

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
TELEVIZNÍ A FILMOVÁ FAKULTA

Magisterský program
Katedra animované tvorby

DIPLOMOVÁ PRÁCA

**WALT DISNEY A NOVÉ ADAPTÁCIE
KRESLENÝCH KLASÍK**

Petra Feňd'ová

Vedúca práce: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Libor Pixa

Dátum obhajoby: 19. 9. 2023

Prideľovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2023

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV FACULTY

Postgraduate program

Department of animation

POSTGRADUATE THESIS

**WALT DISNEY AND THE NEW ADAPTATIONS
OF ANIMATED CLASSICS**

Petra Feňd'ová

Supervisor: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Reviewer: MgA. Libor Pixa

Date of Defense: 19. 9. 2023

Academic Degree Awarded: MgA.

Prague, 2023

Prehlásenie

Prehlasujem, že som diplomovú prácu na tému

Walt Disney a nové adaptácie kreslených klasík

vypracovala samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha, dňa 27. 2. 2023

podpis diplomantky

Upozornenie

Využitie a spoločenské uplatnenie výsledkov diplomovej práce alebo akékoľvek nakladanie s nimi je možné len na základe licenčnej zmluvy, tj. súhlasu autorky a AMU v Prahe.

Abstrakt

Táto diplomová práca predstavuje celovečernú animovanú tvorbu Walt Disney Animation Studios a jej vývoj od počiatku štúdia v 20. rokoch 20. storočia po súčasnosť. Práca predstaví vybrané celovečerné animované filmy a porovná ich prínos celovečernému animovanému filmu s ich súčasnými hranými adaptáciami.

Kľúčové slová: animovaný film, animácia, Walt Disney, Hollywood, CGI adaptácie

Abstract

This postgraduate thesis introduces the feature-length cinema of Walt Disney Animation Studio from its inception in the 1920's until the present day. Thesis will introduce selected animated feature films and compare their contribution to the animated feature film with their current live-action adaptations.

Keywords: animated film, animation, Walt Disney, Hollywood, CGI adaptations

OBSAH

Úvod.....	1
1 ÚVOD DO TVORBY WALTA DISNEYHO.....	2
1.1 Začiatky štúdia.....	2
1.2 Obdobia celovečerných animovaných filmov.....	5
2 SÚČASNOSŤ TVORBY ŠTÚDIA DISNEY.....	9
2.1 Prechod k CGI animácii.....	9
2.2 Nástup hraných a CGI adaptácií.....	11
2.3 Fenomén nostalgie.....	12
3 POROVNANIE HRANÝCH A CGI ADAPTÁCIÍ S ICH KRESLENÝMI PREDCHODCAMI.....	15
3.1 Identický film v novej technológii – Leví kráľ.....	16
3.2 Hraný muzikál s využitím CGI vizuálnych efektov – Kráska a zviera.....	22
3.3 Voľná adaptácia predchádzajúceho príbehu – Mulan.....	31
3.4 Voľná adaptácia predchádzajúceho príbehu s dôrazom na antagonistu – Vládkyňa zla.....	37
Záver.....	43
Zdroje.....	44

Úvod

Táto magisterská práca si kladie za cieľ ukázať tematický a technický vývoj celovečernej animovanej tvorby Walt Disney Animation Studios od jeho počiatku v 20. rokoch 20. storočia až po súčasnosť. Primárne sa zameria na posledné desaťročie a vznik CGI a hraných adaptácií už existujúcich celovečerných kreslených filmov.

Práca predstaví kategorizáciu týchto adaptácií podľa ich vzťahu ku svojmu kreslenému predchodcovi a ku každej kategórii predstaví film, ktorý následne rozoberie z tematického, naratívneho a vizuálneho hľadiska a porovná jeho prínos celovečernej animovanej tvorbe s jeho kresleným predchodcom.

1 Úvod do tvorby Walta Disneyho

1.1 Začiatky štúdia

Walter Elias Disney bol americký režisér, producent, scenárista a animátor. Bádania zaoberajúci sa animovaným filmom ho považujú za najvýraznejšiu osobnosť kresleného filmu od nástupu zvuku až do začiatku druhej svetovej vojny.¹ Za svoje pôsobenie v Hollywoode bol schopný vybudovať jedno z dodnes najznámejších štúdií, ktoré časom prerástlo zo svojich kreslených koreňov do všetkých kútov kinematografie a zábavného priemyslu.

Jeho filmové začiatky sa datujú k roku 1920, kedy sa po nástupe do práce grafika vo firme Kansas City Slide Company dostal k práci na animovaných reklamných spotoch tvorených vystrihovanou papierikovou animáciou. Neskôr spolu so svojim priateľom a animátorom Ubom Iwerksom pokračovali tvorbou vlastných animovaných spotov. Tentokrát používali techniku, ktorá Walta Disneyho fascinovala, ale pri svojej práci v Kansas City Slide Company s ňou nepracoval - kreslenou animáciou po jednotlivých fázach. V roku 1922 začala činnosť ich vlastného štúdia *Laugh - O - Gram Film*, kde Disney a Iwerks produkovali krátke anekdoty s aktuálnou spravodajskou tematikou. Štúdio však následne po roku existencie skrachovalo, čo pobudlo Walta Disneyho predáť celé jeho technologické vybavenie a presťahovať sa z Kansasu na západ, do Los Angeles.²

Od roku 1923 pôsobil Walt Disney v Kalifornii, kde točil najmä krátke filmy o Alici tvoriace seriál *Alica v krajine kresieb* (*Alice in Cartoonland*, 1923 - 1927). S pôvodnou knihou Lewisa Carolla však mali spoločné len veľmi málo. Jednotlivé filmy boli uzavreté príbehy - výplody bujnej fantázie malej Alice ktorá ich následne rozprávala ďalším deťom, aby dobrodružstvá mohli znova prežiť spolu s divákom. Jednalo sa o filmy trikové, kde sa kombinovala živá herečka Alice s kreslenými postavami a pozadiami a niekedy aj samotná Alica na seba brala animovanú

¹ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Československý filmový ústav, 1990, s. 7.

² Tamtiež, s. 29.

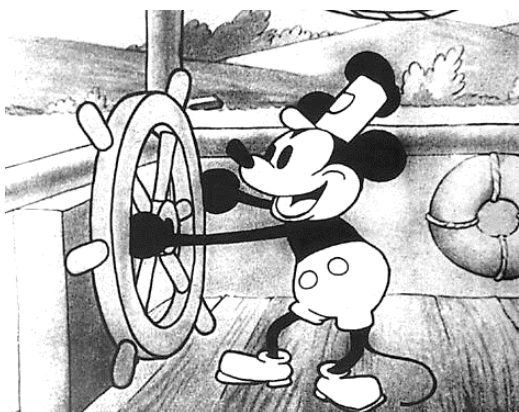
podobu (Obr. 1). V tomto období Disney sám zastával takmer všetky pozície v štábe - bol ako animátorom tak scenáristom, režisérom a pri tvorbe seriálu aj kameramanom hraných scén. Keď sa mu však s prísľubom dobrého platu podarilo presvedčiť svojho kamaráta Uba Iwerksa aby prišiel do Kalifornie a pokračovali tak vo svojej spolupráci v Hollywoode, dráha Walta Disneyho ako animátora skončila a kresličom sa od tej doby stal Iwerks.³



Obr. 1 *Alica v krajine kresieb* (1923 - 1927)

Vznikom postavy šťastného kráľíka Oswalda v roku 1927 vstúpil Walt Disney do sveta výlučne kreslených filmov a zábavného priemyslu, kde ako príbeh tak jeho hrdinu určujú producenti a tvorcovia na postavu veľmi rýchlo strácajú práva.⁴ Ako odozvu k popularite šťastného kráľíka, na ktorého teraz autorské práva vlastnilo štúdio Universal Pictures, Walt Disney a Ub Iwerks vytvorili novú postavu, ktorá sa následne stala maskotom štúdia až do súčasnosti - Mickeyho Mousa.

Film *Mickey kormidelníkom* (*Steamboat Willie*, 1928) (Obr. 2) stál na začiatku adaptácie štúdia na novú éru zvukového filmu a tento štatút štúdiového míľníka mu zaistil spot na začiatku každého animovaného filmu od Walt Disney Animation Studios začínajúc rokom 2007. Príchod zvuku do filmu však animátorom



Obr. 2 *Mickey kormidelníkom* (1928)

skomplikoval prácu - norma filmového pásu sa ustanovila na 24 obrázkov za sekundu, čo pre animátorov, ktorí doteraz pracovali v 16 obrázkoch za sekundu znamenalo o tretinu viac práce. Hudbu k filmu *Mickey kormidelníkom* zložili Walt a jeho spolupracovníci doslova v garáži, kde si každý zohnal nástroj, prípadne čokoľvek čo dokázalo urobiť zaujímavý zvuk a opakovaným

³ Tamtiež, s. 33.

⁴ Tamtiež, s. 36.

púšťaním filmu synchronizovali zvuk s obrazom, ktorý bol následne pomocou veľkého orchestra zaznamenaný na zvukový pás premietaný spolu s filmom.⁵

Okrem filmov, kde ako hlavná postava vystupoval Mickey Mouse, Disney tvoril zároveň aj ďalšiu sériu, ktorá bola viac experimentálna – *Smiešne Symfónie* (*Silly Symphonies*, 1929 - 1939). Nevystupovali tu už zavedené opakujúce sa postavy, ale každá zo 75 symfónií, ktoré vznikli za svojich 10 rokov existencie, bola samostatný ucelený príbeh, ktorý bol častokrát viac lyrický a nespoliehal sa až tak na dej.⁶ Animátori si na tejto sérii tak mohli vyskúšať nové techniky a animačné štýly bez toho, aby riskovali popularitu už zavedených stále sa vracajúcich postáv ako bol Mickey Mouse. Animátori si vyskúšali farbenie filmu technológiou Technicolor na *Kvetoch a stromoch* (*Flowers and Trees*, 1932) (Obr. 3), multiplánovú kameru na *Starom mlyne* (*The Old Mill*, 1937) (Obr. 4) a skúsili si aj kreslenie ľudských postáv na *Bohyňi jari* (*The Goddess of Spring*, 1934) (Obr. 5) ako prípravu na natáčanie *Snehulienky a siedmych trpaslíkov* v roku 1937.⁷



Obr. 3 Kvetety a stromy (1932)

Obr. 4 Starý mlyn (1937)

Obr. 5 Bohyňa jari (1934)

Snehulienka a sedem trpaslíkov pre Disneyho prelomový film – jeho technická náročnosť komplikovaná realistickými dizajnmi a pohybmi postáv prinútila štúdio zvýšiť počet svojich zamestnancov z hŕstky na približne 750. Mladí animátori neboli zaškolení a nevedeli ako správne pomocou pohybu vyjadrovať emócie, preto Disney prizval tanečnicu Marjorie Belcher ako referenciu, tancujúcu

⁵ Tamtiež, s. 43.

⁶ FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing, 2008, s. 111.

⁷ Tamtiež, s. 112.

pred kamerami, kde silueta jej pohybu bola následne prekresľovaná do jednotlivých fáz. Tento prístup k príprave na animáciu pokračoval aj do ďalších Disney filmov ako *Popoluška (Cinderella, 1950)* a *Šípková Ruženka (Sleeping Beauty, 1959)*, kde boli reálne herečky prizývané do štúdií aby slúžili ako pohybové referencie pre skicujúcich animátorov. Úspech *Snehulienky a siedmych trpaslíkov* a jej zárobky na tržbách z kín inšpiroval mnoho ďalších štúdií k tomu, aby sa snažili napodobiť tento úspech. Disney sa tak stal udavačom trendov pre animačný a zábavný priemysel, ktorý pokračuje dodnes.⁸

1.2 Obdobia celovečerných animovaných filmov

Filmy štúdia Disney rozdeľujeme do 7 kategórií podľa časového obdobia ich vzniku.⁹ Tieto obdobia sú

1. Zlatý vek (1937 – 1942)

Snehulienka a sedem trpaslíkov (1937) predstavila využitie multiplánovej kamery do celovečerného filmu¹⁰ a *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941) a *Bambi* (1942) položili základy pre dobrodružné príbehy s antropomorfnými zvieratami v hlavných úlohách.

2. Vojnové obdobie (1942 – 1949)

Počas vojny v štúdiu vzniklo len niekoľko takmer zabudnutých antológií ako *Dobrodružstvá Ichaboda a pána Ropuchu (The Adventures of Ichabod and Mr. Toad, 1949)* alebo *Traja gavalieri (The Three Caballeros, 1944)* s Káčerom Donaldom v jednej z hlavných úloh. V tomto období prevládala zákazková tvorba a filmy vojnovnej propagandy.

3. Strieborný vek (1950 – 1967)

Taktiež nazývaný povojnovým obdobím alebo obdobím obnovenia, strieborný vek sa vyznačuje svojimi charakteristickými maľovanými

⁸ Tamtiež, s. 113.

⁹ CROMBAR, Brandon. *Disney Eras* [online]. Featuredanimation.com. [cit. z 17. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://featuredanimation.com/disney-eras/>>.

¹⁰ DOBSON, Nichola, HONESS ROE, Annabelle, RATELLE, Amy, RUDDLELL, Caroline. *The Animation Studies Reader*. Bloomsbury, 2019, s. 48.

pozadiami a návratom k veľkým produkciám ako boli *Popoluška*, *Alica v krajine zázrakov* (*Alice in Wonderland*, 1951) a *Šípková Ruženka*.

4. Bronzový vek a temné obdobie (1970 – 1988)

V tomto období sa štúdio Disney snažilo odpútať od svojich zaužívaných scenáristických postupov v animovanom filme a namiesto princezien sa sústredili na nové, originálne príbehy ako *Líška a pes* (*The Fox and The Hound*, 1981). Temné obdobie značí éru štúdia po úmrtí Walta Disneyho v roku 1966, odkedy sa na tvorbe filmov už nemohol podieľať. V tejto dobe bola do procesu animácie predstavená technika xerografie – kopírovania nakreslených fáz - ktorá ju značne uľahčila a zrýchlila.

5. Obdobie renesancie (1989 – 1999)

Započaté *Malou morskou vílou* (*The Little Mermaid*, 1989), štúdio Disney sa vracia k svojim koreňom tvorby rozprávkových adaptácií s muzikálovými prvkami. Využívané animačné techniky boli rovnaké ako v predchádzajúcom bronzovom veku, postupne aktualizované pridávaním využitia jednoduchej počítačovej simulácie.

6. Porenesančné experimentálne obdobie (1999 – 2009)

V tomto období sa tematika filmov presunula k rodine, osobného rastu a hľadaniu samého seba. Štúdio rovnako začalo experimentovať s rôznymi vizuálnymi štýlmi, napríklad vo filmoch *Dinosaurus* (*Dinosaur*, 2000), ktorý bol prvým Disney filmom točený na reálnych lokáciách s CGI zvieratami pridávanými v postprodukcii.

7. Obdobie oživenia (2009 – súčasnosť)

Taktiež nazývané druhou renesanciou, súčasné obdobie štúdia Disney pokračuje vo využívaní technológií nadobudnutých v období experimentálnom. Témy spracovávané vo filmoch, rovnako ako jeho protagonisti, sa postupne aktualizujú na súčasnú spoločenskú situáciu a stávajú sa viac inkluzívnymi – *Ľadové kráľovstvo* (*Frozen*, 2013), *Vaiana: Legenda o oceáne* (*Moana*, 2016) alebo *Zootropolis: Mesto zvierat* (*Zootopia*, 2016).

