

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra žurnalistiky

KONCEPT KRÁSY V POHÁDKÁCH DISNEY

Magisterská diplomová práce

Lenka POLÁČEK HUČÍNOVÁ

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Peter VALČEK, Ph.D.

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci vypracovala samostatně. Dodržovala jsem zásady vědecké etiky a uvedla všechny použité zdroje.

Počet znaků: 260 987

V Olomouci dne 10. dubna 2016

.....

Děkuji docentu Petru Valčekovi za odborné vedení práce a podnětné rady. Petru Poláčkovi za korektury textu a podporu při studiu a také svým prarodičům Janu a Boženě Hučínovým za upřímný zájem o mou práci, který byl velkou motivací pro její dokončení.

Anotace

Práce se soustřeďuje na podobu krásy v animovaných filmech z produkce společnosti Disney. Krásou přitom rozumí vizuální vlastnost, která nese v kontextu pohádky významovou hodnotu. Předmětem práce je nalézt a popsat vizuální prvky, jimiž se koncept krásy demonstruje a tyto následně interpretovat.

Zásadním momentem práce je diskurz pohádky, v jehož rámci analýza probíhá. Pohádkou tak práce nerozumí jen literární žánr, ale specifický a komplexní sociokulturní jev, který uvádí do souvislosti právě s filmy z produkce společnosti Disney.

Konkrétním analyzovaným materiálem jsou potom filmy *Tangled* (2010) a *Frozen* (2013); včetně dovětků *Tangled Ever After* (2012) a *Frozen Fever* (2015).

Klíčová slova

Pohádka, Disney, krása, animovaný film, výklad pohádky, Frozen, Tangled

Abstract

This thesis is focused on the form of beauty in animated films produced by the Disney company. Beauty in this context is understood to be a visual characteristic that carries a semantic value in the context of fairy tales. The main aim of this thesis is to identify and describe the visual elements by which is the concept of beauty demonstrated and subsequently to interpret these elements.

The discourse of a fairy tale, which defines the framework for the analysis, is considered to be the cornerstone of this thesis. A Fairy tale is thus not only understood as a literary genre, but rather a specific and complex sociocultural phenomenon, which is being put into context with the Disney-produced films by this thesis.

Specific materials analyzed here are the films *Tangled* (2010) and *Frozen* (2013), including *Tangled Ever After* (2012) and *Frozen Fever* (2015) postscripts.

Keywords

Fairy tale, Disney, Beauty, Animated Film, Fairy Tale Interpretation, Frozen, Tangled

Obsah

1. Úvod.....	1
2. Teoretická část.....	3
2.1. Pohádka	3
2.1.1. Mýtus pohádky	5
2.1.2. Pohádka v literatuře.....	6
2.1.3. Pohádka v roli vychovatele	8
2.1.4. Pohádka a psychologie	9
2.1.5. Disney pohádka?	11
2.1.6. Vizuál, film a pohádka	13
2.2. Krása.....	17
2.2.1. Krása v historii	17
2.2.2. <i>Claritas</i> – krása jasnosti	21
2.2.3. Atributy ošklivosti.....	23
2.2.4. Krása v sociologii a sociální psychologii	24
2.2.5. Krása v pohádce	28
2.2.6. Nekrásné postavy	35
2.3. Animovaný film a společnost Disney.....	37
2.3.1. Disney studio a Disney Universe	37
2.3.2. Disney a animace.....	39
2.3.3. Technický vývoj a technické obrazy	43
2.3.4. Vizuální proměna Disney stylu v důsledku CGI	46
2.3.5. Disney a feministická kritika.....	47
3. Analytická část	51
3.1. Metodika práce	51
3.2. Výběr vzorku.....	55
3.3. První fáze analýzy	56
3.3.1. Flynn Rider.....	57
3.3.2. Rapunzel.....	60
3.3.3. Elsa	64
3.3.4. Anna	67
3.3.5. Kristoff	69
3.3.6. Hans.....	71
3.4. Druhá fáze analýzy	74
3.4.1. Intertextualita.....	74
3.4.2. Interdiskurzivita.....	75

3.4.3.	Krása.....	77
3.4.4.	Psychologický rozbor	79
3.5.	Třetí fáze analýzy	85
3.5.1.	Komerce	85
3.5.2.	Technické parametry produkce	86
3.5.3.	Feministická kritika a její dopady	88
3.5.4.	Feminismus a krása	94
4.	Závěr.....	98
5.	Literatura:	101
6.	Elektronické zdroje:	105
7.	Seznam příloh.....	107
8.	Obrazové přílohy.....	109

1. Úvod

Společnost Disney je globálním kulturním hráčem s dlouholetou tradicí a stabilní pozicí. Upoutává a okouzluje miliony dětí, dospívajících i dospělých. Zanechala své stopy v bezpočtu dětských pokojíků, šatníků, hraček, her i fantasií. Kritický zájem o její produkci se tak jeví odůvodněný, až nezbytný.

Tento zájem je přirozeně podpořen i skutečností, že se společnost Disney zaměřuje především na děti a mládež. Všeobecná představa snadné ovlivnitelnosti a manipulovatelnosti dětské mysli tak vedla k mnohým diskuzím nad obsahy, které jsou dětem předkládány a Disney korporace proto čelila a čelí mnohým kritickým hlasům, často založených na teoretickém základu feminismu. Nutno zdůraznit, že společnost Disney se aktivně zapojila do veřejné diskuze a mnohé z kritik ve své tvorbě reflektuje.

Tato práce se zaměřuje na hledání podoby a významu krásy, jak je konstruovaná v produktech společnosti Disney. Klade si za cíl teoreticky uchopit a popsat koncept krásy realizovaný v současných Disney pohádkových filmech a rozkrýt jeho vizuální a významové charakteristiky. Analýza i interpretace přitom proběhne výhradně v kontextu pohádky/filmu pro děti. Vzhledem k tomu, že práce neusiluje o estetické hodnocení, může si dovolit užití úzkého interpretačního rámce.

Nabízí se dále otázka, zda práce využije již zmíněné teoretické základny feministické kritiky, která se mimo jiné soustřeďuje i na fyzickou krásu a reprezentací ženského těla. Tato práce se ovšem zabývá krásou femininní stejně jako maskulinní a rozdíl mezi nimi neproblematizuje. Proto, ačkoliv zmiňuje některé feministické teoretické koncepce, nepovažuje je za stěžejní rámeček práce.

Práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a analytickou.

V teoretické části vysvětluje základní pojmy, s nimiž pracuje, uvádí a komentuje teoretické koncepty, na které navazuje nebo je jinak reflektuje. Rozvíjí přitom především dva nejzásadnější pojmy, a to „pohádka“ a „krása“ a jejich vzájemný vztah.

Pohádku práce pojímá nikoliv jako pouhý literární žánr, ale jako specifický sociokulturní diskurz, formovaný dlouhou tradicí a mnohými teoretickými konceptualizacemi. Krásu potom rozvádí neméně interdisciplinárním přístupem především z pohledu sociálních věd a historie. Snaží se přitom do maximální možné míry vyhnout estetickým soudům.

Na teoretické rovině si práce mimo jiné všimá i změny, kterou prošly možnosti a parametry produkce animovaného filmu v souvislosti s technologickým pokrokem a specifik elektronického obrazu.

V analytické části potom práce připojuje rozbor posledních dvou animovaných Disney filmů z kolekce Disney klasik, totiž film *Tangled* z roku 2010 a *Frozen* (2013) a to včetně dovětků *Tangled Ever After* (2012) a *Frozen Fever* (2015).

Rozbor přitom probíhá formou diskurzivní analýzy inspirované přístupem Normana Fairclougha, a tedy na třech úrovních – na úrovni samotného textu, kdy se zaměřuje na jednotlivé hlavní postavy vybraných filmů, jejich vizuální podobu, roli v příběhu a morální statut, na úrovni diskurzivních praktik, přičemž za rámcový považuje diskurz pohádky, v jehož kontextu také interpretuje zjištění vzešlá z prvního stupně analýzy a nakonec na úrovni sociokulturní praxe, kdy se zaměřuje především na kontext producenta, technická specifika produkce animovaného filmu a společenskou kritiku, která se v analyzovaném vzorku nějakým způsobem projevila.

2. Teoretická část

V této části se práce pokusí o zasazení tématu do širších sociokulturních souvislostí a o reflexi vybraných teoretických konceptů. Zaměří se především na rozvedení základních pojmů *pohádka* a *krása* a vymezí konkrétní uchopení těchto jinak velmi širokých pojmů.

V duchu kulturních studií práce usiluje o maximální možný oborový nadhled a připouští přitom do jisté míry možnou povrchnost uvažování v oblastech, v nichž není autorka specializovaná. I přesto ovšem považuje práce svou transdisciplinárnost za přínosnou a potřebnou, a postřehů, které z ní vyplývají, využívá i v části analytické.

V závěru teoretické části se práce věnuje také kontextu produkce společnosti Disney, jejímu globálnímu společenskému významu. Zmíní i některé z kritik, kterým společnost čelila, a které budou dále zmíněné v analytické části.

2.1. Pohádka

Zásadním rámcem práce je pohádka. Vzhledem k možnému nezměrnému rozsahu polemik nad kategorií pohádky je ovšem nezbytné zvolit jen vybrané přístupy. V následující části proto práce rozvede některé teoretické koncepty pojmání pohádky, které dále usouvztaží s avizovanými filmy z produkce společnosti Disney.

Pohádkou se přitom v kontextu této práce rozumí komplexní sociokulturní jev, který je svým historickým i psychologickým významem podobný mýtu. Například Peter Valček ve Slovníku literární teorie uvádí, že pohádka je: „*prozaický žánr lidové slovesnosti a lidového vyprávění, který zobrazuje skutečnost s využitím nadpřirozeného a kouzelného momentu, umožňujícího logicky nezvratné fabulační dosažení komunikačního cíle pohádky – imaginární uskutečnění lidských tužeb či vítězství dobra nad zlem.*“¹

Pohádku ovšem nedefinuje jen čarovný moment a souboj dobra se zlem, ale řada dalších zásadních rysů, z nichž mnohými se pohádka vztahuje k mýtu, například: „*prožívání obrazu světa v pohádce je zřídka kdy prostorově konkretizované, ale vždy indexově (enigmaticko-deiktickým náznakem) poukazuje na nějaký horizont mentálního reliéfu (prostoru) epistemicky kultivované skutečnosti – na rozdíl od mýtu mění se v pohádce »kód kosmologický na kód společenský« (Zala).*“²

Dál, stejně jako v mýtu, ani v pohádce není čas lineární, plynoucí od počátku ke konci, ale cyklický. Lotman uvádí, že: „*Cyklický svět mytologických textů vytváří mnohvrstevnatý*

¹ VALČEK, Peter. *Slovník literárnej teórie, A-Ž. 2.*, rozš. a opr. vyd. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2006. ISBN 80-89222-09-9, s. 229

² VALČEK, Peter. *Slovník literárnej teórie, A-Ž. 2.*, rozš. a opr. vyd. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2006. ISBN 80-89222-09-9, s. 229

*mechanismus se zřetelně projevujícími se znaky topologické organizace.*³ Totéž platí i pro pohádku, v níž je cykličnost času navíc funkčním prvkem: „*Je to však boj s abstrakcí, ne s evangelizací.*“⁴ *Cyklicky uzavřená kultura kontrasty abstraktní-konkrétní, obsah-forma, tělo-duše, hmota-duch, prostor-čas nevnímala bezprostředně, ale ztotožňovala je vždy s konkrétním civilizačně-kulturním prostředím právě piktogramatickou transcendencí pověstí, legendy, mýtu.*⁵ Stejnou strategii boje s bezprostředně neuchopitelnou abstrakcí přitom můžeme vnímat v dětské recepci pohádky, jelikož dítě se potýká s nepochopením abstraktních představ ještě v mladším školním věku.⁶ Právě konkretizování abstraktního je stěžejním principem pohádky, který ji odlišuje od jiných příběhů. „*Stejnou roli hrají i minerální fabulace mýtů, pověr a pověstí (topologická dominance zlata, zrcadla, soli a podobně).*“⁷ Cykličnost a substituce abstraktních představ prvky z topologického pole zároveň souvisí i s animistickými proměnami předmětů a postav. Dle Lotmana: „*Postavy a předměty, zmiňované na různých úrovních cyklického mytologického mechanismu, jsou rozličnými vlastními jmény jednoho a téhož.*“⁸

Metamorfóza a transmutace jsou tak dalšími významnými rysy, které má pohádka společné s mýtem a které významně určují její komunikační cíl. Na rozdíl od mýtu však pohádka neobsahuje unikátní a fatální příběh o světě, jeho vzniku a zákonitostech, ale naopak zcela obecný a v principu smířlivý příběh o člověku a jeho touhách. I díky tomu je pohádka, podobně jako hra, „*symbolickým opakováním času života, který je zásadně, existenciálně neopakovatelný.*“⁹

³ LOTMAN, J. M. Sémiosféra a problematika syžetu. *Aluze: revue pro literaturu, filozofii a jiné.* 2012, **2012**(1), 74 - 88.

⁴ V textu se hovoří o kontrastu křesťanství a pohanství, křesťanství reprezentuje nástup lineárního vnímání času, zatímco pohanství jeho cykličnost.

⁵ VALČEK, Peter. *Čas kentaurův.* Bratislava: IRIS, c2000. ISBN 80-887-7893-X.

⁶ INHELDER, Bärbel, PIAGET, Jean. *Psychologie dítěte.* Vyd. 6., V této edici 1. Překlad Eva Vyskočilová. Praha: Portál, 2014. Klasici. ISBN 978-80-262-0691-0.

⁷ VALČEK, Peter. *Čas kentaurův.* Bratislava: IRIS, c2000. ISBN 80-887-7893-X.

⁸ LOTMAN, J. M. Sémiosféra a problematika syžetu. *Aluze: revue pro literaturu, filozofii a jiné.* 2012, **2012**(1), 74 - 88.

⁹ VALČEK, Peter. *Slovník literárnej teórie, A-Ž.* 2., rozš. a opr. vyd. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2006. ISBN 80-89222-09-9. St. 229

2.1.1. Mýtus pohádky

„Čeští synové a dcery!

Snad jedinou památkou na první doby života našich předků jsou národní báje. Jsou to naše nejdražší skvosty, které dochovaly se až na naše doby z oněch prvních dob, kdy Slovan počal vládnouti matičce zemi, kdy něžná mysl našich praotců a pramatek kouzlila si nebe a báječný svůj svět. Kolik set, ba tisíců pokolení těšilo se z vysoce vzácných těch plodů obrazotvornosti slovanské, kolik nadšení a blahých chvil způsobily zkazky ty ve slovanských chaloupkách! Jsou nad zlato a drahé kamení, jsou nám, byť i mlhavým, přece vzácným a milým obrazem obrazotvornosti našich předků, jejich nadpozemského světa. Uvili jsme z čarokrásných květů těch kytičku, již Vám do rukou klademe s přáním, abyste v libodechosti jejích jako hodní synové a dcery slavných svých předků našli potěšení i krásu, již kouzlila před věky snívá mysl praotců a pramatek. Sebrali jsme květy ty po luzích slovanských, abyste jako synové a dcery veliké Slavie nezapomínali, že jste ratolestí na mohutném kmenu, v jehož stínu spřádány byly tyto něžné sny za dob nejstarších.“

(Předmluva ke knize *Kytice slovanských bájí*, 1895)¹⁰

Náš dnešní pohled na pohádku by mohl být téměř dokonale popsán citátem ze Svěrákovy písničky: „*Pohádka čistou vodu má a dobrým lidem žízeň hasí, a kdo se nad tím zadumá, před spaním aspoň doušek dá si.*“¹¹ Toto čtyřverší shrnuje mnohé charakteristiky, které přisuzujeme pohádce dnes; je čistá, nevinná a má moc, která je sama v jistém smyslu magická, totiž moc výchovnou a zároveň terapeutickou; moc spoluutvářet svého posluchače.

Romantická představa dávnověkosti pohádky se posiluje s národním obrozením a pohádka se tak stává mýtem doslova v barthovském smyslu slova.¹² Je naturalizovaná, jako by byla beze změny vždy přítomná v národní slovesnosti a nabývá tak rozměr dávné moudrosti předků. Zároveň se začíná obracet primárně k dětskému čtenáři, čímž získává punc nevinnosti, přirozené naivity a čistoty.

Výše citovaný text je předmluvou ke knize *Kytice slovanských bájí*, vydané roku 1895 v Praze nákladem A. Hynka, knihkupce, a jejími autory jsou editoři sbírky Jan Dolenský a Antonín Jirák. Předmluva je příkladnou ukázkou konstruování mýtu pohádky. Silně motivuje čtenáře, aby interpretovali předkládané texty, jako „*jedinou památku na první doby života našich předků.*“ Jejich hodnota je kumulativně navyšovaná; jsou to: „*naše nejdražší*

¹⁰ DOLENSKÝ Jan, JIRÁK Antonín. *Kytice slovanských bájí*. 1. Vyd. Praha, 1895, 163s.

¹¹ SVĚRÁK, Zdeněk a Jan SVĚRÁK. 2014. *Tři bratři* [film].

¹² V tomto smyslu je mýtus sémiotickou strukturou, která primárně vyplývá z intence producenta. Mýtické promluvy tak zamlčující doslovnost a naplňující vyprázdňenou formu novým konceptem mýtu. V tomto případě můžeme mluvit o tom, že koncept národnosti kolonizoval pohádku a učinil ji tak označujícím pro lidovou národní moudrost. BARTHES, Roland. *Mytologie*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2004. Bod (Dokořán). ISBN 80-86569-73-X.

skvosty;“ „vzácné plody obraznosti slovanské,“ „jsou nad zlato a drahé kamení,“ „mlhavým, přece vzácným a milým obrazem obrazotvornosti našich předků,“ „čarokrásné květy,“ „něžné sny spřádané za dob nejstarších.“

Za autory těchto národních bájí jsou označováni „naši předkové;“ „naši praotci a pramatky;“ případně „snívá mysl našich praotců a pramatek.“ A jejich poslání je více než zřejmé: „abyste v libodechosti její (myšlena kytice uvitá z bájí) jako hodní synové a dcery slavných svých předků našli potěšení i krásu,“ „abyste jako synové a dcery veliké Slavie nezapomínali, že jste ratolestí na mohutném kamenu...“

Pomineme-li zcela očividný patos a důraz na národní identitu (který není předmětem práce) zbývá konceptualizace pohádky jakožto přímého dědictví „praotců a pramatek“ velmi archaického, ale ryzího původu. V tomto smyslu je pohádka extrémně silnou autoritou, z pozice dětského posluchače/čtenáře zcela nezpochybnitelnou a neoddiskutovatelnou a její pravdy a hodnoty se jeví jako absolutní a zcela přirozené.

Tento romantizující přístup k pohádce je společný mnohým psychologicky i pedagogicky orientovaným teoretikům, snad proto, že obstojně vysvětluje původ výchovně terapeutické moci, kterou pohádka působí na dětského posluchače. Jako příklad za všechny může sloužit vyjádření Bruno Bettelheima: „*Staletími (ne-li tisíciletími) převyprávování pohádky nabývaly stále větší vytríbenosti, až nabyly schopnosti sdělovat zároveň zjevné i skryté významy, a promlouvat tak ke všem rovinám lidské osobnosti současně a navazovat spojení způsobem, který oslovuje nevzdělanou mysl dítěte stejně jako náročného dospělého.*“¹³

2.1.2. Pohádka v literatuře

Literární věda má naopak k pohádce mnohem pragmatičtější přístup. Například ve slovníku literární teorie se dozvíme, že pohádka je „*prozaický žánr lidové slovesnosti, jehož vyprávění podává objektivní realitu jako nadpřirozenou s naivní samozřejmostí, jakoby vše bylo skutečné; přes svoji fiktivnost tak zpravidla postihuje některé základní lidské touhy, etické normy a obecné životní pravdy.*“¹⁴

Literární věda sleduje především historický vývoj pohádky. V rámci tohoto vývoje nebyla pohádka vždy „čistou vodou,“ ale plnila spíše funkci lidové zábavy nízké hodnoty tzv. knížky lidového čtení a často byla naplněna brutalitami, sexualitou a vulgaritami. Obvykle

¹³ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

¹⁴ VLAŠÍN, Štěpán (ed.). *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984. s. 281

v nich absentoval i důraz na souboj dobra se zlem, končily tragicky, až hororově.¹⁵ Značné množství brutálních a krvavých výjevů se do současnosti zachovalo především v zahraničních lidových pohádkách, zatímco české pohádky se dočkaly množství úprav za účelem přizpůsobení dětskému čtenáři a jeho mravní výchově.

Pohádka se stala i faktorem ovlivňujícím vývoj literárního jazyka – především klasicistní pohádka Charlese Perraulta, která znamenala návrat k nenormovanému, hovorovému jazyku. Jak uvádí Valček, pohádka měla podobný význam pro vývoj jazyka i v období romantismu „v Německu i u nás, kde na Herderově filosofii kultury založená iniciativa bratří Grimmů vedla ke sběru a zdokumentování lidových pohádek ve všech evropských zemích (u nás sbírka P. Dobšinského).“¹⁶

Literární věda dále pohádku dělí například na autorskou, literární a folklorní, nebo kouzelnou, zvířecí, pěstounskou (tj. návodně poučnou), kumulativní (s opakujícími se epizodami, zaměřenou na nejmenší posluchače), novelistickou, anekdotickou a mytologickou/legendární.¹⁷

Zajímavější je ale uvažování o pohádce na základě motivů a syžetů, které v literární teorii výrazně reprezentuje Vladimír J. Propp. Jeho strukturalistický přístup vychází z poznatku, že „stálými, stabilními prvky pohádek jsou funkce jednajících osob,“¹⁸ samotné postavy přitom mohou být zaměňovány (např. Mrazík a paní Zima), zásadní ovšem je, že „posloupnost funkcí je vždy totožná.“

Ve studii Morfologie pohádky tak Propp přichází se sadou jednatřiceti funkcí jednajících osob, které lze v dané posloupnosti aplikovat na každou pohádku. Funkce se přitom často vyskytují ve dvojicích jako: boj – vítězství, pronásledování – záchrana, zákaz – porušení. Zajímavé je, že ačkoliv se Propp krátce věnuje i atributům postav, atribut krásy nijak nezvýznamňuje a to i přes to, že ve značné části citátů z pohádek, které ve své studii uvádí, krása figuruje.

¹⁵ VYHLÍDAL, Zdeněk. *Klasická pohádka a skutečnost*. 1. vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2004. 207 s. ISBN 80-7266-164-7.

¹⁶ VALČEK, Peter. *Slovník literárnej teórie, A-Ž. 2.*, rozš. a opr. vyd. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2006. ISBN 80-89222-09-9.

¹⁷ Podrobnější popis dělení však již není pro tuto práci dále přínosný.

¹⁸ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9. s. 27

2.1.3. Pohádka v roli vychovatele

Na počátku dvacátého století se rozběhla diskuze o vhodnosti/nevhodnosti pohádky pro dětské publikum. Argumentem proti pohádce byla její nerealističnost a fantasknost, která měla dle kritiků za následek zbytečné rozptýlení koncentrace dětských čtenářů na reálný svět. K tomu se připojil i nesouhlas s přítomností drastických a hrůzostrašných motivů.¹⁹

Nakonec však byla pohádka legitimizována jako pedagogický prostředek a dostalo se jí patřičné pozornosti i v tomto směru.

Například Jaroslav Toman v Kapitolách z dětské literatury uvádí tři základní funkce dětské literatury a to estetickou, poznávací a výchovnou. „*V komplexním působení svých základních funkcí, integrovaných právě prioritní a nezastupitelnou funkcí estetickou, získává literární dílo uměleckou svébytnost a nebývalou schopnost mnohostranně rozvíjet dětskou osobnost, ať už po stránce citové, rozumové, volní nebo charakterové.*“²⁰ Mimo tyto funkce, které se v zásadě shodují s funkcemi literatury pro dospělé, uvádí i další, zcela specifické vzhledem k dětskému čtenáři. Jsou to například funkce magická, projevující se především symbolizováním přírodních sil, ale také aktualizací rytmu užíváním magických formulí, funkce fyziologická, zaměřená na procvičování výslovnosti, funkce společenská a především funkce etická, „*poučující o zásadních normách vztahů mezi lidmi a povinnostech dítěte vůči sobě, svým vrstevníkům a dospělým, fixující v jeho vědomí představy o hodnotách dobra, zla, pravdivosti a krásy a utvářející v něm potřebné mravní citění, myšlení a konání.*“²¹

V současnosti se můžeme setkat s mnohými amatérskými i profesně pedagogickými texty, které propagují pohádku jakožto dostupný a přirozený nástroj výchovy – mnohé z nich jsou zveřejněny dokonce na metodickém portále rámcového vzdělávacího programu (rvp.cz), pohádku lze tedy považovat za legitimní součást aktuální výchovně vzdělávací politiky.

Tyto texty přitom často reagují na psychologické teorie o pohádce (viz následující podkapitola) a v souladu s nimi volají po návratu tradiční pohádky – tedy pohádky vycházející z ústní lidové slovesnosti. Patrná je také snaha agitovat za čtení a předčítání dětskému posluchači na místo konzumování filmových, televizních a jiných mediálních obsahů.²²

¹⁹ VYHLÍDAL, Zdeněk. Klasická pohádka a skutečnost. 1. vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2004. 207 s. ISBN 80-7266-164-7.

²⁰ TOMAN, Jaroslav. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. 1. vyd. České Budějovice: Jihočes. univ., 1992. 98 s. ISBN 80-7040-055-2. s. 47

²¹ TOMAN, Jaroslav. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. 1. vyd. České Budějovice: Jihočes. univ., 1992. 98 s. ISBN 80-7040-055-2. s. 48

²² STAŇKOVÁ, Lucie. Pohádka a jejich vliv na psychický vývoj dítěte. *Metodický portál: Články* [online]. 24. 01. 2011, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY-VYVOJ-DITETE.html>>. ISSN 1802-4785.

2.1.4. Pohádka a psychologie

„*My love is like a storybook story*

But it's as real as the feelings I feel“

(Z textu písně Storybook Love, Mark Knopfler, 1987)

Psychologické vnímání pohádky plynule navazuje na její pedagogický význam a úzce souvisí s ochotou přisuzovat pohádce významný vliv na psychický vývoj dítěte.

Dle Černouška je „*zásadní funkcí pohádky strukturovat skutečnost.*“²³ Je to tedy jakýsi cvičný časoprostor, v němž recipient může nanečisto prožít i komplikované situace, jako je sourozenecká rivalita nebo pohlavní zrání, a získat tak přibližnou představu o tom, jak se s těmito obtížemi vyrovnat v reálu a především jak dosáhnout šťastného konce. Význam pohádky tak podle něj nespočívá jen v morálním poselství o dobru a zlu, povinnostech a etických normách a hodnotách, ale podílí se na samotném konstruování lidské psychiky.

Podobně nahlíží pohádku i Bruno Bettelheim, vycházející z freudovské tradice psychoanalýzy, který říká že: „*podle psychoanalytického modelu lidské osobnosti obsahují pohádky důležitá sdělení pro vědomou, předvědomou a nevědomou mysl, ať funguje v daném okamžiku na kterékoli úrovni.*“²⁴

Dítě, které není a priori schopné řešit psychologické problémy plynoucí z podstaty růstu a dospívání rozumovým přístupem, řeší je prostřednictvím sprádaní denních snů. V tom podle Bettelheima spočívá nejzásadnější podstata pohádky, protože „*tvar a stavba pohádek mu [dětskému recipientovi] nabízejí obrazy, díky nimž může strukturovat denní sny a s jejich pomocí dát lepší směr svému životu.*“²⁵ V opačném případě hrozí, že tyto podněty zůstanou uzamčené v nevědomí, což může vést k druhotným projevům nevědomých prvků, nebo dokonce narušení osobnosti. Pevná struktura pohádky obsahující zápletku a zároveň její řešení tak nabízí dítěti nástroj k uchopení a především vyřešení svých vnitřních konfliktů prostřednictvím sžití se s hrdinou.

Dále uvádí Bettelheim několik zásadních charakteristik pohádky: „*Pro pohádku je příznačné, že uvede existenciální dilema stručně a přímo. To umožní dítěti poprat se s problémem v jeho nejzákladnější podobě, zatímco složitější zápletky by dítě jenom máta. [...] Postavy jsou vykresleny zřetelně a podrobnosti, kromě opravdu důležitých, jsou*

²³ ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1.

²⁴ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

²⁵ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

vynechány. *Všechny charaktery jsou spíše typické než jedinečné.*²⁶ Tento schematismus, který by se z hlediska literární estetiky mohl zdát jako negativum, je tak jedním ze základních funkčních rysů pohádky. Podobné hodnocení přejímá dokonce i Eco (jakkoliv není představitelem psychoanalytické interpretace pohádek) a připouští, že pohádkový schematismus není možné chápat jako stylistickou nedokonalost, ale jako funkční prvek.²⁷

Nedourčenost postav, která nabízí maximální možný prostor pro projekci vlastních niterných pocitů a fantasií dítěte, je zřetelná i z jejich pojmenování (či spíše nepojmenování). „*Vyskytnou-li se v pohádkách jména, je zřejmé, že to nejsou opravdová jména, ale jména obecná nebo popisná;*“²⁸ individualizované pojmenování hrdiny by totiž už do značné míry omezilo možné projekční pole.

Dalším zásadním rysem pohádky je polarita, kterou Bettelheim popisuje jako nerozporuplnost. Tedy že člověk je buď dobrý, nebo špatný, nic mezi tím; jedna sestra je krásná, ostatní ošklivé. Zároveň zdůrazňuje, že přítomnost špatnosti a zla je stejně důležitá, jako přítomnost dobra. „*Převládající kultura ráda předstírá, zejména co se dětí týče, že temná stránka člověka neexistuje, a prohlašuje, že věří v možnost nápravy člověka.*“²⁹ Děti si ovšem často samy uvědomují svou touhu jednat jako zlé postavy a ačkoliv se nakonec chovají dobře, raději by se chovaly špatně. Jestliže jim tedy „*bezpečné*“³⁰ dětské příběhy z opatrnosti neposkytnou obraz zla a smrti neumožní jim vypořádat se s vlastní sobeckostí, zlostí a agresivitou, které jsou ovšem součástí lidské přirozenosti.

V neposlední řadě hovoří Bettelheim o nepříznivém vlivu snah o racionalizaci. Vypravování „*skutečných příběhů*“³¹ dětem nenabízí pocit bezpečí a potenciální terapeutická funkce takovýchto vypravování je ve srovnání s pohádkou mizivá. Ještě zrádnější však mohou být snahy dospělých racionalizovat dětem jejich prožívání pohádky. „*Výklady dospělých, ač jsou jakkoliv správné, připraví dítě o příležitost pocítit, že opakovaným nasloucháním pohádce a přemýšlením o ní se samo úspěšně vypořádalo s obtížnou situací.*“³²

²⁶ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

²⁷ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. [i.e. vyd. 2., V Argu 1.]. Praha: Argo, 2006. 367 s. ISBN 80-7203-706-4.

²⁸ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

²⁹ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

³⁰ Bezpečné příběhy Bettelheim klade do opozice k tradiční pohádce, ačkoliv přímo neuvádí příklady.

³¹ Skutečnými příběhy rozumí ty, které se na rozdíl od pohádek odehrávají v reálném, racionálním světě, tedy ne nezbytně faktické obsahy.

³² BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

Mimo psychologické přístupy vycházející primárně z freudovské tradice psychoanalýzy se pohádkou zabývají i mnozí teoretikové analytické psychologie navazující na teorie C. G. Junga. Pohádka je pro ně, podobně jako sen, studnicí archetypů, které se zde projevují ve své přirozené souhře. Zástupcem tohoto pohledu na pohádku je Jungova žačka Marie-Louise von Franz, která své postřehy zveřejňuje v knize *Psychologický výklad pohádek*.³³ Pohádka se podle ní nezabývá vnitřním příběhem jedince, jako je tomu u psychoanalýzy freudovské, ale navázání spojení bytostného já s archetypy kolektivního vědomí, představované pohádkovými postavami.

Z hlediska vývojové psychologie je pravým „věkem pohádek“ období předškolního věku (tedy kolem pěti let), protože právě v tomto období odpovídá logika pohádek nejvíce způsobu uvažování dítěte. Jednoznačný, spravedlivý a uspořádaný pohádkový svět je ovšem svým způsobem přitažlivý pro všechny věkové kategorie. Pro děti, dospívající, ale i dospělé všech ras a pohlaví může být pohádka v určité situaci přínosná a může plnit terapeutickou funkci.

2.1.5. Disney pohádka?

Dosud byla řeč jen o pohádce knižní³⁴ a především pohádce klasické.³⁵ Tato práce se ovšem zaměřuje na současné filmy společnosti Disney a proto si musí nezbytně položit zásadní otázku: Jsou tedy vůbec ještě Disney příběhy pohádkami?

Bettelheim na tuto otázku odpovídá jasně: „*Zde se však musím zmínit ještě o jednom závažném omezení: opravdový význam a účinek pohádky je možné ocenit a pohádkové kouzlo zažít jen z příběhu v jeho původním tvaru.*“³⁶ Podobně se k otázce staví i Černoušek, oba přitom zdůrazňují umělecké kvality pohádkového textu, díky nimž je možné vůbec uvažovat o soužití čtenáře/posluchače s textem a jeho prostřednictvím o naplnění psychologických funkcí pohádky.

Jenže co je *původní tvar pohádky*? Jak již bylo naznačeno, předpokládaná autenticita pohádky, pramenící z domnělých staletí, ne-li tisíciletí převypravování, byla do značné míry zkonstruovaná. Díky tomu můžeme glorifikovanou klasickou pohádku sejmut z piedestalu a beze strachu ji srovnat s obsahem tak příkladně komerčním, jako jsou vybrané Disney filmy.

³³ FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2011. 182 s. Spektrum; 5. ISBN 978-80-7367-894-4.

³⁴ Tedy v textové podobě

³⁵ Tento termín je komplikovaný, zjednodušeně ale uvažujme pohádky vycházející z folklorní tradice.

³⁶ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

Na první pohled je zjevné, že Disney porušuje mnohé z rysů, které vnímáme jako pohádkové. Asi nejvýraznější je pojmenování postav, které je, společně s jejich vizualizací, o níž ještě bude řeč, výrazně individualizuje a konkretizuje. Z hlediska psychoanalýzy se tak širší projekčního prostoru radikálně zmenšuje a tím i omezuje terapeutický potenciál pohádky.