Autor Cole Reilly zároveň rozdeľuje Disney filmy s princeznami v hlavných úlohách do štyroch generácií, ktoré značia postupný, hoc spoločensky značne

omeškaný vývoj ženských hrdiniek a ich postupné preberanie moci nad vlastným osudom.¹¹

1. Prvá generácia - *Snehulienka a sedem trpaslíkov, Popoluška, Šípková Ruženka*

Tieto hrdinky nemajú aktívnu rolu vo vlastnom osude. Jedná sa o stereotyp princeznej ako ju poznáme, v šatách na zámkoch, čakajúc na pomoc víl kmotričiek alebo princov, ktorí ich prídu zachrániť pred nepriazňami osudu. Ich mladosť a krása, ktorá sa zdá byť večná a nedotknuteľná je zároveň ich najväčšou nerestou - ohrozuje staršie ženy prítomné v ich živote a provokuje tak pomstychtivú zlobu vo forme pokusov o otravu alebo zamykania vo veži. Manželstvo, ktoré je cieľom príbehov princezien z tejto generácie nemá čo dočinenia s láskou - svojho nápadníka osobne ani nepoznajú a sú pre nich považované skôr za krásnu trofej ako lásku na celý život.

2. Druhá generácia - *Malá morská víla, Kráska a zviera* (1991), *Aladdin* (1992)

Generácia obetných baránkov a mučeníkov - tieto princezné nezapadajú do svojho sveta a túžia vymaniť sa z pomyselných pút, ktoré ich zväzujú a odísť za dobrodružstvom, poznávať svet alebo nájsť lásku podľa svojich predstáv a nie podľa predstáv autorít prítomných v ich živote. Napriek svojej komplexnejšej osobnosti v porovnaní s predchádzajúcou generáciou, stále sa na koniec stanú obeťami osudu kvôli mužom, za ktorých sa na konci príbehu vydávajú.

3. Tretia generácia - *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *Princezná a žaba* (*The Princess and the Frog*, 2009)

Táto generácia je reakciou štúdia na kritiku množstva hrdiniek a princezien eurocentrických rysov - najmä bielej farby pokožky. Tieto princezné sa stávajú tvárou svojich etnícit, aby poskytlí možnosť stotožnenia sa pre širšie spektrum divákov, avšak zároveň vo svojich príbehoch riešia výzvy

¹¹ REILLY, Cole. *CHAPTER FOUR: An Encouraging Evolution Among the Disney Princesses? A Critical Feminist Analysis* [online]. Counterpoints, vol. 477, 2016, pp. 51 - 63. [cit. z 17. 8. 2022] Dostupné z <<http://www.jstor.org/stable/45157186>>

s ktorými sa ich predchodkyne nemuseli potýkať - kolonializmus, vojna alebo postavenie utláčanej skupiny v spoločnosti.

4. Štvrtá generácia *Na vlásku (Tangled, 2010), Neskrotná (Brave, 2012), Ladové kráľovstvo*

Princezné štvrtej generácie sú výsledkom dlhoročného vývoja Disney protagonistiek od „nemých herečiek“ prvej generácie po súčasné samostatné a aktívne hrdinky. Tieto princezné sú ambiciózne, sebestačné, a majú rozvinutú vlastnú osobnosť. Nie sú držané v pomyselnom ani doslovnom zajatí a keď sa aj stretnú s problémom, sú dostatočne vynaliezavé, aby sa z neho svojpomocne dostali. Zachraňujú tak nie len seba, ale aj svojich najbližších.

Tieto štyri generácie Disney princezien poskytujú sľubné vyhliadky do budúcnosti filmových hrdiniek na ich ceste od pasívnych objektov k rôznorodým a plnohodnotným postavám s vlastnými snami a cieľmi, ktoré nie sú obmedzené zaužívanými stereotypmi. Hrané adaptácie kreslených Disney filmov poskytujú istú možnosť pre aktualizáciu ich predchádzajúcich hrdiniek zo starších generácií. Tieto snahy bývajú prípad od prípadu rôznorodé, avšak od prvej hrdinky celovečerného filmu Snehulienky po súčasné hrdinky ako Mirabel (*Encanto: Čarovný svet, 2021*) a Mei Lee (*Keď sa červenám, 2022*) predstavujúce osobnostnú individualitu, pokrok je jednoznačne viditeľný k lepšiemu.

2 Súčasnosť tvorby štúdia Disney

2.1 Prechod k CGI animácii

CGI technológia neprišla do animačných trendov naraz vo forme celovečerného animovaného filmu, avšak vyvíjala sa postupne po malých krokoch. John Lasseter, pracujúci pre štúdio Disney po možnosti nahliadnuť do procesu výroby filmu *Tron* (1982) videl potenciál v počítačovej technológii pri tvorbe animovaného filmu. Keď svoj podnet však odprezentoval pred vedením štúdia, ohlasy animátorov boli chladné a po ukončení práce na jeho súčasnom projekte so slovami vedenia, že počítačová animácia nemá zmysel ak neurobí proces rýchlejší a lacnejší, bol zo štúdia následne vyhodенý.¹² Prvý CGI film – *André a včela* (*The Adventures of André & Wally B.*, 1984) (Obr. 6) – tak nevznikol v štúdiu Disney, ale v Lucasfilm Computer Graphics Project, z ktorého sa neskôr stalo štúdio Pixar.

„Ak by bol Walt Disney nažive, Pixar by nikdy nevznikol. Pretože Walt Disney by mal prvé CGI animačné štúdio na svete; rozumel by, že CGI je inováciou. A John by nikdy neodišiel,“ hovorí o vyhodení Johna Lassetera jeho kolega animátor Chris Wedge.¹³ Štúdio Pixar sa stalo na dobu až do jeho odkúpenia spoločnosťou Disney v roku 2006 priekopníkom CGI animácie,



Obr. 6 *André a včela* (1984)

kde pod vedením Johna Lassetera v roku 1995 vydali prvý celovečerný animovaný film vytvorený touto technológiou – *Príbeh Hračiek* (*Toy Story*). V 90. rokoch CGI animácia réžii Disney štúdia nebola používaná ako primárny druh animácie, avšak ako technologická vymoženosť zakomponovateľná do kreslených 2D filmov. Využívali tu rôzne typy simulácií, 3D modelov a virtuálnych kamier, aby – ako podľa slov vedenia štúdia pri prepúšťaní Johna Lassetera – ušetrili čas, financie

¹² PAIK, Karen. *To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios*. Chronicle Books, 2007, s. 37 – 40.

¹³ Tamtiež, s. 41 – 43.

a maximalizovali tak konečný výsledok. Prvým celovečerným filmom vytvoreným výlučne CGI technológiou v produkcii štúdia Disney bolo až *Udatné kuriatko* (*Chicken Little*) v roku 2005.¹⁴ O rok na to pod Disney produkciu zapadali už aj filmy Pixar, ktoré do odkúpenia štúdia boli iba v ich distribúcii.

S CGI filmami obdobia druhej renesancie vo výrobe, roku 2009 štúdio Disney vydalo film *Princezná a žaba* (Obr. 7), ktorý oficiálne ukončil éru celovečerných kreslených filmov. Po jeho uvedení oddelenie 2D animácie bolo zatvorené a štúdio Disney sa po takmer 90



Obr. 7 *Princezná a žaba* (2009)

rokoch svojej existencie finálne presunulo k tvorbe filmov tvorených CGI technológiou, zároveň tak ukončujúc porenasančné obdobie. Tento presun bol podmienený faktormi ako finančná a časová náročnosť na výrobu 2D technológiou v porovnaní s modernou CGI.¹⁵ Táto technológia nevyžaduje prekresľovanie jednotlivých fáz ako tradičná kreslená animácia, jednoznačne zrýchľujúc proces výroby CGI filmu so zníženými nákladmi na čas, ktorý by inak bol venovaný dlhým hodinám ručnej kresby.

V súčasnosti sa CGI animácia stále viac presúva k imitácii realizmu. Za posledných 10 rokov štúdio vyvinulo mnoho technológií a nástrojov k tomu posúvať hranice vierohodnosti animácie aj vo filmoch, ktoré sú v ostatných vizuálnych aspektoch štylizované – nástroje na tvorbu srstí zvieracích postáv (*Príbeh hračiek 3*, 2010), vlasov (*Na vlásku*) alebo osvetlenia a virtuálnej kamery napodobujúcej hĺbku ostrosti a efekty rôznych typov objektívov, ako by kameraman pracoval so skutočnou kamerou (*WALL-E*, 2008). Táto postupná snaha o dosiahnutie fotorealizmu v CGI animácii je zároveň ironickou výmenou rolí v kontexte histórie kinematografie, kde fotogenickosť snímaného obrazu vyzývala

¹⁴ TAYLOR, Drew. Disney's 'Chicken Little': Inside the Troubled History of the Studio's First CGI Feature [online]. Collider.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://collider.com/disney-chicken-little-history-explained/>>.

¹⁵ BRAJER, Jessica. Explained: Why Disney Stopped Making 2D-Animated Movies [online]. Movieweb.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://movieweb.com/disney-2d-animation-movies-stop-why/>>.

divákov k pochybnostiam o jej statuse umeleckého prejavu. To vyzývalo tvorcov, aby svoje filmy dopĺňali o najrôznejšie filmové triky, čo upevnilo ich umelecký prejav prostredníctvom tohto nového média. Na druhej strane, tvorcovia CGI animácie sa nápadne snažia simulovať fotorealizmus, aby sa im dostalo uznania v odbore vizuálnych médií.¹⁶

2.2 Nástup hraných a CGI adaptácií

Prvým filmom v hranom spracovaní a zároveň filmom, ktorý odštartoval celú vlnu hraných a CGI adaptácií existujúcich kreslených filmov bol film *Alica v krajine zázrakov* z roku 2010 (Obr. 8). Producent Richard Cook po rokoch lobbovania bol schopný presvedčiť kolegov z oddelenia animácie, aby mu povolili prístup na spracovanie pôvodnému filmu z roku 1951. Vo vtedajšej dobe bola *Alica v krajine zázrakov* v povedomí verejnosti a ich vzťahu k filmom štúdia Disney pokladaná za neriskantnú, oproti filmom ako *Snehulienka a sedem trpaslíkov*, *Pinocchio* alebo *Popoluška*, ktoré boli pokladané za zlaté klasiky a dedičstvo Walta Disneyho. Generálny riaditeľ Roy Disney spolu s režisérom Johnom Lasseterom nechceli udeliť povolenie na hrané spracovania týchto filmov, ak by nad nimi nemali kontrolu.¹⁷



Obr. 8 *Alica v krajine zázrakov* (2010)

Hrané spracovanie *Alice v krajine zázrakov* režíroval Tim Burton, ktorý doňho priniesol svoju charakteristickú, silne štylizovanú a čiastočne temnú estetiku, inšpirovanú expresionistickým hnutím v medzivojnovom Nemecku. Spolu s dlhoročnými hereckými spolupracovníkmi - Johnnym Deppom a Helenou Bonham Carter - tak priniesli nový vietor do plachiet starého príbehu, ktorý je známy príslušníkom mnohých generácií. Film priniesol celkový zisk cez jednu miliardu dolárov, čo prekvapilo ako Richarda Cooka, tak celé štúdio Disney a tento

¹⁶ HERHUTH, Eric. *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture*. University of California Press, 2017, s. 36 – 37.

¹⁷ FRITZ, Ben. *The Big Picture: The Fight for the Future of Movies*. Houghton Mifflin Harcour, 2018, s. 143.

úspech odštartoval mnoho ďalších hraných a CGI spracovaní, ktoré Alicu finančne prekonal. Vedeniu štúdia tak bolo dokázané, že v hraných spracovaniach leží budúcnosť a ich obavy z adaptovania filmov Disneyho dedičstva rýchlo pominuli.¹⁸

V súčasnosti má Disney na svojom konte 17 hraných alebo CGI spracovaní vlastných kreslených filmov, vrátane troch, ktoré vznikli pred novou vlnou odštartovanou *Alicou v krajine zázrakov* v roku 2010 – *Knihu džunglí* z roku 1994, ktorá neskôr dostala druhé spracovanie v roku 2016 a dva filmy zo série *101 Dalmatíncov* (1996 a 2000), ktorým sa neskôr rovnako dostalo nového spracovania vo forme filmu *Cruella* (2021) – prerozprávanie príbehu antagonistu pôvodných filmov – z roku 2021. Tento film, rovnako ako niekoľko ďalších sa na veľké plátno však nedostavilo a ich premiéra prebehla na streamovacej digitálnej platforme Disney Plus. Na niekoľko nadchádzajúcich rokov má štúdio Disney naplánovaných ďalších 17 hraných a CGI spracovaní.¹⁹ Tento trend zďaleka nie je na ústupe a s rastúcou popularitou ich spomínanej streamovacej platformy, ktorej popularitu odštartoval dopyt po filmoch v čase neprístupnosti kín v roku 2020 počas pandémie Covidu-19²⁰, je pravdepodobné, že premiéra niekoľkých z nadchádzajúcich hraných a CGI adaptácií bude rovnako ako *Cruella* prebiehať práve tam.

2.3 Fenomén nostalgie

Nostalgia je v krátkom slovníku slovenského jazyka definovaná ako „clivá túžba po niečom vzdialenom, napríklad po domove.“²¹ Evokuje pocity melanchólie

¹⁸ Tamtiež.

¹⁹ ACUNA, Kirsten. *Disney has 17 more live-action movies of its animated classics planned — here they all are* [online]. Insider.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.insider.com/disney-live-action-remakes-2017-2>>.

²⁰ STOLL, Julia. *Number of Disney Plus subscribers worldwide from 1st quarter 2020 to 3rd quarter 2022* [online]. Statista.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.statista.com/statistics/1095372/disney-plus-number-of-subscribers-us/>>.

²¹ KAČALA, Ján – PISÁRČIKOVÁ, Mária – POVAŽAJ, Matej. *Krátky slovník slovenského jazyka*. 4. dopl. a upr. vyd. Veda, 2003.

za udalosťami dávno prežitými a miestami opustenými. Narába s pozitívne ladenou predstavou minulosti a je elementárnym aspektom ľudskej existencie.²²

V súčasnosti sa fenomén nostalgie vyskytuje v mnohých médiách, ktoré v divákovi evokujú zažité časy, na ktoré má len dobré spomienky. Nostalgia tak býva vedľajším produktom v dobách neistoty a rýchleho technologického pokroku – evokuje tak prahunie po technológiách a médiách z dôb zažitých a ich opätovnom prinášaní do svojho života.²³ Tento fenomén sa v prejavuje v mnohých oblastiach, avšak najzreteľnejšie sú jeho účinky v oblastiach módy, dizajnu, hudby a kinematografie. Súčasná sociálno-politická situácia vo svete problémami globálnych rozmerov ako sú vojna, pandémie, klimatické zmeny alebo celková obava z budúcnosti, je ideálnou pôdou pre vznik nostalgie a prahunie po jednoduchších časoch. Spoločnosť Disney tak s využitím spomínaných rýchlo sa rozvíjajúcich technológií prináša riešenie – CGI a hrané adaptácie svojich duševných vlastníctiev z konca 20. storočia.