Na druhou stranu ovšem splňují Disney filmy mnohé z předpokládaných rysů dětské recepce pohádky. Děti jednoznačně vyžadují jejich opakované sledování, intenzivně je prožívají a otevřeně se identifikují s postavami. Jakkoliv může být tento zájem uměle podporovaný promyšleným marketingem a merchandisingem, úspěch filmu *Frozen*, ale i *Tangled*, dokazuje jejich příslušnost k populární kultuře³⁷ a tedy i jejich neoddiskutovatelný vliv nejen na dětské příjemce.

Tyto filmy zároveň operují se stejným předporozuměním a horizontem očekávání, jako klasická pohádka. Vyskytuje se v nich magie, která je přijímána se samozřejmostí, bez nutnosti dalších komentářů, a také klasické pohádkové postavy jako kouzelní trollové (*Frozen*), nebo čarodějnice (*Tangled*).

Filmy reflektují i animistické myšlení dětí,³⁸ a to především ve zvířecích postavách, které už tradičně v Disney filmech fungují jako dozorcí morálních hodnot, ale i u neživých předmětů (např. sněhulák Olaf). Přestože zvířata povětšinou nemluví lidským hlasem, komunikují plyně s lidskými postavami a jsou plnohodnotnými hrdiny.

Ačkoliv jsou pohádkově laděné Disney filmy povětšinou inspirované klasickými pohádkami, je inspirace velmi volná – obzvláště v současnosti. Filmy zvolené k analýze dokonce, na rozdíl od svých historických předchůdců, nenesou ani název společný s názvem pohádkové předlohy, nebo jménem hrdinky převzatým z klasické předlohy.³⁹

Celkově je nutno přiznat, že Disney filmy nejsou pohádkami v klasickém smyslu slova, nenesou punc dávnověkosti (a v současnosti už se ani nesnaží klasické pohádky imitovat) a dokonce porušují některé ze základních pravidel pohádkového žánru. Přesto ale vzhledem k jejich obrovskému kulturnímu vlivu a se zohledněním dětské recepce považuje tato práce za opodstatněné zabývat se těmito texty, jako by byly plnohodnotnými pohádkami.

³⁷ Tento termín užívá práce s odkazem na Johna Fiskeho a jeho optimistickou definici populární kultury jakožto obsahu, které jsou recipienty přijímány a cirkulovány. In ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. [i.e. vyd. 2., V Argu 1.]. Praha: Argo, 2006, 367 s. ISBN 80-720-3706-4.

³⁸ Dle studií Jeana Piageta se animistické myšlení týká nejen dětí v předškolním, ale i mladším školním věku. In INHELDER, Bärbel. *Psychologie dítěte*. Vyd. 6., V této edici 1. Překlad Eva Vyskočilová. Praha: Portál, 2014. Klasici. ISBN 978-80-262-0691-0.

³⁹ Dle vyjádření tvůrců je pojmenování filmů *Frozen* a *Tangled* taktickým krokem, který má dílo přiblížit širšímu publiku – tedy především chlapcům a dospívajícím, pro které je název explicitně odkazující k princezně nebo klasické pohádce málo přitažlivý. (<http://disney.wikia.com>, 2016)

Jako zajímavost k tomuto bodu je možno uvést, že ačkoliv mezi teoretiky nepanuje tendence považovat animované Disney filmy za pohádky, stejně ve svých pracích často „mezi řečí“ a bez dalšího vysvětlení některé z těchto filmů zmiňují (nejčastěji *Sněhurku a sedm trpaslíků*, nebo *Popelku*). I oni tedy přinejmenším částečně podléhají všeobecné představě o pohádkovosti Disney filmů a nevyhnou se asociacím spojujícím tradiční pohádky a tyto filmy.⁴⁰

2.1.6. Vizual, film a pohádka

V současné době všudypřítomných obrazů je téměř nemožné představit si obsah určený dětskému recipientovi, který by nebyl vizuálně zpracovaný – povětšinou velmi poutavě. Spojení vizuálu a tradiční pohádky je ovšem pro mnoho teoretiků velmi problematické a je vnímáno jako devalvování výchovného a psychologického potenciálu pohádky.

V ilustraci, stejně jako ve filmu, dostávají schematizované postavy reálnou vizuální podobu, která se takto stává interpretačním rámcem omezujícím dětskou představivost a možnost práce s textem. Dle Bettelheima: „*To je mimochodem důvod, proč ilustrované knihy příběhů upřednostňované v současnosti dospělými i dětmi neslouží nejlépe dětským potřebám. Obrazový doprovod více rozptyluje, než pomáhá. Výzkumy ilustrovaných knížek pro nejmenší čtenáře ukazují, že obrázky dítě od procesu učení spíše odvádějí, než aby ho podporovaly, protože odvádějí dětskou představivost od způsobu, jímž by dítě zažilo příběh zcela po svém. Ilustrovaný příběh okrádá dítě o ne jeden nápad osobního významu, který by se v něm mohl vynořit, kdyby použilo k příběhu jen své a nikoli ilustrátorovy vizuální představy.*“⁴¹

Mnohem větší problém, než samotná přítomnost vizuálu však v současnosti spočívá v jeho kvalitách. Citlivá pohádková ilustrace může místo omezení dětské představivosti tuto účinně rozvíjet, stejně tak jako citlivá animace. Příkladnou ukázkou zde může být legendární animovaný film *Ježek v mlze*,⁴² který z relativně banálního syžetu kouzlí vizuální dobrodružství založené na tajuplném vynořování objektů z mlhy fantasmie a podvědomí.

⁴⁰ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1. S. 101, zmiňuje inspiraci Disney Popelky Perraultovou předlohou. – STAŇKOVÁ, Lucie. Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte. *Metodický portál: Články* [online]. 24. 01. 2011, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY-VYVOJ-DITETE.html>. ISSN 1802-4785. RVP, zmiňuje na straně 38 Sněhurku a sedm trpaslíků v návaznosti na Černouška.

⁴¹ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

⁴² *Ježek v mlze* [film]. Directed by Jurij Borisovič NORŠTEJN. Sovětský svaz, 1975.

Vizuály z produkce Disney ovšem žádnou pomyslnou mlhu neobsahují. Od obrazových materiálů, které bychom označili za stimulující nebo přínosné pro dětského recipienta se v mnohém liší. Jednou z nejzásadnějších odlišností je přitom rychlost čtení – totiž čas, který divák potřebuje, aby pochopil význam obrazu. Zatímco podnětné vizuály jsou alespoň do určité míry nejednoznačné a vyžadující interpretační aktivitu ze strany recipienta, vizuály Disney jsou velmi snadno čitelné, zaměřené především na první dojem a až agresivní získání pozornosti; velmi rychle zaujmou a velmi rychle se vyčerpají. A to je bohužel charakteristické pro drtivou většinu vizuálů současné populární kultury určené dětem.

Ještě větší komplikací, než zapojení ilustrace, je ovšem filmová podoba. Ztrácí se zde totiž úplně dle mnohých teoretiků zcela nenahraditelná vazba dětského posluchače a dospělého vypravěče. Černoušek o tom píše: *„Pohádka je především útvar uměleckého slova a byla složena k vyprávění, k tomu, aby obraznost slova vyvolávala skryté obrazy imaginace, dřímající v dětské psychice, v mysli posluchače. Ani film, ani gramofonová deska nebo divadelní představení klasických pohádek v sobě neobsahují ony zcela základní psychologické vazby, které vznikají vyprávěním a nasloucháním, ony šťastné chvíle spolubytí, během nichž mezi slovem dospělého vypravěče a představivostí dítěte se napíná neviditelná šňůrka vzájemnosti, na kterou vyprávění navléká jemné korálky slov.“*⁴³

Je zřejmé, že situace diváka sledujícího film se v mnohém liší od chvíle spolubytí posluchače a vypravěče pohádky. Přesto se ale práce pokusí krátce zdůvodnit, proč je možné i s filmovou pohádkou zacházet jako s tradiční, vypravovanou pohádkou a že recepce obou těchto forem jsou si i přes prvotní odlišnost v mnohém podobné. Přínosná může být v tomto ohledu především psychologie filmu.

Jednou ze základních otázek, jimiž se zabývá psychologie filmu, je porozumění, a to často právě i ve vztahu ke stupni mentálního vývoje diváka. Jak uvádí Francesco Casetti: *„jedná se v zásadě o postižení vztahů mezi dvěma »mechanismy«, jazykovým mechanismem filmu a kognitivním mechanismem diváka, a zjištění, do jaké míry jeden na druhý navazuje a kde naopak působí nezávisle.“*⁴⁴ Z výzkumů přitom vyplývá, že i diváci v předškolním věku jsou schopni přijímat členité a komplexní filmové obsahy; celkově jsou děti kompetentní přinejmenším globálně porozumět filmu dříve, než by laik předpokládal. Filmová podoba proto sama o sobě není překážkou pro přijetí pohádky.

⁴³ ČERNOUŠEK, Michal. Děti a svět pohádek. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1, s. 6

⁴⁴ CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8.

Dalším zajímavým momentem psychologie filmu je zapamatování. Přesto že je filmový materiál ve své podstatě konkrétní a popisný, mentální stopa v paměti recipienta se od něj liší. Opět citujme Casettiho: „*pamatujeme si tedy ty detaily, které představují vyvrcholení akce. Ty uspořádáváme do řádu, jenž může být subjektivní. Navíc je třeba vzít v potaz masivní komprimování vnímaných údajů týkajících se rekonstrukce prostoru, opětnou rekonstrukci času a rozložení různých úhlů pohledu.*“⁴⁵ Reálně se tak stopa v paměti příjemce podobá schematizované a zjednodušující skladbě pohádky víc, než by se na první pohled zdálo. Uchopení filmového materiálu je tak i přes jeho zdánlivou jednoznačnost a konkrétnost velmi individuální. Pamatovat si film svým způsobem znamená „*použít mentální přepis, jímž se zmocníme původních dat, abychom si je přisvojili.*“⁴⁶

V neposlední řadě je pro tuto práci zajímavá divácká participace, která je rovněž otázkou zaměstnávající teoretiky filmových studií. Je to totiž právě participace, která je zcela zásadní podmínkou pro psychologickou a terapeutickou funkci pohádky a díky níž můžeme prohlásit, že filmová pohádka může mít srovnatelný účinek, jako pohádka ve svém původním tvaru. Casetti dokonce píše: „*Především je třeba poznamenat, že participace (účast) může mít různé stupně: divák může zůstat netečný, ale může i svými pohyby napodobovat jednající osobu, kopírovat její mimiku nebo se s ní plně ztotožňovat.*“ Představa diváka sedícího soustředěně v šeru kinosálu a bezděčně opakujícího mimická gesta postavy, kterou upřeně sleduje na plátně před sebou, se zdá být silným argumentem pro akceptování filmové pohádky jakožto možného prostoru pro identifikaci a projekci nejen dětského diváka.

Dalším prvkem, který při sledování filmové pohádky ve srovnání s poslechem vypravované pohádky absentuje, je sám vypravěč. Tedy dospělý, v dětském chápání oplývající zvláštní mocí a autoritou, který napíná „neviditelnou šňůrku vzájemnosti“ a činí tak chvíle vypravování zcela specifickými a výjimečnými. Ve třetí kapitole teoretické části se ovšem práce pokusí dokázat, že společnost Disney je natolik významnou autoritou, že roli vypravěče může do značné míry suplovat. Už samotný uvozující záběr kouzelného zámku, nad nímž obloukem proletí jiskřivá kometa, je rozšířeným a všeobecně srozumitelným symbolem. Symbolem platným napříč generacemi, jazyky a kulturami, který je v mnohém ekvivalentní momentu, v němž vypravěč a posluchač usedají s knihou a otevírají symbolicky bránu do pohádkového světa.

⁴⁵ CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8. s. 123

⁴⁶ CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8. s. 124

Společnost Disney je přitom vypravěčem nanejvýš schopným, rozumí svým divákům přinejmenším do té míry, že je schopná udržet jejich pozornost, napínat je a uklidňovat. Opakující se postavy (například postava koně) vytváří i při prvním zhlédnutí zdánlivě dobře známý prostor, komické postavy a romantické postavy zaměstnávají rozdílné části publika, v součtu ovšem nenechají žádného diváka bez povšimnutí, a tradiční hudební sekvence dovedně nahrazují cyklické opakování magických formulí z lidové pohádky a tedy rytmické změny ve vypravování.

Blízkost Disney filmů a tradiční pohádky tak sice může být zpochybňovaná, ale nemůže být popřena; a to je základní předpoklad, na němž staví tato práce.

2.2. Krása

Pojem krása je samozřejmě rozsáhlý a komplikovaný. Jak již bylo nastíněno, tato práce nehodlá vznášet estetické soudy, jejím zájmem je obecná kategorie krásy, především potom její autorita a významová hodnota. Lapidárně řečeno práce se netáže, jak to vypadá, je-li někdo krásný, ale co to znamená, je-li za krásného považován; obzvláště pak co to znamená, je-li za krásnou považovaná postava v pohádkovém příběhu.

2.2.1. Krása v historii

Konkrétní představa krásy není v žádném případě jednotná, ani definitivní – naopak v průběhu historie zaznamenala mnoho zásadních proměn. Společným jmenovatelem tak zůstává jen libost, kterou krása vyvolává. Umberto Eco hned v úvodu *Dějin krásy* také píše: „Zdá se, že v tomto smyslu pro nás »krásný« znamená totéž co »dobrý«.“⁴⁷ Toto komplementární spojování dobra a krásy se jeví jako zcela přirozené a pro tuto práci také zcela zásadní.

Tématem práce v žádném případě není umění, ani vztah krásy a umění. Přesto ovšem vzhledem k tomu, že artefakty dávné historie, které mohou být považovány za dobové reprezentace krásy, jsou zároveň vnímány jako umění, bude muset práce využít ve zkratce i poznatků kunsthistorie.

Autorka přitom považuje za důležité zdůraznit, že si je vědoma problematičnosti hledání autentických kontextů umění i krásy, při užití dobových reflexí uměleckých děl. Například Norman Bryson ve snaze definovat kontext díla dochází ke zjištění, že výčet různých historických a společenských souvislostí, které při procesu hledání řadí do seznamu, není dostačující a že kontext není uchopitelný v rámci lineární řady proměnných, ale že je nutno jednotlivá specifika/proměnné ukotvit v síti vzájemně propojených vazeb.⁴⁸

V rámci této sítě pak přirozeně nebude docházet pouze k jednosměrnému ovlivňování, naopak působení jednotlivostí bude až organicky vzájemné. Při této vzájemnosti dochází mimo jiné i k převrácení chronologie vnímání kauzality, tedy že následující ovlivňuje kontext předcházejícího, tj. metalepsis. Tento jev není jen otázkou historických interpretací, ale dochází k němu i v současnosti při přílišném spojení výkladu s obrazem a naopak. Totiž že „úvaha musí být správná: obrazy to dokazují.“ Tento nežádoucí jev přitom můžeme pozorovat nejen v kunsthistorii, ale například i ve feministické kritice.

⁴⁷ ECO, Umberto (ed.). *Dějiny krásy*. Vyd. 1. Překlad Gabriela Chalupská. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-677-7. s. 8

⁴⁸ BRYSON, Norman. *Umění v kontextu*. In: KESNER, Ladislav, *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Irčany: H & H, 2005.

Takto definovaný kontext popisuje Bryson jako ikonizovaný. V kontrastu k němu můžeme vnímat autentickou a spontánní recepci, která je závislá na stavu a situaci pozorovatele a liší se tedy v závislosti na dějinných epochách a mnohých dalších determinantech. Problém ovšem je, že soudobá tvrzení o vizuálních artefaktech, která jsou nám dnes k dispozici, vycházejí z tvrzení členů jediné společenské skupiny, zatímco recepte ostatních společenských skupin se nedochovaly. Tato připomínka je obzvláště aktuální na půdě kulturních studií, které demokratizují recepte příjemců a reflexe nepoučených diváků z nižších sociálních tříd si cení stejně jako reflexe odborníků a milovníků umění z tříd elitních (někdy i více). V důsledku tedy nemáme možnost objektivně převzít a komplexně pochopit dílo v autentickém kontextu jeho doby.

Z textu Normana Brysona tedy implicitně vyplývá, že předmětem bádání by nemělo být hledání autentických kontextů díla v době jeho vzniku, ale spíše přiznání si skutečnosti, že přes všechnu vědeckou objektivitu hledáme stále jen svůj vlastní postoj a skrze dílo docházíme k sebepoznání.⁴⁹ Se zohledněním Brysonovy připomínky tak autorka přistupuje k textům definujícím krásu v uplynulých historických obdobích s mírným odstupem a doufá, že čtenář učiní totéž.

Už v antickém Řecku bylo jednou z nejzásadnějších charakteristik „krásného“ to, že „co je správné, je krásné.“ Ještě před vznikem samostatné estetiky, tedy nauce a bádání o krásě, se také s krásou spojují „míra“ a „vhodnost.“ Řecké slovo *kallóni* (krása, sličnost) či *tó kállos* (krásná věc) obsahuje kromě libého počítka fyzických smyslů (především zrak a sluch), také libé vlastnosti ducha.

Antická představa krásy je obecně poměrně obtížně uchopitelná, mimo jiné i proto, že v pozdějších historických obdobích byla několikrát znovu objevena a předefinována. Nejznámějším a pravděpodobně i nepřijatelnějším konceptem antické krásy v současnosti je *kalokagathia*, kterou Eco popisuje následovně: „*Navzdory tomu, co se bude tvrdit později, řecké sochařství neidealizuje abstraktní tělo, ale spíše hledá ideální krásu s využitím syntézy konkrétních živých těl, jejímž prostřednictvím vyjadřuje psychofyzickou krásu, která uvádí do souladu duši a tělo, neboli krásu forem a laskavost ducha: to je ideál kalokagathie.*“⁵⁰

Všechny tyto úvahy o antické krásě je ovšem třeba uvést ještě do kontextu opozice krásy apollinské a dionýské. Zatímco apollinská krása se skrývá v uměřenosti a řádu, krása

⁴⁹ BRYSON, Norman. *Umění v kontextu*. In: KESNER, Ladislav, *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Irčany: H & H, 2005.

⁵⁰ ECO, Umberto (ed.). *Dějiny krásy*. Vyd. 1. Překlad Gabriela Chalupská. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-677-7. s. 45

dionýská vychází z dynamiky a chaosu; i Eco popisuje dionýskou rovinu nesmírně přitažlivě a poeticky když říká: „*Je to krása radostná a nebezpečná, protikladná k rozumu a často znázorňovaná jako obsese a šílenství: představuje noční tvář mírného antického nebe, které se s temnotou zaplňuje iniciačními obřady a tajemnými obětními rituály [...] Tato zneklidňující noční krása zůstala skryta až do moderní doby, kdy se projevila jako tajný, životaschopný zdroj současných projevů krásy...*“⁵¹

Jestliže uvedeme do souvislosti toto uvažování o dvojí rovině krásy s hlavním tématem práce – totiž pohádkou, můžeme dojít k závěru, že pohádková krása je z podstaty nezbytně krásou apollinskou. Je to umírněná a uspořádaná krása, spojená s poslušností, pracovitostí, ctností a hrdinstvím – často také s panenstvím a čistotou. Dionýské jsou naopak postavy záporné, neposlušné a vzdorovité, přesto ovšem svůdné a vzrušující. Bettelheim i Černoušek upozorňují, že dočasná identifikace dítěte se zápornou postavou je velmi obvyklá a často prospěšná. I díky ní se dítě prostřednictvím pohádky může vypořádat s vlastní přirozeností a faktem, že svůdná krása divokosti, kterou samo pociťuje a po níž prahne, není ve světě oceňovaná, naopak, že společnost si na něm žádá umírněnou krásu ctnosti.

Svým způsobem se samozřejmě jedná o nátlakový akt, který potlačuje pudovost a přirozenost. O to zásadnější ovšem je role pohádky, která (dle psychoanalytických teorií o pohádce) dokáže přirozeně zpracovat pnutí mezi svůdnou divokostí a vynucovanou umírněností a tím umožnit vývoj vyrovnaného jedince.

Podobně jako v antice i v pozdějších obdobích a kulturách byla krása zakládána především na apollinském principu. Svého vrcholu dosahuje toto uvažování v matematicky vyjádřitelných rádech. Ty je možné vztáhnout na hudbu – zájmem o tóny a vztahy mezi nimi jsou známí především Pythagorejci; architekturu – proporce a souměrnost/nesouměrnost byly a stále jsou jedněmi z nejzásadnějších architektonických výrazových prostředků; obrazy – od iluzorní lineární perspektivy až k esejům Vasilije Kandinského a dalších modernistů; a literaturu, především poezii. K dokonalosti ovšem matematické vyjádření krásy dovedla islámská kultura.

Islámské umění pracuje s principem Tawhíd, který představuje metafyzickou doktrínu božské jednoty a zároveň vrcholu rozmanitosti a v praxi se uplatňuje dělením kružnice. Proporce vzniklé dělením kruhu jsou pak užívány při výstavbě verše, písma, hudby, architektury a samozřejmě ornamentu (každá proporce má přitom symbolický význam a funguje tedy jako znak, např. číslo pět, jehož označující reprezentuje v povědomí kultury pět

⁵¹ ECO, Umberto (ed.). *Dějiny krásy*. Vyd. 1. Překlad Gabriela Chalupská. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-677-7. s. 58

pilířů islámu). Nabízí se nám na jednu stranu lákavě nekomplikovaný, na druhou stranu ovšem poměrně totalitní pohled na krásu, která může být díky matematické konstrukci naprosto objektivní a pravdivá. Islámské umění totiž, místo aby jen imitovalo vnější podobu fyzického světa,⁵² jej vystihuje a popisuje v abstraktním ornamentu a jeho řádu.⁵³

Podobné smýšlení najdeme i v úvahách o kráse v evropském středověku, navázaném teoreticky na antickou (pythagorskou a platonskou) tradici. Ani zde nebylo důležité věrné zachycení vnější podoby věcí, nýbrž jejich vnitřní podstata, která se znázorňovala pomocí matematicky vyjádřitelných proporcí. A i zde samozřejmě všechna čísla nesla silné symbolické významy.

Fyzické lidské tělo přitom ve středověkém myšlení jednoznačně nebylo považováno za zdroj libosti a krásy, právě naopak. Tělesnost byla původem hříchu a fyzické tělo bylo vnímáno jako vězení pro duši, která skrze něj podléhá pokušení a hříchu. Vyloučení tělesnosti z veřejného a do značné míry i soukromého života shrnuje Le Goff v úvahách o středověké imaginaci: „*Dogmatická prohra kategorie tělesna končí velkým převratem v každodenním životě lidí, v jehož důsledku se z města [...], vytrácí divadlo, cirkus, stadion i lázně, místa společenského a kulturního dění, která tím či jiným způsobem tělo oslavují nebo používají.*“⁵⁴

Tělo je přitom nejen svazující schránkou pro duši, ale také nástrojem utrpení – představy posmrtných i předsmrtných trestů a bolestí jsou nanejvýš tělesné. Za projev hříchu duše a její pozemský trest je tak považována fyzická poskvrna těla, nemoc nebo deformace, především potom malomocenství, jakožto nanejvýš stigmatizující choroba. Zároveň je snadné představit si pravděpodobný fyzický rozdíl mezi lidmi ze vzdálených společenských tříd a jeho dopad na vnímání ctnosti v souvislosti s tělesností. Zatímco nejnižší společenské třídy byly spojovány s životem v hříchu (předpokládalo se, že ani nejsou schopny sexuální zdrženlivosti) z níž logicky vyplývalo jejich fyzické strádání, u nejvyšších tříd se očekávala askeze a ctnost, vyjádřená obrazem primárně platonické lásky v trubadúrských písních; „*základní laické rozvrstvení společnosti nelze znázornit lépe než na protikladech tělesných rysů: šlechtic je krásný a urostlý, venkovan ošklivý a znetvořený.*“⁵⁵

⁵² Navzdory představě zažitě v západní kultuře mnohé z forem islámu (především asijské), dovolují figurativní zobrazování, dokonce svatých i proroka Mohameda. I tak ale toto zobrazování není pojímáno jako realistické napodobování skutečnosti.

⁵³ EL-SAID, Issam a Ayşe PARMAN. *Geometrická koncepce v islámském umění*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-7203-911-1.

⁵⁴ LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. Historické myšlení. ISBN 80-7203-074-4, s. 114

⁵⁵ LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. Historické myšlení. ISBN 80-7203-074-4, s. 115

Znechucení tělesností je tak úzce spojeno se sexualitou, která se postupně spojuje s prvotním hříchem a logicky se tak obrací proti ženám více, než proti mužům. Snad i proto je význam panenství, které se v průběhu středověku zvýznamňuje a glorifikuje, ještě vyšší u dívky, než u chlapce.

Odbočíme-li opět krátce ke kráse v pohádce, můžeme konstatovat, že krása pohádkových postav je podobně jako krása středověká vyjádřením vnitřní podstaty postavy, nikoliv jejího bezprostředního vnějšího vzhledu.⁵⁶ Zároveň je zřejmé, že tělesná krása měla v rozsáhlém historickém období (i po skončení středověku) do značné míry reálnou vazbu k morálnímu statutu člověka. Přistoupíme-li tedy na romantické vnímání pohádky, potom jsou pohádkové příběhy, mající původ v ústní lidové slovesnosti, přímým záznamem historické zkušenosti společnosti, v níž fyzická krása člověka přímo demonstruje jeho morální a mravní kvality.

Zároveň se nabízí i odpověď na věčnou otázku, proč se zdá být u pohádkové princezny/hrdinky významnější atribut krásy, než u muže prince/hrdiny. Jestliže dále operujeme s přesvědčením, že „tradiční“ pohádky vycházejí z dávné historické zkušenosti, potom je přirozeně u ženy/dívky větší požadavek prokazovat její počestnost, dokazovanou v tomto případě krásou, jelikož na ni ulpívá větší část viny za prvotní hřích a je k ní tak směřované neustálé podezření a obezřetnost.

2.2.2. *Claritas* – krása jasnosti

Další zajímavou charakteristikou krásy, která se s ní pojí už od Platóna a vrcholí ve středověkém umění, je jasnost, nebo také záře – *claritas*. „*Středověk si hraje se základními barvami, s danými chromatickými zónami, které nepřejí odstínům, a kombinuje je tak, aby světlo vznikalo ze souladu celku a vyzářovalo jakoby přímo z nich, nikoliv aby na ně dopadalo z vnějšku, zahalovalo je do šerosvitů a vytěšňovalo barvu za hranice vyobrazení.*“⁵⁷ Krása jasnosti je vnitřní charakteristikou krásného a znamená světlo, které vychází ze samotného předmětu/postavy, není tedy pouhým odrazem světla vnějšího. Typickou demonstrací zobrazování jasnosti může být užívání zlacení na středověkých vyobrazeních (jak deskové obrazy, tak iluminace), nebo užití rozsáhlých vitráží v gotice.

Světlo, nebo záře je zároveň spojováno s božstvím – a to nejen v křesťanské tradici, ale v mnoha dalších náboženstvích a proto je možné v estetice světla spatřovat i hlubší, mystický až ezoterický význam. „*Sluneční kult je tedy v této formě vlastně jen předpokládanou*

⁵⁶ Výjimky budou okomentovány v následující podkapitole *Krása v pohádce*.

⁵⁷ ECO, Umberto (ed.). *Dějiny krásy*. Vyd. 1. Překlad Gabriela Chalupská. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-677-7. s. 100

položkou⁵⁸ prenatální fáze utváření protoevropské kulturní identity. Slunečný kult mohl být v této podobě rituálním akcentováním (tedy topologickou realizací) cyklického času, a jako takový nepochybně mohl být dominantním rituálem příslušné kultury.“⁵⁹

Koncept jasnosti je krásou vlastní stále, ačkoliv v současnosti světlo nevnímáme ani zdaleka tak uvědoměle a mysteriózně, jako lidé ve středověku. Zajímavé ovšem je, jak významně se prolíná krása světla s pohádkou. Nejexplicitněji je tato vazba vyjádřena ve slovním spojení *jasná princezna*. Toto specificky české slovní spojení, rozšířené především díky filmové pohádce *Pyšná princezna*, v sobě spojuje krásu princezny a jasnost její krásy do půvabného oslovení: „jasná princezno!“

Jasnost krásy princezen se ovšem neprojevuje jen na úrovni jazykové, ale především vizuální. Krásným příkladem jsou ilustrace Miroslavy Fisherové Kvěchové k pohádce Pták Ohnivák z padesátých let minulého století (viz příloha 1). Jasná záře zlatovlasých panen je zde zcela explicitně vyjádřena paprsky a barevným škálováním a princ stojící před nimi pokorně sklání hlavu, oslněn zářivou krásou panen.

Na plakátu k již zmíněné filmové pohádce *Pyšná princezna* z roku 1952 je potom jasnost vyjádřena sofistikovaněji, a to kontrastem sytých komplementárních barev – dominantní pruské modři a doplňkové teplé žluté. Blíží se tak Ecově popisu středověké hry s chromatickými zónami, jejímž prostřednictvím divák vnímá světlo vznikající ze souladu základních barev. (viz příloha 2)

Jasnost v Disney filmech je akcentovaná stejně, ne-li více, ovšem její podoba je výrazně odlišná. Jak bude dále okomentováno v kapitole technické parametry animace, je třeba brát ohled na možnosti použité animace. Užití výrazné kontury a sytých, základních barev ve velkých plochách sice do značné míry připomíná jasnost středověkých obrazů, tato ovšem není užita pro zvýznamnění jednotlivých postav či objektů, naopak je základní vlastností daného stylu. Už samotný způsob technického reprodukování obrazu je založen na šíření záře – dítě sledující televizní obrazovku, nebo filmové plátno je zasaženo paprsky světla přinášejícími mu obraz, stejně jako Princ, který přistupuje ke zlatovlasým pannám jasné krásy a je zasažen jejich září. Význam záře v kontextu recepce technického obrazu tak může nabývat stejně transcendentálního rozměru, jako ve středověku, ačkoliv míra jejího uvědomění zůstává otázkou.

Co se týká jasnosti vztážené ke konkrétní postavě či objektu v animovaných filmech společnosti Disney, byla ve filmu pohádkového typu poprvé užita u *Popelky (Cinderella,*

⁵⁸ Text reaguje na malé množství archeologických důkazů o významu slunečního kultu na daném území.

⁵⁹ VALČEK, Peter. *Čas kentaurov*. Bratislava: IRIS, c2000. ISBN 80-887-7893-X.

1950). Vzhledem ke kompletně ruční animaci nebylo ovšem praktické⁶⁰ pracovat se světlem v ploše a záře se tak transformovala do podoby drobných bodů – hvězdiček, třpytek, jak je patrné na ukázce (viz příloha 3). Tato podoba jasnosti se následným opakováním v rámci Disney stylu kanonizovala a stala se u animovaných filmů pohádkového typu indexem magie (mimo produkci Disney například *Thumbelina* (1994), nebo *Swan Princess* (1994)).

S počítačovou animací pak objevuje společnost Disney zcela nové horizonty světelných efektů a projevů jasnosti. Od prvního užití hybridní animace (*Little Mermaid* a *Beauty and the Beast*) se světlo stává nezbytnou součástí samotné pohádkovosti Disney filmů (viz příloha 4, ukázky magické proměny – zrušení kletby ve filmu *Beauty and the Beast*). Uvědomělost významu jasnosti přitom prosvítá i v samotných filmech v rámci fabule a scénáře – konkrétně u *Tangled* (viz analytická část).

Motiv jasnosti transformované do podoby třpytivosti (glitter/sparkly/glamour) Disney explicitně propojuje i se zobrazením krásy, a to i zpětně s hrdinkami filmů, které původně tento vizuální nástroj vůbec neobsahovaly. Pantheon princezen prošel v nedávné době proměnou, kdy byl kánon doplněn o velké množství třpytivých detailů. Samozřejmě i tato proměna je podmíněná dalším stupněm technického pokroku, totiž kompletní CGI animací.

Ačkoliv je tedy cesta od božské podstaty světla a *claritas* k třpytivým hvězdičkám Disney podmíněná mnohými faktory, můžeme tento motiv sledovat od zlatených evangeliářů až ke třpytkovému lepidlu, které je součástí omalovánků s tématem Disney princezen.

2.2.3. Atributy ošklivosti

Ačkoliv tématem práce je krása, nikoliv ošklivost, považuje autorka za nezbytné krátce se zastavit i u vybraných atributů ošklivosti. Jak bylo řečeno pohádka, specifická svou jasnou polarizací a idealizací, přirozeně musí obsahovat kromě představy dobra a krásy také představu zla a ošklivosti. Když Umberto Eco v úvodu k *Dějinám ošklivosti* pátrá po definici ošklivosti, uvádí například: „*První a nejdokonalejší Estetika ošklivosti, sepsaná roku 1853 Karlem Rosenkranzem, ukazuje analogii mezi ošklivostí a morálním zlem. Jako jsou zlo a hřích v protikladu k dobru, pro něž představují peklo, tak ošklivost je »peklem krásy«.*“⁶¹

Chápání ošklivosti jakožto pekla krásy, je nejen velmi poetické, ale v kontextu pohádky i velmi výstižné. Postavy představující zástupce ošklivosti jsou zpravidla antagonisty, škůdci, kteří způsobují hrdinům utrpení často nepřilíš vzdálené od představy pekla (vzpomeňme princeznu vězněnou drakem v jeskyni, nebo ježibabu, která plánuje upéct děti zaživa v peci).

⁶⁰ Ovšem nikoliv nemožné, například ve filmu *Sleeping Beauty*, 1959 pracuje s rozléváním světla v ploše sekvence, v níž Aurora stoupá věží lákána Maleficent ke kolovratu.

⁶¹ ECO, Umberto (ed.). *Dějiny ošklivosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0, s. 14

Pohádková ošklivost v tomto smyslu opět nemá daleko ke středověké představě, jelikož zahrnuje nejen asymetrii, deformace, disproporce, monstra a zrůdy, ale také tělesné tekutiny, jakožto příznaky fyzičnosti, tělesné rozkoše a pohlavního zrání. Nejjasnějším příkladem je patrně *Žabí král*, v němž žabák, slizký a studený tvor, je pro princeznu ztělesněním ošklivosti, zároveň je však symbolem erotického vzrušení a pohlavního styku, tedy jevů, které jsou pro dítě odpudivé. Žabákova situace se vyřeší ve chvíli, kdy požaduje, aby mu bylo dovoleno spát s princeznou v posteli, to už je pro princeznu příliš, „*uchopila žabu a mrštila jí o stěnu tak prudce, až se ozvalo zvučné plesnutí.*“ V ten moment se žabák proměnil v prince a bezprostředně a explicitně naplnil tolik obávaný moment prvního pohlavního styku: „*byl nyní, podle otcovy vůle jejím věrným druhem a manželem.*“⁶²

Odpor k sexualitě a s ní spojenými tělesnými tekutinami vystihuje i Le Goff ve *Středověké imaginaci*: „*Nečisté tělní tekutiny jsou zapuzeny na straně jedné [...] a hromaděny na straně druhé. Církev se stává společností svobodných jedinců. A na oplátku uzavírá laickou společnost do manželství.*“⁶³

Takto konstruovaný strach a odpor k tělesné rozkoši pohádky pozitivně zpracovávají obrazem ošklivosti, který se jako mávnutím kouzelného proutku (často ovšem doslova zlomením kouzla) mění v obraz krásy. Děti je tak umožněno přijmout představu, že to, co se zpočátku jeví ošklivé a odpudivé, se může změnit v cosi lákavého a přitažlivého. V zásadě tak pohádka rehabilituje církevní ideologii zavrhanou sexualitu rafinovaným užitím stejných symbolických prostředků, které byly použity pro její diskreditaci.