Filmy štúdia Disney sú definované ako rodinné – také, ktoré musia pochopiť ako deti tak dospelí, ktorí ich do kina sprevádzajú, nesmú mať príliš zložitú zápletku, nesmú obsahovať sex a násilie a zároveň musia byť vizuálne zreteľné. Z ich konca musí byť jasné, že rodinné šťastie je najväčšou odmenou.²⁴ Filmy, ktoré v súčasnej dobe vznikajú ako hrané a CGI adaptácie čerpajú primárne z kreslených filmov obdobia renesancie počas 90. rokov, čo pre nich vytvára veľmi špecifickú cieľovú skupinu – diváka, ktorý bol v dobe vydania kreslených filmov dieťaťom a v súčasnosti, keď už je dospelým s vlastným príjmom, do kina príde na hrané spracovanie znova – z nostalgie, z túžby odpútať sa od každodenných problémov dospelého života v neistej dobe a znova tak prežiť kúzlo svojho detstva, keď mu tieto kreslené filmy boli predstavené prvýkrát. Alternatívne si tento

²² HOLBROOK, Morris B. *Nostalgia and Consumption Preferences: Some Emerging Patterns of Consumer Tastes* [online]. *Journal of Consumer Research*, vol. 20, no. 2, 1993, pp. 245 - 56. [cit. z 24. 8. 2022] Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/2489272>>.

²³ NIEMEYER, Katherine. *Media and Nostalgia Yearning for the Past, Present and Future*. Palgrave Macmillan, 2014, s. 2.

²⁴ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Československý filmový ústav, 1990, s. 205.

dospelý divák medzičasom založil rodinu a teraz chce filmy, s ktorými vyrastal, predstaviť svojim deťom.

Je však potrebné zamyslieť sa aj nad implikáciami, ktoré táto nová vlna hraných adaptácií a nostalgie navodzuje v očiach laického diváka a bežného návštevníka kín. V animovanej tvorbe sa dlhodobo stretávame s problematikou nesprávnej interpretácie celého média ako žánru pre deti, ku ktorej Disney sám značne prispel. Súčasný návrat k filmom, ktoré už v animovanej forme existujú niekoľko desaťročí a ich opätovné prinášanie na plátna kín v novom médiu – v médiu, ktoré je dlhodobo v očiach laického diváka považovaná za nadradené – prináša so sebou aj negatívny vplyv na diváka, ktorého predstava o animovanom médiu je už tak skreslená. Predstavenie pôvodného animovaným filmu ako hranú alebo realistickú CGI adaptáciu utvrdzuje diváka v tom, že predchádzajúca verzia je menejcenná a potrebuje technologickú aktualizáciu, aby držala krok s dnešnou dobou a so svojim publikom, ktoré medzičasom dospelo. Podvedome je tak naďalej prechovávané presvedčenie, že čokoľvek vytvorené médiom animácie – o to viac ak sa jedná o techniku 2D animácie – je pre deti a spracovanie, kde sú obrázky nahradené skutočnými hercami je pre dospelých, napriek faktu, že v mnohých prípadoch sa jedná o takmer nepozmenený pôvodný scenár.

Produkcia týchto hraných a CGI spracovaní evokujúcich v divákovi túžbu po detstve je však paradoxne zároveň aj anti-nostalgiou. Média s dlhoročnou tradíciou ako sú knihy alebo kinematografia sú dnes postavené na hranicu ohrozenia zastaranosťou, kde sú veľmi rýchlo prekonávané a nahradzované svojimi digitálnymi potomkami.²⁵ Štúdio Disney, vytváraním nových CGI a hraných adaptácií s využitím nových technológií tak aktívne pracuje v prospech urýchlenia tohto procesu a pri minimalizácii predaja fyzických nosičov s filmami z vlastnej produkcie v prospech zvyšovania záujmu a ziskov z digitálnych streamovacích platforiem a elektronického požičiavania filmov tak sám prispieva k skráteniu času vytvorenia zabudnutých a stratených médií.

²⁵ NIEMEYER, Katherine. *Media and Nostalgia Yearning for the Past, Present and Future*. Palgrave Macmillan, 2014, s. 27.

3 Porovnanie hraných a CGI adaptácií s ich kreslenými predchodcami

V súčasnosti sa hrané spracovania kreslených celovečerných filmov z produkcie štúdia Disney dajú podľa ich obsahu a vzťahu k pôvodnému filmu rozdeliť do štyroch kategórií:

1. Identický film v novej technológii

Tento film je so svojim predchodcom ako po scenáristickej tak po kameramanskej stránke takmer identický, avšak k jeho vyhotoveniu bola použitá moderná technológia CGI kombinovaná s hranými pasážami len minimálne, ak vôbec. V súčasnosti z repertoáru hraných a CGI adaptácií najbližšie svojmu animovanému predchodcovi je *Leví kráľ (The Lion King)* z roku 2019.

2. Hraný muzikál s využitím CGI vizuálnych efektov

Film využíva hereckú akciu pre svoje ľudské postavy a CGI pre tie časti filmu, ktoré v pôvodnom filme animáciu využívajú takým spôsobom, aký nie je možné v hranom filme docieľiť. Do tejto kategórie spadá väčšina v súčasnosti tvorených adaptácií ako sú *Kráska a Zviera (Beauty and the Beast, 1991)*, *Aladdin* alebo *Dumbo*.

3. Voľná adaptácia pôvodného príbehu

Film využíva primárne hereckú akciu s využitím CGI ktoré sa nelíši od bežného využívania vizuálnych efektov v súčasnej hollywoodskej filmovej tvorbe. Muzikálové časti môžu pri tom byť upravené pre potreby novej adaptácie, alebo byť úplne vynechané. Sem sa zaraďuje film ktorý túto éru hraných a CGI adaptácií odštartoval – *Alica v krajine zázrakov*, ale aj nová *Mulan (2020)*, ktorá otvorenejšie mieri na staršieho diváka.

4. Voľná adaptácia pôvodného príbehu s dôrazom na antagonista

V tejto kategórii sa adaptácia drží hrubej osnovy pôvodného filmu, avšak jeho hlavnou postavou sa stáva pôvodný antagonista – jeho príbeh je tu

rozvinutý a predstavuje postavu divákovi v novom, sympatickejšom svetle. Charakter antagonistu tak nadobúda hĺbku a pridané časti vysvetľujú jeho konanie v pôvodnom filme, pretvárajúc ho z plochého, dvojdimenzionálneho zloducha na postavu s emóciami a komplexnejšími motívmi konania. Sem spadajú filmy ako *Vládkyňa zla (Maleficent, 2014)* a rovnako aj nová adaptácia *101 Dalmatíncov, Cruella*.

3.1 Identický film v novej technológii – Leví Kráľ

Leví Kráľ sa v čase svojho uvedenia roku 1994 stal druhým najúspešnejším filmom v histórii, finančne prekonaný iba *Jurským parkom (Jurassic Park, 1993)* a získal si takmer kultový status, zaraďujúci ho medzi dedičstvo štúdiového obdobia renesancie.²⁶ Jeho začiatky však veľkú dôveru štúdia nemali - režiséri Rob Minkoff a Roger Allers a ich tím kreatívcov, čo na filme pracovali boli v štúdiu označovaní ako B tím, vzhľadom na podstatu spracovávaného materiálu. V tej dobe hlavným projektom štúdia bola *Pocahontas*, ktorá svojim príbehom zapadajúcim do už založeného Disney repertoáru hlavných ženských hrdiniek bola lukratívnejším projektom pre prácu špičkových animátorov. Produkcia nedôverovala tematike antropomorfných – oplývajúcich ľudskými vlastnosťami a správaním - levov v savane, ktorú nazvali „Bambim v Afrike“.²⁷

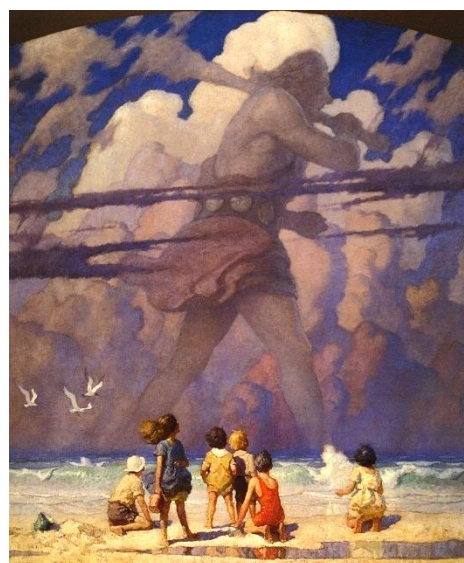
Film sleduje príbeh antropomorfných zvierat v africkej ríši levov, ktorej vládne kráľ Mufasa. O jeho trón sa však dlhodobo uchádza Mufasov brat Scar, ktorého plán jedného dňa ríšu prevziať je prekazený narodením Simbu – Mufasovho syna a skutočného dediča trónu. Scar zosnuje plán na zbavenie sa ako Mufasu tak Simbu a ovládne tak ríšu spoločne s hyenami ako nový vládca. Simba, zožieraný pocitom viny zo smrti svojho otca, ktorú mu Scar nahovoril, že má na svedomí, žije roky vo vyhnanstve s diviakom Pumbom a surikatou Timonom, kým

²⁶ NATALE, Richard. *The Movie Year: Hollywood Loses Its Middle Class : Box office: Blockbusters helped make it a record-setting year, but there was a rash of complete flops, and moderate successes seemed to disappear altogether* [online]. Latimes.com. 30. 12. 1994. [cit. z 16. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1994-12-30-ca-14702-story.html>>

²⁷ *Making Of The Lion King Part 1* [dokumentárny film]. Réžia Dan BOOTHE. USA: The Writhwood Group, 1994, 13:15. Youtube.com. 13. 8. 2013. [cit. z 16. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://youtu.be/FjhP40P0Dyc>>.

sa jedného dňa záhadne neobjaví jeho kamarátka z detstva Nala, ktorá ho privádza naspäť do umierajúcej ríše, aby sa právoplatne ujal trónu a zbavil sa tak despotickej nadvlády Scara a jeho hyen.

Ako je to už tradíciou pre filmy z produkcie štúdia Disney, *Leví kráľ* je vytvorený klasickou technikou 2D kreslenej animácie na papieri. V dobe vzniku sa však rozvíjala vtedy nová CGI technológia, ktorá bola použitá na scény, kde by využitie tradičnej kreslenej animácie bolo veľmi časovo a technicky náročné, niekedy vyslovene nemožné. Pre záber bežiacего stáda, ktoré splašili hyeny na Scarov príkaz aby udupali mladého Simbu, animátori podľa 2D kresieb a animačných testov vytvorili v počítači 3D model bežiacего pakoňa, ktorý mohol byť virtuálnou



Obr. 9 Obor (N. C. Wyeth, 1922)

kamerou v softvéri snímaný zo všetkých strán. Následne programátori vytvorili simuláciu, ktorá zaistila, že pakone do seba pri behu nenarážajú a dovolila im tak pomocou 3D mriežky aplikovanej na ručne maľované pozadia vytvoriť dynamickú scénu zachovávajúcu si estetiku 2D animácie.²⁸

Vizuálne inšpirácie pre kresleného *Levieho kráľa* bola estetika rôznych tradičných afrických vzorov, využívaných ako referencie pre farebnosť a textúry vo filme, rovnako ako aj tvorba amerického ilustrátora N. C. Wyetha pre vytváranie maľovaných pozadí africkej savany. Tvorcov inšpiroval svojou schopnosťou vystavať výraznú scénu so sýtymi farbami a hrubými ťahmi štetcom.²⁹ (Obr. 9) Toto sa prejavilo v mnohých atmosférických scénach, kde prostredie tvorí veľkú časť obrazu a je popredným vizuálnym prvkom v očiach diváka – otváracia scéna s východom slnka imponuje svojim vysokým kontrastom voči červenej oblohe, rovnako ako tmavé siluety zvierat v rannom svetle s ostrými tieňmi (Obr. 10).

²⁸ *Making Of The Lion King Part 2* [dokumentárny film]. Réžia Dan BOOTHE. USA: The Writhwood Group, 1994, 1:58. Youtube.com. 14. 8. 2013. [cit. z 16. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://youtu.be/epd3mEpWjco>>.

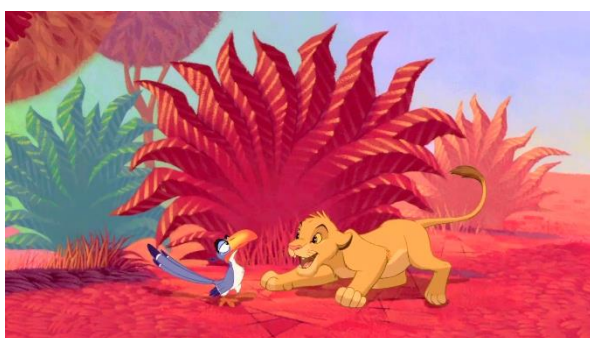
²⁹ Tamtiež, 0:29.

Náladové scény sú prítomné počas celého filmu, kde prostredie preberá hlavnú úlohu ukazovateľa chodu času – striedanie dňa, noci a počasia nad savanou symbolizujú Simbov rast.

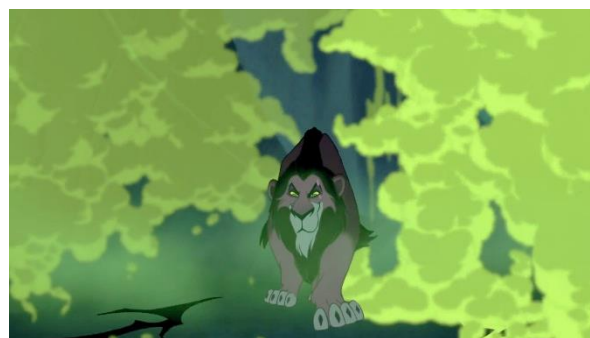


Obr. 10 *Leví kráľ* (1995) – Kolobeh života

Film spracováva témy ako sú rodina, strata, nájdenie samého seba a nájdenie svojho miesta vo svete – nadčasová tematika celovečerných Disney filmov ktorých cieľová kategória sú rodiny s deťmi a tvorba takých filmov, z ktorých by mali zážitok ako malí, tak aj dospelí diváci. Keďže sa jedná o muzikál, hudobné a tanečné čísla majú za úlohu divákovi predstaviť postavy a ich konanie. *V jeden krásny deň budem kráľ* prezentuje hravosť a detskú naivitu Simbu a Naly svojou dynamickou animáciou a jasnými, kontrastnými farbami, ktoré sú nerealistické (Obr. 11) – pôsobia takmer náhodne ako výplody fantázie mladých levov, pre ktorých je život hrou a sú ešte oddelení od reálneho sveta zodpovednosti, ktorá prichádza s vládnutím a postom kráľa. Scarova *Dám signál* zasa divákovi predstavuje jeho temnú, intrigánsku stránku – jasne zelená farba vo forme ohňov a výparov si zaistila svoje stále miesto symboliky medzi Disney antagonistami (Obr. 12), či už sa jedná o jasne zelený jed do ktorého zlá kráľovná v *Snehulienke a siedmych trpaslíkoch* máča osudné jablko, alebo zelené plamene chrliaca Zloba v *Šípkovej Ruženke*. Zelená je u Scara od začiatku prítomná v jeho očiach – ako farba závidy voči Mufasovi a jeho kráľovskému postu.



Obr. 11 *Leví kráľ* (1995) – *V jeden krásny deň budem kráľ*



Obr. 12 *Leví kráľ* (1995) – *Dám signál*

CGI animovaný *Leví kráľ* z roku 2019 sleduje identický príbeh a takmer záber po zábere replikuje jeho kresleného predchodcu. Jeho realistickosť je zároveň však aj jeho najväčšou stratou, pretože napriek špičkovej technológii

využitej na vytvorenie vierohodnej 3D animácie, moderná technológia neprináša do filmu nič nové – naopak, jeho hodnotu po vizuálnej a estetickej stránke značne znižuje. Dizajn zvierat už nie je antropomorfným – ak postavy práve nemajú žiaden dialóg, divák môže mať pocit, že nesleduje animovaný film, ale dokument o živote na savane. Tváre zvierat vytvorených, aby sa čo najbližšie podobali ich reálnym náprotivkom, nevedia prejaviť emóciu rovnakým spôsobom ako kreslená 2D animácia s voľnou rukou skúseného animátora. Synchronizácia úst zvierat s hovoreným slovom pôsobí zvláštne, na pokraji realistikosti a tiesnivého údolia – tzv. *uncanny valley* efektu, ktorý vzbudzuje pocit znepokojenia a odporu pri sledovaní imitácií človeka ako sú roboti alebo počítačové animácie napodobňujúce jeho správanie a mimiku, avšak nie dostatočne presvedčivo.³⁰ Pojem bol prvýkrát použitý japonským robotikom Masahirom Morim, ktorý si všimol, že čím bližšie pozorovaný objekt je k ľudskej podobe, tým väčší odpor pozorovateľ k nemu cíti.³¹ Pri pozeraní filmu ľudské podvedomie vidí realistického leva, avšak zároveň si uvedomuje, že jeho fyziológia mu nedovoľuje hýbať sa takým spôsobom, ktorý by dovoľoval zvieratám rozprávať ako ich antropomorfným predchodcom. Tento kognitívny nesúlad spôsobuje v divákovi nepríjemný pocit.

Najviac však táto nová hyper-realistickosť škodí práve hravým muzikálovým číslam, kde postavy vyjadrujú emócie pomocou pohybu, mimiky a tanca. Takmer nič z toho nie je v novej adaptácii prítomné – nostalgické skladby v novom prevedení ako s novými tak pôvodnými hercami, ktorí sa vrátili aby znovu poskytli svoje hlasy známym postavám, síce znejú, avšak zvieratá sú strohé, ledva sa hýbu do rytmu a všetka reč tela je zredukovaná na chôdzu alebo beh. Štylizovaná atmosféra muzikálových čísel tu tiež chýba – jasné a nerealistické farby *V jeden krásny deň budem kráľ* a temná atmosféra *Dám signál* s odtieňmi zelenej boli úplne odstránené. Náladovosť ručne maľovaných pozadí je nahradená jednotným denným alebo nočným osvetlením, ktoré je realistickejšie, avšak pôsobí dojmom, že scéna je neustále zaplavená prílišným množstvom svetla. Keď Simba s Nalou prichádzajú na sloní cintorín, v pôvodnej kreslenej verzii divák cíti okamžitú zmenu

³⁰ Uncanny valley [online]. Dictionary.com. [cit. z 17. 8. 2022] Dostupné z: <<https://www.dictionary.com/browse/uncanny-valley>>.

³¹ DOBSON, Nichola, HONESS ROE, Annabelle, RATELLE, Amy, RUDELLE, Caroline. *The Animation Studies Reader*. Bloomsbury, 2019, s. 60.

nálady – napriek jasnej oblohe v predchádzajúcich záberoch, na cintoríne je teraz zamračené, naokolo sa rozlieha hmla a farebnosť scény klesá do šedej, červenej a fialovej, podtrhnutá zmenou v sprievodnej ambientnej hudbe (Obr. 13). Divák na prvý pohľad cíti strach a úzkosť z toho miesta a obáva sa, aké nebezpečenstvo na mladé levíčatá môže číhať. V CGI adaptácii zmena v zvuku síce prebehne a kosti slonov sa týčia nad mladými levíčatami, avšak svietenie scény neprináša žiadnu zmenu od predchádzajúceho záberu, od samotnej muzikálovej sekvencie *V jeden krásny deň budem kráľ*. Cintorín je zaliaty denným svetlom bez akejkoľvek štylizácie a vzniká tu rozpor medzi zvukovým dizajnom a obrazom (Obr. 14).

Druhým typom osvetlenia, ktorý nahradzuje štylizovanú farebnosť filmu je nočná scéna. Pri Scarovom muzikálovom čísle *Dám signál* je štylizácia úplne vynechaná a celá sa odohráva v jednoliatom modrom svetle.

Taktiež ikonická scéna kde sa Simbovi zjavuje duch Mufasu na oblohe, inšpirovaná zjavením ducha otca dánskeho princa Hamleta v rovnomennej divadelnej hre Williama Shakespeara *Hamlet*,³² je tiež úplne zredukovaná – namiesto atmosférického osvetlenia je divákovi poskytnutý takmer technicolorový prístup, kde je

nočná scéna opatrená modrým filtrom pripomínajúcim nemé čiernobiele filmy z 20. rokov 20. storočia od tvorcov ako bol W. D. Griffith. Keď sa Simba konečne stretáva so zosnulým Mufasom, emočný dopad je zredukovaný zachovaním realizmu – Mufasa, ktorý sa v kreslenom filme Simbovi zjavuje v podobizni z mrakov a hviezd prihovárajúc sa svojmu synovi (Obr. 15), v CGI adaptácii je Mufasa zredukovaný



Obr. 13 *Leví Kráľ* (1995) – sloní cintorín



Obr. 14 *Leví Kráľ* (2019) – ditto

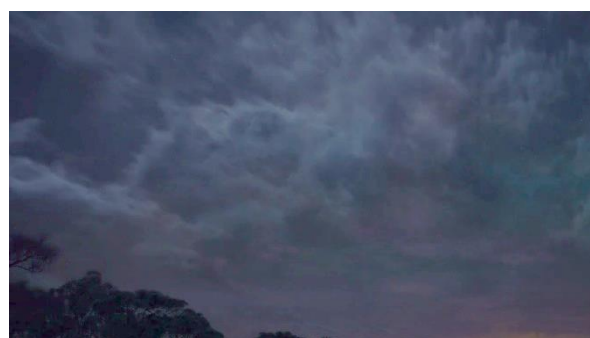
³² SHAKESPEARE, William. Hamlet [online]. Přel. Josef Václav Sládek. V MKP 1. vyd. Městská knihovna v Praze, 2011, s. 39. [cit. z 15. 8. 2022]. Dostupné z: <<http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/54/32/10/hamlet.pdf>>.

na búrkový mrak bez akéhokoľvek tvaru, ktorý k Simbovi prehovára iba jeho hlasom (Obr. 16).

Komické časti filmu poskytnuté flexibilitou a voľnosťou prejavu 2D animácie sú tiež zredukované na minimum – ku koncu kresleného originálu komické charaktery filmu Pumbaa a Timon tancujú v tradičných havajských kostýmoch, aby upútali pozornosť hyen. Tento a mnoho ďalších vizuálnych gagov je do realistickej CGI adaptácie neprenosný. Scéna je tak, ako mnoho ďalších, zredukovaná na státie na mieste s minimálnym pohybom a miestami až s nepríjemne veľkými detailmi na spievajúce tváre realisticky vyzerajúcich zvierat bez akejkoľvek známky emócie inde ako v hlase.



Obr. 15 *Leví kráľ* (1995) – zjavenie Mufasu



Obr. 16 *Leví kráľ* (2019) – ditto

Napriek riadením sa scenárom pôvodného kresleného filmu oveľa viac ako iné CGI adaptácie, dĺžka filmu bola z pôvodných 88 minút presiahnutá na nových 118. Minutáž bola natiahnutá upravením strihu - predlžovaním tak už existujúcich scén a pridaním aj scén nových – jedná sa hlavne o scény s Nalou, Sarabi a ostatnými levicami vzpierajúcimi sa Scarovej nadvláde, ktorých odboj bol v pôvodnom filme okrem jednej scény neprebádaný. Tieto nové scény taktiež približujú život hyen, ktoré na rozdiel od kresleného originálu majú v CGI spracovaní vlastnú hierarchiu a nie sú len Scarovými podriadenými, čo sa dá pokladať za jednu z mála pozitívnych aspektov, ktoré adaptácia do pôvodného materiálu priniesla. Napriek tomu, že film vo výsledku okrem ukážky najnovších technológií na vytváranie živých zvierat a simuláciu srsti v CGI nič nové alebo prelomové do média animácie neprináša, bola táto adaptácia najviac zarábajúcim

animovaným filmom z produkcie Disney, keď štúdiu priniesol zisk cez 1,65 miliardy dolárov.³³

Samotné štúdio Disney pri propagovaní *Levieho kráľa* o ňom nerozpráva ako o animovanom, ale nazýva ho hraným – čo je z technického hľadiska nepravdivé a pre laického diváka priam mätúce. Hraný film je v hollywoodskych kruhoch definovaný ako taký, ktorého obsah tvorí minimálne 75% hranej akcie. V prípade tejto novej adaptácie iba jedna sekvencia bola natočená v reálnom prostredí a nie vytvorená v počítači. Jedná sa o otváraciu sekvenciu filmu *Kolobeh života* s východom slnka nad savanou. Všetky ostatné scény sú vytvorené výlučne v počítači s využitím CGI technológie. Táto nesprávna kategorizácia je zároveň výsledkom štúdia Disney presadzovania svojich „hraných“ adaptácií na nomináciu v kategóriách filmových ocenení o najlepší film, nie len najlepší animovaný film, kde Disney primárne spadá.³⁴

3.2 Hraný muzikál s využitím CGI vizuálnych efektov – Kráska a zvierá

Film z roku 1991, ktorý od svojho vydania a následnej nominácie na Oscara v kategórii o najlepší film formoval animovanú scénu nie len celovečerného filmu nasledujúcich 30 rokov. *Kráska a zvierá* priniesli do Disney filmov serióznejší tón a otvorili možnosti skúmania temnejších stránok romantických príbehov. Výsledok toho vplyvu boli filmy, ktoré Disney vydal v nasledujúcich rokoch a to *Pocahontas* a *Zvonár u Matky Božej*.³⁵

Príbeh *Krásky a zvieráťa*, ako sám film aj hovorí jedným zo svojich muzikálových čísel *Príbeh starých čias*, je príbehom prítomným takmer vo všetkých

³³ *The Lion King* [online]. Boxofficemojo.com. [cit. z 17. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.boxofficemojo.com/release/r13321923073/>>.

³⁴ WHITTEN, Sarah. *Disney calls 'The Lion King' live-action. The Golden Globes just nominated it for best animated feature* [online]. Cnbc.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.cnbc.com/2019/12/09/disney-calls-lion-king-live-action-golden-globes-says-its-animated.html>>.

³⁵ LAMAN, Douglas. *How 'Beauty and the Beast' Shaped the Landscape of American Animation for 30 Years* [online]. Collider.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://collider.com/beauty-and-the-beast-influence-animation/>>.

kultúrach. Má svoje korene v legendách z Grécka, Indie, Afriky, Francúzska a Talianska, avšak jeho najznámejšou formou je knižná verzia tohto príbehu z roku 1756 od autora Jeanne-Marie Leprince de Beaumont³⁶, ktorá scenáristom slúžila ako hlavný zdroj inšpirácie. Film sleduje príbeh Belle, mladej ženy z francúzskej dediny pri Paríži, ktorá sa však od ostatných odlišuje – Belle odmieta ponuky na sobáš od najpopulárnejšieho miestneho muža Gastona a namiesto toho túži po dobrodružstvách a objavovaní sveta o ktorých číta v knihách, čo je pre niekoho ako ona v tej dobe nanajvýš netradičné. Život Belle sa náhle mení, keď jej otec zablúdi do začarovaného zámku, kde je držaný Zvieraťom – sčasti mužom, sčasti beštou. Aby ho zachránila, súhlasí, že si s otcom vymení miesto a ostane na zámku navždy namiesto neho. Postupne sa však spoznáva so svojim väzňateľom a zisťuje, že knihu nie je vždy možné súdiť podľa jej obalu.

Okrem temnejšej tematiky v romantickom príbehu, postavy Zvieraťa a Gastona prinášajú do repertoáru Disneyho filmov nový prístup, s ktorým filmy prezentujú ako kladné, tak záporné postavy.³⁷ Miestny obľúbenec Gaston je karikatúrou klasického hrdinu na ktorého je divák z filmov produkcie štúdia Disney zvyknutý – jeho štylizované črty ako veľké svaly, jamka v brade a šarmantný úsmev sú zveličené do komických rozmerov a vo filme má vlastné muzikálové číslo *Gaston*, kde jeho spoločník Le Fou spieva o tom aký je silný, pohľadný a čo všetko na rozdiel od ostatných mužov dokáže (Obr. 17). Postupom príbehu sa však na povrch dostávajú jeho negatívne vlastnosti a zo žiarlivého nafúkanca sa stáva intrigán a nakoniec dokonca vrah, ktorý je ochotný zabiť Zviera nie kvôli tomu, že by Zviera predstavoval hrozbu pre dedinu, ale pretože mu stojí v ceste k tomu oženiť sa s Belle.³⁸

Zviera na druhú stranu v príbehu začína ako evidentný antagonista kvôli svojmu vzhľadu, atmosfére zakliateho zámku na ktorom žije a uväzneniu otca Belle (Obr. 18). Prvé známky toho, že pod povrchom sa nachádza niečo viac ako

³⁶ *The Making of Beauty and the Beast* [dokumentárny film]. Réžia Joseph CAROLEI. USA: The Walt Disney Company, Blue Streak Production, 1991, 1:50. Youtube.com. 19. 10. 2018. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://youtu.be/Y9SAisRqUW0>>.

³⁷ Tamtiež, 2:08.

³⁸ Tamtiež, 13:42.

netvor prichádzajú značne skoro po jeho predstavení divákovi – keď Belle plače nad tým, že sa s otcom pred jeho prepustením a jej uväznením ani nerozlúčila, Zviera si uvedomuje svoju vinu, rozhoduje sa poslúchnuť rady svojich sluhov a poskytnúť svojej zajatkyni ako pohodlnú izbu tak voľný pohyb po takmer celom zámku. Svoje výbuchy hnevu a nekontrolovanú agresiu po ich prejave častokrát hneď ľutuje a snaží sa svoje správanie okolo Belle s pomocou sluhov zlepšiť. S jej pomocou sa však počas filmu charakterovo mení na človeka ešte pred



Obr. 17 *Kráska a zviera* (1991) - Gaston



Obr. 18 *Kráska a zviera* (1991) - Zviera

vlastnou fyzickou transformáciou – pomocou porozumenia, ktoré sa mení na lásku. Film týmto spôsobom narúša zaužívaný stereotyp fyzicky nepríťažlivých antagonistov prítomných doteraz v každom z celovečerných animovaných filmov štúdia Disney – Zlá kráľovná, ktorá sa premenila na starú ježibabu v *Snehulienke a siedmych trpaslíkoch*, macocha a dve nevlastné sestry *Popolušky* alebo tučná Uršula v *Malej morskej víle*. Namiesto antagonistov fyzická inakosť sa po *Kráske a zvierati* stáva rysom hrdinu – Quasimoda zo *Zvonára u Matky Božej* – a úloha antagonistu ostáva pohľadným mužom, ktorí na začiatku filmu zároveň zdanlivo plnia úlohu romantického partnera hlavnej ženskej hrdinky – princ Hans z *Ľadového kráľovstva*.

Princíp podvedomého pridelovania pozitívnych vlastností osobám s atraktívnymi fyzickými atribútmi je nazývaný *haló efekt*, ktorý prvýkrát pomenoval americký psychológ pôsobiaci na Columbia University Edward Thorndike.³⁹ Tento efekt je inak nazývaný aj ako *efekt svätožiary* – podľa stredovekých a renesančných obrazov svätých so zlatým kruhom okolo hlavy.

³⁹ THORNDIKE, Edward Lee. *A constant error in psychological ratings* [online]. Journal of Applied Psychology, 4(1), 25 – 29, 1920. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fh0071663>>.