Ošklivost samozřejmě, stejně jako krása, nese v kontextu pohádky další významovou hodnotu a zároveň konkrétní symbolické a vizuální charakteristiky.

2.2.4. Krása v sociologii a sociální psychologii

Za účelem nalezení společenské hodnoty krásy provede práce exkurz sociálními vědami a zaměří se na rozličná pojmání krásy. Hovoříme-li o obecné kategorii krásy na poli sociálních věd, můžeme zvažovat i užití termínu vkusu. Vkusem se zabývá ve své sociologické práci Pierre Bourdieu, a spojuje ho s termínem habitus, tedy ustálený vnějškový profil osoby/osobnosti, charakteristický vzhled (z lat. *habitus* = držení těla, vzhled tělesný). Bourdieu říká, že jedinci díky habitu „*rozlišují mezi tím, co je dobré a co špatné, co je správné a co nesprávné, co je elegantní a co vulgární atd., ale způsob rozlišování je různý.*“

⁶² GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM, ESTERL, Arnica (ed.). *Nejkrásnější pohádky bratří Grimmů*. Vyd. 1. Překlad Alena Bezděková. Ilustrace Anastasija Archipova. Praha: Knižní klub, 2011. ISBN 978-80-242-3125-9, s. 140

⁶³ LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. Historické myšlení. ISBN 80-7203-074-4, s. 133

*Jedno a totéž chování nebo dokonce i majetnictví jedné a téže věci se jednomu může zdát elegantní, druhému namyšlené či afektované, třetímu vulgární.*⁶⁴ Schémata habitu tedy fungují jako primární formy klasifikace sebe sama i okolního prostředí. Habitus se dále vyznačuje tím, že není volitelný, ale formuje se stabilně v průběhu života jedince.

Kromě habitu individuálního pojednává Bourdieu i o habitu třídním, který je společný a vlastní všem příslušníkům konkrétní sociální třídy. Třídní habitus je tedy zásadní při formování habitu individuálního a jeho prostřednictvím i estetického vkusu každého jedince.

Krásu dále můžeme klasifikovat – opět s odkazem na Bourdieuho, jako typ symbolického kapitálu. Využití a vůbec vznik symbolického kapitálu je však závislý na schopnosti jedince, jímž je nahlížen tento kapitál rozpoznat a ocenit. Cyklicky tak opět přichází ke slovu habitus a na něm závislý estetický vkus.

Zajímavý je i koncept erotického kapitálu autorky Catherine Hakim. Erotický kapitál je podle Hakim *„kombinací estetické stránky, vizuálních, fyzických a sociálních hodnot a sexuální přitažlivosti pro ostatní členy společnosti, zvláště pak opačného pohlaví, ve všech svých sociálních kontextech.*⁶⁵

Význam erotického kapitálu je přirozeně posílený de-tabuizací množství témat spojených se sexualitou. Krása, ve smyslu libého pocitu z pohledu na jinou osobu, je tak pouze jednou ze složek erotického kapitálu. Doplnuje ji sex-appeal – tedy důraz na figuru, tělesnost, zahrnuje i styl oblékání, svůdnost a pohyby těla. Dále sociální dovednosti (především šarm, schopnost efektivně komunikovat s preferovaným pohlavím a flirtovat), temperament, sociální vystupování a sebe prezentace a nakonec sama sexualita. V mnohých kulturách je pak s erotickým kapitálem úzce spjata i plodnost (a to nejen vizuální znaky s plodností symbolicky spojované, ale i reálné důkazy plodnosti: počet dětí a těhotenství).

Vyčlenění a zvýznamnění erotického kapitálu je zajímavé především tím, že se jedná o důsledek demokratizace sexuality. Tato se projevuje čím dál častěji i v mainstreamových obsazích a je spojovaná s progresivitou a kulturní emancipací.⁶⁶

Erotický kapitál je přirozeně navázán na další druhy kapitálu – kulturní, symbolický, sociální, ale i ekonomický, a ovlivňuje každodenní život jedinců i společností. Už Hakim se ve své práci potýká s problémem genderové odlišnosti pojmání krásy a čelila mnohým kritikám, především feministickým. Není to ovšem nic nečekaného, když zvážíme citlivost spojení erotického a ekonomického kapitálu.

⁶⁴ BOURDIEU, Pierre. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum, 1998, s. 13

⁶⁵ URBANČÍKOVÁ, Barbora. *Erotický kapitál*. Brno, 2013. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce PhDr. Aleš Burjanek, Ph.D.

⁶⁶ S odkazem na přednášku docenta Bianchi v rámci projektu *Aktuální otázky médií, kultury a komunikace*

Feministický pohled na hodnotu krásy v sociálních interakcích přesvědčivě reprezentuje Naomi Wolf ve své knize *Mýtus krásy*. Už samotný název napovídá, že autorka se k hodnotě krásy staví velmi kriticky. Považuje krásu za sociální konstrukt, který nutí ženy přizpůsobovat se uměle nastaveným a reálně nedosažitelným standardům a požadavkům na jejich vzhled. Opakem mýtu krásy by podle Wolfové měla být přirozenost, bez nutnosti zkrášlování a zároveň rovnost v sociálním přijetí krásných a nekrásných žen. Autorka tedy nechápe krásu jako hodnotu, ale jako nástroj diskriminace obrácený výhradně proti ženám.⁶⁷ Jakkoliv zpochybnitelný a tendenční se může tento feministický hlas jevit, jednoznačně reprezentuje zásadní zdůrazňování krásy a opakované rozvíjení diskuzí o její hodnotě.

Například i Pavel Zahrádka v polemice s knihou Naomi Wolfové *Mýtus o mýtu krásy* říká: „Dále je třeba uvést, že autorčin postřeh o nárůstu estetických nároků na pracovníky v sektoru služeb zdánlivě koresponduje například se zjištěními, které v své studii *Looking Good, Sounding Right: Style Counselling and the Aesthetics in the New Economy* (London, Industrial Society 2001) předložili zaměstnanci Univerzity Strathclyde Chris Warhurst and Dennis Nickson. Jejich výzkum ukázal, že 85 % zaměstnavatelů v gastronomii a hotelnictví v Glasgow a jiných postindustriálních městech upřednostňuje u svých zaměstnanců estetické dovednosti (způsob oblékání, vzhled, držení těla, intonace hlasu a jazykový projev) před sociálními či technickými dovednostmi a zkušeností. Závěry studie ovšem již nepotvrzují autorčino tvrzení o rodové asymetričnosti estetických profesních nároků.“⁶⁸

Krása je tedy součástí každodenní lidské interakce, ať už její rozpoznání odvozujeme od jakéhokoliv kulturního klíče, sociálního konstruktů či habitů. Nevyhnutelně ovlivňuje naše vnímání krásných a nekrásných druhých. Lidem, které vnímáme jako krásné, věnujeme větší pozornost, snáze si je pamatujeme a oceňujeme je. Toto chování se přitom jeví jako nevyhnutelné a podvědomé. Jako příklad může sloužit práce psycholožky Judith Langloisové, která na základě experimentů s tříměsíčními a šestiměsíčními miminky zjistila, že i kojenci věnují delší pozornost fotografiím tváří, které bychom označili za atraktivní, než těm které vnímáme jako neatraktivní.⁶⁹

Komplementární vztah spojení dobra a krásy se může zdát odůvodnitelný i z antropologického pohledu. Připustíme-li, že vizuální kvality jedince poukazují na jeho

⁶⁷ WOLF, Naomi. *Mýtus krásy: ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám*. 1. vyd. Bratislava: Aspekt, 2000, 337 s. Knižná edícia feministického kultúrneho časopisu Aspekt. ISBN 80-855-4915-8.

⁶⁸ ZAHŘÁDKA, Pavel. *Mýtus o mýtu krásy*.: Polemika s knihou *Mýtus krásy* Naomi Wolfové. *Aluze*. 2008, 2008(2): 161–176.

⁶⁹ LANGLOIS, Judith. Infant Preferences for Attractive Faces: Rudiments of a Stereotype? *Developmental Psychology* 23. 1987, 1987(3): 363–369. In ZAHŘÁDKA, Pavel. *Mýtus o mýtu krásy*.: Polemika s knihou *Mýtus krásy* Naomi Wolfové. *Aluze*. 2008, 2008(2): 161–176.

genetický potenciál, potom přirozeně jedince, jejichž vizuální kvality ceníme vysoko, budeme i v ostatních ohledech hodnotit kladně. Zastáncem tohoto biologizujícího vnímání hodnoty krásy je například Nancy Etcoffová, která ve své publikaci *Proč krása vládne světu* představuje kromě již zmíněného principu krásy jako evoluční výhody a zlepšení šance pro reprodukci i konkrétní představu podoby krásy. Tato podoba vychází z průměrnosti a symetrie – kdy symetrie je důkazem rovnoměrného vývoje jedince a průměrnost vylučuje malformace a deformace.⁷⁰

Toto pojetí se ovšem nevyrovnává s extrémními ideály krásy. Příkladem takového ideálu může být i současný trend nepřirozeně štíhlé postavy, který nejen že nekoresponduje s antropologickou teorií (stěží můžeme považovat extrémně štíhlou figuru za příznak zvýšené šance na reprodukci), ale vede i k dalším problematickým otázkám jako je následování tohoto kulturního trendu a s tím spojené poruchy příjmu potravy. Patologická snaha a touha po naplnění nerealistické představy ideálu krásy je ovšem dalším důkazem extrémního významu krásy v životě člověka.

Na poli sociální psychologie je krása nejlépe zařaditelná k termínu atraktivita. V učebnici sociální psychologie nalezneme následující vysvětlení: „*Atraktivita se vztahuje k jedinci nebo skupině osob, jejichž nějaká vlastnost či vlastnosti jsou pro jiné jedince zdrojem odměn. Fyzické a osobní vlastnosti vyvolávají přímou, nebo kognitivními procesy zprostředkovanou pozitivní emoční odezvu a nositelé těchto vlastností mohou uspokojovat nejrůznější potřeby těch, pro které jsou přitažliví.*“⁷¹

Atraktivitu dále můžeme dělit na fyzickou přitažlivost (bezprostřední vzhled), statutární přitažlivost (souvisí se společenskou prestiží) a osobní přitažlivost, která je nejobtížněji definovatelná, zároveň však nejméně pomíjívá s věkem. Z nich nejbližše vizuální kráse je přitažlivost fyzická. Fyzická přitažlivost se významně podílí na formování stereotypů, protože nejčastěji ovlivňuje apercepci a první dojem. Stereotypy (jako například že krásní lidé jsou úspěšnější, přátelštější a šťastnější) potom často jako tzv. sebenaplnující proroctví způsobují, že krásní lidé skutečně úspěšnější a otevřenější jsou.

V souvislosti s fyzickou atraktivitou se mnohé sociálně psychologické studie snaží o typologizaci. Podobně jako přístupy v antropologii hledají reálné podoby lidí, které jsou okolím oceňovány. Znamky typologizace najdeme například i ve studii Lenky Šrámkové

⁷⁰ ETCOFF, Nancy L. *Proč krása vládne světem*. 1. vyd. Praha: Columbus, 2002. 260 s. ISBN 80-7249-112-1.

⁷¹ VÝROST, Jozef a Ivan SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Grada, 2008, 404 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1428-8, s. 252

Atraktivita a důvěryhodnost, která je ovšem zajímavá především tím, že prokazuje vztah mezi mírou fyzické atraktivity a důvěryhodnosti fotografických zobrazení lidských tváří.⁷²

Zajímavý je také pohled sociální psychologie na odvrácenou stranu fyzické atraktivity. Totiž studie dokládající, že fyzicky atraktivní lidé často přijímají kritičtější hodnocení od neznámých lidí, jelikož předpokládají, že úsudek těchto lidí může být zkreslený. „*Fyzicky atraktivní lidé mají tendenci podceňovat uznání od těch, kteří je můžou vidět, protože se domnívají, že hodnocení je založeno na jejich vzhledu.*“⁷³

2.2.5. Krása v pohádce

Krása má v rámci pohádky nezpochybnitelnou autoritu, která může být založená na historické zkušenosti, předávané v rámci lidové slovesnosti – tedy na v zásadě středověké představě, že fyzická tělesnost je odrazem morálních vlastností a kvalit duše. Může ovšem vycházet také z polarizace a idealizace, která je vlastní pohádce jakožto literárnímu žánru, značně se podílí na přijatelnosti pohádky a umožňuje tak její terapeutické a výchovné působení v rámci psychologického vývoje dítěte. Krása pohádkové postavy se ale v každém případě vztahuje primárně k její podstatě a charakteru, až sekundárně popisuje její vnější podobu a vzhled.

Zásadní moment podmiňující funkčnost pohádky, totiž identifikace dítěte s hrdinou, nevyhází z poznání, že hrdina je dobrý, ale z touhy být jako on. Klíčová kladná postava pohádky musí být pro dítě neodolatelně zajímavá a přitažlivá a ztotožňuje se s ní proto, že touží být stejně přitažlivý, schopný, úspěšný a oceněný jako ona. Trest za špatné a odměna za dobré jednání pak pouze účelně posiluje identifikační volbu dítěte. V první chvíli pohádky je tedy krása postavy klíčová – dítě od počátku vypravování tuší, která postava bude nejpritažlivější a triumfující a má tendenci k ní inklinovat, ačkoliv jiné postavy mohou mít nad hlavní postavou na počátku příběhu převahu.

Lucie Staňková ve svém souhrnném textu *Pohádky a jejich vliv na psychologický vývoj dítěte* pěkně shrnuje další podstatný význam, který má krása pohádkové postavy, totiž že: „*Identifikace s hrdinou umožní každému dítěti, aby si ve fantazii vynahradilo všechny*

⁷² ŠRÁMKOVÁ, L. *Atraktivita a důvěryhodnost*. E-psychologie[online], 2011. 5 (2-3), 9-23 [cit. 17.11. 2015]. Dostupný z WWW: <<http://e-psycholog.eu/pdf/sramkova.pdf>>. ISSN 1802-8853.

⁷³ VÝROST, Jozef a Ivan SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Grada, 2008, 404 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1428-8. s. 254

*skutečné či domnělé tělesné nedostatky.*⁷⁴ Idealizovaná, nekomplikovaná a fyzicky dokonalá postava tak umožňuje dítěti prožívat fantasie, v nichž je samo ideální a fyzicky dokonalé.

Tendence komplikovat a problematizovat charakter i vzhled pohádkových postav je ovšem typický pro moderní vyprávění určené dětem. Ve snaze učinit pohádku realističtější autoři zpochybňují morální i tělesnou dokonalost postav a znesnadňují tak dětskému příjemci zvládnutí základní lekce předškolního a mladšího školního věku – totiž víru v sebe sama. Tuto „lekcí“ bychom mohli přirovnat k Eriksonovu stádiu vývoje osobnosti *příčinnost vůči inferioritě*. Ta spočívá, jako všechna stadia vývoje osobnosti podle Eriksona, v konfliktu – konkrétně v konfliktu mezi aktivitou, příčinností, snahou a zklamáním, neúspěchem a pocitem méněcennosti.⁷⁵ Dítě si v tomto období silně uvědomuje, že dospělí jsou mnohem kompetentnější, než ono (podle Černouška tak často ztotožňuje dospělé s nadpřirozenými pohádkovými postavami jako je obr, nebo i drak)⁷⁶ a zároveň zpochybňuje sebe samo, své schopnosti a dovednosti. Fyzicky idealizované pohádkové postavy jsou proto optimálním nástrojem pro stvoření fantasií, v nichž není možné pochybovat o schopnostech hrdiny/dítěte. Důležité je totiž vzít v potaz, že nedostatky, které si dítě uvědomuje nejpálčivěji, jsou povětšinou fyzické. A nemusí se zde vůbec jednat o fyzické postižení, nebo tělesnou dysfunkci, ale čistě o fakt, že dítě je menší, slabší, pomalejší a celkově fyzicky méně schopné, než dospělý.

Je nezbytné dále se zastavit u postav zpochybňujících autoritu krásy. Existují totiž pohádky, v nichž kladné postavy nejsou krásné a naopak krásné postavy nejsou kladné.

První případ – tedy pohádky s ošklivými hlavními kladnými hrdiny reprezentuje například *Princ Chocholouš*. Jedná se o pohádku, v níž je vnější vzhled explicitně tematizovaný (princ je chytrý, hodný, ale ošklivý, princezna je hloupá, ale krásná). Poselstvím takové pohádky je mravoučné sdělení, že vnější ošklivost nemusí nezbytně odkazovat ke špatnému charakteru. Důležitý v tomto případě ale je fakt, že ošklivost hrdiny je zcela zásadním motivem a ve své podstatě by se dala srovnat s funkcí škůdce dle klasifikace V. Proppa.

Do skupiny pohádek s ošklivým hlavním hrdinou můžeme přidat i zástupce ze souboru Disney filmů, totiž *Zvonika od Matky Boží (The Hunchback of Notre Dame; 1996)*. Na rozdíl

⁷⁴ STAŇKOVÁ, Lucie. Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte. *Metodický portál: Články* [online]. 24. 01. 2011, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY-VYVOJ-DITETE.html>>. ISSN 1802-4785.

⁷⁵ ERIKSON, Erik H. *Dětství a společnost*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-380-8.

⁷⁶ ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1.

od prince Chocholouše Zvoník nakonec nezískává dívku/princeznu, čímž je jeho vítězství poznamenáno a částečně zpochybněno. V souvislosti s tímto filmem ovšem můžeme polemizovat i o jeho vazbě k literární předloze (*Chrám Matky Boží v Paříži*, Viktor Hugo), která, ačkoliv není nijak těsná, zjevně ovlivnila vznik fabule a zároveň je možné na základě literární předlohy zpochybňovat samotnou pohádkovost filmu. Bez ohledu na to ale jednoznačně i tento příběh explicitně tematizuje především vztah vzhledu a charakteru: „*Who is the monster and who is the man?*“⁷⁷

Za komentář stojí i konkrétní vizuální podoba ošklivosti hrdiny. Ta je založena především na disproporci (velká ramena, krátké nohy, hrb, zkřivená silueta) a asymetrii (hlavně v obličeji, jedno oko větší, jedno obočí výš, ale i v pohybu a postoji těla), přesto však Zvoník splňuje mnohé vizuální rysy krásných postav – má velké a oválné oči, oblé kontury založené především na konvexních liniích a samozřejmě pozitivní mimiku, která ilustruje jeho kladnou povahu (viz příloha 5). Jeho ošklivost je tak spíše formální, zobrazená v těch nejobecnějších rysech, postrádající mnohé další atributy odpudivosti, z nichž některé již byly dříve zmíněny.

Druhým typem pohádky relativizující autoritu krásy je případ, kdy krásná postava není kladná. Nejjasnějším příkladem takovéto postavy je Královna z pohádky *O Sněhurce*. Jak uvádí Černoušek, zde se jedná o souboj dvou krás – vzrůstající krásy nastupující generace a odcházející krásy stárnoucí generace.⁷⁸ Postava macechy je při výkladu pohádek tradičně považována za obraz „zlé matky“ – tedy reálné matky v momentě, kdy je dítětem vnímána negativně, když je káráno (ať už po právu, nebo neprávem), nebo kdy s matkou nesouhlasí a bojuje (období nastupující puberty a hledání osobního prostoru). „Zlá matka“ je proto funkčním nástrojem pro zachování „hodné matky“ – tedy idealizované podoby reálné matky, která je v pohádce zastoupena již zesnulou, nebo jinak nedostupnou rodnou maminkou.

Macecha je sice krásná, ale její krása je překonaná krásou Sněhurky; uvažujeme-li tedy o kráse jako o indikátoru tělesné dokonalosti, dokonalou postavou je Sněhurka, nikoliv macecha. Krása macechy je zároveň zobrazená jako nepřírozená a narcistní, na rozdíl od krásy Sněhurčiny. Symbolem narcismu je zrcadlo a Královnina posedlost vlastním obrazem zhmotněná obligátní zlidovělou otázkou: „*Zrcadlo, zrcadlo řekni mi, kdo je v zemi zdejší nejhezčí a nejkrásnější?*“

⁷⁷ *The Hunchback of Notre Dame* [film]. Directed by Gary TROUSDAALE, Kirk WISE. USA: Walt Disney Pictures, 1996.

⁷⁸ ČERNOUŠEK, Michal. Děti a svět pohádek. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1.

Krása záporné postavy je v pohádce také podmíněna tím, že dítěti je již v počátku vypravování prozrazeno, že postava, ačkoliv krásná, nemá šanci uspět. Celé toto sdělení je obsaženo v jediném slově a totiž že Královna je *macecha*. Parazitující a narcistickou krásou macechy se bude dále zabývat analytická část při rozboru filmu *Tangled*.

Poslední skupina krásných postav, u nichž je autorita krásy zpochybnitelná, jsou „napravené princezny.“ Jedná se o postavy, které jsou od počátku příběhu označovány za krásné, ale jsou představitelkami záporné vlastnosti – nejčastěji marnivosti a pýchy, nebo principiálního odmítání manželství.

Příkladem zde mohou být pohádky typu *Černá princezna* Boženy Němcové, již zmíněná filmová *Pyšná princezna*, nebo *Král Drozdí Brada*. Tyto příběhy o nápravě jsou ale zároveň příběhy o dvojici (princ + princezna) a obvykle demonstrují sílu lásky/sounáležitosti, která je schopná překonat nejen vnější překážky, ale i ty vnitřní, tedy charakterové nedostatky, případně jednostranný nedostatek citu a zájmu. Krása napravené princezny tak, stejně jako u princezny od počátku dokonalé, už v úvodu pohádky naznačuje, že se jedná o postavu, která bude ve finále triumfovat a tedy je emočně bezpečné se s touto postavou ztotožnit a prožít ji. Napravení je potom důkazem, že i prvotní nedokonalost může vyústit v dokonalost.

Existují samozřejmě i pohádky, ve kterých krása – konkrétněji krása postav – žádným způsobem nefiguruje (*Koblížek na cestách*, *Brémští muzikanti*, *O perníkové chaloupce*, *O třech malých prasátkách* a řada dalších). Ačkoliv, jak říká Bruno Bettelheim, kterákoliv pohádka může být odžita kýmkoliv a v kterémkoliv věku, obecně můžeme předpokládat, že právě vyjmenované pohádky, v nichž krása nijak nefiguruje, oslovují spíše děti předškolního věku a jedná se častěji o pohádky mravokárné a humoristické. Naopak pohádky, v nichž krása hraje důležitou roli, pojednávají častěji o problémech dospívání, sexuality a hledání vlastní individuality, a jsou tedy primárně směřovány na děti mladšího školního věku, případně starší.

Při hlubším vstupu do problematiky se dokonce zdá, že význam krásy postav v pohádce je ve většině případů přímo úměrný míře, s jakou pohádka pojednává o pohlavním dospívání a sexualitě. Velmi zajímavé jsou v tomto smyslu pohádky, v nichž je hrdinka nucena skrývat vlastní krásu – typicky například *Princezna se zlatou hvězdou na čele* Boženy Němcové.⁷⁹ Tato princezna se přímo potýká s Elektřiným komplexem, když ji chce za ženu pojmout její vlastní otec, situaci řeší útekem z domova, skrýváním vlastní krásy (v české verzi k tomu slouží myší kožíšek, v dalších například oslí kůže) a definitivně ji vyřeší spojením s princem

⁷⁹ NĚMCOVÁ, Božena. *Národní báchorky a pověsti*. V Praze: Kvasnička a Hampl, 1928.

(které je iniciováno navlékáním prstenu, případně setkáním u studny/tůňky, tedy zřejmými erotickými symboly).

Hvězda na čele princezny Lady je přitom přímým, explicitním odkazem na zářivou jasnost její krásy (jasnost ve smyslu *claritas*) a dokazuje, jak významným atributem krásy jasnost v kontextu pohádky je.

Dalším klasickým a snad ještě zřejmějším atributem krásy, který je nicméně velmi často spojován i s jasností, jsou vlasy, v případě propojení s jasností zlaté vlasy. S významem i magickou mocí vlasů se setkáváme nejen v pohádkách (*Rapunzel, Zlatovláska, Tři zlaté vlasy děda Vševěda*), ale i v mytologii (*Samson a Dalila*). S vlasy je přitom spojena celá škála činností, které uvádí krásu, tedy konkrétní krásu jejich nositele/nositelky, do kontextů. Například česání vlasů v soukromí, při němž je dívka ovšem často tajně pozorovaná, je ukázkou její počestné krásy, naopak exhibicionistické, nebo příliš často opakované a zvýznamňované česání vlasů ukazuje postavu jako marnivou, sebestřednou a přehnaně zaujatou vlastním vzhledem. Česání vlasů na veřejnosti je dokonce v určitém kontextu (např. *Příběhy tisíce a jedné noci*)⁸⁰ symbolem svádění a charakteristikou nevěry ženy.

Odcizení vlasů, utržením nebo ustrižením, potom může znamenat přivlastnění fyzických a magických vlastností původního vlastníka vlasů, a zároveň narušení jeho tělesné nedotknutelnosti. Bruno Bettelheim například při analýze *Princezny husopasky* říká, že: „*Podstata spočívá v tom, že dívka trvá na důstojnosti a nedotknutelnosti svého těla – nedovolí chlapci, aby jí proti její vůli vytrhl vlasy – a díky tomu dojde ke šťastnému rozuzlení.*“⁸¹

Dalším klasickým příznakem pohádkové krásy je bledá pleť. Tato představa má pravděpodobně historický původ a souvisí se striktním rozdělením sociálních tříd. Zatímco pracující třída trávila značné množství svého času venku, tedy na slunci a zároveň podléhala značnému fyzickému vyčerpání, vládnoucí třída se skrývala povětšinou uvnitř svých sídel a případný pobyt na slunci kompenzovaly dámy užitím módních doplňků, které sloužili k zastínění (slunečník, klobouk atd.). Bledá pleť by se tak dala označit za charakteristický rys příslušníka tzv. zahálčivé třídy, dle *Teorie zahálčivé třídy* Thorsteina Veblena, v níž je zahálčivou třídou myšlena sociální skupina, jejíž sebezprezentace je založená na demonstrování absence fyzické práce. To se děje především pomocí nákladného a v zásadě nepraktického odívání, které znemožňuje zvýšenou fyzickou aktivitu – obzvláště u žen

⁸⁰ *Tisíc a jedna noc*. Vyd. 4., V Euromedia Group 2. Ilustrace Karol Ondreička, Róbert Brun, Peter Pollág, Dušan Kállay, Dávid Ursiny, Peter Uchnár, Jana Kiselová-Siteková, Igor Piačka. Praha: Odeon, 2011. ISBN 978-80-207-1343-8.

⁸¹ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1. s. 60

a samozřejmě specifického životního stylu.⁸² Bledá pleť tak explicitně označuje urozenost a absenci nutnosti fyzické práce, přeneseně pak ctnost a ušlechtilost.⁸³

Symboliku bílé barvy a její spojení s hodnotami jako nevinnost a čistota shrnuje elegantně Lucie Staňková, když reprodukuje jungovské interpretace postavy Sněhurky: „*Samotné jméno Sněhurka je asociováno s bílou barvou, symbolizující cudnost, neposkvrněnost a nevinnost – kvality, které jsou západní kulturou u dívek a princezen nejvíce preferovány. Bílá barva ale může mít i jiný význam. Pokud člověk až příliš dlouho zůstává dítětem, pak může symbolizovat chlad, bezmoc a frigiditu. Pohádková Sněhurka je představována jako bytost mající vztahy pouze k horní, duchovní oblasti. Vztahy k zemi, sexualitě, smrti a podsvětí musí teprve vytvořit.*“⁸⁴

Podobně jako bledá pleť je s krásou přirozeně spojeno i odívání a krása šatů. Kontrasty krásných a nekrásných šatů, které ovlivňují i to, jak je vnímána krása a společenský status jejich nositele/nositelky jsou v pohádkách velmi běžné (Popelka, Oslí kůže, Princezna husopaska, Princ a chudřas).

Důraz na krásu šatů je s největší pravděpodobností také historicky podmíněn a podobně jako bledá pleť odkazuje na rozdíly mezi společenskými třídami. Stejně jako konkrétní vizuální podoba krásy postav, ani konkrétní krása šatů není nijak univerzální a definitivní. Budeme-li ovšem uvažovat o kráse šatů v kontextu vizuálního stylu Disney filmů, můžeme už najít poměrně jasnou a konkrétní představu krásného odění.

S odkazem na oficiální Disney grafiku (viz příloha 6) můžeme shrnout klasickou představu krásných Disney šatů pro animovanou princeznu. Šaty jsou v horní polovině těla velmi přiléhavé, zdůrazňují vosí pas, jakoby užitím korzetu (ovšem korzetová linie je patrná i u Jasmine, která v oblasti pasu vůbec oblečená není). Dekolt je výrazný, výstřih spíše široký, než hluboký – povětšinou obnažuje ramena. Rukávy jsou nabrané či jinak zvýrazněné bezprostředně za rameny, paže jsou potom obvykle zahalené v upnutých rukávech, případně dlouhých rukavičkách. Sukně je široce nabíraná, zdůrazňující boky (opět i u Jasmine, u níž je rozšíření palácových kalhot poněkud nelogické) a sahají až po zem, případně zdůrazňují svou

⁸² VEBLEN, Thorstein. *Teorie zahálčivé třídy*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999. Klas (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-85850-71-0.

⁸³ Velmi zajímavé jsou proměny těchto typicky aristokratických atributů krásy v socialistických verzích tradičních pohádek. Obvykle dochází ke karikování „zahálčivosti“ a klíčoví hrdinové jsou svým aristokratickým okolím odsuzováni za to, že se věnují fyzické práci, čímž aktualizují svůj morální status v rámci socialistické ideologie, přesto ale zůstávají ušlechtilé krásnými (Král Miroslav – Pyšná princezna, princezna Lada – Princezna se zlatou hvězdou na čele)

⁸⁴ STAŇKOVÁ, Lucie. Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte. *Metodický portál: Články* [online]. 24. 01. 2011, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY-VYVOJ-DITETE.html>>. ISSN 1802-4785, s. 38

bohatost nepatrným poodhalením spodničiek. Třpytivý efekt, který byl nastíněn už v souvislosti s jasností, se uplatňuje plošně na všech oděvech, a to i v případech, které jinak zůstávají v mnohém unikátní (např. Mulan nebo Pocahontas) a u nichž je užití třpytivosti příběhově alogické (což ovšem v paradigmatu pohádky nepředstavuje problém).

Ačkoliv se Disney princezny ve „svých filmech“ objevují v různých oděvech, v rámci další propagace, vizuálu doplňkových produktů, hraček atd. jsou postavy až násilně ikonizované v oděvu, který odpovídá popsánému kánonu krásných šatů. Není výjimkou, že šaty v nichž je princezna následně ikonizovaná, se ve filmu samotném vůbec nevyskytují, nebo se objevují jen na několik vteřin. Obvykle jsou také šaty pro potřeby dalšího zobrazování upraveny – většinou přidáním třpytivosti, dekorativního vzoru, nejčastěji botanického, a zapojením lesku, který je znázorněn ztenčením obrysových linií kresby a zjemněním modelace světlem (tyto změny ve stylu zobrazování zároveň přibližují klasicky kreslené postavy vizuálu postav počítačově animovaných).

Najít podobnou kompilaci zaměřenou na zobrazení Disney princů je překvapivě nelehký úkol – povětšinou se přitom jedná o materiál z podstaty fanouškovský. Oděvy Disney princů mohou na první dojem působit rozmanitěji, než oděvy princezen, ovšem i ony podléhají striktnímu kánonu. Princové, stejně jako princezny, mají zvýrazněný pas, dále jsou zdůrazněna jejich široká ramena. Horní část oděvu je volná a obvykle končí až těsně u krku, jen velmi zřídka částečně obnažuje hrud' výstřihem. Rukávy jsou velmi často ukončeny, nebo alespoň našaseny, v oblasti loktu – zdůrazňují tedy předpokládanou mohutnost horní poloviny paže. Kalhoty mají princové přiléhavé, často přímo upnuté, obvykle zakončené vysokými botami. Nutno přiznat, že čestnou výjimkou v kánonu zobrazování Disney princů je Aladin (*Aladdin*, 1992).

K tradičním rysům Disney krásy je třeba uvést také krásný hlas, byť se nejedná o vlastnost vizuální. Vzhledem k významu muzikálových vložek v Disney filmech je ale důraz na krásu hlasu zcela pochopitelný.

Výčet atributů, které jsou v pohádkách užívány pro označování krásy, není v žádném případě vyčerpávající – toto téma by vydalo na samostatnou vědeckou práci. Jedná se spíše o rychlý a značně účelný přehled nejvýraznějších charakteristik, které mohou být dále zmíněny v analytické části práce.

2.2.6. Nekrásné postavy

Z hlediska analýzy krásy jsou v rámci pohádky (především animované filmové pohádky) velice zajímavé i postavy nekrásné, tedy takové, u nichž není krása či ošklivost nijak akcentována, ale přesto je třeba obdařit je vizuální podobou. Nejedná se o antagonisty ani o hrdiny, spíše o „doplňkové“ postavy, které slouží k tomu, aby zalidnily pohádkový svět, případně vykonaly nějakou vedlejší úlohu a svou nedokonalostí daly vyniknout dokonalosti hrdiny.

Bezvýznamné postavy zpravidla úplně absentují v pohádkách knižních – zjednodušený, idealizovaný svět jim totiž umožňuje ignorovat skutečnost existence nepodstatného, tedy i zalidnění světa bezvýznamnými osobami. Existence „ostatních“ lidí je v klasické pohádce obvykle obsažena jen ve výrocích založených na metonymii jako například: „*radovalo se celé království.*“

Když už se nějaká vedlejší postava v knižní/ústní pohádce objeví (stařenka, poutník, sourozenci hrdiny, zvířata doprovázející hrdinu, nepravý hrdina atd.) stává se automaticky významnou figurou a je zřejmé, že splní svou dějovou funkci v rámci kanonické skladby pohádky, jak o ní hovoří Propp.⁸⁵ I takovou postavu lze považovat za nekrásnou, ovšem v rámci psané či mluvené pohádky je jen velmi zřídka kdy věnována pozornost jejímu vzhledu. Například u Popelky je explicitně řečeno, že je krásnější, než její nevlastní sestry, což je v paradigmatu pohádky zcela postačující vyjádření a není žádný důvod vzhled sester dále tematizovat.