Svätí vyobrazení na týchto malbách majú vlúdne tváre a vzbudzujú v pozorovateľovi pocit dôvery a dobroty.⁴⁰ Disney má tento efekt vo svojich filmoch prítomný od svojich počiatkov – princezné sú krásne, milé a priateľské, kamarátia sa so zvieratami a každý ich má rád. Efekt svätožiary funguje aj v opačnom smere a to ak osoba nemá konvenčne atraktívne fyzické atribúty, pozorovateľ im podvedome priradzuje negatívne charakterové rysy, kde Disney tento princíp zasa využíva pri antagonistoch. *Kráska a zviera* bol medzi celovečernými kreslenými filmami prelomovým z dôvodu prevrátenia tohto kognitívneho skreslenia a využitia ho proti očakávaniu divákov.

Technika ktorou je film primárne vytvorený je kreslená 2D animácia, niektoré prostredia však boli vystavané v 3D softvéri, primárne pre zábery, kde pohyb kamery bol priestorový a príliš náročný pre tradičnú technológiu. Do týchto scén bola následne zakomponovaná 2D kreslená animácia vytvorená na papieri s 3D jazdou priestorom a jednoduchými tvarmi reprezentujúcimi postavy ako referenciou – scéna v tanečnej sále na muzikálové číslo *Príbeh starých čias*, kde Belle a Zviera tancujú v obrovskom priestore a kamera ich sníma plynulou jazdou z celku až na detail. Tento prístup štúdio Disney ďalej využíva v ďalších svojich filmoch ako *Aladdin* alebo *Leví kráľ*, kde túto technológiu ďalej zozvíja a okrem priestorovej kamery pridáva aj simuláciu kolízie predmetov prítomných v scéne.⁴¹ *Kráska a zviera* tak dokázali spojiť minulosť, prítomnosť a budúcnosť americkej animácie.⁴² Muzikálové čísla sú živé a využitý je tu plný potenciál animačného média – v *Bud' náš hosť* všetok personál zakliateho zámku vo forme najrôznejšieho domáceho vybavenia od tanierov až po nábytok spieva a predvádza tanečnú choreografiu so svietnikom Lumiérom, Orlojom a pani Čajnicou v hlavných úlohách.

⁴⁰ KAHNEMAN, Daniel. Myšlení rychlé a pomalé. Jan Melvil, 2012, s. 1 - 20.

⁴¹ *Making Of The Lion King Part 2* [dokumentárny film]. Réžia Dan BOOTHE. USA: The Writhwood Group, 1994, 3:47. Youtube.com. 14. 8. 2013. [cit. z 16. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://youtu.be/epd3mEpWjco>>.

⁴² LAMAN, Douglas. *How 'Beauty and the Beast' Shaped the Landscape of American Animation for 30 Years* [online]. Collider.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://collider.com/beauty-and-the-beast-influence-animation/>>.

Kráska a zvířata bol zároveň prvým animovaným filmom s nomináciou na najlepší film na cenách Akadémie za rok 1991. Ocenenie síce nezískal v prospech filmu Jonathana Demmeho *Mlčanie jahniat (The Silence of the Lambs)*,⁴³ avšak odštartoval tak nové filmové ambície štúdia Disney, ktoré sa pravidelne snaží dostať svoj najnovší celovečerný animovaný počin na nomináciu v hlavnej kategórii za najlepší film a nie len v kategórii za najlepší animovaný film.

Hrané spracovanie z roku 2017 v réžii Billa Condonu vo svojich základoch využíva rovnaký príbeh ako jeho animovaný predchodca a napriek tomu, že scenár je prakticky rovnaký, hranej verzii sa nedarí zachytiť kreslené čaro pôvodnej. Ako už pri hraných adaptáciách býva zvykom, minútáž je predĺžená z pôvodných 84 minút na 124, a to z dôvodu pridania štyroch nových muzikálových skladieb. Tieto momenty tak dopĺňujú novú, upravenú verziu príbehu – divák sa tu dozvedá o osude matky Belle, ktorá nebola v kreslenom filme vôbec prítomná, tak má možnosť vidieť melancholické spomínanie obyvateľov zakliateho zámku na dni, keď kliatba ešte neexistovala a pracujúce služobníctvo bolo súčasťou života v dedine (*Láska a smiech*), alebo žiaľne rozjímanie Zvieráťa nad vlastným osudom keď je Belle prepustená zo zámku (*Láska dá nám mier*). Tieto pasáže síce prinášajú do filmu niečo nové, avšak charakteristika postáv, ktoré zdanlivo stratili časť svojho pôvodného šarmu, pozitívnych vlastností a celkového charakterového vývoja, tematicky neladí s ich správaním a divák tak úprimnosti emócií vyjadrených cez tieto skladby neverí.

Hraná verzia miestami však pôsobí dojmom, že neberie vážne seba ani svojho diváka. Pri svojom prvom vstupe do začarovaného zámku si Maurice ani Belle nevšímajú začarované služobníctvo, ktoré sa pred nimi schováva. Až je neskôr odhalené, že predmety a nábytok žijú vlastný tajný život, ich reakcie sú realistické a veľmi blízke tomu, ako by skutočný človek reagoval v podobnej situácii. V prípade animovaného filmu odloženie nedôvery – koncept popisujúci divákove dobrovoľné odstúpenie od nárokov na skutočnosť, uveriteľnosť a logiku fiktívneho sveta za účelom lepšieho ponorenia sa do umeleckého diela a zážitku

⁴³ Tamtiež.

z neho⁴⁴ - je silné. Divák si nekladie otázky prečo predmety v zámku rozprávajú a či každý predmet zapájajúci sa do choreografie v *Bud' náš host'* je zhmotnením zakliateho služobníka. Divák je ponorený do kúzelného sveta začarovaného zámku, kde čokoľvek môže byť realitou. V hranej adaptácii od odhalenia služobníctva Belle neexistuje jediná interakcia medzi ňou a sluhami, kde sa divákovi nedáva najavo v akej nelogickej a nezmyselnej situácii sa nachádza. „Rozprávam sa so sviečkou,“ vraví Belle keď sa zoznamuje s Lumiérom⁴⁵ a o chvíľu na to, keď Belle berie do ruky kefu na vlasy a prihovára sa k nej, služobníctvo sa jej vysmieva – veď predsa nie všetky predmety v zámku sú živé a niekedy kefa na vlasy je len kefou na vlasy. V týchto momentoch je vidieť nezhodu cieľovej vekovej skupiny pri tvorbe oboch filmov. Animovaná *Kráska a zviera* mieri primárne na detského diváka, ktorý si so svojou bujnou fantáziou tieto otázky klásť nebude a je schopný plne sa ponoriť do sveta, ktorý mu je vo filme prezentovaný. Dospelý divák, súčasťou primárnej cieľovej skupiny hranej adaptácie z roku 2017 vďaka fenoménu nostalgie prichádza do kina, a až teraz si uvedomuje, aké zvláštne všetko je, najmä ak na plátne vidí skutočnú herečku držiacu hovoriaci svietnik, kým sa jej hodiny motajú pod nohami. Každá interakcia medzi postavami tu upozorňuje na nezmyselnosť situácie v kontexte sveta reálneho, ako aj sveta príbehového mimo začarovaný zámok.

Postava Zvieraťa je v hranej adaptácii horším náprotivkom svojho kresleného ja – v pôvodnom filme je popudlivý a častokrát sa necháva ovládnuť svojimi negatívnymi emóciami a hnevom, avšak jeho záujem o Belle je prítomný od prvého stretnutia s ňou. Necháva si poradiť svojim služobníctvom ako sa v jej prítomnosti správať, a aj keď reaguje neadekvátne situácii – trieskaním na dvere Belle za odmietnutie jeho pozvania na večeru, alebo vyhnanie Belle zo západného krídla po objavení zakliatej ruže - svoje správanie rýchlo ľutuje a snaží sa chovať k Belle viac ústretovo.

⁴⁴ MUELLER, Michael. *What Brain Activity Can Explain Suspension of Disbelief?* [online]. Scientificamerican.com. [cit. z. 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.scientificamerican.com/article/what-brain-activity-can-explain-sus/>>.

⁴⁵ *Beauty and the Beast* [film]. Réžia Bill CONDON. USA: Walt Disney Pictures, Mandeville Films, 2017, 32:48.

V hranej adaptácii Zviera voči Belle na začiatku neprejavuje vôbec žiaden záujem, chová sa k nej ako ku skutočnému väzňovi a sú to práve jeho sluhovia, ktorí plnia jeho úlohu z kresleného originálu – vypúšťajú ju z veže, dávajú jej vlastnú izbu a predstavujú ju životu na zámku. Samotný nápad výmeny miesta so svojim otcom v tomto prípade nepatrí Belle, ale Zvieratú samotnému. Jeho výbuchy hnevu sú tu intenzívnejšie a častokrát nepôsobí dojmom ľútosti svojho správania voči Belle – keď prichádza na to, že služobníctvo napriek jeho výslovnému zákazku pripravuje večeru aj pre ňu, zhadzuje veci zo stola a zúri nad ich vlúdnosťou voči väzňovi. Jeho pohostinnosť sa postupom deja lepší, avšak jeho správanie voči Belle ostáva pohrdavé – dovoľuje jej vstup do knižnice ako v kreslenom predchodcovi, no pri zmienke jej obľúbenej knihy iba otrávene prevracia oči – je nepríjemným a ľahostajným. Záchrana Belle v lese následne pôsobí umelo a nemá dostatočnú gradáciu – divák v hranej adaptácii nemá šancu vytvoriť si k ich vyvíjajúcemu sa vzťahu emočnú väzbu a tým pádom rozhodnutie Belle vrátiť sa so Zvieratom na zámok mu príde nelogické.

Film sa snaží ich vzťah divákovi priblížiť vložением muzikálových scén a predstavením nového prvku do filmu – čarovného zrkadla schopného preniesť jeho držiteľa kamkoľvek si zažiada. Vydanie sa na cestu za osudom mamy Belle má slúžiť ako ďalšia príležitosť na zblíženie Belle a Zvierata, avšak emočná základňa pre vytvorenie si vzťahu s postavami tu od začiatku chýba a nemá na čom budovať. Pomyselná transformácia Zvierata na človeka na charakterovej úrovni v druhej polovici filmu neprichádza a keď Zviera necháva po *Príbehu starých čias* Belle ísť za otcom, ktorý je v nebezpečenstve, divák je takmer pripravený akceptovať, že Belle sa už nevráti a kliatba skutočne na Zviera a jeho služobníctvo padne. Bez znalosti kresleného originálu je divák stratený - emočná linka sa počas filmu takmer nehýbe z miesta a iba ak je divák oboznámený s pôvodnou charakteristikou týchto postáv, je ochotný prijať dianie na plátne, pretože ho očakáva.⁴⁶ Hraná adaptácia tak diváka iba mátie a do príbehu neprináša nič nové.

⁴⁶ AUSTIN, Allison. 'Beauty and the Beast': The Problem with Disney's Live-Action Remake Summed Up in One Scene [online]. Collider.com. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://collider.com/beauty-and-the-beast-remake-is-bad-worst-scene/>>.

Pri animovaných muzikálových scénach si CGI animácia napriek svojej realistikosti zachováva hravosť. Číslo *Buď náš hosť* zachytáva atmosféru a energiu svojho predchodcu - osvetlenie je kontrastné, farby štylizované a symetrické tvary vytvárané choreografiou tancujúcich tanierov a ďalšieho stolovacieho príslušenstva evokujú veľmi podobný pocit ako pri sledovaní kresleného predchodcu (Obr. 19, Obr. 20) Na druhú stranu *Príbeh starých čias*, napriek voľnosti pohybu kamery poskytnutou hraným médiom, je



Obr. 19 *Kráska a zvierá* (1991) – *Buď náš hosť*



Obr. 20 *Kráska a zvierá* (2017) - ditto

takmer identickým, ak nie fádnejším a menej kreatívnym zrekonštruovaním scény animovanej. Jazda kamerou priestorom je síce prítomná, avšak nedarí sa jej zachytiť eleganciu a pohybovú linku, ktorými pôvodná scéna oplýva (Obr. 21, Obr. 22). Atmosféra na zakliatom zámku je pochmúrna a zasnežená záhrada a balkóny odzrkadľujú tak vnútorné prežívanie Zvieratá. Nie je preto záhadou, prečo denné svetlo okolo zámku divák vidí iba v prítomnosti Belle. Na rozdiel od svojho animovaného predchodcu, v hranej adaptácii sa kliatba nevzťahuje len na



Obr. 21 *Kráska a zvierá* (1991) – *Príbeh starých čias*



Obr. 22 *Kráska a zvierá* (2017) - ditto

odumierajúcu ružu – s každým spadnutým lupienkom sa zároveň rúti aj kúsok zámku. Zvyšuje tak stávky jej prelomenia, no zvýšiť záujem diváka o úspešnosť jej prelomenia už nie.

Búranie charakterových stereotypov nie je v prípade *Krásky a zvieratá* výsadou iba jeho predchodcu. Ak animovaná *Kráska a zvierá* priniesla do svetla neatraktívne kladné postavy a dobre vyzerajúcich, parodovaných antagonistov, hraná adaptácia aktualizuje tieto hranice na dnešnú

spoločenskú rovinu a snaží sa posúvať ich ďalej vo forme postavy Le Fou. Gastonov poskok je vo filme prezentovaný štýlom, ktorý sa pokladá za queer kódovaný – v znovuzískanom slova zmysle definovaný ako príslušník akejkoľvek identity, ktorá nie je heterosexuálna a cisgenderová.⁴⁷ Implikácie tohto faktu sú vo filme prezentované prostredníctvom stereotypov – Le Fou v kreslenom filme je kontrastom a presným opakom Gastona. Malý, zavalitý, neatraktívny a zároveň aj inteligenčne na nižšej úrovni ako Gaston.

V hranej adaptácii sa táto takmer paródia na poskoka opakuje, avšak namiesto zníženej inteligencie a oveľa neatraktívnejším fyzickým črtám sú Le Fouovi priradené nové zveličené vlastnosti - fyzická náklonnosť ku Gastonovi, jemný hlas a dramatické vystupovanie. Film sa spolieha na spoločenský kontext vzniku filmu na pochopenie diváka, že keď Le Fou spieva o tom, aký skvelý Gaston je, jeho obdiv neostáva len na profesionálnej úrovni. Neskôr je táto domnienka utvrdená v druhej polovici filmu, kde sa Le Fou v bitve na zámku pridáva na stranu služobníctva. „Býval som na Gastonovej strane, ale nie sme na tom momentálne veľmi dobre,“⁴⁸ vraví Le Fou pani Čajnici po tom, čo ju zachraňuje od roztrieštenia o zem a ona s ním súhlasí: „Ste preňho aj tak príliš dobrý.“⁴⁹ Na úplný záver filmu počas tanca Le Fou pri výmene partnerov končí s mužom – paradoxne sa jedná o rovnakého muža, ktorý sa v bitke na zámku po útoku Madame Garderobe ocitol v ženských šatách a s vlastnou premenou bol na rozdiel od svojich dvoch spolubojovníkov, ktorí zo situácie ušli s krikom, spokojný.

Kráska a zvierá pracuje s princípmi zveličovania a stereotypov, avšak pridávanie jednej alebo dvoch inštancií queer postáv do pozadia je dlhodobý problém filmov produkcie Disney, za ktorý neustále čelí zaslúženej kritike.⁵⁰

⁴⁷ JAGOSE, Annamarie. *Queer Theory* [online]. Web.archive.org. [Australianhumanrightsreview.org]. [cit. z 20. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://web.archive.org/web/20121124181207/http://www.australianhumanitiesreview.org/archive/Issue-Dec-1996/jagose.html>>.