O něco sofistikovaněji je krása hrdiny oproti vedlejším postavám vyzdvížena například u *Neohroženého Mikeše* Boženy Němcové. Mikeš je popsán jako nebojácný, statný a silný, na jeho cestě se k němu připojují dva druhové Kuba a Bobeš, kteří jsou taktéž statní a silní. Rozdíl mezi nimi a Mikšem tkví v tom, že pravý hrdina je vyučen kovářem, ovládá tedy oheň a jeho záři, která mu propůjčuje krásu jasnosti a zároveň vládne nad fascinujícím proces transformace kovu (u ženských postav je transformace často symbolizovaná kolovratem), zatímco Kuba a Bobeš jsou mlynář a truhlář. Rozdíl mezi nimi je tak na počátku pohádky znázorněn symbolicky.

Vizuální zobrazení vedlejších i zcela bezvýznamných postav je proto do značné míry specifickým filmové pohádky (hrané i animované). Je třeba zdůraznit, že u Disney filmů do této kategorie nezapadají postavy komické, které jsou pro tyto filmy nepostradatelné a zcela typické

⁸⁵ PROPP, Vladimír Jakovlevič, ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9.

už od dob sedmi trpaslíků. Ačkoliv i tyto postavy mají své vizuální charakteristiky, zpravidla se nijak nedotýkají konceptu krásy ani ošklivosti a práce se jim proto věnovat nebude.

Jaké tedy jsou nekrásné postavy v animovaných Disney filmech?

Na rozdíl od krásných, hlavních postav, se vyznačují především tím, že se objevují ve skupinách, v jejichž rámci jsou si vzájemně nápadně podobné a tedy kolektivizované (konkrétně například sestry Ariely, trojice venkovských dívek z *Beauty and the Beast*, nevěsty v *Mulan*; mužské postavy mnohem častěji spadají do kategorie postav komických, ale mezi nekrásné muže můžeme řadit například indiány v *Pocahontas*). Kolektivizování nekrásných postav přirozeně podporuje individualizace postav hlavních.

Nekrásné ženské postavy jsou také oproti hlavním hrdinkám překvapivě častěji sexualizované, jako například již zmíněná trojice dívek v *Beauty and the Beast* (viz příloha 7) – mají velmi hluboké výstřihy, zvýrazněná ňadra, velmi stereotypizované pozice a gesta a jejich jedinou úlohou ve filmu je toužit po antagonistovi a zvýrazňovat tak kontrastnost hlavní hrdinky nejen na úrovni vizuální, ale především morální. Saturování krásy a její morální hodnoty je tak stěžejní rolí všech nekrásných postav, tato role se však jeví jako velmi významná, až nepostradatelná.

Nekrásné postavy samozřejmě oproti postavám krásným postrádají dříve okomentované charakteristiky krásy (jasnost, zvýznamněné krásné vlasy, krásný hlas) a díky tomu mohou svým vizuálem také mnohem lépe reprezentovat prostředí, do něž je děj filmu zasazen. Například v *The Princess and the Frog*, který se odehrává ve dvacátých letech dvacátého století, neodkazuje vizuál hlavní postavy v žádném momentu filmu k módě či estetice daného období (ta se totiž neslučuje s kánonem Disney krásy). Prostorem pro vizualizaci kontextu, do něž je příběh zasazen, jsou tak výhradně bezejmenné a jinak zdánlivě bezvýznamné postavy nekrásné.⁸⁶

⁸⁶ Zde práce odkazuje na seminární práci: *Jak dobová móda ovlivnila vzhled Disney princezen a princů?*, kterou autorka zpracovala v rámci předmětu *Móda v kultuře* v zimním semestru roku 2015.

2.3. Animovaný film a společnost Disney

Bylo by patrně velmi obtížné najít člověka, který se nikdy v životě nesetkal s žádným produktem společnosti Disney – a to nejen v euroamerickém kulturním prostředí. Disney je gigantickou kulturní ikonou, synonymem *mainstreamu* a svým způsobem zhmotněním mnohých amerických snů.

V této části se proto práce zaměří na společnost Disney jako na kontext, v němž je třeba vnímat filmy zvolené k analýze. Mimo rámec společenský a ekonomický se také pokusí krátce okomentovat hledisko technické – tedy princip animace, technologický vývoj a vizuální proměnu stylu, kterou způsobil. Kromě toho také zmíní samotný charakter technického obrazu a jeho specifika.

2.3.1. Disney studio a Disney Universe

Společnost bratrů Disneyových vzniká ve dvacátých letech dvacátého století a koncentruje se především kolem génia jediného muže – Walta Disneyho. Ten díky své invenci, zápalu a talentu překoná první finanční nesnáze a etabluje se jako tvůrce kvalitní animace, schopný prosadit ve své práci technologické i produkční inovace, především co se týká užití barvy a zvuku v animovaném filmu. Díky pokrokovému přístupu a úspěchům jednotlivých filmů – například s postavičkou Mickey Mouse, získá už ve třicátých letech společnost Disney popularitu, která významně přesahuje její jinak relativně malé zdroje a možnosti.

Po vydání prvního celovečerního filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků* v roce 1937, který je jedním z ekonomicky nejúspěšnějších filmů všech dob, společnost dále roste a sílí a stává se jedním z největších a nejvlivnějších (ne-li opravdu nejvlivnějším) producentem rodinné zábavy a populárních obsahů pro děti a mládež. Sám Walt Disney přitom od počátku zdůrazňuje, že jeho ambicí není produkovat umění nebo vychovávat – jediné, co chce je produkovat zábavu a vydělávat peníze. Tomuto cíli se společnost ještě více přibližuje v padesátých letech, kdy se její produkce rozšiřuje do televizního vysílání a kdy následně vznikají první zábavní parky – Disneyland.

Ekonomický sen o prosperující společnosti se bezezbytku splnil. V současnosti je součástí konglomerátu Disney obrovské množství firem a společností, u kterých často není jejich příslušnost ke značce Disney na první pohled zřejmá. Mediální gigant tak produkuje nejen animované a hrané filmy a televizní pořady, ale také velkou škálu tiskovin zaměřenou na děti, časopisy, komiksové sešity, knížky prvního čtení, aktivní a interaktivní knihy, hudební produkty, divadelní představení, muzikály, nepřebornou škálu produktů jako textilní

výrobky, hračky a hry, to vše vyrábí a distribuuje po celém světě. Mimo to samozřejmě ještě licencuje výrobky jiným společnostem (např. Lego).

Dle Janet Wasko vlastní společnost Disney deset televizních stanic, které společně dosahují do čtvrtiny amerických domácností a k tomu čtyřicet dva rádiových stanic, které týdně přijímá 13 milionů posluchačů. Dle stejné autorky je také nezbytné chápat roli společnosti Disney v kontextu mediálního oligopolu; z výzkumů totiž vyplývá, že zdánlivě nekonečná škála kanálů a médií se ve skutečnosti nachází v držení několika málo mediálních konglomerátů, což představuje znepokojivou koncentraci komerční kontroly nad informačními a komunikačními zdroji (řeč je o Spojených Státech Amerických, ovšem není důvod se domnívat, že v Evropě je situace výrazně odlišná).⁸⁷

Veřejnost ovšem nevnímá společnost Disney jako globálního mediálního hráče, nýbrž jako přátelského a nevinného „strýčka,“ samozřejmě součástí rodinného života a dětství. Díky své dlouhé historii ovlivnil Disney mnoho generací a tak si zaručil, že dospělí budou s důvěrou a nostalgií jeho filmy nabízet svým dětem a ti potom svým dětem. *„Navzdory tvrzením, že slouží jako pouhý producent zábavního obsahu, vytvořila společnost Disney soběstačné universum, které prostřednictvím opakujících se postav a známých repetitivních témat představuje konzistentně rozpoznatelné hodnoty. Značka Disney je reprezentována všemi svými produkty, od filmů a televizních pořadů až po zábavní parky, stejně tak, jako svou filosofií.“*⁸⁸

Hodnoty, které Disney reprezentuje, jsou všeobecně vnímány jako čisté a nevinné, jsou spojovány s dětstvím (dalo by se říci až mýtem dětství) a nostalgickým vzpomínáním. Wasko zmiňuje mnohé výzkumy, které se zabývali obrazem společnosti Disney v očích veřejnosti a potvrzuje tak právě nastíněný předpoklad. Například z výzkumu Michaela Reala, uskutečněného na amerických studentech vyplývá, že: *„ačkoliv výsledky posuzování vlivu [Disney] byly poněkud ambivalentní, identifikace hodnot, které Disney reprezentuje, byla jasná a nesporná. Respondenti zmínili mnohé z hodnot předtím diskutovaných jako součást modelu Classic Disney, například štěstí, přátelskost, upřímnost, nevinnost, pracovitost, čistota, atd. Stejně tak se většina respondentů shodla, že se Disney vyhraňuje proti věcem jako sex, násilí, lakota, lenost, neamerické aktivity nebo levicová politika.“*⁸⁹

⁸⁷ WASKO, Janet. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. 1st pub. Cambridge: Polity Press, 2001. ISBN 0-7456-1484-1.

⁸⁸ WASKO, Janet. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. 1st pub. Cambridge: Polity Press, 2001. ISBN 0-7456-1484-1.

⁸⁹ MICHAEL R. REAL. *Mass-mediated culture*. Englewood Cliffs (N.J.): Prentice-Hall, 1977 in. WASKO, Janet. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. 1st pub. Cambridge: Polity Press, 2001. ISBN 0-7456-1484-1.

Ačkoliv tedy společnost Disney čelí mnohým kritikám, většina z nich stejně vychází z předpokladu, že Disney filmy významně ovlivňují své dětské příjemce, byť se jim tento vliv jeví jako nežádoucí, a nezpochybňují tak ono klíčové spojení *Disney – dětství*, které je předpokladem pro usouvztažnění dalších s dětstvím asociovaných hodnot jako nevinnost, čistota, radost a štěstí.

Disney studiu se tedy skutečně podařilo zbudovat Disney Universe, který také samo pojmenovalo a který se rozpíná napříč kulturami, ale není vnímán jako agresor, nýbrž jako veselý svět plný zářivé magie, písniček a třpytivé krásy.

Již dříve zmíněný uvozuující záběr klasických Disney filmů zobrazující stovčatý zámek – ztělesnění pohádkovosti a zářivou kometu, která je indexem magie tak na začátku každého filmu pokaždé znovu ustavuje značku Disney a předurčuje kontext čtení následného filmového obsahu. Tím přirozeně i omezuje rámec jeho interpretace a potvrzuje intuitivní předpoklad, že Disney filmy jsou texty uzavřené – ve smyslu v jakém tento termín užívá Umberto Eco.⁹⁰

A dál, jestliže, jak říká Eco, je „*modelový autor textovou strategií*“,“⁹¹ potom Disney texty⁹² jsou mistry v této strategické hře. Na rozdíl od empirického literárního autora totiž empirický autor Disney objektivně neexistuje. Na autorství animovaného filmu se podílí obrovská skupina zcela odlišně profilovaných lidí, společně s obrovskou skupinou odlišně profilovaných strojů (viz specifika animace, obzvláště počítačové), jediný autor, kterého je tak možno z pozice empirického čtenáře uvažovat, je autor modelový. Slovo *Disney* tak neoznačuje konkrétní produkční studio, konglomerát firem, nebo mrtvého Walta, ale modelového autora konstruovaného textovou strategií Disney obsahů.

Díky tomu *Disney*, to imaginativní a nehmotné cosi, generuje obrovské množství peněz, aniž by bylo jejich přizemností v očích svých čtenářů jakkoliv pošpiněno.

2.3.2. Disney a animace

Proces animace je ve své jednoduchosti velice komplikovaný. O animaci se často říká, že je to způsob jak vdechnout neživému život, jak rozpohybovat nehybné a rozmluvit němé. Toto zdánlivě magické oživení je možné díky fyziologické vlastnosti lidského oka, kterou už v roce 1824 popsal Peter Mark Roget ve své práci *O zachování obrazu pohybujících se*

⁹⁰ ECO, Umberto. *Lector in fabula: role čtenáře, aneb, Interpretační kooperace v narativních textech*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2010. Možné světy. ISBN 978-80-200-1828-1.

⁹¹ ECO, Umberto. *Lector in fabula: role čtenáře, aneb, Interpretační kooperace v narativních textech*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2010. Možné světy. ISBN 978-80-200-1828-1, s. 79

⁹² Eco hovoří o narativních literárních textech, zatímco v tomto kontextu jsou jeho myšlenky vztaženy na multimediální text v širokém významu tohoto slova.

předmětů,⁹³ totiž doznívání zrakového vjemu. Díky tomuto jevu navazujeme jednotlivé statické obrazy, a jsou-li nahrazovány v dostatečné rychlosti, vnímáme všechny jako jediný, pohybující se obraz.

Technik animace je celá řada a je možné je rozdělit na 2D a 3D, na animaci *frame by frame* (kdy je každé políčko vytvářeno jednotlivě) a *stop motion* (kdy je pohyb fázován v rámci scény před kamerou a kamera jen postupně snímá jeho jednotlivé fáze), případně na analogové a digitální techniky tvorby animovaného filmu.

Typickou technikou, kterou užívalo studio Disney, je ručně kreslená animace. Tato pracná a časově náročná metoda využívá prosvětlovací animátorský stůl, na nějž se pomocí kolíků a animačních jehel připevní průsvitný papír, nebo ultrafán (průhledná celofánová fólie). Na tento materiál animátor ručně kreslí figuru a přidáváním dalších vrstev papíru/fólie přidává další fáze jejího pohybu. Má tak možnost sledovat už nakreslené fáze, což mu umožňuje plynulou návaznost pohybu a díky fixaci jehlami a kolíky zůstane animovaná postava konzistentní při snímání jednotlivých obrázků a následném zrychleném promítání.⁹⁴

Na ruční animaci se tradičně podílí velké množství lidí – hlavní animátor zpravidla vytvoří jen mezní polohy postavy, „fázaři“ rozkreslí mezifáze jejího pohybu, konturisté na základě tužkou rozkreslených obrázků vytvoří definitivní kontury na přední stranu ultrafánu a koloristi obrázky nabarví. Výsledné fólie se umístí na statické pozadí a nasnímají trikovou kamerou – jde tedy o snímání *frame by frame*. Filmem vytvořeným touto klasickou technikou je například *Sněhurka a sedm trpaslíků* z roku 1937.⁹⁵

Velmi podobný vizuál lze docílit i s užitím počítačové techniky, kdy animátor nahradí prosvětlovací stůl počítačovým programem a s použitím grafického tabletu kreslí jednotlivé fáze pohybu sice ručně, ovšem zaznamenány jsou již digitálně. Programy přitom umožňují použití různých efektů, jako například kresebnou strukturu kontur, která imituje analogový postup kresby, takže výsledný pohybující se obraz může působit ještě kresebněji, než skutečně ručně kreslená animace.

Této techniky bylo použito například při tvorbě filmu *The Princess and the Frog* (z roku 2009). Jeho tvůrci hlásali návrat k tradiční estetice ručně animovaných filmů z počátků tvorby Disney studia a snažili se tak odvrátit neblahý trend úpadku zájmu o klasické Disney

⁹³ PRAHA, VÚP. Mediální technologie - Film. *Metodický portál: Články* [online]. 18. 05. 2006, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Zvof/549/MEDIALNI-TECHNOLOGIE---FILM.html>>. ISSN 1802-4785.

⁹⁴ Walt Disney Studios Animation. *Walt Disney* [online]. [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: <http://www.justdisney.com/animation/animation.html>

⁹⁵ DOVNIKOVIČ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.

pohádkové filmy. Tento pokus ovšem nebyl příliš úspěšný a patrně byl i jedním z důvodů, proč studio podleгло všeobecnému trendu a rozhodlo se následující pohádkový film série Disney klasik už zpracovat technikou 3D animace.

Tradiční vizuál Disney filmů od *Sněhurky* po *Princeznu a žabáka* tedy přiznával techniku ruční animace, dokonce se jí velmi dlouho zarputile držel, jakožto nostalgického prvku podílejícího se na konstruování samotné identity klasické značky Disney a odkazujícího na mýtickou postavu zakladatele Walta Disneyho.

Vizuál vycházející z estetiky ruční animace pracoval s výraznou konturou, v zásadě základní škálou sytých, výrazných barev a z toho plynoucí malou modelací postav světlem a stínem. Animace tak od počátku přiznává rozdíl mezi figurou a pozadím.

Pozadí, které je statické a vytvořené nezávazně na pohybujících se objektech a postavách, tak často na rozdíl od figur obsahuje mnohem více kresebných detailů, jemnější barevné škály, často až lazurové tónování, lomené odstíny v různých saturacích, výrazné stínování, hluboké průhledy a často i poměrně velké množství plánů.

Figury oproti tomu musely být nezbytně abstrahované s výraznými rysy, které by umožnily rozvíjet mimiku i na velmi zmenšeném obličejí a zároveň obličej maximálně zjednodušit pro usnadnění čitelnosti jednotlivých výrazů mimiky. Stejně zjednodušení je patrné i na oděvech, účesech a rekvizitách, které jsou zahrnuty do animace pohybu. Zdá se být opodstatněné prohlásit, že vizuální styl Disney vznikl přizpůsobením představitosti člověka technice animace.⁹⁶

Je tedy zřejmé, proč studio dlouho trvalo na zachování ruční animace, která významně ovlivnila jeho tak výrazný vizuální styl. S nástupem digitálních technologií ale začíná nová éra animovaného filmu, se kterou je nucen vyrovnat se i takový gigant, jako je studio Disney.

Devadesátá léta, v jejichž průběhu se počítačová technologie dominantně prosazuje i v oblasti tvorby animovaného filmu, jsou přitom pro společnost Disney velmi úspěšná. V roce 1989 odstartuje film *The Little Mermaid* období zpětně označované za *Disney renaissance*. Tento název napovídá, že komerční úspěch i reakce kritiky jsou u *Malé mořské víly* ekvivalentní úspěchu *Sněhurky* a že po mnohaleté pauze, v níž studio rezignovalo na tvorbu animovaných filmů s náměty klasických pohádek, se opět vrací připravené navázat na své již zmytizované „antické období,“ kdy filmu a kresbě ještě vládl samotný Walt Disney.

⁹⁶ Pro tento předpoklad by svědčila i zlidovělá historka o tom, že Mickey Mouse má jen čtyři prsty, proto že pět prstů je obtížnější animovat. Předpokládá tedy, že i fyziologie postavy byla přizpůsobena technologii jejího zobrazování a reprodukování.

Podobně jako na počátku antických dob Disney světa stála ochota Walta Disneyho experimentovat a užívat technologické novinky, i na počátku *Disney renaissance* se vyplatila investice do vzrůstající se počítačové technologie – konkrétně systému CAPS (Computer Animation Production System), kterou pro společnost Disney vyvinulo studio Pixar.⁹⁷ Díky této technologii se nejen zrychlila a zlevnila výroba animovaného filmu (ruční kresba totiž už byla zaznamenávána elektronicky), ale především bylo umožněno stínování i pohyblivých částí výsledného obrazu, tvorbu lomených odstínů, poloprůsvitných pohyblivých ploch (např. kouř), živější práce se světlem a další digitální nástroje úpravy obrazu. Počítačové skládání vrstev zároveň umožnilo překrývání několika pohybujících se plánů a tím vytvoření větší hloubky prostoru.⁹⁸

Ačkoliv u *Malé mořské víly* se počítačová animace v dílčích částech uplatnila, divák mohl její přednosti docenit až ve filmu *The Beauty and the Beast*, vydaném v roce 1991. Zde se poprvé objevila počítačová technologie nejen jako nástroj zpracovávající ruční kresbu, ale také jako producent originálního obrazu (CGI). Nejjasnějším příkladem je taneční scéna z filmu, doprovázená titulní písní, při níž kamera volně proplová trojrozměrným, počítačově generovaným prostorem a dodává tak ručně kreslené animaci tance Krásky se Zvířetem, odehrávající se v prvním plánu, fascinující dynamiku.⁹⁹

Obrovský úspěch filmů *Malá mořská víla* a *Kráska a zvíře* ovlivnil vznik celé řady Disney *blockbusterů* v podobném stylu – tedy muzikálově laděných animovaných rodinných filmů s pohádkovými příběhy.

Klasický Disney styl založený na aktualizované ruční kresbě se ovšem v druhé polovině devadesátých let začíná rozcházet s globálním trendem, který reflektuje všeobecnou fascinaci novými možnostmi a schopnostmi digitálních technologií. V roce 1995 je uveden první celovečerní film animovaný výhradně 3D počítačovou grafikou, tedy *Toy Story: Příběh hraček* od studia Pixar. Do oblíby se tak dostávají filmy, které přinášejí na první pohled počítačově animované, trojrozměrné světy plné fascinujících, nepřirozených mizanscén a dynamických kamer. Disney se ovšem u svých reprezentativních titulů ze série Disney klasik stále drží estetiky ruční kresby, díky čemuž se na jedné straně vyhne mnoha „dětským

⁹⁷ Computer Animation Production System. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Animation_Production_System

⁹⁸ Walt Disney Animation Studios. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios

⁹⁹ TURNER, Tara Handy. CASE STUDY - Beauty and the Beast 3D Benefits of 3D Viewing for 2D to 3D Conversion. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA), 20n. 1. [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: https://disney-animation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/26/asset/BeautyandtheBeast_2D3DConversion.pdf

nemocem“ trojrozměrné počítačové animace, ale také nepřichází s žádnými dalšími „trháky.“¹⁰⁰

Situace se mění až s filmy *Tangled* a *Frozen*. Jestliže tedy *Malá mořská víla* a *Kráska a zvíře* odstartovali Disney renesanci, potom můžeme uvažovat o tom, že *Tangled* a *Frozen* přinášejí období **Disney klasicismu**.

Stejně jako klasicismus ve vztahu k antice totiž i studio Disney ve vztahu ke svým *klasikám* pochopilo, že doba se proměnila a divák má jiné požadavky na komfort, formu i funkci. Že je například nezbytné nabídnout možnost promítání svých *blockbusterů* ve 3D, což kreslená animace sice umožňuje, ale nepodporuje. Že na rozdíl od lpění na tradičním stylu a hledání nových námětů, současný divák vyžaduje raději známý a tradiční obsah v nové, vizuálně fascinující a inovativní formě. Stejně jako klasicismus proto i Disney zachovalo své tradiční pilastry (výraznou hudební složku, charakteristické zvířecí postavy, komické postavy, třpytivou magii a tradiční pohádkové náměty) a podepřel jimi fasádu zcela nové, veskrze trojrozměrné stavby, prosvětlené novou imaginací a zútlulné nostalgií.

Smyslem tohoto přirovnání je přitom poukázat na odlišnost a zároveň podobnost posledních dvou Disney filmů ve srovnání s filmy ostatními. V tomto kontextu se jeví přirozené, že čím vzdálenější jsou si filmy na první pohled, tím bližší si musejí být v jádru a nepřekvapí tak, že jak *Tangled*, tak *Frozen* jsou naplněny scénami a detaily, které kopírují z *Malé mořské víly* (jízda vozem a skok přes propast, oblečení Anny a komunikace s obrazem, který je intertextovou zprávou ve *Frozen*, scéna s loďkou a na náměstí v *Tangled* a další).

2.3.3. Technický vývoj a technické obrazy

Jestliže u tradiční ruční animace z počátku tvorby studia Disney můžeme polemizovat o technických charakteristikách obrazu (jde přece jen o analogové zvětšení lineární ruční kresby na filmové plátno), u současných počítačově animovaných filmů je tato polemika bezpředmětná. Počítačově animované Disney filmy jsou bezesporu obrazy technické a jako takové je třeba je interpretovat.

Trojrozměrná počítačová animace je založena na vytvoření virtuálního modelu – imaginárního prostorového objektu. Pro manipulaci s objektem se užívá kostra, neboli *rig*. Různé programy přitom nabízejí nástroje pro usnadnění animace a vytvoření co nejrealističtějšího pohybu, tím že například dopočítávají algoritmy kloubů od pohybů kostí, podle vzoru lidského těla.

¹⁰⁰ To ovšem samozřejmě neznamená, že by společnost ekonomicky strádala.

Základním principem samotného rozpořybování modelu je *klíčování*. Podobně jako při ruční animaci nastaví animátor virtuální model do mezních poloh, v nichž by se měl nacházet na počátku a na konci požadovaného pohybu, tyto mezní polohy „zakličuje.“ Program potom vygeneruje jednotlivé fáze mezipohybů na požadovaný počet framů (okének).

Takto rozpořybované modely se ve virtuálním prostoru rozmístí podle předem načrtnutého *storyboardu*; nejedná se přitom jen o postavy, stejným způsobem se v počítačové 3D animaci modeluje většina objektů v rámci mizanscény. V prostoru je dále možno přemísťovat kameru i zdroje světla. V zásadě se tvorba virtuální scény v mnohém podobá více klasickému hranému filmu, než ručně kreslené animaci.

Ve snaze o maximální realističnost a plynulost pohybů je způsob generování animovaného pohybu modelů stále zdokonalován, příkladem může být technologie *motion capture*, která pomocí senzorů snímá reálné pohyby a mimiku figurantů/herců a aplikuje je na virtuální model.

Virtuální scéna je následně opatřena *texturami*, u nichž se dbá na maximální realističnost a na závěr projde celý prostor procesem *renderování*, kdy je převeden trojrozměrný virtuální svět do animovaného filmu složeného z dvourozměrných obrazů jednotlivých okének.¹⁰¹

Speciální programy přitom upravují například realistickou animaci přirozeného pohybu vlasů, včetně změn osvětlení – pro film *Tangled* byl vyvinut vlastní nástroj pro animaci vlasů,¹⁰² nebo speciální světelné efekty – taktéž program vyvinutý pro animaci filmu *Tangled*.¹⁰³

I přes zdánlivou dokonalost technologie CGI se mnoho autorů raději věnuje kreslené animaci, jelikož umožňuje větší autorský vklad a tvůrčí svobodu. Kreslená animace je nejčastěji kombinována s počítačovou animací – zpravidla pracuje s texturami, zdroji světla a částečnou modelací objemu kresby na úrovni basreliéfu.¹⁰⁴

¹⁰¹ KERLOW, Isaac Victor. *Mistrovství 3D animace: [ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců!]*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011. Mistrovství. ISBN 978-80-251-2717-9.

¹⁰² SADEGHI, Iman a Rasmus TAMSTORF. Efficient Implementation of the Dual Scattering Model in RenderMan. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA): <http://www.disneyanimation.com/technology/publications>, 2010 [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: https://disney-animation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/24/asset/2_DualScatteringImplementation.pdf

¹⁰³ NOWROUZEZAHRAI, Derek a Wojciech JAROSZ. A Programmable System for Artistic Volumetric Lighting. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA): <http://www.disneyanimation.com/technology/publications>, 2011 [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: https://disney-animation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/15/asset/nowrouzezahrai1programmable.pdf

¹⁰⁴ SÝKOVA, Daniel, Ladislav KAVAN, Martin ČADÍK, Ondřej JARMIŠKA, Alec JACOBSON, Brian WHITED a Olga SORKINE-HORNUNG. Ink-and-Ray: Bas-Relief Meshes for Adding Global Illumination Effects to Hand-Drawn Characters. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA):

Když si uvědomíme míru moci, kterou má nad výsledným obrazem technologie a programování, nemůžeme nesouhlasit s Flusserovým výrokem o tvorbě technických obrazů: „*Zhotovování technických obrazů se uskutečňuje v poli možnosti: »o sobě a pro sebe« nejsou bodové prvky nic než možnosti, z nichž se náhodně něco vynoří.*“¹⁰⁵ Technické obrazy tak nevznikají abstrahováním skutečnosti, ale konkretizováním možnosti, tradiční obrazy jsou tedy „*názory předmětů,*“ zatímco technické obrazy jsou „*komputacemi pojmů.*“¹⁰⁶ A počítačově animovaný film jakoby dokonale representoval nejpříkladnější technický obraz vůbec.

Paradoxně je tak představa technického obrazu blízká představě pohádky. Jestliže totiž „*technické obrazy nejsou zrcadla, nýbrž projektory,*“¹⁰⁷ které nezobrazují skutečnost, ale konstruují a direktivně k divákovi vysílají své *programy*, potom pohádka činí totéž. Ani ona neodráží skutečnost, ale projektuje do mysli diváků/čtenářů/posluchačů programy, s jejichž pomocí je možné skutečnost uchopovat, strukturovat a opanovat. Pokud tedy pohádka představuje obecný rámec prožívání, potom každé vypravování je konkretizováním, z něhož se v mysli posluchače náhodně něco vynoří. A stejně jako technický obraz i pohádka je nul-rozměrná, jelikož se realizuje výhradně v rámci imaginace a denního snění, záznam pohádky ať už literární, nebo filmový je jen souborem bodů, které dávají smysl pouze v případě, že je posluchač uspořádá a užije k vlastnímu uspokojení.

Takovéto srovnání pohádky a technického obrazu je samozřejmě poněkud troufalé, ale přesto nemohla tato podivná korelace zůstat neokomentovaná a snad na ní i něco bude, vždyť i Kazimír Malevič učinil první krok k suprematismu právě přes ilustrace klasických ruských pohádek.

Další, již dříve zmíněnou vlastností, filmového, potažmo televizního tvaru pohádky je její jasnost - filmové obrazy neleží před divákem na stole jako kniha, ale plynou k němu ve formě světelných paprsků. Tento proces přijímání se může jevit až jako magický a transcendentní a v souvislosti s již okomentovanou autoritou, kterou společnost Disney oplývá, bezesporu dává vzniknout okamžiku blaženého spolubytí vypravěče (Disney) a posluchače – dítěte, jak o něm hovoří Černoušek.¹⁰⁸

<http://www.disneyanimation.com/technology/publications>, 2014 [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: https://disney-animation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/116/asset/Sykora14-TOG.pdf

¹⁰⁵ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001. Eseje. ISBN 80-238-7569-8, s. 21

¹⁰⁶ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001. Eseje. ISBN 80-238-7569-8, s. 15

¹⁰⁷ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001. Eseje. ISBN 80-238-7569-8, s. 51

¹⁰⁸ ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1, s. 6

2.3.4. Vizualní proměna Disney stylu v důsledku CGI

Morální konflikt, který měla společnost Disney s přechodem na CGI animaci, byl už dostatečně okomentován, nyní se práce soustředí na vizuální specifika počítačové animace, obzvláště pak ve srovnání s klasickou i hybridní ruční animací.

Nejnápadnější změnou, která je sama o sobě zároveň velmi akcentovaná, je realističnost. Snaha o naprostou věrohodnost textur aplikovaných na 3D modely je velmi úspěšná a mnohé detaily animovaného filmu je tak stěží možno rozeznat od záznamu reálné scény pořízeného filmovou kamerou. Jedná se především o textilie, zvířecí srst, rozdílné povrchy pevných předmětů – struktura dřeva, kamene, zdiva, keramiky, skla, tekutin a podobně. Zatímco v rámci pozadí se podrobná kresba (např. kůry stromů) vyskytovala i u ručně kresleného filmu, na ploše postav nebyla reálná. Disney filmem, který konečně plně docenil možnost aplikovat drobný detail i na plochu postav je *Frozen* a jeho rafinované užívání dekoru. Soudržnost a celistvost království Arendelle stojí totiž především na užití charakteristického ornamentu, podpořeného specifickou barevnou sadou. Nenuceným opakováním ornamentu a jeho variací na oblečení postav, stavbách, objektech, dokonce zvířecích postavách se tento stává jednou z nejzásadnějších vizuálních charakteristik filmu a je dále užíván v rámci *merchandisingu* jako samostatně funkční vizuální prvek.¹⁰⁹

K dokonalému znázornění charakteru povrchu je zapotřebí také precizní práce se světlem a jeho lomem. O modelaci světlem Disney studio usiluje už od klasické animace (například sekvence ve *Sleeping Beauty*, v níž Aurora stoupá do věže vábena Maleficent ke kolovratu), zdokonaluje ji v rámci hybridní animace (například scény uvnitř chrámu v *The Hunchback of Notre Dame*), ale naplno jí dosahuje právě až přechodem na počítačovou animaci. Jak již bylo zmíněno, studio se aktivně věnuje vývoji nových programů a elektronických nástrojů zaměřených právě na zobrazování světla a tím potvrzuje význam světla ve svém animovaném světě.

K realističnosti obrazu přispívá kromě světla a textury také věrná animace pohybu postav a objektů, ale i pohyb kamery a práce s hloubkou ostrosti (v ruční animaci zcela nemyslitelná). Přesto ale postavy vystupující ve filmech nemají realistické proporce, jsou zcela zjevně stylizované a nadsazené, čímž zachovávají vědomí animovanosti.

Vzniká tak až paradoxní situace, kdy navzdory zdánlivě dokonalé autentičnosti detailu nemá divák tendence uvažovat o obrazu jako o záznamu reality, naopak je si plně vědom jeho konstruovanosti a fikčnosti. Toto uvědomění si nerealističnosti zdánlivě reálného je tak v naprostém souladu s proklamovaným tvrzením, totiž že společnost Disney produkuje *jen*

¹⁰⁹ Autorka vychází z poznatků seminární práce zpracované do předmětu Vizualní studia v LS 2015.

zábavu. Neobelhává své diváky, naopak zdůrazňuje, že film, který předkládá, je *jen* animovaný film pro děti, je to *jen* pohádka.

2.3.5. Disney a feministická kritika

V závěru teoretické části považuje práce za nezbytné věnovat se alespoň okrajově velmi aktuálnímu tématu, totiž feministickým kritikám filmů z produkce společnosti Disney, obzvláště pak v souvislosti s otázkou krásy.

Společnost Disney je terčem kritiky dlouhodobě a nepřekvapivě. Úzké spojení s dětstvím podmiňuje mnohé úvahy o vhodnosti, či spíše nevhodnosti jejího obsahu pro děti a mládež. Kritika byla mířena proti scénám násilí, proti sexuálním odkazům a narážkám, proti nevyváženému zobrazování etnik a dalším aspektům.

Vzhledem k tématu práce, kterým je hodnota a podoba krásy je ale důležité zohlednit především feministické kritiky. To, že se jedná o téma velmi aktuální a v akademické sféře zároveň uspokojivě pokryté naznačuje i počet bakalářských a magisterských diplomových prací, které lze nalézt v databázích českých univerzit; například: *Genderové stereotypy v animované tvorbě Walta Disneyho*,¹¹⁰ *Proměna hlavní dívčí postavy v produkci Walta Disneyho: od počátku po současnost*,¹¹¹ nebo *Konstrukce feminity ve vybraných pohádkách Walta Disneyho a její proměny v čase: diskurzivní analýza*.¹¹²

Všechny zmíněné práce se zaměřují na reprezentace ženských postav v různých Disney filmech a na základě příslušných teoretických konceptů tyto reprezentace hodnotí jako stereotypní. Uvažujeme-li ovšem o Disney filmech jako o pohádkách,¹¹³ jeví se konstatování stereotypizace zcela bezpředmětné. Pohádka je formou vystavenou na idealizovaných a neproblematických charakterech a nerealističnost je jí tak vlastní.

Je zároveň zřejmé, že v rámci pohádky je podstata feminity odlišná od podstaty maskulinity, tyto dva principy mohou být dokonce vnímány jako opozitní. Ovšem funkce pohádky je založena na svobodné identifikaci, není proto důvod domnívat se, že v přijetí pohádky jsou dívky kladeny jakékoliv překážky v identifikování se s postavou reprezentující principy maskulinity, nebo naopak chlapci při identifikaci s postavou reprezentující princip

¹¹⁰ CHOLASTOVÁ, Veronika. *Genderové stereotypy v animované tvorbě Walta Disneyho*. Olomouc, 2008. Bakalářská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci Filozofická fakulta a Katedra divadelních, filmových a mediálních studií. Vedoucí práce Doc. Mgr. Zdeněk Hudec, Ph.D.

¹¹¹ MACHÁČOVÁ, Barbora. *Proměna hlavní dívčí postavy v produkci Walta Disneyho: od počátku po současnost*. Liberec, 2015. bakalářská práce (Bc.). TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI. Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická

¹¹² ČAPKOVÁ, Barbora. *Konstrukce feminity ve vybraných pohádkách Walta Disneyho a její proměny v čase: diskurzivní analýza*. Brno, 2012. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita Fakulta sociálních studií Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce PhDr. Monika Metyková, Ph.D.

¹¹³ Což je základní předpoklad této práce, obhajovaný v předchozích částech textu.

feminity. Bettelheim¹¹⁴ uvádí ve svém textu mnohé příklady z praxe, které demonstrují genderově opozitní identifikace dětského příjemce s postavou, v rámci jedné pohádky dokonce může docházet k přehodnocování identifikací napříč gendery.

V tomto duchu můžeme interpretovat například tolik kritizovanou pasivitu pohádkových hrdinek. V souvislosti s pasivitou je v rámci Disney universa velmi často analyzovaná Popelka.¹¹⁵ Když folkloristka Kay Stone píše, že v pohádkách „*hrdinové uspějí, protože jednají, ne proto, že jsou,*“ implicitně tím míří ke sdělení, že na rozdíl od hrdinů hrdinky ve své pasivitě *jen* jsou a čekají na záchranu. Dodává také, že: „*Hrdinkám není dovoleno mít jakékoliv vady. Stejně tak od nich není vyžadován rozvoj, jelikož už jsou perfektní.*“¹¹⁶

Pohledem psychologické analýzy pohádky je ovšem Popelka pokorně čekající v nezáviděníhodné pozici projekčním prostorem pro dítě, které se z nějakého důvodu cítí být také v ponižující a nezáviděníhodné pozici – Černoušek v této souvislosti zdůrazňuje především sourozeneckou rivalitu a domnělé, nebo reálné upřednostnění jednoho potomka před druhým.¹¹⁷ Skutečnost, že i dokonale krásná a ctnostná Popelka se zjevně nespravedlivě do této pozice dostala, říká dítěti, že i ono, ačkoliv se právě cítí rodičem odstrčené a zneuznané, není žádným způsobem nedostatečné a nedokonalé, ba naopak, že i dokonalá postava může být v jisté chvíli odvržená. A nakonec trpělivost a pokora, která Popelce ve finále přinese šťastný konec je zcela srozumitelným návodem pro dítě, jak situaci zdárně překonat.

Popelku tak přirozeně můžeme chápat, jako prostředek *disciplinace*, protože požaduje po dítěti, aby trpělivě snášelo domnělé, nebo skutečné nespravedlnosti s pokorou a trpělivostí a podporuje tak výchovu k poslušnosti. Na druhou stranu ale tuto disciplinaci nemůžeme v žádném případě vztahovat výhradně na ženy, jak ostatně dokazuje i genderově opozitní verze pohádky o Popelákovi, která byla dokonce zpracovaná jako televizní film v osmdesátých letech Českou televizí.¹¹⁸

Kromě pasivity se feministická kritika často zaměřuje na krásu jako takovou, což reprezentuje například již okomentovaná práce Naomi Wolf *Mýtus krásy*.¹¹⁹ Příkladný souboj

¹¹⁴ BETTELHEIM, Bruno. 2000. Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době. Praha: Lidové noviny, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

¹¹⁵ A Feminist's View of "Cinderella". KOLBENSCHLAG. Kiss sleeping beauty good-bye: breaking the spell of feminine myths and models. [2nd ed.], 1st Harper. San Francisco: Harper, 1988. ISBN 0060647698.

¹¹⁶ STONE, Kay. 1975. Things Walt Disney Never Told Us. The Journal of American Folklore, Vol. 88, N. 347

¹¹⁷ ČERNOUŠEK, Michal. Děti a svět pohádek. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1.

¹¹⁸ *O Popelákovi* [TV film]. Directed by Vlasta JANEČKOVÁ. Československo, 1986.

¹¹⁹ WOLF, Naomi. *Mýtus krásy: ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám*. 1. vyd. Bratislava: Aspekt, 2000, 337 s. Knižná edícia feministického kultúrneho časopisu Aspekt. ISBN 80-855-4915-8.

o Disney krásu se odehrál v souvislosti s filmem *Brave* (produkce Disney – Pixar; 2012) mezi Brendou Chapman, režisérkou a scénáristkou filmu, která se hlásí k feministické ideologii, a společností Disney.

Při příležitosti zařazení hlavní hrdinky filmu *Brave* Meridy do panteonu Disney princezen,¹²⁰ byla výrazně upravena její vizuální podoba. Proti této změně ostře vystoupil portál *A Mighty Girl*¹²¹ a záhy i samotná Brenda Chapman. Vlna internetové kritiky nakonec vyústila v kompromisní zobrazování Meridy v rámci dalších produktů a merchandisingu, které mnohem více respektuje její filmovou podobu.

Jak je patrné v ukázce (viz příloha 8), změna se týkala fyzických rysů postavy – zeštíhlení pasu, zvětšení očí, výrazné zvětšení objemu vlasů; vzhledu šatů – širší výstřih odhalující ramena, podstatně dekorativnější šaty, přidání třpytivosti; a také charakteru samotného zobrazení – kresebnější a méně realistické zobrazení, plošší stínování a méně detailů. Touto proměnou vlastně Disney konkrétně přiznává většinu svých požadavků na vzhled krásy.

Jenže Merida je princeznou *feministkou*, byla stvořena jako „jiný typ princezny – princezna se silnou vůlí, která je tvrdohlavá a má se hodně co učit,“ z toho také vyplývá, že: „zdaleka není připravena na to, uvažovat o romanci nebo sňatku.“¹²²

Problém tohoto konceptu v kontextu tradiční pohádky je zcela zřejmý. Vizuální i morální kvality hrdinky jsou aktivně zpochybňovány, hrdinka sama explicitně stojí před problémem dospívání a nejen že divákovi nenabízí aparát, jak se s tímto problémem vypořádat, ale ani sama pro sebe ho nenachází (ani na konci filmu není ochotná uvažovat o romanci). Nejedná se tedy o příběh, který by, podobně jako pohádka, pomáhal strukturovat nejasnosti světa a vypořádat se s nimi, nýbrž o příběh, který nejasnosti pouze zrcadlí. Můžeme proto prohlásit, že film *Brave* není pohádkou, ale rodinným, případně „teen“ filmem.

Nutno ovšem přiznat, že kontext filmů z produkce společnosti Pixar je jiný, než kontext filmů z kolekce Disney klasik. Filmy Pixar (např. *Toy Story: Příběh hraček*, *Hledá se Nemo*, *Příšerky s.r.o.*) jsou častěji sebereflexivní, komediálnější, obecně nebývají vnímány jako klasické pohádky, ale právě jako rodinné komedie, případně jako dětské příběhy, které Bettelheim označuje za „realistické.“¹²³

¹²⁰ Nutno zdůraznit, že film byl původně uváděn jako produkt Disney – Pixar, nikoliv jako Disney klasik.

¹²¹ *A Mighty Girl* [online]. 2012 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.amightygirl.com/>

¹²² Staying True to Merida: Why this Fight Matters. *Brenda Chapman.com* [online]. 2011 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://brenda-chapman.com/blog/staying-true-to-merida-why-this-fight-matters/>

¹²³ BETTELHEIM, Bruno. 2000. Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době. Praha: Lidové noviny, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

Feministická kritika je ovšem směřována na rodinné filmy stejně jako na filmy pohádkové a žádá dekonstrukci autority krásy, kterou odmítá jako falešnou a namířenou proti ženám. Může se ale jednat o požadavek nanejvýš nebezpečný, už Freud řekl, že: „*odmítnout něco svým úsudkem je totéž jako říct: »To je něco, co bych raději potlačil.«*“¹²⁴ a potlačení není v žádném případě klíčovým nástrojem zdravého duševního vývoje dítěte.

¹²⁴ FREUD, Sigmund. *Negation*. překl. RIVIERE, Joan. in *General psychological theory*. Rieff, 1963, in. KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné anglo-americké myšlení o výtvarných dílech*. Vyd. tohoto souboru 1. Jinočany: H & H, 1997. ISBN 80-86022-17-X.

3. Analytická část

Analytická část práce se věnuje vlastnímu rozboru filmového materiálu. Vybrané animované filmy přitom chápe jako pohádky – v rámci teoretické části se zabývála zdůvodněním tohoto rozhodnutí. Zároveň se soustředí především na hodnotu krásy v analyzovaných pohádkových filmech, její význam v rámci příběhu a její konkrétní vizuální podobu. Z tohoto důvodu je práce selektivní, zaměřuje se úzce na specifikované téma a vědomě přehlíží jiná témata a otázky, které se v analyzovaném textu nacházejí.

3.1. Metodika práce

Metodickým rámcem práce je diskurzivní analýza, konkrétně inspirovaná pojetím Normana Fairclougha. Přestože se tento autor řadí do lingvistické větve teoretiků diskurzivní analýzy, jeho extenzivní pojetí diskurzu, které lze znázornit třístupňovým modelem, je pro tuto práci největším vzorem.

Fairclough, přestože vychází z lingvistiky, chápe diskurz v nejširším sociálně-teoretickém významu. Na jakoukoliv diskurzivní událost proto nahlíží simultánně jako na text, příklad diskurzivní praxe a zároveň jako na příklad sociální praxe. Zdůrazňuje přitom především interakci mezi mluvčím a adresátem a mocenské vztahy, které se mezi nimi nacházejí. Diskurz zároveň podle něj odkazuje na různé způsoby strukturování oblasti vědění a sociálních praktik: „*Diskurzy nejen reflektují nebo reprezentují sociální entity a vztahy, ale přímo je konstruuji nebo konstituují.*“¹²⁵

Třístupňový model diskurzivní analýzy pracuje s různými významovými rovinami textu a k nim přiřazuje patřičné stupně analytické práce. Při uvádění návodných příkladů k analytické práci v knize *Discourse and Social Change* přitom sám Fairclough zaměřuje pořadí jednotlivých stupňů analýzy. Zde budou uvedeny v takovém pořadí, v jakém budou následně aplikovány.

První a nejužší je úroveň samotného textu a činnost, která odpovídá této úrovni je deskripce. V rámci deskripce se proto výzkumník ptá, jaké lexikální prvky byly použity, zkoumá slovní zásobu, případně konotace užitých slovních obrátů. Zaměřuje se i na to, jak symetrická, či asymetrická je komunikace, kdo kontroluje interakce, do jaké míry je kontrola interakcí v komunikaci dynamická, nebo statická, jaká jsou práva a povinnosti účastníků komunikace a jakým způsobem jsou nastolována témata.

¹²⁵ FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse and social change*. Cambridge, MA: Polity Press, 1992. ISBN 978-0-7456-1218-8, s. 3

Výzkumník se dále zaměřuje na jazykovou kohezi korpusu/vzorku, tato informace je relevantní pro popis rétorického modu textu a jeho styl (argumentační, narativní atd.). Může se zajímat i o to, jak je v rámci textu vyjadřována zdvořilost, jak jsou konstruováni sociální aktéři, zda text užívá nástroje jako je tranzitivita nebo modalita. Důraz je kladen i na významy slov, užívání synonymických slov, přenesených, nebo variabilních významů. Určení významového potenciálu slova má dle Fairclougha pomoci „*identifikovat interpretativní perspektivu, která leží pod formulací.*“¹²⁶ Dále je možné zaměřit se na to, z jakých intertextuálních vztahů bylo čerpáno při formulaci textu, jako teoretickou/kulturální/ideologickou významnost slovní vyjádření mají a také jaké metafory byly v textu použity, jaké faktory ovlivnily volbu použitých metafor a jaké efekty mají tyto metafory na myšlení příjemce textu.

Druhým stupněm diskurzivní analýzy je zkoumání diskurzivních praktik, které je možno označit také jako interpretaci. V rámci tohoto stupně analýzy se výzkumník zaměřuje na intertextualitu a interdiskurzivitu. V rámci interdiskurzivity se také například na žánr analyzovaného textu a na to, jestli existuje nějaký zjevný způsob, jak celkově charakterizovat daný vzorek. Případně co tato charakteristika implikuje vzhledem k tomu, jak byl text distribuovaný a konzumovaný, a jestli je ve svých interdiskurzivních vlastnostech vzorek konvenční nebo inovativní.

Intertextuální charakteristiky vzorku se potom vztahují například k tomu, k jakému publiku jsou směřovány, jestli producent očekával více než jeden typ publika, jaké transformace vzorek prodělává a jestli jsou intertextové řetězce stabilní, nebo naopak dynamické. Samotná manifestace intertextuality je potom podle Fairclougha šedou zónou mezi diskurzem a textem a produkuje otázky po intencích producenta textu. Výzkumník se přirozeně ptá i z jakých jiných textů bylo čerpáno při konstituování vzorku a jakým způsobem? Jestli text užívá pojítka k předchozím textům jiných autorů, nebo textům vlastního producenta, jestli jsou tyto předpoklady intertextuality upřímné, nebo manipulativní, polemické, jestli mezi nimi existuje instance metadiskurzu nebo ironie.

V textu mohou být také reprezentované jiné diskurzy, potom je třeba ptát se, zda je reprezentace přímá, nebo nepřímá, co je reprezentováno: jestli jen ideový koncept, nebo zřetelné aspekty kontextu a stylu, a zda je reprezentovaný diskurz jasně označený, nebo je nějaký způsobem skrytý.

¹²⁶ FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse and Social Change*. Cambridge, MA: Polity Press, 1992. ISBN 978-0-7456-1218-8, s. 236

I v této fázi analýzy hovoří Fairclough o koherenci, v souvislosti s ní ho zajímají interpretativní implikace/dopady. Zahrnuje zde výzkum čtenáře a otázku, jak si čtenář texty vykládá, jak heterogenní nebo ambivalentní jsou texty pro konkrétní recipienty/interprety a v návaznosti na to kolik musí interpreti vyvíjet dedukční činnosti k porozumění textu, případně jestli se vzorku dostává opozičního čtení. Toto vede podle Fairclougha přímo k intertextuální dimenzi konstrukce subjektů v diskurzu, jak o nich hovoří na úrovni sociálních praktik.

V neposlední řadě spadají do druhé úrovně diskurzivní praktiky i podmínky a okolnosti produkce a spotřeby textu, které jsou asociované s diskurzem rámcovým (a mohou souviset také se žánrem). Výzkumníka zajímá i to, zda je text produkován a konzumován individuálně, nebo kolektivně a nakolik diverzifikované jsou fáze jeho produkce.

Nejvyšší úroveň sociokulturních praktik je nejobecnější a i Fairclough uvádí, že neexistuje předem připravená sada otázek, kterou by bylo možno v této fázi aplikovat. Hlavním cílem je podle něj v této části především specifikovat podstatu sociálních praktik, jejichž součástí jsou diskurzivní praktiky, což povede k porozumění tomu, proč jsou zmíněné diskurzivní praktiky takové, jaké jsou, zároveň ovšem také jaké efekty mají diskurzivní praktiky na praktiky sociální. Zmiňuje i sociální matrix diskurzu, který umožňuje specifikovat sociální a hegemonické vztahy a struktury, ze kterých se skládá konkrétní instance sociálních a diskurzivních praktik. Zajímá se, kde tato instance stojí ve vztahu k sociálním strukturám, zda je konvenční a normativní, kreativní a inovativní, opoziční, nebo orientovaná na to, aby je restrukturalizovala.

V této rovině hraje roli například i trend demokratizace textů, totiž snaha o odstranění disproporce a asymetrie v právech a povinnostech skupin producentů a recipientů. Objevuje se například skutečnost, že recipienti mají tendenci eliminovat markery moci, s tím je spojena snaha o zdánlivou spontánnost a neformálnost ze strany producentů, jelikož v méně formální situaci jsou atributy moci méně výrazné. Dalším trendem je například komodifikace, která přivádí klientský diskurz do oblastí dříve nekomerčních (například školství).

Pro výzkumníka je v této fázi užitečné soustředit se na konkrétní hegemonické a ideologické koncepty (systémy vědění a víry, sociální vztahy a sociální identity). Fairclough přiznává, že vždy existují alternativní možné explanace stejného vzorku, důležitá je obhajitelnost závěrů. Validitu výsledkům není možno přiřknout objektivním rozhodnutím, naopak výzkumník se musí vždy zodpovědně rozhodovat a zvažovat mnoho faktorů.

Zajímavá je i závěrečná polemika, v níž Fairclough připouští, že jakýkoliv výzkumníkův úmysl může být po zveřejnění jeho práce desinterpretován a jeho data mohou být použita ve zcela jiných souvislostech, než zamýšlel.¹²⁷

Stěžejním rámcem této práce je diskurz pohádky, jakožto mediálního obsahu určenému dětskému příjemci. V teoretické části se proto zabývala různými přístupy k pohádce a snažila se o její komplexní teoretické ukotvení. Konkrétním analyzovaným vzorkem je potom dvojice animovaných filmů z produkce Disney a práce bude probíhat metodou diskurzivní analýzy inspirované právě popsáním přístupem Normana Fairclougha.

Přirozeně mnohé z výzkumných otázek a nástrojů, které nabízí především na první úrovni – tedy analýze samotného textu, Fairclough, nejsou aplikovatelné na film. Příslušným nástrojem schopným překlenout rozdíl mezi lingvistickým textem a audiovizuálním filmem tak může být sémiotika. Práce proto na ploše filmu hledá konkrétní vizuální označující pro koncept krásy. Ovšem jak uvádí Miroslav Petříček v závěru knihy *Znaky, obrazy a stíny slov*: „*Obraz není cele jazyk, patří k němu i momenty nepostižitelné modelem jazyka či struktury.*“¹²⁸ Práce se ale díky svému konkrétnímu zaměření zabývá jen vybranými aspekty vizuality a klade si velmi jasné otázky, které směřuje jak k lingvistické, tak vizuální stránce textu. Nebude proto analýzu lingvistické a vizuální složky nijak oddělovat, naopak pokusí se je maximálně propojit, stejně jak to musí činit divák, když text přijímá. Největší poučení si tak z již zmíněné knihy bere ze závěrečného prohlášení: „*Spíše než o metodě je tedy dnes skutečně lepší mluvit v souvislosti se strukturalismem o dobrodružství.*“¹²⁹

Konkrétně se tak v první fázi práce zabývá popisem vzhledu a morálního charakteru vybraných hlavních postav, jejich vztahem k autoritě krásy a jejich funkcí v rámci pohádkového příběhu. Bude hledat vizuální nástroje, které byly použity pro zobrazení krásy postav, případně jejich proměnu v průběhu filmu. Základní otázkou první fáze analýzy proto je: Jaký je vztah morálního charakteru postav a jejich vizuální podoby?

V druhé fázi se práce zaměří na diskurzivní praktiky, tedy v tomto případě především v rámci diskurzu pohádky. Zajímat ji bude především to, jak charakteristiky postav, zjištěné v první fázi, ovlivňují jejich fungování v rámci pohádky, jestli analyzovaný vzorek v tomto smyslu nenarušuje hranice diskurzu, případně do jaké míry a jakých dalších diskurzů se

¹²⁷ FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse and Social Change*. Cambridge, MA: Polity Press, 1992. ISBN 978-0-7456-1218-8.

¹²⁸ MICHALOVIČ, Peter a Vlastimil ZUSKA. *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2, s. 361

¹²⁹ tamtéž

dotýká. Ptá se, jestli je text koherentní, na jaké čtenáře cílí a jakými prostředky, dále jaké užívá intertextové odkazy – na obsahy vlastního producenta, ale i na ostatní.

Na této úrovni se práce nejvíce inspiruje psychoanalytickým přístupem k pohádce Bruno Bettelheima, vycházejícího z freudovské tradice. V rámci intertextovosti se bude soustředit především na podobnost/odlišnost zobrazení krásy v předchozích filmech Disney klasik a upozorní i na aspekty technologie produkce a konzumace textu, totiž konkrétně na jeho animovanou formu a technologickou proměnu animace.

Ve třetí fázi bude práce hledat širší kontext analyzovaného vzorku, pozici jeho producenta, ideologické a hegemonické struktury, v nichž se producent ocitá, nebo kterým čelí. Konkrétně zde přijde ke slovu opět feministická kritika.

3.2. Výběr vzorku

Zvoleným vzorkem jsou dva nejnovější filmy z kolekce Disney klasik, *Tangled* (z roku 2010) a *Frozen* (z roku 2013). Oba filmy jsou specifické kompletní CGI animací, která určila jejich výrazný vizuální styl a také komerční úspěšností, která vzbudila další vlnu zájmu o animované pohádkové filmy klasické Disney kolekce.

Předlohou pro film *Tangled* byla pohádka ze sbírky bratří Grimmů *Locika*. Filmový příběh se od předlohy odklání především v úvodu, kdy zcela vynechává úvodní vinu matky (která v těhotenství podlehla svodům čarodějnice, což zapříčinilo, že se čarodějnice Lociky zmocnila) a v závěru (kdy Locika opouští věž nikoliv dobrovolně, ale za trest, protože neuposlechla zákazu čarodějnice a otěhotněla s princem; čarodějnice ji uvrhne do pustin a princ, který za trest oslepl, ji po světě hledá. Když ji najde, její slzy mu vrátí zrak a odchází do jeho království spolu a svými dětmi – dvojčaty).

Frozen je potom příběh, který je velmi volně inspirovaný pohádkou Hanse Christiana Andersena *Sněhová královna*. Zde už nelze mluvit o odklonění se od původního příběhu, spíše o dílčích motivech, které na původní příběh vzdáleně odkazují. Mezi tyto patří soba, který v původní verzi nesl Gerdu za polární kruh, loupežnická dcerka, která Gerdě soba věnovala a na její cestě jí pomohla – dle vyjádření tvůrců je variací na tuto postavu Kristoff.¹³⁰ Oba filmy tak svým způsobem odkazují na známé pohádkové obsahy, a ačkoliv je jejich odkaz, obzvláště v druhém případě, spíše symbolický, všeobecně jsou přijímány jako pohádky a jako takové budou i analyzovány.

Oba filmy jsou doplněné také krátkými dovětky – *Tangled Ever After* z roku 2012 a *Frozen Fever* z roku 2015, které byly promítány před jinými Disney filmy a následně

¹³⁰ Frozen. *The Disney Wiki* [online]. 2013 [cit. 2016-03-26]. Dostupné z: <http://disney.wikia.com/wiki/Frozen>

distribučovány volně na internetu. Tyto dva krátké animované filmy budou v analýze taktéž zmíněny, poněvadž doplňují kontext původních textů a jsou oficiálním a autorským produktem původních producentů.

Dále je nezbytné zdůraznit, že analýza se zaměřuje na filmy v jejich originálním znění, tedy nikoliv na verze předabované do češtiny. Překlady citací z filmů, uvedené v textu práce, jsou autorské a v případě možných nejasností jsou doplněny poznámkou pod čarou, upřesňující možné další významy užitých anglických slov a jejich případné konotace. Tento postup shledává práce jako nejpřesnější a nejpřínosnější.

3.3. První fáze analýzy

Vzhledem k filmové povaze analyzovaného materiálu je možné hned v úvodu zodpovědět otázku interaktivity textu. I přes předpokládanou participaci recipienta, se jedná o text výrazně asymetrický, který neumožňuje příjemci bezprostředně reagovat a interagovat s producentem.

Jak bylo již dříve okomentováno v teoretické části, společnost Disney je extrémně vlivný producent a její obsahy jsou přijímány specifickým způsobem. Díky spojitosti s dětskými příjemci a dětstvím jako takovým jsou klasické Disney filmy vnímány jako nevinný obsah, sloužící primárně k zábavě. I kritický divák tak pravděpodobněji při sledování Disney klasiky poleví v ostražitosti a poddá se nostalgickému pocitu.

Na druhou stranu má společnost Disney tendence reagovat na společenskou kritiku, které často podléhá, a zapojovat se do veřejné diskuze i prostřednictvím vlastních filmů. Mezi známky tohoto stupně interakce patří například zdůrazňování kompetencí a aktivity ženských hrdinek a jiná témata, která byla nastolena komunitou příjemců, a přijata producentem.

Hledisko práv a povinností účastníků komunikace je tak v souvislosti se společností Disney taktéž specifické. Právě kvůli předpokládanému vlivu, který má na dětské příjemce, musí Disney dbát na přijatelnost svých textů. Filmy ze série klasik například zpravidla neobsahují krev, vulgarismy, cigarety, alkohol, ani explicitní zobrazení sexuality. Díky dodržování těchto tabu tak recipročně obsahy navozují představu bezpečného sledování a to pro všechny věkové skupiny.

3.3.1. Flynn Rider

Flynn Rider je hlavní mužskou postavou filmu *Tangled*. Na počátku příběhu vystupuje jako *voiceover* vypravěče a uvádí diváka do děje: „*Toto je příběh o tom, jak jsem zemřel. Nebojte se, je to vlastně velice vtipný příběh a pravda je, že není ani můj. Je to příběh o dívce jménem Rapunzel.*“ Nejedná se ale o autoritativního pohádkového vypravěče (jako například v úvodu *Beauty and the Beast*), přestože užívá klasické pohádkové obraty jako „*once upon a time.*“¹³¹ Už ve své úvodní vypravěčské sekvenci mluví Flynn neformálním jazykem s velmi živou intonací, obrací se přímo k divákům a získává jejich důvěru a sympatii komentáři na hranici žánru/diskurzu pohádky: „*Jasně, chápete. Zazpívá a omládne, děsivý/divný,*¹³² *že?*“ Stejně hranice se dotýká i později například když v průběhu zpívané sekvence prohlásí „*Promiňte hoši, já nezpívám.*“ Jako jediná Disney postava tak dává najevo uvědomění si přechodu od mluvené ke zpívané promluvě.

Od počátku je Flynn postavou přitažlivou a zajímavou. Přestože v úvodu ohlásí vlastní smrt, je vzhledem k žánru a kontextu producenta zřejmé, že tato smrt nebude definitivní, realistickou smrtí – kladné Disney postavy neumírají; výjimku tvoří jen světluška Ray v *The Princess and the Frog*, která je ovšem vedlejší kladnou postavou a je specifická tím, že se není krásná (naopak je vizuálně velmi bizarní, asymetrická a disproporční) a po smrti se stává hvězdou, tedy nepřestává existovat, pouze se transformuje a dostává se mimo dosah postav a příběhu.¹³³

Flynn má ale i záporné a morálně problematické vlastnosti. Je to lupič, který se na scéně objevuje v rámci sekvence intertextově odkazující ke špionážímu žánru, v jejímž průběhu ukradne korunku princezny Rapunzel ze zámku jejích rodičů. Je zde v doprovodu dvou nepravých hrdinů – taktéž lupičů, které Flynn následně taky okrade a lup si nechává sám pro sebe. Kromě toho, že je povoláním zloděj, se tak zároveň projevuje jako sobecký a sebestředný. Mimo to se přehnaně zabývá vlastním vzhledem, což dokazuje, když opakovaně komentuje vlastní podobu na plakátech „*Wanted. Dead or alive*“ (jedná se o westernový motiv) slovy: „*Oni prostě nikdy nezachytí můj nos správně!*“ nebo když se pokouší zmanipulovat Rapunzel a použije „*the smolder*“ (sexy pohled), který ovšem nezafunguje tak, jak si představoval.

V neposlední řadě je emočně i sociálně nevyzrálý. Zpočátku není schopný empatie s Rapunzel (když se ona potýká s otázkou, zda porušit matčin zákaz a vydat se na cestu)

¹³¹ Ekvivalent k frázi „bylo, nebylo.“

¹³² Slovo užitá v anglickém originálu je *creepy*. Jedná se o výraz, který má několik inherentních významů a obvykle odkazuje na všechny zároveň. Proto je obtížně doplnit jeho český ekvivalent.

¹³³ Do smrti kladných postav nelze zahrnout smrt rodiče/rodičů, ta má sama o sobě v kontextu pohádky unikátní význam a symbolicky se tak vyskytuje i v Disney filmech.

a především netouží po navázání pevných sociálních vazeb, jeho snem je vlastnit ostrov, někde kde je teplo a slunečno, kde bude: „*o samotě odpočívat obklopený obrovskou hromadou peněz.*“

Všechny tyto charakteristiky – sebeláska, nadměrné zaujetí vlastním vzhledem a odmítání pevných sociálních vazeb, odpovídají postavě typu napravené princezny, mutatis mutandis prince. Všechny morálně sporné vlastnosti a charakteristiky, které jsou s postavou spojeny na počátku příběhu, jsou proto v jeho průběhu vyřešeny a odstraněny, postava je napravená.

U Flynny Ridera je náprava symbolizovaná dokonce přejmenováním. Přibližně v polovině filmu prozradí Flynn Rapunzel své pravé jméno, totiž Eugene Fitzherbert. Toto jméno je původní, takové, se kterým se narodil a je tak spojeno s jeho pravou podstatou, naopak jméno Flynn Rider, je falešné a symbolizuje záporné charakteristiky, kterých se postava vzdává, když se vzdává falešného jména. Od momentu prozrazení pravého jména proto užívá Rapunzel k oslovování prince¹³⁴ výhradně to, zatímco „Flynn“ užívají k jeho pojmenování už jen záporné postavy. V úplném závěru filmu je pak přejmenování definitivně verifikováno princovým prohlášením: „*Začal jsem si znovu říkat Eugene.*“ To je také důvod, proč nakonec nepodléhá trestu za předchozí prohřešky (krádeže) a může plně realizovat své vítězství.

S postavou Flynny je spojen kůň Maximus, který zároveň zastává částečně i roli komické postavy (ve filmu *Tangled* chybí obvyklá jednoznačně komická postava s funkcí průvodce). Maximus je tradiční pohádkovou figurou, která funguje jako dozorce morálních hodnot. Ačkoliv nemluví lidskou řečí, komunikuje zcela plyně s okolím neverbálně (grimasy a gesta) a naplňuje tak animistickou představu zlidštělých zvířat. S Flynnem na počátku příběhu soupeří, v průběhu však začíná spolupracovat a znovu tak ilustruje morální vývoj prince a jeho napravení. Zajímavá je i Maximova záliba v konzumování jablek. Jablko, na biblickém mýtu založený erotický symbol, je tradičním a srozumitelným lidovým a pohádkovým motivem – jablko konzumované lidskou postavou zpravidla odkazuje k sexuálnímu styku, ovšem jablko konzumované koněm je spíše eliminací hříchu a pokušení. To naznačuje i závěrečné Flynnovo vyjádření: „*díky Maximovi zločin v království vymizel téměř přes noc. Stejně jako většina jablek.*“ Maximus je tak postavou nadlidskou a ačkoliv neoplývá magií, jeho role je srovnatelná s rolí zázračného koně v tradiční pohádce (např. Princ Bajaja).

¹³⁴ V kontextu příběhu se nejedná o prince ve smyslu příslušníka vládnoucí třídy, naopak postava sama popisuje svůj nízký třídní původ – pochází ze sirotčince. Princ je v tomto smyslu označením hlavní mužské postavy, komplementární k postavě ženské – princezny.

3.3.1.1. Vizuální podoba Flynnna

V původním konceptu filmu *Tangled* byla hlavní mužská postava pojmenována Bastian a mělo se jednat o statného, blondatého muže, fyziologicky podobného Stabbingtonovým bratrům (dva lupiči, kteří v úvodu doprovázejí Flynnna), se změnou režisérů ovšem doznal změnu i koncept hlavního hrdiny. Nově se měl stát jednoznačně atraktivním mužem. Za účelem vytvoření vizuálu postavy údajně tvůrci uspořádali „Hot Man meeting,“ kde požádali přibližně třicet zaměstnankyň studia, aby popsaly své představy atraktivního muže: „*Všechny dámy ze studia se zúčastnily »Hot Man Meeting« (Rozhovor o sexy mužích), kde jsme [tvůrci filmu] shromáždili obrázky jejich oblíbených dobře vypadajících mužů – sesbírali jsme obrázky z internetu, z knih i z peněženek přítomných žen. V tom co se jim líbí a co nelíbí byly velice konkrétní.*“¹³⁵

Jestliže je příběh o vytvoření vizuálu Flynnna Ridera pravdivý, potom je zajímavé, jak velmi se podobá vzhledu mladého Walta Disneyho (viz příloha 9). Je možné, že kult Walta Disneyho je natolik silný, že zaměstnankyně studia podvědomě projektují jeho podobu do vlastních představ mužské atraktivity?

Myslitelné je ale i to, že podoba Flynnna Ridera je nástrojem na zachování kontinuity série Disney klasik. Jak již bylo řečeno, *Tangled* je první film této řady, který opustil ruční animaci a vzdal se tak stylu, který zakladatel studia sám vlastnoručně vytvořil. Flynn Rider tak může být (vědomou i nevědomou) snahou zpřítomnit Walta Disneyho na ploše vizuálně odlišného filmu.

Krása postavy, ať už vychází ze vzhledu a šarmu mladého Walta Disneyho, nebo kompilace řady různých atraktivních mužů, je v rámci pohádkového příběhu verifikovaná v momentu *zalíbení*. Ten se u *Tangled* nachází ve dvacáté minutě, kdy Rapunzel omráčí Flynnna pánvičkou, následně se k němu postupně přibližuje, překonává strach, až nakonec odkryje tvář. Pohled na Flynnna v tomto momentu je zachycen na screenshotu (viz příloha 10).