⁴⁸ *Beauty and the Beast* [film]. Réžia Bill CONDON. USA: Walt Disney Pictures, Mandeville Films, 2017, 1:44:19.

⁴⁹ Tamtiež, 1:44:23.

⁵⁰ RUDE, Mey. *A Brief Timeline of Disney's 16 'First Gay Characters'* [online]. Out.com. [cit. z 24. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.out.com/film/2022/3/22/disneys-first-out-lgbtq-gay-characters>>.

Akýkoľvek pokus o implementáciu queer charakteru v týchto filmoch musí byť dostatočne minimálny na to, aby tieto scény mohli byť v postprodukcii vystrihnuté pre distribúciu do krajín generujúcich veľké tržby ako je Čína alebo Rusko, ktoré nie sú queer identitám a LGBTQ+ komunitám naklonené.

3.3 Voľná adaptácia predchádzajúceho príbehu – Mulan

Mulan je film z roku 1998 režírovaný Tonym Bancroftom a Barry Cookom, zaraďujúci sa do obdobia Disney renesancie. Postava Mulan samotnej sa ako protagonistka podľa kategorizácie Cola Reillyho zaraďuje do tretej generácie hrdiniek – jej príbeh je založený na čínskej balade anonymnej poetky z obdobia Severnej dynastie⁵¹, čo ju robí „tvárou“ ázijskej etnickej príslušnosti pre všetkých divákov s rovnakými koreňmi, ktorí v nej môžu nájsť samých seba.

Film začína vpádom Hunov na územie Číny a cisárom vydávajúcim príkaz naverbovania do boja jedného muža z každej rodiny - „Aj jedno zrnko ryže môže nahnúť váhu a jediný muž môže byť otázkou víťazstva alebo prehry“.⁵² Hneď v nasledujúcom zábere divák vidí Mulan preberajúcu sa v miske s ryžou pri



Obr. 23 *Mulan* (1998) – zrnko ryže

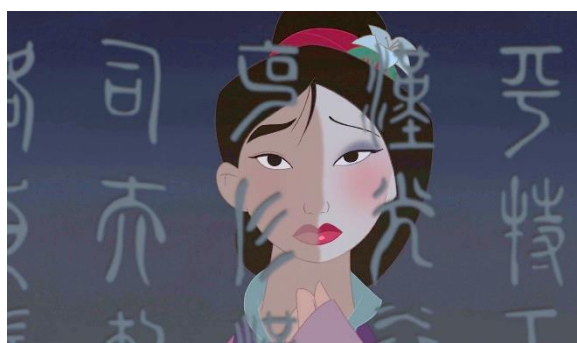
príprave na stretnutie s miestnou dohadzovačkou (Obr. 23). Tento strih odhaľuje divákovi rozuzlenie filmu a cestu, ktorá hlavnú hrdinku čaká, a jej charakterovú podstatu. Kým sa správa o invázii donáša do dediny, Mulan má pred sebou inú ťažkú úlohu – byť reprezentatívnou nevestou vhodnou na vydaj a priniesť tak rodine česť prostredníctvom sobáša. Ráno pred stretnutím, na ktorom musí zapôsobiť, si Mulan píše na ruku vlastnosti, aké by každá dobrá nevesta mala mať

⁵¹ BROCKLEBANK, Lisa. *Disney's 'Mulan'—the 'True' Deconstructed Heroine?* [online]. *Marvels & Tales*, vol. 14, no. 2, 2000, pp. 268 – 83. [cit. z 20. 8. 2022] Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/41388562>>.

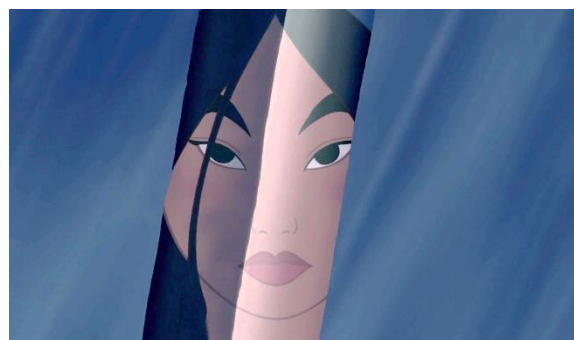
⁵² *Mulan* [film]. Réžia Tony BANCROFT, Barry COOK. USA: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation, 1998, 2:55.

– „tichá a skromná, pôvabná a zdvorilá, jemná, ušľachtilá, vyrovnaná, presná.“⁵³ Miesto v spoločnosti je pre Mulan predefinované a všetko, čo musí urobiť je zapadnúť doňho. Akonáhle však písanie dokončuje, uvedomuje si, že mešká - rýchlo sa snaží dohnať všetky domáce práce, no jediné, čo sa jej darí je rozpútať chaos v domácej svätyni, kde sa modlí jej otec, aby stretnutie s dohadzovačkou bolo úspešné. V jedinej sekvencii sa tak divák dozvedá, že Mulan v skutočnosti neoplýva žiadnou z vlastností, ktoré pri písaní menovala a do predurčenej spoločenskej pozície vôbec nezapadá. Napriek tomu nie je však nesympatickou hrdinkou, naopak – od prvého momentu si divák obľubuje jej nešikovnosť a energický šarm.

Tento fakt len utvrdzuje nasledujúce muzikálové číslo *Úctu získaš nám*, kde celú skupinu žien stojí veľké úsilie spraviť z Mulan nevestu hodnú vydaja. Stretnutie s dohadzovačkou napriek tomu končí katastrofou. „Možno vyzeráš ako nevesta, ale nikdy nezískaš svojej rodine úctu,“⁵⁴ kričí za Mulan pri porazenom odchode domov. Spoločenské očakávaní – zapadnúť do role dcéry, nevesty a manželky – sa nezhodujú s tým, kto Mulan v skutočnosti je. V skladbe *Odras sa pýta*, kedy v odraze uvidí svoju pravú tvár, pričom si z tváre zotiera make-up – súbor pravidiel



Obr. 24 *Mulan* (1998) - Odras



Obr. 25 *Mulan* (1998) – pravá tvár

a očakávaní, ktoré nedokáže naplniť (Obr. 24). Tento moment je v priamom kontraste s neskoršou scénou, kde Mulan, chystajúca sa odísť do boja proti Hunom namiesto svojho otca, vidí svoj odraz – teraz v otcovom brnení, prezlečená za muža – v čepeli jeho meča (Obr. 25). Mulan tak vymieňa jednu pozíciu

⁵³ *Mulan* [film]. Réžia Tony BANCROFT, Barry COOK. USA: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation, 1998, 3:05.

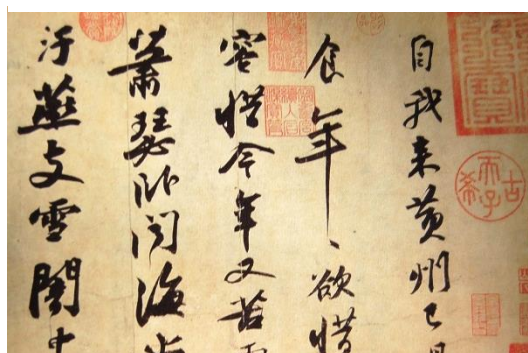
⁵⁴ *Tamtiež*, 11:17.

v spoločnosti za druhú - ak nie je schopná rodine priniesť úctu ako dcéra a nevesta, tak aspoň zachráni život svojho otca vzatím na seba identity muža a syna bojovníka. Mulan však do novej role nezapadá o nič lepšie ako do role dcéry a manželky. Vo vojenskom tábore sa stretáva so svojimi novými spolubojovníkmi – Yaom, Lingom a Čchien-Poom – ktorí, napriek svojmu štatútu muža, rovnako ako ona bojaschopní nie sú a všetci sa s pomocou dôstojníka Li Shanga musia stať mužmi v muzikálovom čísle *Každý z vás bude chlap*.

Mulan má vlastný vizuálny štýl, čo bolo pre v dobe jeho vzniku unifikované Disney princezné netradičné. Producentka Pam Coats ho nazýva „poetickou jednoduchosťou“⁵⁵ - divák v ňom môže vidieť vplyv klasickej čínskej maľby a kaligrafie a to najmä v muzikálových pasážach ako *Ak dievča máš* (Obr. 26, Obr. 27). Zároveň, vzhľadom na svoju tematiku vojny, s ktorou sa Disney ani jeho hrdinky až do momentu vzniku *Mulan* nemuseli potýkať, je v istých pasážach serióznejší a nepokúša sa o zľahčovanie týchto momentov, pričom sa filmu ako celku darí udržať svoju zábavnosť. Najsilnejší kontrast prichádza



Obr. 26 *Mulan* (1998) – Ak dievča máš



Obr. 27 ukážka čínskej kaligrafie

práve po vtipnom a hravom muzikálovom čísle *Ak dievča máš*, kde posledné slovo refrénu ostáva nevyslovené, keď kamera z pohľadu na rozjarených bojovníkov prestriháva na Hunmi vypálenú dedinu. Opustená bábika v snehu a červená obloha evokujúca farbu ohňa a krvi zobrazujú krutosť a tragédiu bez ukázania akéhokoľvek explicitného násilia priamo na plátne (Obr. 28). Film sa na niekoľko momentov celý zastavuje a vo zvuku nepočuť nič len zvuk vetra. V obraze sa do

⁵⁵ *From Legend to Life The Making of Mulan* [dokumentárny film]. USA, 1998, 6:16. Youtube.com. Dostupné z: <<https://youtu.be/iUMh3si5lxs>>.

dialľky rozostiera pláň ubitých bojovníkov a atmosféra celej sekvencie je vážna a tiaživá, rovnako ako realita konfliktu, ktorý zobrazuje.



Obr. 28 *Mulan* (1998) – vypálená dedina

Animácia je vytvorená 2D technikou, kde animátori, rovnako ako v predchádzajúcich filmoch, využívajú technológiu CGI na vytvorenie davových scén. Pre scénu stretu dvoch armád v priesmyku hory programátori vytvorili počítačovú simuláciu s pridaním fyziky kolízie – to im umožnilo mať v zábere veľké množstvo bojovníkov na koňoch, ktorí do seba pri zjazde dolu horou nebudú narážať. Rovnaká technológia bola využitá aj v poslednej časti filmu pri príchode do cisárskeho paláca - takto bolo možné vytvoriť davové scény s veľkým množstvom prítomných divákov, ktorí sa Mulan po jej hrdinstve porazeného vodcu Hunov klaňajú.⁵⁶

Napriek tomu, že *Mulan* z produkcie Disney je pokladaná za definitívnu verziu príbehu pre moderného (a hlavne západného) diváka, v Číne pri svojom uvedení do kín priniesla spoločnosti len 1,3 milióna dolárov, oproti 120 miliónom v USA a stala sa tak najväčším americkým prepadákom z 33 importovaných filmov od roku 1994.⁵⁷ Disney nepočítal s takouto reakciou v krajine odkiaľ pôvodná legenda pochádza, avšak práve to bol dôvod jej neúspechu – očakávaná čínskeho publika boli formované znalosťou národnej legendy s ktorou vyrastali a ktorá je neoddeliteľnou súčasťou ich kultúrneho dedičstva. Keď štúdio Disney prišlo so západnou verziou príbehu o sebarealizácii, nezarezovala medzi divákmi spôsobom, ktorý očakávali.

Pri tvorbe hranej adaptácie to bol jeden z aspektov, ktoré sa Disney snažil aktualizovať a vytvoriť *Mulan* vernejšiu takmer 2000 rokov starej balade a historickému obdobiu jej vzniku – približne 386 – 533 nášho letopočtu. V prvom

⁵⁶ Tamtiež, 16:04.

⁵⁷ BROCKLEBANK, Lisa. *Disney's 'Mulan'—the 'True' Deconstructed Heroine?* [online]. *Marvels & Tales*, vol. 14, no. 2, 2000, pp. 268–83. [cit. z 20. 8. 2022] Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/41388562>>.

existujúcom texte *Balada o Mulan* do vojny mladá žena odchádza s vedomím svojich rodičov a bojuje 12 rokov bez toho, aby jej skutočná identita bola odhalená. Po vojne sa vracia domov, mení svoju zbroj za pôvodné šaty a až keď takto víta svojich spolubojovníkov, tí si uvedomujú jej skutočnú identitu. „Zajace radi kopú a dupú, zajačice majú oči lesklé a vlhké. Keď však zajace bežia bok po boku, kto rozozná kto je on a kto ona?“⁵⁸ Muži a ženy majú špecifické znaky, ktoré ich odlišujú na prvý pohľad, avšak ak majú na sebe rovnakú zbroj a bojujú v jednej bitve, tieto rozdielne znaky sú pre pozorovateľa neviditeľné.⁵⁹

Odkazy na mnohé verzie pôvodnej legendy sú v hranom spracovaní prítomné v rôznych podobách. Na rozdiel od animovaného filmu, kde vidíme ako sa Mulan pri tréningu v tábore trápí a snaží sa zlepšiť v boji, hraný film otvára scénou, kde je Mulan trénovaná s mečom od prvého záberu a raného detstva. Narodila sa tu s nadaním čchi, ktoré na popud svojho otca musí skrývať. Film preberá mystický prvok tejto sily z románu *Príbeh lojálnej, dcérskej a hrdinskej Mulan*, kde jej starý otec Zhu Ruoxu ovláda tajné nadprirodzené bojové techniky, ktoré sa od neho Mulan naučila. *Žena Mulan sa pridáva k armáde namiesto svojho otca*, hra od autora Xu Wei zasa prináša moment, kde aby lepšie splynula s mužmi v armáde si musí odmotať bandáže z nôh. V starej Číne sa jednalo o zvyk dievčatám obväzovať nohy od útleho veku, kde ženská noha menších rozmerov bola estetickým štandardom.⁶⁰ Vo filme po tom, čo Mulan opúšťa domov a vydáva sa na cestu si zobúva topánky, odhaľujúc nohy pokryté obväzmi (Obr. 29).



Obr. č. 29 *Mulan* (2020) – bandáž

⁵⁸ KWA, Shiamin, IDEMA, Wilt L. *Mulan: Five Versions of a Classic Chinese Legend, With Related Texts*. Hackett Publishing Company, Inc., 2010, s. I.

⁵⁹ Tamtiež, s. xiv – xv.

⁶⁰ KO, Dorothy. *Every Step a Lotus: Shoes for Bound Feet*. University of California Press, 2001, s. 35.

Táto nová hraná adaptácia v procese vytvorí aktualizovanú, vernejšiu verziu príbehu však odstránila jadro a podstatu takmer každého kresleného Disney filmu – hudbu a muzikálové čísla. Všetky tanečné a muzikálové pasáže svojho predchodcu v kontexte tohto filmu existujú len vo forme inštrumentálnych skladieb dokresľujúcich atmosféru filmu, alebo ako referencie v dialógu postáv. Text piesne *Každý z vás bude chlap* je prítomný len vo forme rozhovoru medzi Mulan, vystupujúcej pod menom Jun, a jej spolubojovníkmi pri obede. Montáže tréningu sú vo filme stále prítomné, avšak bez akejkoľvek animačnej štylizácie. Komická postava cvrčka bola nahradená ľudskou postavou a maskot rodiny, predstavujúci dozor predkov nad Mulan, bol z malej paródie na draka slúžiaci ako zdroj vtipných momentov nahradený Fénixom – strážcom rodiny Hua sprevádzajúci



Obr. 30 *Mulan* (2020) - fénix

Mulan na jej ceste, avšak bez akejkoľvek priamej interakcie s hrdinkou (Obr. 30).