Tvář Flynnna není proporčně anatomická – obličejová část je značně naddimenzovaná, čelo je nízké a dílčí detaily, jako například uši, jsou zjednodušené. Je použita jemná modelace rozptýleným světlem (ve virtuálním prostoru byly patrně umístěny dva světelné zdroje – hlavní v horní části záběru, vedlejší potom v levém dolním rohu).

Na momentu zalíbení je podstatné i to, že není vzájemný. Když si Rapunzel poprvé prohlíží Flynnna je on v bezvědomí a naopak když Flynn poprvé uvidí Rapunzel, její motivy a záměry směřují jinam. I proto není schopný využít vlastní krásu k ovládnutí situace, ačkoliv

¹³⁵ Flynn Rider. *The Disney Wikia* [online]. [cit. 2016-03-29]. Dostupné z: http://disney.wikia.com/wiki/Flynn_Rider

se o to pokouší více než jednou. Mužská krása tak není méně významná, než krása ženské postavy, ale v rámci příběhu jí není umožněno aplikovat vlastní moc.

Tělesná stavba mužského hrdiny je stejně jako rysy jeho obličeje nadsazená. Má široká ramena, zvýrazněný pas, silné ruce a velké dlaně. Ve srovnání s ostatními postavami ale není nadprůměrně maskulinní, naopak v kontrastu k bratrské dvojici lupičů Stabbingtonových je spíše drobný, hbitý a rychlý, zatímco oni jsou statní a svalnatí.

Důležitý je i vztah tělesné stavby mužské a ženské postavy. Ten se ve srovnání s nejstaršími Disney filmy (*Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Šípková Růženka*) viditelně proměnil, ale tato proměna probíhala postupně od počátku devadesátých let. Kromě rozdílu ve výšce a přirozeně tvaru siluety se tak přidává markantní rozdíl ve velikosti mužské a ženské dlaně, šířky prstů, velikosti chodidla a šířky kotníku a lýtky.¹³⁶ Toto rozšiřování velikostního kontrastu mezi mužskými a ženskými postavami zvyšuje sexuální napětí a zdůrazňuje odlišnosti principu femininního od maskulinního. Podstatné ovšem je, že vzájemná proporce Flynn a Rapunzel, tedy hlavních postav, je ekvivalentní vzájemné proporci krále a královny, tedy vedlejších, nekrásných postav. Samotný velikostní rozdíl tak není charakteristikou krásy, ale spíše obecným rysem, který se plošně aplikuje na všechny postavy v rámci Disney vizuálu a ilustruje jejich genderovou příslušnost.

3.3.2. Rapunzel

Příběh Rapunzel začíná sluncem. Je to tedy od počátku postava velice úzce spjatá s jasností. Své „*krásné zlaté vlasy*“ získala díky kouzelné květině, která uzdravila její nemocnou, těhotnou matku, a která „*před dávnými časy*“ vyrostla na místě, kam dopadl sluneční paprsek. Její krása a zároveň kouzlo je tak od počátku zdůrazňovaná a její původ je vysvětlen velmi mýtickým způsobem.

Magická moc a krása ale zapříčiní i to, že je Rapunzel unesena ze zámku a vychovávána čarodějnící Gothel. Motivace záporné postavy majetnickou touhou po kráse není nijak neobvyklá a vyskytuje se v mnohých lidových pohádkách. Touha Gothel je navíc zcela konkrétní – magie sluneční květiny jí umožňuje opakovaně mládnout a uchovat si tak krásu. I to je tradiční pohádkový motiv, který staví do opozice mladou dospívající krásu a sílu dcery a stárnoucí krásu a odcházející sílu matky. Když tak Rapunzel matce Gothel zpívá a svými vlasy jí navrácí mládí, jde o dokonale názorné zobrazení parazitující krásy „zlé matky.“

Gothel je zobrazena jako velmi sebestředná a necitlivá osoba, a proto i když Rapunzel opakovaně zdánlivě projevuje mateřskou lásku vyjádřením: „*mám tě nejradši*,“ a přestože

¹³⁶ Z hlediska vztahu mužské a ženské postavy je ovšem unikátní film *Mulan* z roku 1998.

Rapunzel svou matku¹³⁷ ctí a nechce se jí protivit a vzepřít,¹³⁸ nemůže dojít k záměně s „dobrou matkou.“ Stejně jako klasické pohádkové macechy i Gothel dceru ponižuje, opakovaně si ji dobírá a nebere ji vážně, zpochybňuje její vzhled „*jsi trošku baculatá*“ i charakter a využívá ji. Všechny tyto projevy jsou ovšem na rozdíl od tradiční pohádky v Tangled zobrazeny velmi explicitně a realisticky, často až na hranici žánru například v melodramatickém a sarkastickém vyjádření Gothel k Rapunzel: „*Jdi a opusť mě, já si to zasloužím. Nech mě tu samotnou zemřít, jen si posluž!*“

Rapunzel sama o sobě je velmi tradiční pohádkovou hrdinkou. Je dokonalá povahou i vzhledem, ovládá velkou škálu činností, které demonstruje v rámci zpívané sekvence, v níž je divákům představena – uklízí, čte, maluje, hraje na kytaru, plete, vaří, skládá puzzle, hraje šipky, peče, hraje divadlo, dělá balet, hraje šachy, dělá keramiku a svíčky, cvičí, kreslí, šplhá, šije a češe si vlasy. Jelikož je definovaná skrze množství různých aktivit, není možné ji kritizovat jako pasivní ženskou hrdinku, na druhou stranu ovšem všechny aktivity, které jsou s ní v úvodu spojeny, je možné chápat jako primárně femininní činnosti.

V průběhu děje se potom Rapunzel stává nejen aktivní, ale i skutečně kompetentní a to od chvíle, kdy skolí Flynna pánvičkou – účinnou a femininní zbraní. Vyžádá si sice jeho pomoc jakožto průvodce, ale je zřejmé, že Flynn více obtíží přináší, než odstraňuje. Rapunzel totiž mnohem lépe ovládá diskurz pohádky. Situace, které se Flynn snaží řešit realisticky, řeší ona skoro až vědomě s využitím žánru – rozezpívá bandity v hospodě u Mazlivého Káčátka, neustále rozmlouvá se zvířaty, roztančí lidi ve městě. Zároveň ve všech těchto situacích probouzí v ostatních postavách jejich femininní stránky – nejzřetelněji ve scéně z hostince, kde přiměje zločince vzpomenout si, že si kdysi přál být koncertním pianistou, romantikem, květinářem, designérem, mimem, nebo cukrářem, že umí plést, šít, hrát maňáskové divadlo, nebo sbírá jednorozce.

Hudební sekvence v Mazlivém Káčátku tak nabízí několik úrovní čtení: na úrovni Rapunzel, která je ztělesněním pohádkovosti a odpovídá tak předpokládané interpretaci dětského diváka, se jedná o získávání přátel a spojenců; na úrovni Flyнна, který se pohybuje na hranici žánru a reprezentuje racionalizaci prepubertálního, až pubertálního diváka se jedná o humor plynoucí z uvědomění si specifčnosti žánru (nerealističnost zpívání a celého „obrácení“ banditů) a nakonec na úrovni dospívajícího, až dospělého diváka je to přijetí

¹³⁷ Vhodnější by ovšem bylo označení macecha, protože právě macecha je z hlediska psychologie pohádky „zlou matkou.“

¹³⁸ Stejně jako všechny pohádkové nepravé dcery je dobrá a dokonalá a má téměř nekonečnou ochotu matce odpouštět. Opuštění věže, stejně jako tajné vniknutí na ples, nebo otevření zakázaných dveří, tak není vzpourou proti maceše, ale naplňování nevyhnutelnosti.

drobných vtipů a narážek (např. vilný, opilý Amorek). V souvislosti s těmito možnostmi čtení je ovšem nutné vnímat i feminitu. Ta na úrovni Rapunzel znamená spříznění, které je později verifikováno i prostřednictvím pomoci banditů při osvobození Flynn a humanizaci jinak děsivých a nebezpečných postav, na úrovni dospělého diváka ale může být čtena jako ironie a vtip.

Dokonalá pohádkovost Rapunzel je otřesena v momentě, kdy se v závěru filmu vzepře Gothel, protože si uvědomí, že je ona ztracenou princeznou a čarodějnice není její matka. Na rozdíl od klasických pohádkových hrdinek se tak v určitém momentu sama postaví na odpor a maceše explicitně vzdoruje ještě před tím, než dorazí na záchranu princ.

Vrcholným momentem filmu je potom scéna, v níž Rapunzel plánuje zachránit svou magickou mocí život Flynnovi. Ten ovšem střepem z rozbitého zrcadla uřeže Rapunzel její vlasy. V důsledku toho se Gothel, která žila jen díky magii květiny/vlasů, rozpadne v prach.

Tento moment je zcela zásadní, protože jde o vítězství racionality nad pohádkovostí. Rapunzel přichází o své vlasy, svou magii, o svou jasnost a svou krásu, ale tato ztráta není trestem (jako ve verzi bratří Grimmů), ale vysvobozením. Flynn, který se celou dobu potýkal s vlastní interdiskurzivitou, zúročuje racionální přístup, když správně vyhodnotí možnosti dané situace a učiní logické rozhodnutí odstranit příčinu Rapunzelina problému – její magické vlasy. Následně umírá a je oživen poslední kapkou pohádkovosti – slzou Rapunzel.

Po probuzení Flynn sice znovu verifikuje vlastní zalíbení v Rapunzel sdělením: „*vždycky jsem měl slabost pro brunetky*“, ale autorita krásy jakožto objektivní, kladné hodnoty již byla narušena a dokonalost Rapunzel zmizela.

Ztráta krásy je doprovázena i explicitním zjevením ošklivosti – Gothel začne velmi rychle stárnout a její podoba se v rychlé sekvenci stane děsivou. Následuje pohled do rozbitého zrcadla, kde se její ošklivost multiplikuje a získává na účinnosti.

3.3.2.1. Vizuální podoba Rapunzel

Rapunzel je, stejně jako všechny animované Disney postavy svou povahou i vzhledem silně stylizovaná. Její podoba je zachycena na záběru z momentu zalíbení – totiž okamžiku, kdy Flynn poprvé uvidí Rapunzel, která vystoupí ze stínu do jasného světla (viz příloha 11).¹³⁹

Obličejová část Rapunzel je v poměru k hlavě méně nadsazená, než u Flynn; o to více jsou ovšem zvýrazněné její oči; nos a ústa jsou naopak v poměru k tváři spíše drobné. Její figura je velmi štíhlá a značně pubescentní, má poměrně malá nadra a drobný hrudník,

¹³⁹ Podobným způsobem se „ukazují“ princezny svým princům i v klíčových dvou filmech Disney renesance, totiž *The Little Mermaid* a *Beauty and the Beast*

postavou je na svůj věk¹⁴⁰ nízká, její hlava je vůči tělu větší i v porovnání s ostatními figurami, a při záběrech na nohy je patrné infantilní kladení chodidel palci k sobě a patami od sebe. Gesta a mimika, kterou Rapunzel užívá je taktéž velmi nadsazená a dětinská. Fyzická nedozrállost je podtržena i šaty, jejichž rukávy končí přibližně v polovině předloktí a sukně přibližně v polovině lýtek. Navozují tak dojem, že Rapunzel z šatů odrůstá, ale ještě není zralá na nové. Vrcholem nevinnosti a dětinskosti je ale skutečnost, že Rapunzel chodí bosa. Na tento fakt poukazuje i Gothel, když dceři vysvětluje, proč nemůže opustit věž. Rapunzel navíc zůstane bosa až do samotného konce filmu a demonstruje tak vlastní bezprostřednost a infantilitu, ale i zranitelnost a křehkost.¹⁴¹

Stejně jako ostatní princezny i Rapunzel splňuje Disney kánon krásy – má korzetovou linii a vosí pak, který je v důsledku už tak velmi štíhlého trupu na určitých záběrech přibližně stejně široký jako její krk. I přes pubescentní postavu má relativně výrazné boky, štíhlá lýtka a drobná chodidla. Novinkou je díky stylu animace lesk rtů a textura pleti, ta není bledá (navzdory tomu, že Rapunzel celé dětství a dospívání strávila zavřená ve věži), ale jemně opálená a dokonalá.

Samostatnou kapitolou ve vzhledu Rapunzel jsou samozřejmě její vlasy. Jak bylo naznačeno v teoretické části, pro vytvoření vlasů Rapunzel vyvinulo studio speciální klíčovací program pro zobrazování světla a přirozeného pohybu vlasů a soustředilo tak velkou pozornost na jejich zobrazování, stejně jako na jejich význam v kontextu příběhu. Vlasy tak na první pohled upoutají a zaujmou, propracovanou hrou s leskem a pohybem působí velmi dynamicky a podobně jako barokní draperie mají schopnost ilustrovat emoce a kontext situace. Fakt, že vlasy mají schopnost zářit, je zřejmý od počátku filmu a ačkoliv tato jejich schopnost není nadužívána, divák si je jejich neoddelitelného vztahu s jasností přirozeně vědom. Jasnost je v *Tangled* natolik explicitní, že je na ní založená i klíčová romantická scéna s písní *I see the light*. Vidět „světla“ (lucerny) je totiž primární cíl a motivace Rapunzel, který ji přiměje opustit věž. Světlo tak získává až biblický význam prozření a cesty k pravdě – ve filmu konkrétně vedou „světla“ k odhalení skutečnosti, že Rapunzel je ve skutečnosti ztracenou princeznou.

Ztrátu krásy v závěru filmu neméně explicitně doprovází i ztráta jasnosti. Když Gothel vypadne z věže, je v záběru patrné dramatické nebe, z něhož dopadá jen několik jasných

¹⁴⁰ Věk Rapunzel je v rámci příběhu stanoven na čerstvých osmnáct let.

¹⁴¹ Moment chůze na boso se vyskytuje v tradiční pohádce obvykle jako charakteristika čistého úmyslu, odhalení/neskrývání. Například i v autorské pohádce H. Ch. Andersena Sněhová královna putuje Gerda za Kaiem bosa, jelikož její červené střevíčky – nové, které Kai ještě neviděl, odnesla voda. Gerda tak zůstává nevinná a zranitelná, nedospěje, dokud nenajde Kaie.

proudů teple tónovaného světla. Ve chvíli, kdy Gothel dopadne, obloha se zatáhne a paprsky zcela zmizí. Rapunzel se následně snaží uzdravit Flynna a scéna se odehrává ve studeném, rozptýleném světle, které odpovídá zatažené obloze. Ve chvíli, kdy je Flynn už mrtvý, se navíc na tváři Rapunzel objevují pihy a výrazná vráska v koutku úst, potvrzující ztrátu zdroje a autority její krásy. Slza Rapunzel poté Flynna magicky oživí,¹⁴² načež do věže opět proniknou teple tónované sluneční paprsky, přítomná jasnost už je ale externí, nejedná se o jasnost, která by byla vlastní postavě a není tedy atributem krásy, jen nástrojem filmového jazyka užitým k ilustrování emotivnosti situace (viz příloha 12).

Zajímavý je v této souvislosti filmový dovětek *Tangled Ever After* z roku 2012 zachycující svatbu Flynna a Rapunzel. Rapunzel má i v tomto komediálním mini filmu krátké vlasy (v rámci příběhu je řečeno, že když jsou její vlasy jednou uстриženy, už nikdy nedorostou), ale pro navrácení krásy má na hlavě extrémně dlouhý závoj, který je prozářený světlem. Imituje tak vlastní ztracenou krásu a svým způsobem potvrzuje její absenci.

3.3.3. Elsa

Elsa je starší princeznou ve filmu *Frozen*. Stejně jako Rapunzel je obdařena magickou mocí a krásou, a tato moc je pro ni přítěží. A stejně jako magie Rapunzel i magie Elsy je úzce spojena s jasností – tentokrát ve třpytivé podobě, typické pro Disney produkty.

Elsa se na scéně poprvé objevuje v dětském věku a v této fázi se svou mocí souzní a ovládá ji. Ovšem po nehodě, která se přihodí při hře se sestrou Annou a při které je Anna zraněna, se Elsa dozvídá, že její moc s sebou přináší rizika, a že „*strach bude jejím nepřítelem*.“ Od tohoto momentu se Elsa stává úzkostnou, okolí se před ní bázlivě uzavírá a totéž činí i ona. Symbolem skrývání jsou ve filmu *Frozen* rukavice, které si Elsa nasazuje na doporučení otce, a které slouží ke skrývání její moci, vycházející primárně z rukou. Kromě magické moci má přitom skrývat i vlastní pocity, především strach, a tato potlačovaná emocionalita je v mnoha situacích a především v titulní písni explicitně vyjádřena varováním: „*Skrývej své city, neřid' se jimi a nedávej je znát*.“¹⁴³ Film dále pracuje s odrazem v zrcadle/skle, který užívá ke zdůraznění sebe reflexivních úvah postavy – povětšinou Elsy. Hlavním motivem spojeným s Elsou je tak abstraktní strach a vnitřní souboj mezi vlastní podstatou a přetvářkou.

¹⁴² Scéna magického oživení je velmi podobná scéně proměny z *Beauty and the Beast*.

¹⁴³ V originále „*Conceal. Don't feel. Don't let them know*.“ Přičemž *conceal* znamená skrývání jak emocí, tak magie, *Don't feel* naznačuje nejen „*neřid' se svými city*“, ale také „*neměl žádné city, zamlčuj vlastní emocionalitu*“ a „*don't let them know*“ opět neodkazuje pouze k pocitům, ale k nevyzrazení všech skrývaných tajemství.

Vztah magie, v tomto případě ledové, a krásy je naznačen v prohlášení nejstaršího Trolle, plnicího funkci mentora: „*Tvá moc bude silít, je v ní krása, ale také velké nebezpečí.*“ Krása tedy není výhradní pozitivní vlastností magie, ale je doplňkem k nebezpečí – velmi abstraktnímu a vágnímu, které se neváže k žádné konkrétní hrozbě ani antagonistovi (netypicky pro diskurz pohádky). Dalším důležitým prohlášením Dědečka Trolle je otázka: „*Narodila se s magií, nebo byla prokleta?*“ Tato otázka přirozeně uvádí do kontextu Elsinu magickou moc, jelikož dříve není její původ vysvětlen, na druhou stranu ale naznačuje, že magická moc je břemenem, které může být na člověka uvaleno kletbou – negativním kouzlem.¹⁴⁴

Je tedy patrné, že Elsa není typickou pohádkovou postavou, naopak podobně jako Flynn v *Tangled* je velmi interdiskurzivní, a tuto svou vlastnost projevuje především racionálním přístupem a snahou logicky řešit situace vzniklé na poli pohádkového diskurzu. Explicitním případem je scéna, v níž Anna představí Else prince Hanse, kterého si hodlá vzít za muže. Klasický pohádkový motiv neguje Elsa odpovědí: „*Nemůžeš si vzít muže, kterého jsi právě potkala.*“ Vnesení racionální úvahy je v tomto momentu zcela mimo diskurz pohádky. Na rozdíl od Flynna, jehož interdiskurzivita je spíše důvodem pro vznik humoru a dopady na příběh má až v samotném závěru, je tak Elsin přístup od počátku filmu určující pro směřování děje a do značné míry ovlivňuje i charakter celého textu.

Elsa následně odchází z Arendelle, volí samotu a konečně dává průchod vlastní emocionalitě, magii a kráse. Strategie útěku ovšem nevede k řešení a ona je násilně dopravena zpět do Arendelle. Při dalším pokusu o útěk je zachráněna sestrou Annou. Elsa je tak v zásadě bezradnou postavou, jejíž jedinou strategií pro řešení problémů je útěk motivovaný strachem. Její racionalita se jeví jako nefunkční aparát a její přístup je prokazatelně chybný.

3.3.3.1. Vizuelní podoba Elsy

Zobrazení Elsy se odvíjí od její magie, má proto v zásadě dvě odlišné podoby – přísnou a svázanou, skrývající magii, a svobodnou a uvolněnou, spojenou s provozováním a osvožením ledové magie. Přejít mezi těmito dvěma podobami se odehrává v průběhu hudební sekvence titulní písně *Let it go*.

První podoba Elsy se odvíjí především od skrývání a může být ilustrována například na scéně z korunovace (viz příloha 13). Elsa je maximálně zahalené do šatů, které jsou sice dekorované, ale bez známek jasnosti, obepínají tělo, ale nezdůrazňují jeho krásu – nemají příliš výraznou korzetovou linii, zahalují dekolt a nerozšiřují se od boků, jen volně splývají.

¹⁴⁴ V originále termín *curse* znamená kletba, jednoznačně negativní kouzlo.

Barevná sada se drží výhradně studených odstínů fialové a modrozelené. Vlasy má Elsa sepnuté do pevného a kompaktního komplikovaného účesu.

Oproti tomu svobodná Elsa (viz příloha 14) je pokryta třpytivostí a objevuje se ve scénách, které mnohem více pracují se světlem, proměnami jeho intenzity a odstínů. Vlasy si v průběhu proměny demonstrativně uvolňuje,¹⁴⁵ a nosí je potom ve volném, asymetrickém copu hozeném přes rameno a pokrytém zářivými krystalky. Její šaty jsou kromě množství třpytivých prvků obohaceny také o vlečku, navázanou v úrovni lopatek a rozšiřující tak sebevědomé opanování okolního prostoru, dekolt je odhalený, korzetová linie zdůrazněná především dekorativní, lesklou mozaikou a sukně se k zemi postupně rozšiřuje a podtrhuje figuru typu „přesýpacích hodin.“ Tradiční Disney atributy krásy jsou tak maximálně akcentované a explicitně saturované v kontrastu k upjaté, první podobě Elsy.

Fyzické rysy postavy přitom zůstávají konstantní – Elsa má tradičně výrazně naddimenzované oči, výrazné řasy, drobná ústa i nos. Její pleť je extrémně světlá, jsou patrná i promodrání u kořene nosu a pod očima, víčka má stínovaná fialovými odstíny a rty adekvátně k víčkům temně fialové. Vlasy má Elsa velmi světlé, až bílé, což odkazuje k její magické podstatě. Její figura je velmi štíhlá, ovšem v porovnání s Rapunzel vyspělejší. I Elsa má relativně malá ňadra, ale její hrudník je mohutnější, krk a paže štíhlejší a postava celkově protáhlejší. Má typicky drobnou nožku obutou do střevíce a drobné dlaně se štíhlými prsty.

Výjimečně světlá pleť Elsy ve spojení se světlými vlasy a výhradně studenými barvami zároveň odkazuje k aristokraticky podmíněné představě bledosti krásy, podobně jako například postava Sněhurky. Na rozdíl od Sněhurky ovšem Elsa není doplněna rudou barvou (dokonce i její rty jsou zbarvené chladnými tóny) a zůstává tak výhradně bledou. V této souvislosti je vhodné připomenout psychoanalytickou interpretaci Sněhurčiny bledosti z teoretické části práce, podle níž bílá barva symbolizuje jak dětскost a nevinnost, tak necitelnost a frigiditu. Sněhurka proto pomocí rudého jablka musí najít cestu ke své přirozenosti, musí dospět a přijmout i svou pudovou stránku. Elsa na rozdíl od ní zůstává bledá, chladná a doslova frigidní, jelikož nejeví ani náznak zájmu o romantický vztah.

Zajímavé jsou také vizuální projevy Elsiny magie. Zatímco s její upjatou a svázanou podobou se pojí chaotická, asymetrická, nespoutaná a neuspořádaná magie, k její svobodné formě se váže magie geometricky přesná, symetrická, ornamentální, matematicky podmíněná a uspořádaná (srovnání viz příloha 15). Tyto vizuální odlišnosti se demonstrují také filmařsky

¹⁴⁵ V této souvislosti je možno zmínit odkaz na anglický idiom *let your hair down*, tedy doslova *uvolnit si vlasy*. Český ekvivalent tohoto ustáleného slovního spojení je „odvázat se,“ ve smyslu porušovat normy, včetně všech pozitivních i negativních důsledků z toho plynoucích.

rozložením záběru – symetrická magie je orientovaná na střed, zatímco chaotická dynamicky na diagonálu. Kontrast krásy řádu a hrůzy chaosu podporuje domněnku nastíněnou v teoretické části práce, totiž že pohádková krása je vždy krásou *apollinskou*, ve smyslu jakým tento termín užívá Eco, tedy úměrnou, proporční, jasnou a symetrickou a vyhraňuje se vůči vzrušující, proměnlivé a skrývané kráse *dionýské*.

Dokonalou vizuální demonstrací takové krásy je ve filmu *Frozen* sekvence stavby ledového zámku. Tato je maximálně propracovaná, využívá jasnost i třpytivost, dynamickou kameru spirálovitě se pohybující prostorem, stylizovanou barevnost odpovídající postavě Elsy, soulad s výraznou hudební stopou, a především i rámce distribuce – totiž promítání ve 3D formátu. Podobně jako v *Beauty and the Beast* tak studio založilo vizuálně klíčovou scénu a její krásu na maximálním zhodnocení technologických možností a pokroku.

3.3.4. Anna

Mladší princezna Anna je v mnoha ohledech opakem Elsy. Neovládá magii a není si jí dokonce ani vědoma – trollové odstranili magii z její paměti a vzpomínek na Elsu. Otázkou také je, zda se vůbec jedná o krásnou postavu.

Po části expozice zobrazující dětství a dospívání princezen je děj zasazen do dne, kdy má být Elsa korunována královnou a sjíždějící se hosté s potěšením očekávají setkání s královnou a princeznou, které jsou jistě „*překrásné*,“ po vyslovení tohoto očekávání následuje záběr na spící Annu (viz příloha 16). V tomto momentu je zásadně zpochybněna její krása, protože Anna je zobrazena nanejvýš nelichotivě, spí s otevřenými ústy, z nichž jí teče slina – tělní tekutina a atribut ošklivosti, má dramaticky rozčuchané vlasy a jeden jejich pramínek jí směřuje do pusy. Leží v neobvyklé pozici a probouzí se velmi pozvolna a neochotně. V této situaci tak jednoznačně není dokonalou a krásnou princeznou.

Sympatie diváků však měla Anna šanci získat už v části expozice, stejně tak jako touhu dětského diváka ztotožnit se s touto postavou, navíc bezprostředně po scéně probouzení je opět upravená a krásná. Znovu je její krása zpochybněna v momentu zalíbení s Hansem, (ačkoliv, jak se později ukáže, šlo o falešné zalíbení) kdy upadne do loďky a na hlavě jí přistane chaluha. V několika dalších scénách pak funguje Anna dokonce jako komická postava (pád z koně do sněhu, zmrzlá sukně).

Ačkoliv je tedy možné vnímat „probouzení scény“ jako nekoherentní vsuvku v textu s komediální, případně širší sociokulturní funkcí, ostatní zpochybnění Anny jakožto dokonalé a krásné princezny je už nutné pojímat jako nástroj přibližující pohádkovou postavu reálné osobě. Snaha o realistickou nedokonalost princezny přitom nekončí jejím zasazováním do

dehonestujících situací, ale projevuje se i na jejím charakteru. Anna je spontánní a energická, ale také zbrklá a dětinská, sociálně velmi nejistá a v mnoha ohledech neobratná. Navíc má tendence sama sebe ponižovat prohlášeními typu: „*jsem to jen já*,“ nebo „*já jsem naprosto obyčejná*“ (ve srovnání s Elsou, když je odhalena její magická moc).

Podobně jako u Rapunzel, i Annin šarm je založen na naivitě, optimismu a nevinnosti a podobně jako Rapunzel i Anna ovládá diskurz pohádky. Komunikuje se zvířaty, ačkoliv jen okrajově a tato komunikace zpravidla nemá zásadní vliv na vývoj děje, a reaguje vždy v souladu s pravidly diskurzu. Jestliže je tedy Elsa krásná, ale racionální, potom Anna je nekrásná, ale emocionální.

Emocionalita ovšem kupodivu není její výhodou, nýbrž problémem, jak v zásadě sama naznačí, když v závěru písně *For the First Time in Forever* se slovy: „*nic mi nestojí v cestě*“ vrazí do prince Hanse na koni. V cestě jí totiž stojí její touha „*potkat jeho*,“ krásného, vysokého prince, do kterého by se mohla zamilovat.

Tato touha po lásce je zcela přirozená v rámci diskurzu pohádky, ale opakovaně zpochybněná a negovaná ve filmu *Frozen*. Annino rozhodnutí zasnoubit se s Hansem odsoudí nejen Elsa, ale následně i Kristoff a ve finále i sám Hans, když prohlásí: „*ale ty ses tak zoufale chtěla zamilovat, že by sis mě vzala prostě jen tak*.“ Dokonce i sněhulák Olaf se Anně diví: „*páni, ty vážně nevíš nic o lásce, že?*“

Zatímco Elsa tak bojuje s vlastním strachem, který řeší útekem, Anna se potýká s realističností v diskurzu pohádky zcela nepochopitelnou, které čelí optimismem a aktivitou, přestože její věrnost pohádkovému diskurzu je těžce zkoušena. Z tohoto srovnání ale nakonec přece jen vychází vítězně Anna, jelikož si svým přístupem vyslouží nejen lásku a oddanost Kristoffa, ale v závěru zachrání Elsu i samu sebe. Jako projev pravé lásky, který je třeba na uzdravení Anny, se totiž nakonec ukáže její vlastní rozhodnutí obětovat se pro sestru. Řešení komplikované situace tak přichází jako *deus ex machina* a zcela přitom eliminuje zásahy mužských hrdinů. Jediná postava schopná orientovat se v diskurzu pohádky, Anna, v závěrečné chvíli upustí od jakékoliv racionality a učiní spontánní a veskrze emotivní rozhodnutí zachránit sestru místo sebe. Toto sebeobětování je následně verifikováno jako projev pravé lásky, kterým Anna zachránila nejen Elsu, ale i sebe.

3.3.4.1. Vizuální podoba Anny

I po stránce vzhledu je Anna komplementární k Else – obě princezny mají podobnou tělesnou stavbu a rysy tváře, ale jsou jednoznačně odlišené barevnou sadou, oblečením a účesy. Anna je spojována převážně s teplými a jasnými barvami, jak je patrné na srovnání

(viz příloha 13), které odpovídají jejímu pozitivnímu a emocionálně založenému charakteru. Její krása je ovšem zpochybňovaná i drobnými vizuálními nedokonalostmi jako jsou četné pihy v obličejí i na ramenou, nebo rezavé vlasy s bílým pruhem (od zásahu ledové magie v dětství).

Přestože tedy Anna stále podobou odpovídá kánonu Disney krásy – má veliké oči s výraznými řasami, jemné rysy v obličejí, bohaté vlasy, štíhlou figuru, korzetovou linii a výrazný vosí pas, rozšiřující se boky, malou nožku, drobné dlaně a štíhlé prsty, **není** krásnou postavou v pohádkovém slova smyslu, její podoba není výjimečná, ale spíš průměrná. Například v závěrečné scéně má na rozdíl od Elsy zcela obyčejné šaty, díky nimž splývá s okolním davem. Nenese známky jasnosti, ani originální barevnost, nemá odhalený dekolt, ani jinak zdůrazněnou ženskost a od ostatních ženských postav ji odlišuje jen postavení v záběru. (viz příloha 17).

V tomto ohledu je opět velmi zajímavý filmový dovětek *Frozen Fever* z roku 2015, který podobně jako v případě Rapunzel navrácí i Anně krásu. Tématem *Frozen Fever* jsou Anniny narozeniny a narozeninová oslava, kterou pro ni připravila Elsa. Anna je zobrazena ve stejné scéně probouzení jako v originálním filmu, ale následně se upraví, obleče šaty, které právě dostala a Elsa jí magicky přičaruje zjevné atributy krásy – konkrétně výrazně rozšíří sukni, čímž podtrhne i úzký pas, doplní množství květin (slunečnic) ve formě dekoru na šatech i objektů v účesu a přidá jasnost v podobě lesku na vestičce, ornamentech a slunečnicích (viz příloha 18). Poté ještě Anně věnuje třpytivý náramek. Annina zpochybněná krása je tak explicitně rehabilitovaná a navracená.

3.3.5. Kristoff

Kristoff je postava zdánlivě zastávající pohádkovou úlohu prince, ale jako takový je značně rozporuplný. Na scénu přichází v dětském věku, kdy se stává tajným svědkem magického zásahu trollů na Anně, a kdy se jeho i jeho soba Svena také následně trollové ujmou a vychovávají ho. Spojení jeho historie s historií princezen je tak jeho hlavní devizou ve srovnání s druhým princem – Hansem.

Další kladnou charakteristikou, odpovídající diskurzu pohádky, je jeho spřízněnost se sobem Svenem, který je variací na postavu koně.¹⁴⁶ Kristoff Svenovi dokonce propůjčuje vlastní hlas ve vzájemné konverzaci a tím potvrzuje dokonalé mentální souznění. Je tak

¹⁴⁶ Vizuálně velmi blízký Maximovi z *Tangled*. Ke komunikaci s okolím užívají dokonce stejných gest a grimas, mají velmi podobnou mimiku.

nositelem jinak tradičně femininní schopnosti, která už od dob Sněhurky, stála vždy na straně Disney princezen, totiž využívání pomoci zvířat.

Na druhou stranu ovšem Kristoff, na rozdíl od Svena, nezastává klasicky pohádkové hodnoty – jeho pomoc Anně je v počátku motivována vlastním prospěchem a opakovaně také zpochybňuje a racionalizuje její emotivně založená rozhodnutí: „*počkej, chtěla sis vzít někoho, koho jsi potkala ten samý den?*“, případně: „*osud Arendellu závisí na tvém pokecu se sestrou?*“ Mimo to je explicitně spojován s množstvím dalších negativních vlastností, především v průběhu trollí písně: „*hrubá mluva, nepřiliš čistotný, má dokonce pár vší, smrdí a chodí čůrat do lesa.*“

Právě spojení s tělními tekutinami a dalšími atributy ošklivosti je pro Kristoffa velmi specifické. Ve scéně uvozující začátek děje (po časovém posunu) je představen v situaci, kdy sdílí se Svenem mrkev.¹⁴⁷ Toto sdílení je doprovázeno naturalistickým zobrazováním slin Svena, které Kristoff přijímá společně s mrkví, a které může působit až znechucujícím dojmem. Dál Kristoff plivne na sáně, na nichž veze Annu a omylem tak zasáhne i ji svou slinou do obličeje. Všechny tyto jeho projevy zdůrazňují Kristoffovu nekultivovanost, blízkost s přírodou, ale především jeho tělesnost a sexualitu.

Podobně jako Flynn, i Kristoff zastává funkci průvodce princezny a podobně jako Flynn má i on tendenci řešit krizové situace racionálně a realisticky, jeho řešení jsou přitom relativně úspěšnější – například sněhová kotva pro slaňování. Ve finále filmu se potom i Kristoff stává potenciálním řešením nastalého problému, ovšem je ze situace implicitně vykázán zásahem Anny a jejím sebeobětováním. V závěrečné scéně s Annou ji pak neobratně žádá o svolení k políbení, ale stejně jako v *Tangled* i ve *Frozen* je nakonec princezna iniciátorkou prvního polibku. Kristoff je tedy podobně jako Anna velmi ambivalentní postavou, které se ovšem dostane dobrého konce.

3.3.5.1. Vizuální podoba Kristoffa

V souvislosti s filmem *Tangled* je možné konstatovat, že původní koncept hlavní postavy Bastiena dostal druhou šanci právě v podobě Kristoffa. Kristoff je velmi statný, ale ne jednoznačně krásný. Má oblé rysy, oválný obličej, prakticky kulaté oči a nápadně velký nos. Dle vyjádření tvůrců má představovat příslušníka etnika Laponců neboli Sámů, ačkoliv jeho vzhled tomuto etniku neodpovídá. Inspirace laponskou kulturou je částečně patrná na oblečení

¹⁴⁷ Mrkev může být vnímána jako ekvivalent k jablku ve filmu *Tangled*. Symbolika mrkve přitom není založena mýticky, ale vizuálně – její falický tvar a barva z ní činí možný odkaz k erotice a sexualitě. Konzumace tohoto erotického symbolu lidskou postavou tak naznačuje její sexuální kompetentnost, jako např. konzumace jablka Sněhurkou.

– především jeho boty se špičkou stočenou vzhůru a svrchní kabát přepásaný tkaným opaskem.

V souladu s oblými rysy v obličeji má Kristoff i velmi mohutnou figuru. Ačkoliv není výrazně vyšší, než jiné mužské postavy, má široká nejen ramena (jako klasický princ), ale i mohutný hrudník, pas, boky a nohy. Na široká ramena přitom navazuje i široký krk a výrazná spodní čelist, obličejová část je v poměru k hlavě nadsazena do stejné míry jako u ostatních mužských postav (viz příloha 19). Jeho maskulinita je tak oproti Flynnovi i Hansovi nadsazená. Celková tělesná mohutnost, podtrhující již tak velký proporční kontrast a tenzi mezi ženskou a mužskou postavou, přitom ve spojení se zdůrazňováním tělních tekutin, přirozeností a nekultivovaností činí z Kristoffa velmi pudovou a erotizovanou postavu. Vztah k sexualitě potvrzuje i intertextovými narážkami. Například v dialogu s Annou se zajímá: „*Jakou velikost bot má Hans,*“ Anna odpovídá, že: „*na velikosti nezáleží.*“ Navíc poměr velikosti mužské a ženské postavy u Anny a Kristoffa není ekvivalentní poměru u Anniných rodičů, kteří mohou v tomto směru sloužit jako předobraz optimálního páru.

V rámci paradigmatu pohádky tak můžeme říct, že důvěra v postavu Kristoffa není založená na jeho kráse, ale na jeho blízkém vztahu s dozorcem morálních hodnot – koněm, respektive sobem. Ani Kristoff tedy není krásnou postavou a z hlediska příběhu jeho výjimečnost pramení nikoliv krásy a dobroty, ale z jeho sdílené historie s princeznami (totiž z jeho přítomnosti na samotném počátku vypravování).

3.3.6. Hans

Jednoznačně nejproblematictější postavou filmu *Frozen* je princ Hans. Na scénu přichází v závěru hudební sekvence *For the first time in forever*, v již okomentovaném monetu srážky s Annou a následného vzájemného zalíbení. Hans je zdánlivě klasickým a krásným Disney princem. Stejně jako Kristoff přichází na scénu v doprovodu koně, se kterým nemá nijak blízký, ale ani rozporný vztah, a jehož jednání je, stejně jako jednání Svena, silně humanizované. Kůň prince Hanse ovšem není ve filmu pojmenován.

Od scény zalíbení až sedmdesáté páté minuty filmu je Hans věrný diskurzu pohádky a nejeví známky interdiskurzivity. Je starostlivý a kompetentní – například dovedně zvládá řídit krizovou situaci v zamrzlém Arendelle, poté co Anna i Elsa odejdou. Nikdy nezpochybnuje a neracionalizuje Annina rozhodnutí a zachrání dokonce život Else při střetu v ledovém zámku. V rámci zpívané sekvence *Love is an Open Door* Hans a Anna opakovaně komentují vlastní „*synchronizaci,*“ sdílejí komické i romantické situace, drobná tajemství

a infantilily jako klouzání po dřevěné podlaze v ponožkách, i jasnost při tanci na vrcholu majáku.

Jediným náznakem interdiskurzivitu Hanse tak může být jeho neobratné přitakání na Annino prohlášení: „*Jsem naprosto obyčejná*,“ slovy: „*To je pravda, je obyčejná*.“ Následně ovšem dodává: „*V tom nejlepším*.“

K proměně Hanse dojde ve scéně, v níž Anna přichází zasažená ledovým kouzlem a zoufale potřebuje najít „*projev pravé lásky*,“ který by ji uzdravil; přirozeně předpokládá, že projevem pravé lásky bude „*polibek z pravé lásky*“ od prince Hanse. K polibku ovšem nedojde a místo něj Hans odhalí Anně své nečestné úmysly – plánoval se přiženit do království, aby mohl vládnout, protože má mnoho bratrů a ve své zemi by se tak vládcem nikdy nestal. Právě kvůli Anině naivitě se rozhodl oženit se s ní. Ve scéně, v níž Anně prozrazuje svou pravou podstatu, sundává si Hans demonstrativně rukavici, a když Annu opouští a zamyká v prázdném pokoji, opět si ji nasazuje.

Rukavice jsou ve filmu *Frozen* deklarováným symbolem skrývání a Hans je skutečně nosí po celou dobu, není ovšem sám – rukavice nepřetržitě nosí i množství nekrásných postav, například všechno služebnictvo, vojáci, členové vlády/rádcí a většina mužů na plese. Je tedy možné, že zkušený a kompetentní divák by mohl být schopný rozkrýt symboliku rukavic a vyhodnotit na tomto základě prince Hanse jakožto zápornou, nebo přinejmenším pochybnou postavu; je ovšem téměř nemožné, že by stejnou dedukci provedl dětský divák, který k textu přistupuje jako k pohádce.

Je zároveň pravděpodobné, že zkušený divák na základě událostí předcházejících scéně Hansova odhalení předpokládá, že „*polibek z pravé lásky*“ nebude fungovat, poněvadž Anna mezi tím navázala přinejmenším srovnatelně silný citový vztah s Kristoffem, nicméně celá tato zápleтка volby mezi dvěma ekvivalentními kladnými nápadníky je diskurzu pohádky zcela cizí.

Hans je tak postavou obsahově naprosto nekoherentní. Nejen že operuje na hranici diskurzu pohádky, když činí vypočítavé rozhodnutí lstí se přiženit do pozice vládce a podaří se mu zmanipulovat kladnou postavu – princeznu,¹⁴⁸ ale přímo z něj vystupuje, když zmanipuluje i diváka a jeho záměry a podstata tak zůstanou divákovi až do závěru textu zatajeny.

¹⁴⁸ Lstivé jednání se přirozeně v pohádce nachází, ale kladní hrdinové zpravidla tuto lest prohlédnou, a nestávají se její přímou obětí. Typickou, často obelstěnou postavou je rodič hrdiny.

3.3.6.1. Vizuální podoba Hanse

Vizuální podoba prince Hanse je přitom klasická a veskrze pohádková (viz příloha 20). Má tělesné proporce optimálního prince – široká ramena a paže, velké dlaně, ale štíhlý pas a boky a přiléhavé kalhoty zakončené vysokými botami. Obličejová část je nadsazená, ale jednotlivé rysy vzájemně přiměřené, není přehnaně maskulinní – má relativně úzký a špičatý nos a jemné, i když tmavé obočí. Jeho mimika a gestika je sympatická a uměřeně aristokratická. Nosí oblečení odkazující k evropské módě devatenáctého století a splňuje tak klasickou představu „princovosti,“ zároveň ale odůvodňuje nošení rukavic. Na plese má navíc oblečený bílý, slavnostní oblek, který je doplněn mnoha lesklými prvky a dekorativními detaily a reprezentuje tak atributy krásy mnohem více, než šaty, které má ve stejnou chvíli Anna. Ve chvíli prozrazení se přirozeně promění Hansova mimika a výraz.

Celkově je ale Hansův vzhled stejně nekoherentní jako jeho charakter. Ve srovnání například s Gothel, která reprezentuje parazitující krásu, ale její vzhled jednoznačně odkazuje k jejímu charakteru, Hans nenese žádné vizuální rysy zpochybňující jeho morální status; u Gothel je to především mimika, ale také úzké, dlouhé a výrazné obočí, ostré koutky úst, vypouklé oči, vystupující lící kosti a velmi špičatý, skobovitý nos a mimo to také erotizované tělo.

3.4. Druhá fáze analýzy

Ve druhé fázi se analýza zaměří na úroveň diskurzivních praktik, intertextualitu, interdiskurzivitu, funkčnost textu a kontext příjemce a především psychologický výklad vzorku v diskurzu pohádky.

3.4.1. Intertextualita

Intertextualita je významnou složkou obou analyzovaných filmů a to jak na úrovni obsahu, tak vizuálu. Jak již bylo okomentováno v teoretické části, důvěryhodnost a autorita Disney je založena mimo jiné na opakovaném uvádění známých postav a situací. Mimo tuto implicitní intertextualitu, vycházející v zásadě i z principů klasické pohádky, je především film *Frozen* specifický i demonstrativně explicitní intertextualitou. Nejprůkladnější je výskyt Rapunzel a Flynna v šestnácté minutě filmu, ve scéně otevírání bran, kdy přicházejí společně s množstvím dalších bezejmenných postav jako hosté na korunovací Elsy. Oba hrdinové filmu *Tangled* se přitom objevují jen na 37 snímcích¹⁴⁹ a nikoliv v centru záběru. Zachycení intertextuality je tak poměrně neintuitivní a předem počítá s opakovaným sledováním filmu a s fanouškovskou recepcí.¹⁵⁰

Zřetelnější demonstrace intertextuality se nacházejí v hudební sekvenci zpívané Olafem. Jeho píseň *Summer* je typicky muzikálová a vizuálními narážkami odkazuje na tradiční prvky americké popkultury – především film *Mary Poppins* z roku 1964, taktéž z produkce studia Disney, nebo ikonickou reklamou na opalovací krém *Coppertone*.

Další úrovní intertextuality jsou odkazy na starší animované Disney filmy – nejčastěji *Malá mořská víla*, která je považovaná za počátek Disney renesance. Na *Malou mořskou vílu* odkazují například šaty, které na sobě má Anna v průběhu své cesty za sestrou. Bez čepce, pláště a rukavic jsou v základu stejné, jako šaty, které má na sobě Ariel při cestě po království s princem Erikem (viz příloha 21) a především užívají velmi podobnou barevnost. Na stejné úrovni může být za intertext považována i již dříve okomentovaná podobnost postavy Flynna a mladého Walta Disneyho.

O řád skrytější je potom podobnost záběrů a scén se scénami v *Malé mořské víle*, a to jak v *Tangled*, tak ve *Frozen*. Například jízda na voze/saních s překonáním propasti, nebo taneční sekvence ve městě Ariel/Rapunzel (viz příloha 22). Odhalení intertextuality těchto scén ovšem pravděpodobně již nespadá do rámce preferovaného čtení a vizuální odkazy tak

¹⁴⁹ Výpočet vychází z Blu-Ray release s 23.997 snímků za sekundu. U jiných verzí se může frekvence snímků lišit, obvykle od 23 do 33 snímků za sekundu.

¹⁵⁰ Intertextů v podobě tzv. „easter eggů“ je v obou filmech větší množství a spolehlivě plní svou funkci aktivizace fandumu, ale vzhledem k tomu, že nejsou předmětem práce, nebude se jimi dále zabývat.

fungují spíše jako metafory, případně jako podvědomé rozpomenutí na známý obsah a jeho spojení s obsahem aktuálním.

Díky komplexnosti a rozsáhlosti produkce společnosti Disney je ale obsažená intertextualita v zásadě výhradně odkazováním na vlastní texty a to dokonce i v případě sekvence v obrazárně, kdy Anna komunikuje s reprodukcemi slavných děl různých historických období a autorů. Obrazy jsou sice různé, ačkoliv všechny ilustrují Anninu touhu po romantickém vztahu, ale scéna komunikace s obrazem je odkazem na *Malou mořskou vílu*, která má se své sbírce pokladů *Marii Magdalénu* od George de la Tour a obdivuje záři plamenu na obraze. Obraz je tak vyjádřením její touhy poznat nepoznané.

3.4.2. Interdiskurzivita

Už z první fáze analýzy vyplývá, že oba texty jsou značně interdiskurzivní. Jestliže za rámcový diskurz považujeme pohádku, jakožto obsah určený dětskému příjemci a podporující specifický typ recepce podmiňující terapeutickou funkci, potom analyzované texty doplňují značné množství dalších diskurzů a žánrů, se kterými volně a invenčně pracují. Z hlediska užitých žánrů je možné zmínit například špionážní thriller (scéna Flynnova kradoucího korunku), western (plakáty *Wanted, dead or alive*), nebo akční film (výbuch Kristoffových saní).

Jiné žánry, jako například muzikál, jsou Disney filmovým pohádkám už tradičně vlastní, a proto je nutné zahrnout je do diskurzu pohádky. Zpívané sekvence navíc zároveň nahrazují rytmické změny, opakování a magické formule, které se vyskytují v literární, případně orální pohádce a slouží tak diskurzu pohádky. Jejich funkcí je především zvýznamňovat dané momenty a opakováním refrénu pomoci dětskému příjemci přijmout a zpracovat situaci.

Dalším žánrem vlastním Disney pohádce je komedie, její význam se ovšem stupňuje a v současné době již konkuruje rámcovému diskurzu. Důkazem je především *Frozen*, v němž jsou komické situace reprezentovány často na úkor postupu děje (většina výstupů Olafa).

Nejzásadnějším interdiskurzivním prvkem je ale konkretizování a explicitní komentování emočních stavů hrdinů, ve spojení a abstraktností jejich motivací. Toto je proměna odporující diskurzu pohádky, jelikož tradiční pohádkové motivy jsou v rámci příběhu vždy zcela konkrétní (zlaté jablko, žába, cesta do světa, svatba, únos, převlek atd.) a díky této přístupnosti mohou symbolizovat komplexnější a mnohem složitější motivace a emoce, které ovšem přímo nekomentují. Funkce pohádky je založena na boji s abstrakcí pomocí symbolických fabulací, zároveň ovšem racionalizované prozrazení vztahu symbolu

a prožitku tento vztah narušuje a znehodnocuje. Bettelheim uvádí, že: „*I když se rodič může správně dohadovat, proč je dítě určitou pohádkou citově zaujato, je lépe ponechat si toto vědomí pro sebe. Nejdůležitější zkušenosti a odezvy malých dětí jsou z velké části nevědomé a nevědomými by také měly zůstat, dokud dítě nedosáhne zralejšího věku a porozumění. Interpretace nevědomých myšlenek, zvědomení toho, co si člověk přeje uchovat v předvědomí, je vždy rušivé, a zejména to platí u dětí.*“¹⁵¹

Právě toto zvědomení psychologických procesů pohádkových postav a přeneseně psychologických procesů dítěte tak zbavuje Disney filmy možnosti fungovat jako pohádka s prostorem pro vlastní, autentické prožívání se stává zrcadlem prožitků cizích.

Konkrétně se jedná například o vztah Rapunzel a Gothel. Zatímco tradiční pohádková macecha trestá a ponižuje dceru zadáváním zbytečných nebo nepříjemných prací jako přebírání čočky a zametání popela, Gothel Rapunzel znevažuje explicitně a zdánlivě realisticky: „*Rapunzel podívej do zrcadla. Viš, co vidím? Vidím silnou, sebevědomou, krásnou mladou dámu. A hele! Ty jsi tam taky.*“ Pravou studnicí podobných zvědomení je ale film *Frozen*.

Prakticky všechny symboly užití ve *Frozen* jsou na scénu uvedeny s komentářem prozrazujícím jejich symbolickou podstatu. Rukavice si Elsa nasazuje za doprovodu otcových slov: „*Skryj to. Nepociťuj to. Neukazuj to.*“¹⁵² Dveře zavřené, nebo naopak otevírající se jsou opakujícím se motivem v písních *Do you wanna build a snowman*, *For the first time in forever* a samozřejmě *Love is an Open Door*. Na explicitním komentování vlastních pocitů je založená i titulní píseň *Let it go*, ale objevuje se i v rozhovorech o lásce, které povětšinou glosuje Olaf. V rámci hudební sekvence *Fixer upper* je dokonce odůvodněno, proč nejsou hlavní postavy dokonalé; protože nikdo není dokonalý a všem je třeba odpouštět drobné chyby a zlozvyky. *Frozen* je jednoduše film, který trpí potřebou vlastní interpretace a velmi se v ní vyžívá.

Jak už bylo naznačeno dalším interdiskurzivním prvkem *Frozen* je snaha o realističnost vedoucí ke smývání jasné polarity jinak typické pro pohádku. Tento problém je ve *Frozen* novinkou a v předcházejícím filmu *Tangled* se neobjevuje – tam jsou postavy jasně rozděleny na dobré a špatné, krásné a ošklivé, přičemž Flynn reprezentuje motiv napravené princezny a Gothel parazitující krásu zlé matky. *Frozen* naopak představuje postavy v principu ambivalentní, jejichž nedokonalosti jsou zvýznamňované a často i bezprostředně

¹⁵¹ BETTELHEIM, Bruno. 2000. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

¹⁵² V originále „*Conceal it. Don't feel it. Don't let it show.*“

interpretované. Tato ambivalence je podpořena i naturalistickou animací, především při zobrazování nedokonalostí pleti (konkrétně u ženských postav), nebo tělních tekutin (u Kristoffa a Svena). Realističnost animace tak přispívá k realističnosti charakterů a vzdaluje pohádkové postavy od jejich symbolické podstaty a rámcového diskurzu.

3.4.3. Krása

Hodnota a autorita krásy je v analyzovaném vzorku velmi otřesená. Její destrukce se jeví dokonce programová, jakoby se s uřezáním vlasů Rapunzel snažil Disney oprostit od autority krásy, stejně, jako to dokázala ona a tuto svou snahu přenáší na drtivou většinu postav.

Relativizování krásy je tak nejzřetelnější u Anny, která je přímo uvedena na scénu záběrem destruujícím samozřejmost její krásy. Anna se pohybuje na hraně krásné a nekrásné postavy, především proto, že skutečně krásnou postavou je ve filmu Elsa. Jak naznačil už Bettelheim „jedna sestra je krásná, ostatní ošklivé“,¹⁵³ v rámci polarizace pohádkových postav je nepřijatelné, aby byly obě sestry krásné do stejné míry a přitom různým způsobem. Elsa je proto ve *Frozen* tou výjimečnou, dokonalou a krásnou, zatímco Anna je *tou druhou*, nekrásnou, nevýjimečnou sestrou, ale stále kompetentní a kladnou postavou, vhodnou ke ztotožnění.

Kromě filmového dovětku *Frozen Fever*, který Anně krásu do jisté míry navrací, je zajímavá i její fanouškovská recepce. Fanoušci například kanonizovali Anninu barvu vlasů jako *strawberry blond*¹⁵⁴ a zarputile se brání označení Anniných vlasů za zrzavé. Výmluvný je také například výrok české fanyanky, která prohlásila: „*dělají* (myšleni producenti ze společnosti Disney) *ji ošklivou, ale ona není*.“ Jakkoliv bizarní se tento příspěvek může jevit, je nutné si uvědomit, že Disney princezny prochází velmi často ve srovnání se svou filmovou podobou při převedení do dalších produktů merchandisingu značnou vizuální proměnou, obzvláště u tak extrémně komerčně úspěšného filmu, jako je *Frozen*. Na mnoha dalších produktech jsou skutečně Anniny vlasy jasně oranžové, na druhou stranu většinou nemá žádné další nedokonalosti, jako pihy v obličejí a stejně jako Elsa je doplňována o třpytivost a lesk.

Z tohoto hlediska je autorita její krásy posilována v zájmu prodejnosti. Stejný osud potkal i Rapunzel, která na všech aktuálně nabízených licencovaných předmětech v nabídce

¹⁵³ BETTELHEIM, Bruno. 2000. Za tajemstvím pohádek: proč a jak je čist v dnešní době. Praha: Lidové noviny, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

¹⁵⁴ I v češtině se užívá termín jahodová blond, jedná se o medovou, až zrzavou barvu vlasů.

DisneyStore.co.uk zobrazovaná s dlouhými, zlatými vlasy, bez ohledu na jejich význam ve filmovém příběhu.

Nejsilnější vliv na destrukci autority krásy má ovšem paradoxně mužská postava, totiž princ Hans. Je představitelem klasické Disney pohádkové krásy, včetně všech rysů a vlastností, které se s ní pojí – oděv, mimika, gestika, přítomnost koně, romantického duetu a tak dále. Přesto se v závěru projeví jako postava negativní a zbavuje tak pohádkovou krásu veškeré důvěryhodnosti.

Rozhodnutí zpochybnit klasicky komplementární vztah dobra a krásy mohlo být založeno na snaze oslovit filmem širší skupinu diváků. Tomu napovídá i velké množství žánrů a intertextových odkazů, které jsou ve filmech obsaženy a které nabízejí různým scénám různé úrovně čtení (viz například popis hudební sekvence v Mazlivém káčátku v první fázi analýzy). Na rozšíření cílové skupiny se podílí i prvky metadiskurzu, sarkasmus a ironie, které nejsou vlastní diskurzu pohádky a nemohou být srozumitelné předpokládané primární cílové skupině – dětem na přelomu předškolního a mladšího školního věku. Disney se tak snaží bavit nejen dětské, ale i dospívající a dospělé diváky a právě pro tyto skupiny je pohádková předvídatelnost a jednoznačnost na překážku. Obelháním diváků postavou Hanse, za použití autority jeho krásy, si tak Disney připravuje velmi překvapivý dějový zvrat, s potenciálem zaujmout, případně až šokovat širokou skupinu diváků.

Cenou za toto překvapení je ale důvěryhodnost krásy, která není jen zpochybněná, nebo zneplatněná, ale cíleně zneužitá jako nástroj ve hře producenta s divákem.

Zrušením autority krásy se tak rozpadá i velmi archaický princip pohádky, totiž že krása pohádkových postav je primárně vyjádřením jejich vnitřní podstaty a až sekundárně vizuální vlastností. Tento princip vycházející z historie zobrazování, založený v zásadě na magickém myšlení a dokonale souznící s funkcí pohádky byl v postavě Hanse jednorázově zneužit. Narušením komplementárního vztahu dobra a krásy se tak z podoby animovaných Disney postav stává skutečně jen bezobsažný vizuál, diktovaný kánonem krásy, ale nevztahujícím se nijak k podstatě postavy a potažmo pohádky.

3.4.4. Psychologický rozbor

Když přistoupíme k analyzovanému vzorku jako k pohádkám, můžeme se pokusit provést jejich psychoanalytický rozbor inspirovaný přístupem Bruno Bettelheima a Michala Černouška. Rozbor přitom nebude komplexní a vyčerpávající, ale naopak úzce zaměřený na vybrané hlavní postavy a především na jejich spojení s krásou.

3.4.4.1. *Tangled*

Tangled se od počátku týká vztahu matka – dcera. Antagonistou je v tomto smyslu klasická macecha Gothel, reprezentující parazitující krásu a jakožto zosobnění zlé matky je zároveň uvedena do kontrastu k dobré matce, o kterou byla hrdinka připravena a která je pro ni nedostupná – ne však mrtvá. Gothel Rapunzel využívá a ponižuje a simuluje tak moment zneuznání, který dítě v důsledku uvědomění si omezenosti vlastních schopností a možností denně prožívá.

Zbrání Rapunzel je její aktivita a pozitivní přístup. Na rozdíl od Popelky, která se nachází ve velmi podobné situaci, si Rapunzel nezoufá, ale konstruktivně uvažuje a plánuje různá možná řešení. Tento přístup se může jevit jako žádoucí, ovšem klademe-li ho za vzor dítěti, které se rozhodlo ztotožnit s Rapunzel, zpochybňujeme tak zároveň jeho právo na smutek a vůbec funkci smutku jako strategie vyrovnání se s bezprávím.

Další zbrání Rapunzel jsou její vlasy, reprezentující krásu a magii. Rapunzel si je vědoma schopností a vlastností, které její vlasy mají, a uvědomuje si tak i vlastní výjimečnost. Ta na ni má ovšem ambivalentní účinek, protože se stává jak zdrojem potěšení, tak úzkosti. Krásu a magii vlasů dokáže Rapunzel efektivně využívat – není pasivní hrdinkou, která krásou pouze disponuje, ale ovládá svou magii prostřednictvím písně, je schopná léčit a užívat vlasy k až zázračnému ovládnutí prostoru (podobně jako Rapunzel bratří Grimmů, jejichž vlasy sloužily jako výhradní prostředek k proniknutí do věže). Schopnosti vlasů, které jsou zároveň tělesnou součástí, mohou být pro dítě velmi utěšujícím motivem, jelikož dříve zmíněný moment zneuznání často pramení v uvědomění si fyzické nedostatečnosti ve srovnání s dospělým. Vlasy Disney Rapunzel jsou v tomto smyslu velmi účinný nástroj, protože jejich možnosti jsou takřka bezmezné a demonstrují se v množství různých situací (léčení, záření, síla přesahující sílu samotné postavy, překonání dlouhých vzdáleností, manipulace s objekty mimo dosah postavy a další).

Další lákavou a ke ztotožnění vybízející postavou je Flynn. Jak už bylo okomentováno, jedná se o typ napravené princezny – postavy krásné a z podstaty dobré, která je ovšem dočasně nedobrá. Tento motiv se objevuje v mnoha pohádkách a je velmi přínosný. Děti často

touží porušit pravidla chovat se nesprávně a ať už je tato touha naplněná, nebo zůstane jen imaginací, při zpětném pohledu může vyvolat výčitky a hodnocení sebe sama jako zlého, až bestiálního. Terapeutická funkce napravené princezny tak ukazuje, že zlo není absolutní a hrdina/dítě z něj může být vyléčen. Lokálně specifickou zajímavostí je, že pravděpodobně pod vlivem socialistické filmové pohádky funguje v českém prostředí nejčastěji pohádková náprava prostřednictvím úkolu/práce. Flynn je ovšem napraven pouhou přítomností lásky druhé osoby, bez nutnosti svou vinu odpracovat a plnit úkoly, proces je tak abstraktnější, není ale v rozporu s rámcovým pohádkovým diskurzem, případně s dalšími variantami motivu nápravy. Flynn navíc sám sebe morálně očistí v momentě vlastní smrti, kdy se obětuje v zájmu Rapunzel, ačkoliv tedy nevykoná konkrétní činnost, proces morální nápravy je v jeho příběhu zřetelně artikulovaný.

Ve finále se antagonistovi, Gothel, podaří rozdělit dvojici hrdinů a nastolit závěrečnou scénu, v níž zraní Flynna a uzavře dohodu s Rapunzel. Flynn se ale nenechá Rapunzel uzdravit a místo toho její vlasy uřeže. Ztráta výjimečnosti je svého druhu momentem vstupu dospělosti a vyvrácením – magické vlasy už nejsou zapotřebí, protože hrdina je schopný čelit skutečnosti bez nadpřirozené pomoci. Je dospělý a srovnatelně schopný, jako ostatní dospělí. Ve srovnání s klasickou verzí Rapunzel, v níž je uřezání vlasů trestem za otěhotnění s princem, je tak Disney varianta dokonce přístupnější, protože dospělost není trestem za hříchy, ale žádoucím, následným stupněm vývoje.

Vzhledem k tělesné podstatě vlasů je zároveň manipulace s nimi projevem narušení intimity. Když Flynn Rapunzel vlasy uřeže, vstupuje tak do její intimní zóny a jeho akt tak může být chápán jako symbolický pohlavní styk. Stejně jako u bratří Grimmů je tak dospělost Rapunzel verifikovaná její pohlavní zralostí a sexuální kompetencí (ve verzi bratří Grimmů přímo otěhotní).

Bohužel dospělost Rapunzel je bezprostředně po dějovém vyvrcholení zpochybněna – vrací se totiž společně s Flynnem do náruče svých rodičů a zůstává zde. Návrat domů je sice klasickou pohádkovou odměnou, ale častěji v kontextu pohádek jako například Jeníček a Mařenka, nikoliv v pohádkách, v nichž dochází k dosažení dospělosti. Bettelheim uvádí, že: „*Pohádkový hrdina (dítě) může nalézt sebe sama jenom tehdy, vydá-li se do světa.*“¹⁵⁵ Následný návrat domů je tak svého druhu regresí a směřuje k opakování infantility. V úplném závěru *Tangled* je ale uvedeno, že Rapunzel se stala královnou. Ačkoliv se tedy vrátila k rodičům, nahradila je na jejich pozici, potvrdila tak nástup nové generace a vlastní dospělost

¹⁵⁵ BETTELHEIM, Bruno. 2000. Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době. Praha: Lidové noviny, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.

a vyzrállost. Dochází tedy ke smíření s předchozí generací, která nemusí nutně zmizet (zemřít), ale je stále přítomna a nachází se v dosahu hrdiny.¹⁵⁶

Tangled se tak jeví jako v zásadě funkční pohádkový příběh schopný nabídnout dětskému příjemci aparát pro uchopení a zvládnutí komplikovaných životních situací. Jednoduchý syžet a přístupnost postav umožňuje opakované prožívání pohádky a skrze něj imaginární naplnění tužeb a vítězství nad příkořím.

3.4.4.2. Frozen

Frozen se týká především sesterského vztahu hlavních hrdinek, z nichž obě se nabízejí jako lákavé pro ztotožnění se. Už tento motiv je velmi netypický a přináší zmatení – na počátku příběhu není zřejmé, která ze sester bude v závěru triumfovat a není tedy možné zvolit si tu správnou z dvojice. Emoční investice do postavy je tak spekulativní.

Elsa řeší motiv strachu a jeho skrývání, který je nanejvýš abstraktní a v žádném případě ne nejedená o typický pohádkový motiv. Je s ní spojena i absence antagonisty; tím je vlastní podstata postavy – její magie. Kvůli abstraktnosti je Elsa postavou směřovanou spíše k prepubertálnímu a pubertálnímu divákovi, který se potýká s nárůstem vlastní moci, s proměnami svého těla i psychiky a strachem z nich. Na rozdíl od pohádkové symbolizace ale Elsa svůj problém explicitně vykřičí do světa v průběhu titulní písně a není tak možné mluvit o imaginárním naplňování skrytých tužeb, spíš o verbalizování právě probíhajícího psychologického procesu.

Na druhou stranu je Elsa postavou ovládající obrovskou moc a stejně jako Rapunzel se může stát funkčním nástrojem pro vyrovnání se s dětským pocitem vlastní nedostatečnosti a nedokonalosti. Její magická moc je navíc spojovaná jak s její dobrou, tak špatnou stránkou – používá moc i ve vzteku, chrání se s ní ve strachu a ztělesňuje tak dětské touhy, které nejsou vždy dobré, ale naopak sílí s pocitem vzdoru a ohrožení. Na rozdíl od klasické pohádky tak Elsa nechává dítěti prožít nejen mocnou, ale i negativní emocií motivovanou magii, která zároveň není odsuzovaná.

Pobídka skrytá v titulní písni *Let it go* je navíc přímou a zároveň opozitní odpovědí na sociální požadavek disciplinace a poslušnosti. V kontrastu ke všem tradičním pohádkovým postavám se Elsa vzepře požadavku poslušnosti a nechává volný průchod vlastní pudovosti a emocionalitě. Ztotožnění se s tímto jejím postojem je proto velmi lákavé pro širokou škálu

¹⁵⁶ Snaha o navrácení hrdinů zpátky domů je patrná už od *Malé mořské víly* a může reflektovat jak změnu životního stylu a historické situace, která oproti situaci předpokládaného vzniku pohádky nabízí mnohem delší životní perspektivu, tak míru zainteresovanosti dospělých posluchačů a diváků, pro něž by nezbytnost smrti a odchodu rodičů mohla být traumatizující.

diváků. Zároveň ale neguje poselství tradiční pohádky a do značné míry jen substituuje jeden problém za jiný. Jestliže totiž dítě, které se potýká s rozporem vlastní živelné touhy a normativního zákazu, nechá po vzoru Elsy volný průchod touze a pudovosti a zákaz poruší, bude se brzy potýkat s následky porušení zákazu, za něž musí přijmout odpovědnost. Tento moment ale už film *Frozen* neřeší. Elsa uplatňuje jedinou strategii řešení problémů – útěk, a závěrečné poselství, totiž že láska je odpověď na všechno, je natolik vágní a abstraktní, že nemůže pomoci dítěti vyřešit situaci přijetí odpovědnosti za vlastní provinění. Naopak, může nabýt pocitu, že trestající rodič neoplývá dostatečnou láskou, a tedy že je nemilované.

V neposlední řadě je u Elsy patrná její frigidita symbolizovaná akcentováním bledosti, studených odstínů a vůbec ledovosti její magie, i negativním a nedůvěřivým postojem k romantickým vztahům. Z hlediska pohlavního zrání tak Elsa představuje nebezpečí nepřijetí vlastní pudovosti, regresivní příklon k primárním rodinným vazbám (jako je sesterský vztah) a v konečném důsledku až odmítnutí vlastní sexuality.

Anna je postavou na první pohled méně lákavou, než Elsa. Nedisponuje krásou, mocí ani dospělostí – naopak je zobrazena jako velmi dětinská. Na druhou stranu v rámci příběhu je kompetentnější postavou, je schopná akce a hledání řešení.