Film sa sústreďuje primárne na cestu Mulan – bojovníčky učiacej sa tajomnej sile čchi, ktorú zdedila po svojich predkoch. Film tak namiesto svojho pôvodného radenia k rodinným filmom a muzikálom zapadá primárne do žánru wu-sia - fikcie s tematikou bojových umení odohrávajúcich sa v starodávnej Číne. So svojím kresleným predchodcom má okrem zdrojového materiálu v podobe legendy spoločné veľmi málo. Obe hrdinky počas filmu prechádzajú podobnou cestou – odchádzajú do boja za svojich otcov v prestrojení za synov bez ich vedomia, porážajú protivníkov okupujúcich ich krajinu a vracajú sa domov prinášajúc česť svojej rodine spôsobom veľmi odlišným od toho spoločensky od nich očakávaného. Ich dve zdanlivo protichodné identity sa spájajú v perfektnnej harmónii a tak dovoľujú obom hrdinkám nájsť samy seba a vytvorí si tak vlastnú identitu spojením vlastností ako dcéry tak bojovníčky.

3.4 Vol'ná adaptácia predchádzajúceho príbehu s dôraz na antagonistu – Vládkyňa zla

Film *Šípková Ruženka* vznikol roku 1959 počas striebornej éry animácie štúdia Disney a jedná sa celkovo o tretí celovečerný animovaný film s postavou

princeznej ako protagonistky. Podľa kategorizácie Cola Reillyho, Ruženka zapadá do prvej generácie Disney protagonistiek – hneď po narodení ju navštevujú tri dobré víly sudičky a obdarovávajú ju krásou a spevavým hlasom – dvoma vlastnosťami, ktoré sú neoddeliteľne späté s postavou princeznej toho obdobia. Efekt svätožiary je prítomný v ako prípade protagonistky tak antagonistky. Pozitívne vlastnosti sú princeznej Ruženke pridelené v moment narodenia a zároveň je milovaná celým kráľovstvom, ktoré prichádza na jej krstiny. Na druhej strane stojí štvrtá víla sudička, Zloba – antagonistka, ktorá nie je vyslovene neatraktívna, avšak oplýva fyzickými znakmi, ktoré diváka znepokojujú a evokujú pocit neistoty až strachu – neprirodzená farba pleti, dlhé ostré nechty a rohy na hlave, ostré rysy tváre a odetá v čiernom s havranom na ramene. Na oslavu prichádza pomocou čiernej mágie – zeleným ohňom horiacim uprostred haly a úderom bleskov. Atmosféra sa v jej prítomnosti stáva temnejšou a jej kráľovstvo je odeté do zelenej farby, ktorá sa po *Snehulienke a siedmych trpaslíkoch* už druhýkrát stáva farbou zla.

Šípková Ruženka vznikla na základe textu zo 17. storočia, *Princezná v spiacom lese* od autora Charlesa Perraulta.⁶¹ Pôvodný príbeh rozprávky bol však prakticky vo všetkých adaptáciách zmenený - zahrňoval totiž dve deti Ruženka mala s princom, ktoré prišli na svet ešte v dobe jej spánku. Po jej prebudení vysvitlo, že mama princa je zlobryňa ľudožrútka, pre ktorú sú deti delikatesou.⁶² Pochopiteľne táto verzia bola pre rodinného Disneyho nepoužiteľná, tak zo *Šípkovej Ruženky* vznikol príbeh, ktorý poznajú generácie – sedem pôvodných víl sudičiek bolo zredukovaných na tri, spolu so štvrtou, ktorá kliatbu spôsobila. Princezná je vychovávaná v lese vílami sudičkami v podobe troch starších žien do svojich šestnástych narodenín, kedy sa má vrátiť na zámok a vydať sa za princa Phillipa. Zloba sa však k princeznej dostáva skôr ako deň jej šestnástych narodenín môže skončiť a Ruženka upadá do spánku. Vyslobodená je princom Phillipom,

⁶¹ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Československý filmový ústav, 1990, s. 204.

⁶² FAY, Carolyn. *Sleeping Beauty Must Die: The Plots of Perrault's 'La Belle Au Bois Dormant'* [online]. *Marvels & Tales*, vol. 22, no. 2, 2008, pp. 259–76. [cit. z 22. 8. 2022]. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/41388878>>.

ktorý poráža Zlobu premenenú na draka a všetci žijú šťastne až kým neumreli, bez akýchkoľvek kanibalistických podtónov.

Ako film strieborného obdobia, *Šípková Ruženka* sa vyznačuje svojou štylizáciou a komplexnými maľovanými pozadiami jasných a kontrastných farieb. Kôry stromov v lese sú tu vymaľované do posledného detailu, rovnako ako vzory drapérií a kobercov na zámku a v chalúpke. Muzikálové čísla pôvodného filmu sú veľmi podobné tým zo *Snehulienky a siedmych trpaslíkov* a *Popolušky* – jedná sa o spievané zborové skladby dokresľujúce snovosť a mágiu atmosféry typickej pre filmy tohto obdobia. Atmosféra sa však úplne mení v prítomnosti Zloby – scéna, kde sa zjavuje v krbe a prostredníctvom zeleného blúdneho svetla hypnotizuje Ruženku, nasledujúcu ho k čiernemu kolovratu s prázdny výrazom a zeleným podtónom v tvári naháňa v divákovi neopísateľnú hrôzu (Obr. 31, Obr. 32). Rovnako keď princ prichádza oslobodiť Ruženku, súboj s drakom – Zlobou je intenzívny a svojou kombináciou silného zvukového dizajnu a kontrastom čiernej a zelenej farby je priam strašidelný, najmä pre detského diváka.



Obr. 31 *Šípková Ruženka* (1959) - kľatba



Obr. 32 *Šípková Ruženka* (1959) - vreteno

Podobne ako v prípade predchádzajúcich dvoch filmov s princeznami v hlavných úlohách, *Šípková Ruženka* je vytvorená kreslenou animáciou, na ktorú bola použitá technológia rotoskopie. Tá bola do repertoáru štúdia prvýkrát zaradená pri tvorbe *Snehulienky a siedmych trpaslíkov*, kedy k tvorbe filmu bola prizvaná tanečnica Marjorie Belcher a natočená špeciálnou metódou, ktorá po vyvolaní filmu zachytila siluety jej pohybu v zjednodušenej podobe.⁶³ Následne je

⁶³ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Československý filmový ústav, 1990, s. 97.

silueta prekresľovaná do formy plynulej, realistickej animácie. Pri *Šípkovej Ruženke* zámer bol vytvoriť štylizovanú atmosféru a svet pomocou komplexných maľovaných pozadí, avšak sám Walt Disney o filme povedal: „Urobte príbeh taký reálny, ako je to len možné, čo najbližšie mäsu a krvi.“⁶⁴ Rolu Šípkovej Ruženky pre rotoskopický záznam stvárnila Helene Stanley, taktiež v roku 1950 stvárňujúca Popolušku.⁶⁵ Týmto využívaním herečiek a tanečník ako referencií pre animáciu, Disney tak neúmyselne zaviedol aj fyzický typ hlavnej hrdinky úzko spojený s baletom a stelesnením „vysokého umenia“ prostredníctvom tanca – štíhle mladé ženy s vytónovanou postavou.⁶⁶ Tento typ hrdinky prvej generácie Disney protagonistiek tak pretrval až do konca striebornej doby.

Tanec je úzko spätý s filmom *Šípkovej Ruženky* a to ako jeho kresleného originálu tak hranej adaptácie prostredníctvom skladby *Raz vo sne*, ktorá pochádza z Čajkovského baletu *Spiaca krásavica*. Garlandový waltz – pôvodný názov Čajkovského skladby – je v baletе oslavou princezny Ruženky, pričom v kreslenom filme bol opatrený textom a stal sa tak ústrednou témou lásky po tom, čo sa princezná Ruženka a Princ Phillip náhodou stretávajú v lese bez toho, aby vedeli, kto sú. V hranej adaptácii je skladba prespievaná v mollovej stupnici⁶⁷ dodávajúcej skladbe temnejšiu a mysterióznejšiu atmosféru a zároveň evokujúcej pocit balady alebo uspávanky, ktorú by matka spievala svojmu dieťaťu. V spojení s hlbokým hlasom speváčky Lany Del Rey, pieseň v tomto filme už nepatrí Ruženke spievajúcej o princovi, avšak samotnej Zlobe, ktorá počas celého Ruženkinho detstva, aj keď zo začiatku nechotne, plnila rolu víly kmotričky.

Pri vytváraní hranej verzie tohto príbehu sa režisér Robert Stormberg a scenáristka Linda Woolverton uberajú smerom hľadania odpovedí na otázky,

⁶⁴ Tamtiež, s. 204.

⁶⁵ Tamtiež, s. 203.

⁶⁶ FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing, 2008, s. 113.

⁶⁷ HAMMOND, Helena. 'So You See, the Story Was Not Quite as You Were Told': *Maleficent, Dance, Disney, and Cynicism as the Choreo-Philosophical Critique of Neoliberal Precarity* [online]. *Dance Research: The Journal of the Society for Dance Research*, vol. 35, no. 1, 2017, pp. 3 – 48. [cit. z 22. 8. 2022]. Dostupné z: <<https://www.jstor.org/stable/90010865>>.

ktoré prvý film nechal nezodpovedané a diváka premýšľajúceho, prečo vlastne štvrtá sudička Zloba nebola pozvaná na krst malej Ruženky a čo stálo za rozhodnutím uvaliť takmer smrteľnú kliatbu na nevinné dieťa. „Vyroprávajme starý príbeh po novom a uvidíme, ako dobre ho poznáte,“⁶⁸ vraví rozprávačka na začiatku filmu, nastavujúc očakávania diváka na nový prístup k pôvodnému materiálu. V príbehu sa pracuje na základe predstavy, že udalosti, ktoré divák pozná z kresleného filmu sú nekompletné a rozprávajú príbeh iba z jedného uhla pohľadu – z pohľadu rodičov Ruženky. Konanie Zloby v pôvodnom filme nie je nijakým spôsobom vysvetlené, okrem domnienky, že koná jednoducho z pocitu urazenia, že nebola pozvaná na oslavu. Hraná adaptácia sa chytá tejto nevysvetlenej medzery a prináša divákovi úplne nový príbeh, kde sa antagonista stáva protagonistom. Divákovi je tak priblížená nie len postava Zloby, ale aj jej motivácia ku zoslaniu kliatby, pričom tradičné rozprávkové trópy sú prevracané hore nohami.

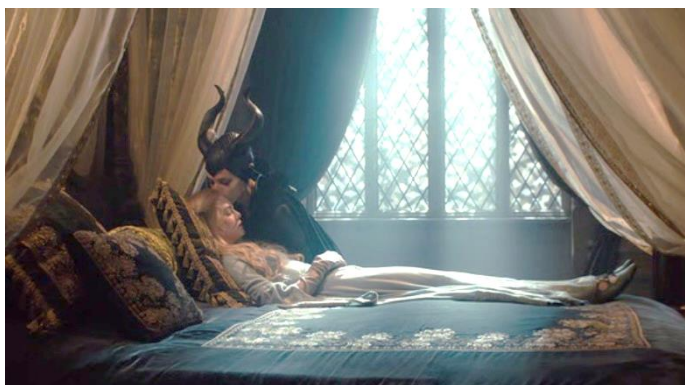
Zloba bývala kedysi vílou vo Vresoviskách, krajom magických bytostí, ktoré boli vo vojne s ľudským kráľovstvom. Po nečakanom stretnutí na hranici Vresovísk a sveta ľudí s malým chlapcom Stefanom - o ktorom divák, čo videl kreslený film vie, že sa v budúcnosti stane kráľom a otcom Ruženky – sa ich priateľstvo počas rokov vyvíja na niečo hlbšie. Na šesťnásty narodeniny dostáva Zloba od Stefana – podľa jeho slov - bozk pravej lásky, avšak následne sa už do Vresovísk nevracia a Zloba ostáva opustená. Stefan sa k nej po dlhých rokoch odlúčenia ale naozaj vracia, no jeho úmysly nie sú čisté. V snahe získať trón po umierajúcom kráľovi Zlobu uvádza do bezvedomia a v prahnutí po moci jej odrezáva krídla a prináša ich do zámku ako dôkaz svojej kráľovskej spôsobilosti, pričom Zloba sa prebúdz s výkrikom hrôzy. Tento silný obraz násillia, zrady a obrovskej traumy evokujúcej metaforu sexuálneho zneužitia poznačuje Zlobu natoľko, aby sa svojim prahnutím po pomste nechala zaviesť k deju pôvodného filmu, ktorý divák dôverne pozná.

Koncept bozku pravej lásky je dekonštruovaný – z klasických rozprávok, ako aj z predchádzajúcich Disney filmov divák vie, že bozk z pravej lásky prelomí akúkoľvek kliatbu, či už sa jedná o princov premenených na prvý pohľad odpudivé

⁶⁸ *Maleficent* [film]. Réžia Robert STROMBERG. USA: Walt Disney Pictures, Roth Films, 2014, 0:31.

stvorenia (*Kráska a zviera, Princezná a žaba*) alebo o kliatbu ktorá hlavné hrdinky uspáva a necháva napospas záchrany princom (*Snehulienka a sedem trpaslíkov*). Zloba v prípade hranej adaptácie na Ruženku zosiela kliatbu, ktorá môže byť prelomená len týmto aktom, na rozdiel od kreslenej verzie, kde ju odsudzuje rovno na smrť. V tomto prípade však divák už pozná celú pravdu, kde po traumatickom zážitku so Stefanom Zloba a ani sám Stefan na pravú lásku neveria. Vytvorenie kliatby s takouto podmienkou je len krutým výsmechom do jeho tváre so skutočnosťou, že jeho dcéra sa nikdy zo svojho spánku neprebudí.

Na rozdiel od kresleného filmu však Zloba netráva šesťnásť rokov hľadaním Ruženky schovanej v lese troma dobrými sudičkami, avšak sledovaním ich z tesnej blízkosti. Víly sudičky sú v tomto spracovaní vo svojej úlohe starať sa o princeznú Ruženku neschopné a je to práve Zloba, ktorá napriek svojej prvotnej nevraživosti dáva na malú princeznú pozor. Počas šesťnástich rokov si s Ruženkou postupne budujú puto a Zloba sa tak stáva jej vílou kmotričkou a adoptívnou mamou. Je to práve jej bozk na čelo Ruženky, čo kliatbu láme – po tom, čo si Zloba priznáva, že pri jej uvalení sa nechala ovládnuť nenávisťou a pomstou a prisahá, že na Ruženku bude dozerať aj pod kliatbou večného spánku (Obr. 33). Domnienka, že pravá láska neexistuje je tak vyvrátená – existuje, avšak niekedy je potlačená traumatickým zážitkom z minulosti a strachom z lásky samotnej. Nemusí sa pri tom jednať o lásku romantickú a bozk od princa, ktorého Ruženka ledva pozná, ale o lásku familiárnu či materskú. Rovnako ako v *Ľadovom kráľovstve* z roku 2013, tak aj vo *Vládkyni zla* dochádza k búraniu zastaralých rozprávkových stereotypov a v oboch filmoch je familiárna láska využitá k prelomeniu kliatby, čo už vo forme lásky sesterskej, rodičovskej alebo materskej.



Obr. 33 *Vládkyňa zla* (2014) – bozk pravej lásky

Kde sa Zloba počas filmu znova nachádza, tam Stefan na druhú stranu stráca sám seba – jeho posadnutosť prelomením kliatby a zničením Zloby ho postupne pohlcuje hnevom až do štádia, kedy mu na ničom inom nezáleží. Snaží sa prelomiť hradby, budí robotníkov uprostred noci a keď sa jeho jediná dcéra po

šestnástich rokoch neoznámene vracia do hradu, Stefan namiesto vlúdneho privítania ju prikazuje zamknúť v jej komnate a vôbec sa ňou nezaoberať.

Zelená farba tu naďalej vystupuje ako farba zloby – postavy aj emócie. Zelená mágia prichádza z pôvodného filmu do hranej adaptácie ako farba temna a kliatby. Mágia, ktorú Zloba používa ak nie je v stave veľkého rozhorčenia a hnevu je však farby zlatej – lieči ňou stromy, premieňa svojho spoločníka na iné bytosti a zo zábavy spúšťa dážď v chalúpke troch sudičiek. Zelená je farba hnevu, jedu a traumy, ktorá sa Zlobe doslova derie z hrude von - pri korunovácii kráľa Stefana v diaľke cez okno pozoruje zelený stĺp svetla tvorený všetkými negatívnymi emóciami, ktoré Zloba v sebe hromadí (Obr. 34). Kliatba zdieľa túto farbu a aj keď sa ju Zloba neskôr pokúša odvolať pomocou svojej zlatej mágie, jej podstata čistej nenávisti ju robí neprelomiteľnou iným spôsobom, ako bolo ustanovené – bozkom pravej lásky.

Vládkyňa zla sa radí k doposiaľ najvydarenejším hraným spracovaniám klasických filmov štúdia Disney. Nie len že aktualizuje zastaralé spoločenské hodnoty prezentované v kreslenom filme s pasívnou Ruženkou



a pomstychtivou Zlobou bez akejkoľvek hĺbky, ale rozvíja a vykresľuje tieto postavy v novom svetle bez toho, aby konečný film pôsobil nudne a nezaujímavo. Dekonstruované rozprávkové koncepty po *Ladovom kráľovstve* pokračujú s búraním definície pravej lásky ako lásky romantickej a zároveň prinášajú do čiernobielej otázky dobra a zla stupne šedi v podobe traumy a súcitu k postavám, nad ktorými by sa divák ako dieťa sledujúci kreslený originál ani nezamyslel.

Záver

Vo svojej práci som sa snažila priblížiť tvorbu Walt Disney Animation Studios, príchod ich zakladateľa Walta Disneyho k celovečernému animovanému filmu a ich následnú evolúciu od ručne kreslených až po súčasné CGI animované filmy. V práci som analyzovala animované filmy z rôznych časových období, ich hrané a CGI adaptácie a ako sa tieto diela svojim prínosom celovečernému animovanému filmu porovnávajú so svojimi kreslenými predchodcami.

CGI a hrané adaptácie existujúcich kreslených filmov sa nezaraďujú do žiadneho existujúceho obdobia štúdia Disney a fungujú tak ako aktualizované verzie svojich predchodcov s ohľadom na vývoj technológií použitých pri ich výrobe a spoločenskej tematiky, ktorá tiež za časové obdobie medzi vydaním pôvodného kresleného filmu a jeho adaptácie prešla vývojom. V súčasnej sociálno-politickej situácii, kde krízy globálnych rozmerov ako sú vojna, pandémie alebo klimatické zmeny sú permanentne prítomné v každodenných životoch obyvateľstva, ľudia sa častokrát túžia vrátiť do jednoduchších a bezstarostných čias svojho detstva. Fenomén nostalgie je tak jedným z hlavných dôvodov vzniku týchto adaptácií, získavajúc si záujem dospelého diváka, ktorý vyrástol s ich animovanými predchodcami a túži prežiť moment ich prvého zažitia ako dieťa znova.

Toto spojovanie kresleného filmu s detstvom a hranej adaptácie s dospelosťou však zároveň negatívne vplýva na verejnú mienku laického diváka o médiu animácie samotnej. CGI svojimi súčasnými technologickými vymoženosťami schopné verne imitovať realitu a hrané spracovania tak nepriamo dáva najavo, že toto médium so svojou cieľovou skupinou dospelých divákov stojí nad kresleným filmom, ktorý musel byť prerobený a upravený, aby držal krok s dobou a neostal tak iba filmom pre deti.

Celovečerný animovaný film v hollywoodskej tvorbe tak naďalej ostáva v povedomí laického diváka primárne detským a rodinným žánrom. Tvorba Walta Disneyho bola vo svojom čase priekopníkom týchto dvoch žánrov, no úlohy priekopníka výlučne animovanej tvorby pre dospelých, ktorá nie je realistickým CGI spracovaním filmu spred takmer 30 rokov, sa bude v Hollywoode musieť ujať niekto iný.

Zdroje

Bibliografia

- DOBSON, Nichola, HONESS ROE, Annabelle, RATELLE, Amy, RUDDALL, Caroline. *The Animation Studies Reader*. Bloomsbury, 2019. ISBN 978-1-5013-3260-9.
- FRITZ, Ben. *The Big Picture: The Fight for the Future of Movies*. Houghton Mifflin Harcour, 2018. ISBN 978-0-544-78976-0.
- FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing, 2008. ISBN 9780-86196-663-9.
- HERHUTH, Eric. *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture*. University of California Press, 2017. ISBN 978-0-520-29256-7.
- JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Československý filmový ústav, 1990. ISBN 80-7004-037-8.
- KAČALA, Ján, PISÁRČIKOVÁ, Mária. *Krátky slovník slovenského jazyka*. Veda, 1989. ISBN 80-224-0003-3.
- KAHNEMAN, Daniel. *Myšlení rychlé a pomalé*. Jan Melvil, 2012. ISBN 978-80-87270-42-4.
- KO, Dorothy. *Every Step a Lotus: Shoes for Bound Feet*. University of California Press, 2001. ISBN 978-0520232846.
- KWA, Shiamin, IDEMA, Wilt L. *Mulan: Five Versions of a Classic Chinese Legend, With Related Texts*. Hackett Publishing Company, Inc., 2010. ISBN 978-1603841962.
- NIEMEYER, Katherine. *Media and Nostalgia Yearning for the Past, Present and Future*. Palgrave Macmillan, 2014. ISBN 978-1137375872.
- PAIK, Karen. *To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios*. Chronicle Books, 2007. ISBN 978-0811850124.

Online

ACUNA, Kirsten. Disney has 17 more live-action movies of its animated classics planned — here they all are [online]. Insider.com. 29. 4. 2022. Dostupné z: <<https://www.insider.com/disney-live-action-remakes-2017-2>>.

AUSTIN, Allison. *'Beauty and the Beast': The Problem with Disney's Live-Action Remake Summed Up in One Scene* [online]. Collider.com. 24. 6. 2022. Dostupné z: <<https://collider.com/beauty-and-the-beast-remake-is-bad-worst-scene/>>.

BRAJER, Jessica. *Explained: Why Disney Stopped Making 2D-Animated Movies* [online]. Movieweb.com. 23. 4. 2022. Dostupné z: <<https://movieweb.com/disney-2d-animation-movies-stop-why/>>.

BROCKLEBANK, Lisa. *Disney's 'Mulan'—the 'True' Deconstructed Heroine?* [online]. *Marvels & Tales*, vol. 14, no. 2, 2000, pp. 268–83. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/41388562>>.

CROMBAR, Brandon. *Disney Eras* [online]. Featuredanimation.com. 7. 7. 2022. Dostupné z: <<https://featuredanimation.com/disney-eras/>>.

FAY, Carolyn. *Sleeping Beauty Must Die: The Plots of Perrault's 'La Belle Au Bois Dormant'* [online]. *Marvels & Tales*, vol. 22, no. 2, 2008, pp. 259–76. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/41388878>>.

HAMMOND, Helena. *'So You See, the Story Was Not Quite as You Were Told': Maleficent, Dance, Disney, and Cynicism as the Choreo-Philosophical Critique of Neoliberal Precarity* [online]. *Dance Research: The Journal of the Society for Dance Research*, vol. 35, no. 1, 2017, pp. 3–48. Dostupné z: <<https://www.jstor.org/stable/90010865>>.

HOLBROOK, Morris B. *Nostalgia and Consumption Preferences: Some Emerging Patterns of Consumer Tastes* [online]. *Journal of Consumer Research*, vol. 20, no. 2, 1993, pp. 245–56. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/2489272>>.

JAGOSE, Annamarie. *Queer Theory* [online]. Web.archive.org. [Australianhumanrightsreview.org]. [14. 6. 2008]. Dostupné z: <<https://web.archive.org/web/20121124181207/http://www.australianhumanitiesreview.org/archive/Issue-Dec-1996/jagose.html>>.

LAMAN, Douglas. How 'Beauty and the Beast' Shaped the Landscape of American Animation for 30 Years [online]. Collider.com. 9. 11. 2019. Dostupné z: <<https://collider.com/beauty-and-the-beast-influence-animation/>>.

LI, Jing. *Retelling the Story of a Woman Warrior in Hua Mulan (花木兰, 2009): Constructed Chineseness and the Female Voice* [online]. Marvels & Tales, vol. 32, no. 2, 2018, pp. 362–87. Dostupné z: <<https://doi.org/10.13110/marvelstaes.32.2.0362>>.

MUELLER, Michael. *What Brain Activity Can Explain Suspension of Disbelief?* [online]. Scientificamerican.com. 1. 1. 2014. Dostupné z: <<https://www.scientificamerican.com/article/what-brain-activity-can-explain-sus/>>.

NATALE, Richard. *The Movie Year: Hollywood Loses Its Middle Class : Box office: Blockbusters helped make it a record-setting year, but there was a rash of complete flops, and moderate successes seemed to disappear altogether* [online]. Latimes.com. 30. 12. 1994. Dostupné z: <<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1994-12-30-ca-14702-story.html>>.

REILLY, Cole. CHAPTER FOUR: An Encouraging Evolution Among the Disney Princesses? A Critical Feminist Analysis [online]. Counterpoints, vol. 477, 2016, pp. 51–63. Dostupné z <<http://www.jstor.org/stable/45157186>>.

RUDE, Mey. A Brief Timeline of Disney's 16 'First Gay Characters' [online]. Out.com. 22. 3. 2022. Dostupné z: <<https://www.out.com/film/2022/3/22/disneys-first-out-lgbtq-gay-characters> >.

SHAKESPEARE, William. *Hamlet* [online]. Přel. Josef Václav Sládek. V MKP 1. vyd. Městská knihovna v Praze, 2011. Dostupné z: <<http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/54/32/10/hamlet.pdf>>.

STOLL, Julia. *Number of Disney Plus subscribers worldwide from 1st quarter 2020 to 3rd quarter 2022* [online]. Statista.com. 26. 8. 2022. Dostupné z: <<https://www.statista.com/statistics/1095372/disney-plus-number-of-subscribers-us/>>.

TAYLOR, Drew. *Disney's 'Chicken Little': Inside the Troubled History of the Studio's First CGI Feature* [online]. Collider.com. 9. 11. 2020. Dostupné z: <<https://collider.com/disney-chicken-little-history-explained/>>.

The Lion King [online]. Boxofficemojo.com. Dostupné z: <<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3321923073/>>.

THORNDIKE, Edward Lee. A constant error in psychological ratings [online]. *Journal of Applied Psychology*, 4(1), 25–29, 1920. Dostupné z: <<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fh0071663>>.

Uncanny valley [online]. Dictionary.com. Dostupné z: <<https://www.dictionary.com/browse/uncanny-valley>>.

WHITTEN, Sarah. *Disney calls 'The Lion King' live-action. The Golden Globes just nominated it for best animated feature* [online]. Cnbc.com. 9. 12. 2019. Dostupné z: <<https://www.cnbc.com/2019/12/09/disney-calls-lion-king-live-action-golden-globes-says-its-animated.html>>.

Filmy

Beauty and the Beast [film]. Réžia Bill CONDON. USA: Walt Disney Pictures, Mandeville Films, 2017.

From Legend to Life The Making of Mulan [dokumentárny film]. USA, 1998.

Making Of The Lion King [dokumentárny film]. Réžia Dan BOOTHE. USA: The Writhwood Group, 1994.

Maleficent [film]. Réžia Robert STROMBERG. USA: Walt Disney Pictures, Roth Films, 2014.

Mulan [film]. Réžia Tony BANCROFT, Barry COOK. USA: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation, 1998.

Mulan [film]. Réžia Niki CARO. USA: Walt Disney Pictures, 2020.

The Making of Beauty and the Beast [dokumentárny film]. Réžia Joseph CAROLEI. USA: The Walt Disney Company, Blue Streak Production, 1991.

Zoznam obrázkov

Obr. 1 Záber z filmu Walta Disneyho *Alica v krajine kresieb* (1923 – 1927).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 2 Záber z filmu Walta Disneyho *Mickey kormidelníkom* (1928).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 3 Záber z filmu Burta Gilleta *Kvety a stromy* (1934).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 4 Záber z filmu Wilfreda Jacksona *Starý Mlyn* (1937).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 5 Záber z filmu Wilfreda Jacksona *Bohyňa Jari* (1934).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 6 Záber z filmu Johna Lassetera *André a včela* (1984).

Zdroj: Pixar Animation Studios

Obr. 7 Záber z filmu Jona Musкера a Rona Clementsa *Princezná a žaba* (2009).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 8 Plagát k filmu Tima Burtona *Alica v krajine zázrakov* (2010).

Zdroj: Walt Disney Pictures

Obr. 9 Maľba N. C. Wyetha *Obor* (1922).

Zdroj: Collections.brandywine.org

Obr. 10 Záber z filmu Roba Minkoffa a Rogera Allersa *Leví Kráľ* (1995).

Zdroj: Walt Disney Animation Studio

Obr. 11 Tamtiež.

Obr. 12 Tamtiež.

Obr. 13 Tamtiež.

Obr. 14 Tamtiež.

Obr. 15 Záber z filmu Jona Favreau *Leví Kráľ* (2019).

Zdroj: Walt Disney Animation Studio

Obr. 16 Záber z filmu Roba Minkoffa a Rogera Allersa *Leví Kráľ* (1995).

Zdroj: Walt Disney Animation Studio

Obr. 17 Záber z filmu Garyho Trousdala a Kirka Wise *Kráska a zvierá* (1991).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 18 Tamtiež.

Obr. 19 Tamtiež.

Obr. 20 Záber z filmu Billa Condon *Kráska a zvierá* (2017).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 21 Záber z filmu Garyho Trousdala a Kirka Wise *Kráska a zvierá* (1991).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 22 Záber z filmu Billa Condon *Kráska a zvierá* (2017).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 23 Záber z filmu Tonyho Bancrofta a Barryho Cooka *Mulan* (1998).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 24 Tamtiež.

Obr. 25 Tamtiež.

Obr. 26 Tamtiež.

Obr. 27 Ukážka tradičnej čínskej kaligrafie.

Zdroj: Asiansociety.org

Obr. 28 Záber z filmu Tonyho Bancrofta a Barryho Cooka *Mulan* (1998).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 29 Záber z filmu Niki Caro *Mulan* (2020).

Zdroj: Walt Disney Pictures

Obr. 30 Tamtiež.

Obr. 31 Záber z filmu Wolfganga Reithermana, Clyda Geronimiho, Erica Larsona a Les Clarka *Šípková Ruženka* (1959).

Zdroj: Walt Disney Animation Studios

Obr. 32 Tamtiež.

Obr. 33 Záber z filmu Roberta Stromberga *Vládkyňa zla* (2014).

Zdroj: Walt Disney Pictures

Obr. 34 Tamtiež.