Anna svým jednáním reprezentuje klasickou pohádkovou hrdinku – svá rozhodnutí nezakládá racionálně, není podezřívavá a řídí se pravidly diskurzu pohádky. Ztotožněním se s touto postavou potvrzuje divák důvěrnou znalost žánru pohádky. Ztotožněním se s touto postavou potvrzuje divák důvěrnou znalost žánru pohádky. Zároveň se jejím prostřednictvím může symbolizovat obtíž dítěte, potýkajícího se s nepochopením a odtažitostí sourozence. Sourozenecké vztahy jsou velmi častým pohádkovým motivem a kromě sourozenecké rivality (například v *Popelce*) se zaměřují i na sourozeneckou vzájemnost a kooperaci (například v *Jeníčkovi a Mařence*). Spolupráci a shovívavost ve vztahu projevuje přitom především Anna a nabízí tak nástroj na optimalizaci sourozeneckého soužití. Explicitní návod přitom obsahuje i píseň *Fixer upper*.¹⁵⁷

Skutečnost, že dětinská, impulsivní a emocionálně založená Anna nakonec vyřeší komplikovanou situaci vlastním spontánním zásahem, znehodnocuje racionalitu všech ostatních postav a dává pohádkové Anně za pravdu. Na druhou stranu však nedůvěra v racionalitu a „dospělácká“ řešení navrácí příběhu naivitu a dětskost, která mu chyběla v úvodu. Místo postupu od dětinského k dospělému tak *Frozen* představuje regresivní směřování od disciplinované racionality k impulsivní infantilitě. Tento vektor je verifikovaný

¹⁵⁷ NIEMIEC, Ryan M a Roger BRETHERTON. The character-driven person: How *Frozen*'s Anna, not Elsa, is an exemplar. In: *American Psychological Association* [online]. PsycCRITIQUES, 2015 [cit. 2016-04-10]. Dostupné z: <http://psycnet.apa.org/index.cfm?fa=buy.optionToBuy&uid=2015-20545-001>

i vyústěním filmu, které spočívá, stejně jako v *Tangled*, v navrácení domů a uspokojení z obnovení a stabilizace situace, která byla na počátku příběhu (v tomto případě blízkého vztahu sester).

Postava Kristoffa, podobně jako postava Anny, není dokonalá a nevybízí proto ke ztotožnění tak silně, jako postavy dokonalé. Na druhou stranu Kristoff, stejně jako Elsa, byť značně implicitněji, vzdoruje disciplinačnímu požadavku – od svého vzhledu, přes užívání tělních tekutin, až k sociální neobratnosti. Právě jeho samotářství a souznění s přírodou, především se zvířecím druhem Svenem, může být lákavým motivem pro dítě řešící velmi aktuální otázku absence vztahu s přírodností a vlastní přirozeností. Tento motiv je logicky netypický pro klasickou pohádku, jelikož historická situace s největší pravděpodobností tuto absenci nepociťovala. V technologicky a civilizačně založené současnosti, která se týká dětí ještě více, než dospělých,¹⁵⁸ je ale nezbytné tento motiv zvýznamňovat a popisovat. Kristoff a Sven tak nejsou zajímaví jen tím, že spolupráci člověk – zvíře demokratizují a z tradičního femininního prvku¹⁵⁹ činí prvek všelidský, ale především tím, že na rozdíl od klasické humanizace a kultivace zvířete (příkladem je i kůň Maximus v *Tangled*) představují koncept naturalizovaného a odkultivovaného/odcivilizovaného člověka.

Na rozdíl od Kristoffa je Hans v úvodu dokonalou pohádkovou postavou a jako takový přirozeně láká diváka ke ztotožnění – vytváří tak prostor pro potenciálně nejfatálnější selhání funkce pohádky ve filmu *Frozen*. Ztotožnění s Hansem je možné jen na první zhlédnutí filmu, ale přesto se jedná o nebezpečný moment. Uprímné a emočně angažované soužití s touto postavou hrozí katastrofálním zklamáním a ztrátou důvěry v producenta, možná snad v celý diskurz pohádky.

Další obtíž filmu *Frozen* spočívá v poměrně komplikované fabuli, přinejmenším v kontextu diskurzu pohádky. Děj se odehrává v mnoha lokacích, sleduje několik postav/skupin postav, často je nutno uvažovat paralelní děje a sledovat časovou osu. Kvůli této členitosti a komplikovanosti není možné v rámci denního snění příběh opakovaně prožívat a uspokojovat tak jeho prostřednictvím naplnění vnitřních tužeb (i pro dospělého diváka je popravdě dost náročné příběh správně vypravovat i po několikerém zhlédnutí).

V tomto smyslu *Frozen* nenabízí koherentní a funkční pohádkový syžet, ale spíše vzájemně propojenou strukturu pohádkových motivů. Zájem dítěte proto ve výsledku není celý příběh, který by ani nebylo schopné reprodukovat, ale vybraný motiv, nejčastěji

¹⁵⁸ Dospělý zakládá na vlastní zkušenosti vycházející z celoživotní sumy prožitků, dítě oproti tomu často čelí fatálnímu nedostatku zkušeností s přírodou.

¹⁵⁹ Ovládání přírody je v tradiční pohádce rozděleno na ženský – souznící a mužský – opanující princip. Proto ženy se zvířaty komunikují a spolupracují, zatímco muži je zabíjejí a ovládají.

doplněný písni. Problém zaujetí pouhým pohádkovým motivem, bez zasazení do syžetu, spočívá v tom, že nabízí pouze znázornění určité niterné situace, ne však její řešení. Jestliže dítě pociťuje přílišný disciplinační tlak, sžije se s Elsou, osvojí si *Let it go*, ale (jak již bylo okomentováno) nedostane aparát k tomu, aby se vypořádalo s důsledky porušení normativních pravidel. Jestliže dítě pociťuje cizost přírody a potýká s neporozuměním hmatatelnosti přírodních artefaktů, může se ztotožnit s Kristoffem a Svenem, může obdivovat Kristoffovu schopnost práce s přírodou (například když vyrobí sněžnou kotvu), ale neosvojí si ve skutečnosti nic víc, než jen další kulturní artefakt. S největší pravděpodobností se bude navíc obklopotvat produkty merchandisingu s motivy Svena a Kristoffa, které jej od přírody více odvedou, než ho s ní sblíží.

Frozen tedy obsahuje mnoho motivů, které oslovují děti, dospívající i dospělé, explicitně je přítom vystavuje a nabízí, ale na rozdíl od tradiční pohádky neobsahuje uspokojení tužeb a potřeb, které člověka ke ztotožnění se s těmito motivy a priori přivedly. Není možné v tomto momentu, a navíc v kontextu kulturních studií, neocitovat větu z Dialektiky osvícenství, totiž že: „*umělecká díla jsou asketická a necudná*,“ zatímco „*kulturní průmysl je pornografický a prudérní*.“¹⁶⁰ Ztotožníme-li umělecké dílo s klasickou pohádkou, zjistíme, že bez jakékoliv pompéznosti a s přirozeností sobě vlastní uspokojuje ty nejniternější a nejerotičtější představy podvědomí. Každé přečtení, každé užití pohádky je symbolickým vyvrcholením dětské představivosti, které je funkční ačkoliv užívá výhradně skrytých fabulací a symbolů.

Naopak zvolíme-li za reprezentanta kulturního průmyslu, velmi výstižně, film *Frozen*, najdeme přehlídku ostentativně prostituovaných motivů, tančících v rytmu chytlavé písničky, které ovšem nejsou schopné uspokojit potřeby svých diváků. Dráždí je svou zdánlivou samozřejmostí a přirozeností, samy sebe popisují a interpretují, ale vyčerpají se pouhým přijetím a jediná další aktivita, kterou nabízejí, je nákup licencovaného zboží.

¹⁶⁰ ADORNO, Theodor W a Max HORKHEIMER. *Dialektika osvícenství: filosofické fragmenty*. Vyd. 1. Praha: OIKOYMENH, 2009. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-267-7, s. 140

3.5. Třetí fáze analýzy

Oba analyzované filmy je přirozeně nutno chápat v kontextu producenta. Jedná se o texty, které byly zařazené do kolekce Disney klasik – vlajkové lodi společnosti a jde tak zároveň o klíčové produkty, podílející se na definování samotné identity Disney.

Vzhledem k obrovskému sociokulturnímu vlivu a dosahu producenta je nereálné, aby se tato práce pokoušela postihnout všechny jeho společenské a mocenské vazby a vztahy a zaměří se proto jenom na vybrané aspekty, které úzce souvisí s tématem práce – krásou.

3.5.1. Komerce

Už od počátku vzniku studia Disney není tajemstvím, že jeho cílem je produkovat zábavu a *zisk*; tomuto „čestnému přiznání“ je dokonce připisován kredit a v jeho důsledku jsou Disney obsahy často označovány za prvoplánové a lehce čitelné. Motivace finančním ziskem se ale neprojevuje jen na zjevné úrovni reklamy a merchandisingu, ale je integrální součástí Disney textů.

Z předchozí úrovně analýzy vyplynula snaha studia rozšířit diváckou základnu napříč sociálními skupinami, které byly doposud ke klíčovým textům (Disney klasik) imunní. Prostřednictvím intertextuality, s využitím metadiskurzu a interdiskurzivity, tak oslovuje nejen předškolní a mladší školní mládež, ale také prepubertální, pubertální, dospívající a dospělé diváky. Zainteresovanost těchto nově přichozích diváků ovšem nekončí na úrovni intertextu nebo sarkasmu, naopak jejich přijetí textu je komplexní a často neméně nadšené, než u skupin primárních.

Podporují tak teorii infantilit, naznačenou například u J. Sterna v knize *Média, psychoanalýza a jiné perverze*, podle níž nárůst zájmu o fantaskní, nadpřirozená a pohádková témata v současné populární kultuře není nahodilý, ale intenční a funkční. Předpokládá totiž, že infantilita výrazně zvyšuje citlivost jedinců k mediálním obsahům, podporuje nárůst takových jevů, jako je fanouškovství a s ním spojené loajální diváctví a tedy zájem o produkty merchandisingu.¹⁶¹ Této teorii odpovídá i výsledek psychologické analýzy textů, která odhalila především v závěru filmu *Frozen*, tendence k regresivnímu návratu k infantilitě a popření autority racionality a disciplinace.

Disney texty jsou tak jednak nositeli zřetelných markerů komerce, jako například snadná reprodukovatelnost postav a jejich vzájemná rozlišitelnost (nejčastěji pomocí barevných sad), výrazná hudba, použitelná jako komodita sama o sobě, nebo opakované

¹⁶¹ STERN, Jan. *Média, psychoanalýza a jiné perverze*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2006. 221 s. ISBN 80-86702-13-8.

ustavování značky s použitím intertextových odkazů na vlastní texty. Zároveň jsou však nástrojem konstruování citlivosti k těmto formám komerce regresivním směřováním od vyspělosti k infantilitě a prosazováním dětinských a pubescentních hrdinů.

Komerce se zároveň podílí i na konstruování, případně rekonstruování krásy Disney postav. Jak bylo naznačeno už v první fázi analýzy, přestože autorita krásy některých princezen byla v rámci příběhu odebrána, nebo zpochybněna, byla do značné míry následně obnovena v krátkých a jinak relativně bezobsažných komediálních filmových dovětcích (*Tangled Ever After* a *Frozen Fever*). Pro potřeby dalšího zpeněžení postav se tak jeví jako zcela nezbytné, aby princezny disponovaly klasickou krásou v souladu s Disney kánonem. Jejich podoba se navíc variuje – jediným daným rámcem je již zmíněná barevná sada, případně set ornamentálních fragmentů (převážně u *Frozen*). Vše ostatní, jako například konkrétní rysy tváře, tělesná konstituce, střih šatů, nebo míra využití jasnosti se v různých podobách jednotlivých produktů proměňuje.

Krása Disney princezen je tak mimo kontext jejich filmů a diskurz pohádky nezbytnou charakteristikou ovlivňující jejich komerční úspěšnost, ale nevztahující se nijak k jejich podstatě a funkci.

Dalším důsledkem komerční podstaty Disney postav je zvýznamnění rozdílu mezi mužskou a ženskou postavou. Jestliže se ve veřejné diskusi často zmiňuje nepoměr významu krásy ženské postavy/princezny a mužské/prince, je nutné zdůraznit, že tento rozdíl není nijak markantní na ploše samotného filmu (jak ostatně vyplynulo z první fáze analýzy), ale projevuje se dramaticky v následných komerčních produktech. Nejen, že produktů odkazujících na podobu princů je dramaticky méně, ale i tendence upravovat jejich vzhled a saturovat tak atributy krásy je slabší. Princové zpravidla nejsou obohacováni o prvky třpytivosti a lesku, jejich oblečení neprochází obvykle tak zásadními úpravami ve srovnání s filmovou podobou a frekvence jejich reprodukování je celkově nesrovnatelně nižší.

3.5.2. Technické parametry produkce

Jevem, který je externí diskurzu pohádky, ale přesto měl zásadní vliv na podobu textů, je technologie jejich vzniku a způsob produkce. V teoretické části práce byla nastíněna technika animace a také specifika rozdílu ruční a počítačově generované animace. Otázkou pro analýzu ovšem zůstává, jakých konkrétních diskurzivních praktik se technická úroveň dotkla a jakým způsobem je ovlivnila.

Primárním rysem počítačově generované animace je možnost dosáhnout vysokého stupně realističnosti. Na rozdíl od ruční animace je tak možné doplnit objekt/postavu

o drobné, přesto však patrné nedokonalosti (například již mnohokrát okomentované píhy), které nepůsobí přehnaně a karikaturně, jako by tomu bylo u ruční animace, ale přirozeně a realisticky. Možnost realističnosti zobrazování tak otevírá prostor pro rozvinutí realističnosti postavy, a v kontextu pohádky tedy i jejího charakteru. Oproštění se od nutně stylizované ruční animace tak přináší možnost opustit koncept dokonalého pohádkového hrdiny a zasadit tuto postavu do téměř reálného světa téměř reálné animace.

Dalším prvkem novým pro počítačovou animaci je možnost práce se světlem. Je dost pravděpodobné, že okouzlení touto novinkou ovlivnilo extrémní a explicitní zvýznamnění světla ve filmu *Tangled* – což ostatně dokazují i technické nástroje vyvinuté studiem výhradně za účelem zobrazení světla. Význam světla pro zobrazení krásy byl okomentován již několikrát, je ale důležité v tomto momentu upozornit, že samotná volba užít ke znázornění krásy postavy Rapunzel světlo mohla být, a do značné míry nejspíš i byla, podmíněna technickým vývojem a přechodem na počítačově generovanou animaci.

Ve *Frozen* se potom důraz ze světla přesouvá na barevnost a především na dekor. Možnost opakovat fragmenty dekorativního vzoru v různých podobách na různých texturách se ukázala jako překvapivě velmi významná. Film *Frozen* je totiž ve skutečnosti spíše setem jednotlivých hudebních a komických sekvencí, než kompaktním a uceleným příběhem. Jeho celistvost je tak podpořena dílčími prvky, jako právě například dekorem a barevností. Koheze textu se tak zakládá na nepatrných vizuálních jednotkách, jejichž užití bylo umožněno právě technickým postupem.

Nejzásadněji však počítačová animace ovlivnila dvě klíčové postavy, především jejich magii. Rapunzel i Elsa vládou mocí, která nemá v Disney světě konkurenci. Právě možnost pracovat volně s prostorem a kamerou, oproštění se od svazujícího vztahu figura – pozadí a nutnost animovat každý objekt ve virtuální scéně bez ohledu na požadavky na jeho pohyblivost přispěla k tomu, že magie se projevuje mnohem výrazněji a razantněji. Rapunzel a její vlasy tak pracují nejen se světlem, ale také s ovládnutím okolního prostoru. Například v akční sekvenci u přehrady díky trojrozměrnosti a zcela volně se pohybující kameře schopnosti Rapunzel užívat vlastní vlasy k přemísťování osob a manipulaci prostorem vyniknou tak, jak by s použitím ruční animace nikdy nemohly. V kontextu pohádky se tak vlasy Rapunzel přibližují motivům jako sedmimílové boty nebo létající koberec, a nabývají nových, fascinujících fabulačních možností.

Stejně tak počítačová animace umožnila Elsinu schopnost vykouzlit bezprostředně pod svým krokem schodiště a kolem sebe působivý ledový zámek. Kouzla Elsy jsou navíc ještě sofistikovaněji provázána s technologií 3D projekce, která dodává její dovednosti ovládnout

prostor doslova další rozměr. Technické parametry tak expanzivně rozšířily kompetence hrdinek a zároveň i jejich přitažlivost pro dětské diváky. Účinnost textu je tedy ovlivněna nejen samotným atraktivním vizuálem, ale také obsahovou proměnou zapříčiněnou technickými parametry animace.

Mezi technické parametry produkce je také možné zahrnout nástroje reprodukce, které mají k dispozici diváci a fanoušci. Možnosti vlastní práce s textem jsou totiž ve srovnání s obdobím Disney renesance obrovské. Příkladem za všechny může být internetový boom písně *Let it go*, kterou Disney studio vydalo poprvé v rámci soundtracku i v karaoke verzi. V důsledku toho, a samozřejmě s přispěním zvyšující se produkční kompetence publika, vzniklo zdánlivě nekonečné množství verzí této písně, ať už s původním, nebo autorských, fanouškovským textem.

Účinnost filmu se tak netýká jen úrovně producenta, ale i úrovně příjemce a samozřejmě ochoty producenta „nahrávat“ příjemcům, což Disney uvědoměle činí právě vydáním karaoke verzí stěžejních písní z filmu. Snižování vstupních bariér pro tvorbu fanouškovských produktů přitom studio opět podporuje vznik loajálního publika a rozšiřuje předpokládanou zákaznickou základnu pro své licencované produkty a další zboží.

3.5.3. Feministická kritika a její dopady

Feministická kritika Disney produktů vychází v zásadě z konceptu sociální konstrukce reality, jak ji ve své stejnojmenné publikaci nastiňují Berger a Luckmann. Zabývají se vztahem každodenní, žité reality (situace tváří v tvář) a její uchopení, přenesení a zprostředkování, které je možné pomocí objektivace, což znamená převedení projevu a prožitku jedince do všeobecně dostupného prvku „společenského světa:“ *„Realita každodenního života nejen, že je objektivacemi naplněna, ale jsou to právě objektivace, které existenci této reality umožňují.“*¹⁶² Vznik znakových kódů schopných zprostředkovat zkušenosti a vědomosti tak podmiňuje vznik společenského světa, ale také přisuzování významů vlastním prožitkům člověka; příkladem takového kódu je jazyk, s jehož pomocí je sociální vědění šířeno a udržováno, a který má zároveň schopnost absorbovat a zpřístupňovat nové zkušenosti.

V podobném duchu uvažoval i Stuart Hall, když definoval pojem **reprezentace**, jako produkci významů prostřednictvím jazyka. *„Při reprezentování podle konstruktivistů používáme ke smysluplné komunikaci s ostatními znaky organizované do různých druhů*

¹⁶² BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999. ISBN 80-85959-46-1, s. 40

jazyků. Jazyk užívá znaky k symbolizování, zastupování, nebo odkazování objektů, osob a událostí v tak zvaném reálném světě.“¹⁶³ Reprezentace mohou ale také odkazovat k nereálným, imaginárním a abstraktním konceptům a představám. Vztah skutečnosti a reprezentace přitom není zrcadlením a proces vzniku významu není lineární, ani přímo kauzální.

Budeme-li tedy uvažovat o pohádce jako o textu, který je sociálním konstruktem, nástrojem konstruování sociální reality, a zároveň nositelem reprezentací potom se jeví jako zcela oprávněné předpokládat, že dokonalá princezna je reprezentací dokonalé ženy a konstruuje ve vědomí příjemce představu a vůbec koncept feminity. Neoddiskutovatelně potom ale i dokonalý princ je reprezentací optimálního muže a konstruuje ve vědomí svého příjemce představu maskulinity.

V rámci svého diskurzu je ovšem pohádka z hlediska funkce psychologické, terapeutické a pedagogické definovaná jako text specifický svým vztahem k realitě – není reprezentací skutečnosti a k realitě se záměrně nevztahuje. Stejně jako mýtus nebo sen, i pohádka je prostorem pro konkretizování a symbolické prožívání neuchopitelných psychických procesů (představ, strachů, emocí), nikoliv abstrahování a reprezentování skutečnosti. Pohádka tak nezobrazuje skutečnost, ale svým způsobem ji utváří.

Tento přístup je možné ztotožnit s konceptem narativní racionality. Podle něj je antropologickou potřebou člověka uspořádat vlastní život do konzistentních a významuplných celků, jejichž prostřednictvím nabývá smysl a řád. „*Narativní racionalita není objektivistickou racionalitou, v níž se individualita ztrácí, je spíše konkretizací vlastní perspektivy prostřednictvím narativní významové struktury.*“¹⁶⁴ Tato potřeba strukturovat vlastní prožívání, myšlení a hodnotový rámec pomocí symbolického systému uzavřené narace je v uvažování mnohých autorů (například Joseph Campbell)¹⁶⁵ podstatou člověka už od vzniku prehistorických mýtů a tento symbolický řád je potom i řádem, který recipročně konstruuje svět.

Pro upevnění spříznění tohoto přístupu s psychologickým nahlížením pohádky zopakujme stěžejní vyjádření Černouška o pohádce, totiž že její stěžejní funkcí je: „*strukturovat skutečnost.*“¹⁶⁶ Souvisí s ním i Bettelheimova zdánlivá lhostejnost nad rozdíly

¹⁶³ HALL, Stuart. *Representation: cultural representations and signifying practices*. Thousand Oaks, Calif.: Sage in association with the Open University, 1997. ISBN 0761954325. Str.196

¹⁶⁴ KUBÁŇKOVÁ, Jarmila. *Představy smrti u dětí*. Praha, 2015. Disertační práce. Karlova Univerzita v Praze. Vedoucí práce PhDr. Lidmila Valentová, CSc.

¹⁶⁵ CAMPBELL, Joseph. *Proměny mýtu v čase: vývoj mýtů od raných kultur až po středověké legendy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. Spektrum (Portál). ISBN 80-7178-397-8.

¹⁶⁶ ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1.

ženských a mužských postav – není totiž podstatné, jakého pohlaví/genderu hrdinové/děti jsou, ale jaký je jejich příběh, jaký prožitek symbolizuje a jaké je jeho vyústění. Koneckonců už Disney příklad maskulinní postavy zbojníka Flynna, který ve své postavě ztělesňuje tradiční příběh napravené princezny, je důkazem, že gender není pro význam narace nijak zásadní.

Zásadní je naopak uzavřenost, koherence a kompaktnost narace, která by umožnila opakované prožívání, a která je typická pro klasickou pohádku. V tomto momentu je proto nezbytné připomenout výsledek psychologické analýzy filmu *Frozen*, který kvůli své komplikované fabuli, ambivalentním postavám, množstvím motivů, epizod a svébytných hudebních výstupů neumožňuje ani převyprávění, natožpak opakované prožívání uzavřeného příběhu a nabízí pouze ztotožnění se s dílčími motivy. Z hlediska psychologické funkce pohádky se tak jedná o text velmi problematický, až nefunkční, poněvadž nenabízí aparát na strukturování jinak nepřehledné žité reality. V mnoha ohledech je tak film *Frozen* bližší filmu *Brave* (produkce Disney Pixar), který byl zmíněn v souvislosti s feministickou kritikou už v teoretické části práce. I on nabízí prostor pro ztotožnění se, který je jistě v mnoha ohledech pro dětského, prepubertálního i pubertálního diváka lákavý i přínosný, ale i on postrádá aparát pro řešení problémů, jimiž hrdinka čelí a místo aby se tak s obtížemi růstu a dospívání vypořádával, pouze je zrcadlí.

Veřejný diskurz, na rozdíl od této práce, ale upřednostňuje přístup k Disney filmům a produktům, jako k sociálním konstruktům a mediálním reprezentacím, než jako k pohádkám, a na tomto základu staví feministickou kritiku.

Exemplárním příkladem feministického pohledu na ženské postavy je koncept Laury Mulvey popsany ve stati *Vizuální slast a narativní film*.¹⁶⁷ Autorka předpokládá existenci patriarchy (jako systému nadvlády mužů nad ženami) a jeho projektování do procesu výroby filmů. Konkrétně vyslovuje názor, že ženy jsou ve filmech programově zobrazované jako pasivní objekty, jejichž funkce je *být viděna*, zatímco muži jsou aktivními hybateli dějů a fungují jako *doručitelé pohledů*. Pohled, taktéž označovaný jako „gaze“¹⁶⁸ je tak na jednu stranu prostředkem nadvlády muže nad ženou, na druhou stranu ovšem také konstruuje představu ženy o ní samé a nabádá jí k výrazné sebestylizaci a ustavičnému očekávání vlastní zhlédnutelnosti.

¹⁶⁷ OATES-INDRUCHOVÁ, Libora. *Divčí válka s ideologií: klasické texty angloamerického feministického myšlení*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství, 1998. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-85850-67-2, s. 115 - 131

¹⁶⁸ Upřené zírání

Teorie Laury Mulvey lze snadno vztáhnout na Disney filmy a nacházet sexualizované pohledy na ženské hrdinky (viz například již zmíněná diplomová práce *Konstrukce feminity ve vybraných pohádkách Walta Disneyho*).¹⁶⁹ I v analyzovaném vzorku je možno uplatnit tento přístup například při analýze zobrazení Rapunzel, kterou Flynn poprvé spatří, když vystupuje ze stínu do jasného světla. Kamera se v tomto záběru pomalu přibližuje z úrovně sedícího Flynnna nahoru k tváři Rapunzel, ta přitom vystupuje ze stínu postupně – nejprve spatří divák sukni, potom tělo, ruce a nakonec obličej zvedající se ze schoulené do napřímené a vypnuté pozice. Rapunzel tak skutečně vstupuje na scénu exhibicionistickým způsobem, který počítá s upřeným proti-pohledem. Následný záběr verifikuje zobrazením Flynnovi reakce předpoklad, že na Rapunzel bylo zíráno – a to explicitně, až komicky.

Uvedeme-li ovšem tuto scénu do souvislosti příběhu zjistíme, že to byla Rapunzel, kdo první „zíral“ na Flynnna, který byl v tu chvíli v bezvědomí. Její exhibicionistické vystoupení ze stínu zároveň nebylo v žádném případě projevem submisivity, ani pasivity, ale promyšlenou strategií získání dominance, kterou skutečně získala – Flynn se několikrát pokouší Rapunzel okouzlit a znejistět, ale není úspěšný a Rapunzel dosahuje svého cíle.

Z hlediska psychologie pohádky je navíc s pohledem bezprostředně spojený i klíčový moment zalíbení. V tomto momentu se verifikuje krása a kladná podstata hrdinů, případně se tato krása a podstata odhaluje (Kráska a zvíře, Oslí kůže) a zároveň se přirozeně postulují romantický vztah hrdinů. Zalíbení nemusí být nezbytně v jediném okamžiku vzájemné, ale musí být přítomno. Jestliže se tedy jedná o pohádku filmovou, je moment zalíbení přirozeně zobrazen scénou, která odpovídá příkladům, na nichž L. Mulvey demonstruje mocenskou převahu patriarchátu (v případě, že se jedná o pohádku literární/orální je často motiv pohledu a zalíbení ještě explicitnější, nejčastěji u princezen, které skrývají vlastní krásu a které jsou odhaleny princem skrytě je pozorujícím často při koupeli, či jiné intimní činnosti).

Opět ale pohled a zalíbení v pohádce nejsou v žádném případě genderově podmíněné, naopak gender je do značné míry irelevantní (například Princezna husopaska zpočátku sleduje krásu prince, aniž by měla možnost předvést mu vlastní krásu, stejně jako Popelka v české filmové verzi *Tři oříšky pro Popelku*). Zalíbení je navíc ve výsledku z principu nezbytně vzájemný proces.

Moment zalíbení je ale popřen ve filmu *Frozen* – je dokonce pravděpodobné, že tato negace byla do značné míry intencí producenta. Zalíbení v tomto textu je totiž nepravé

¹⁶⁹ ČAPKOVÁ, Barbora. *Konstrukce feminity ve vybraných pohádkách Walta Disneyho a její proměny v čase: diskurzivní analýza*. Brno, 2012. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita Fakulta sociálních studií Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce PhDr. Monika Metyková, Ph.D.

a falešné, vztah Hanse a Anny nevychází se vzájemného zalíbení, ale z vypočítavosti a přetvářky na jedné a hlouposti a naivitě na druhé straně. Pohled na princeznu v této scéně zalíbení je přitom pravým opakem demonstrace krásy – Anna upadne, ve vlasech jí přistane chaluha, nachází se tak paradoxně ve velmi bezmocné a ponižující pozici, kdy leží nekomfortně na zádech a potřebuje pomoci se vstáváním. Z hlediska feministické interpretace je tak Anna nesrovnatelně horší reprezentací ženy, než Rapunzel, která sebevědomě čelí mužskému pohledu a tento dokáže dokonce využít k dosažení vlastního cíle. Hans naopak je skutečným ztělesněním patriarchátu, zachraňuje Annu ze svízelné situace, je galantní a představuje klasické vizuální charakteristiky krásného prince.

Postava Hanse tak může být považována až za *fan service*¹⁷⁰ směřovaný ke stále se rozšiřující divácké základně kritických příjemců obeznámených s teoriemi a koncepty feminismu. Jeho snaha ovládnout a opanovat naivní ženskou hrdinku prostřednictvím galantnosti a zdánlivého gentlemanství je přitakáním feministické představě typického zástupce patriarchátu. V tomto kontextu se dokonce jeví pochopitelná i Hansova výjimečná schopnost organizovat a řídit krizovou situaci v království – patriarchát je totiž principiálně spojován s dynamickou, lineární progresí a modernismem, zatímco matriarchální uspořádání je chápáno jako stabilní, cyklické a archaické. Vyvrcholením je pak samozřejmě prozrazení neřestných intencí prince, jeho podle přetvářky motivované touhy po moci a závěrečný akt násilí na bezbranné a resignované ženě – Else, který je ale v posledním momentu zastaven rozhodnou, silnou a na záchranu nečekající Annou.

Jestliže jsme tedy v psychologickém rozboru pohádky shledali Hanse jako postavu rizikovou, hrozící potenciálně fatálním selháním důvěryhodnosti pohádky v jejím tradičním smyslu, v kontextu kritického recipienta motivovaného genderovou politikou je Hans možným projekčním prostorem pro potvrzení představy patriarchátu a zároveň jeho symbolické potrestání a překonání.

Podobně jako Hans může být za ztělesnění patriarchátu považován i otec princezen (ve filmu nepojmenovaný). Je to on, kdo vyslovuje požadavek disciplinace Elsy, kdo jí poprvé nasazuje rukavice za účelem skrývání emocionality a kdo v ní žije strach ze sebe samotné. Jeho patriarchální povaha je podpořena i postavou matky, která ve filmu jedinkrát nepromluví, jen submisivně stojí vždy půl kroku za manželem, jako výraz vlastní oddanosti a poslušnosti. Zmizením otce je Else umožněno vzepřít se normativu, upustit od skrývání a projevit vlastní emocionalitu a moc. Závěrem filmu pak nastoluje matriarchát – mocenský

¹⁷⁰ *Fan service* je v tomto smyslu pobídkou producenta směrem k divákům, která byla do textu umístěna účelně s intencí vyvolat pozitivní odezvu specifické divácké/fanouškovské skupiny.

system vedený ženami bez přispění mužů, cyklicky, či spirálově se navracející do počátečního stavu.

Je bezpředmětné uvažovat, v jakém věku je příjemce schopný uvažovat v rámci genderové politiky, protože, jak uvádí Bettelheim, pohádka může svou psychologickou a terapeutickou mocí účinkovat na kohokoliv a v jakémkoliv věku. Přesto ale nemůžeme symbolizované překonání patriarchy považovat za motiv klasicky pohádkový.

Dalším feministickým požadavkem je aktivita hrdinek a překonání představy ženy jako pasivní trpitelky a pečovatelky čekající na záchranu. I tomuto požadavku Disney vychází vstříc. Ženské hrdinky jsou v obou filmech aktivní – v případě Anny až hyperaktivní,¹⁷¹ neskrývají vlastní emoce, naopak je explicitně ukazují a nečekají, nýbrž okamžitě jednájí.

Zatímco v *Tangled* je aktivita hlavních hrdinů na srovnatelné úrovni, stejně jako míra jejich přispění k dosažení finálního pozitivního konce, ve *Frozen* jsou mužské postavy z klíčových dějových zvrátů explicitně vyčleňovány a tyto zůstávají plně v kompetenci ženských hrdinek: úvodní kolize v dětském věku, konflikt mezi Annou a Elsou kvůli zasnoubení s Hansem, ve kterém Elsa nenechá Hanse ani promluvit a rozhodně ho z hovoru vykáže, rozmluva mezi Annou a Elsou v ledovém zámku, kdy pro změnu Anna nechává Kristoffa čekat přede dveřmi i závěrečné vyvrcholení za přítomnosti všech hlavních postav, v němž Anna zachrání Elsu i sebe v jednom okamžiku a to bez přispění mužského hrdiny, který je sice přítomen, ale přehlížen. Ženské hrdinky jsou tak oběťmi i zachránci (dokonce oboje v jediné chvíli), jsou racionální i emocionální, krásné i nekrásné, rozvážené i spontánní, vyspělé i dětské. Na druhou stranu mužští hrdinové jsou buďto podlí, zákeřní, zrádci a nedůvěryhodní, nebo nekultivovaní, vulgární a necivilizovaní, v každém případě ovšem nekompetentní.

Jestliže budeme tedy animované filmové Disney postavy považovat za genderové reprezentace, potom film *Frozen* jednoznačně konstruuje nedůvěru žen v muže a představu, že jediné spolehlivé a schopné jsou ženy. Můžeme sice předpokládat, že *Frozen* je pouze ojedinělým úkazem snažícím se vyvážit dlouhou řadu Disney filmů zobrazujících dominantní muže a pasivní ženy, ale takové tvrzení by bylo v rámci této práce nepodložené. Berger a Luckmann ve své *Sociální konstrukci reality* uvádí, že všechny reprezentace se „stanou »mrtvými« (tedy zbavenými subjektivní reality), pokud je někdo neustále neoživuje ve

¹⁷¹ Hyperaktivita v pedagogickém smyslu slova je sama o sobě taktéž zajímavý moment filmu *Frozen*, ztělesněný především v postavě sněhuláka Olafa. Přisouzením statutu pozitivně přijímané komediálnosti tak Olaf ospravedlňuje toto chování a legitimizuje ho pro dětského recipienta. Z výchovného hlediska je tak Olaf značně problematickou postavou.

skutečném lidském jednání.“¹⁷² Není tedy podstatné, kolik princezen v řadě bylo ve skutečnosti pasivních,¹⁷³ ale které reprezentace jsou oživované a cirkulované.

Stejně jako aktivitou hrdinek se feministická kritika zabývá i normativem manželství. Manželství ovšem z hlediska diskurzu pohádky a v kontextu narativní racionality není bezpodmínečným heterosexuálním romantickým svazkem a závazkem, ale symbolickým smířlivým a pozitivním uzavřením příběhu – vyvrcholením, které k realitě odkazuje do stejné míry, jako následná pohádková fráze: „a žili šťastně až do smrti.“ Zamítnutím manželství tak feminismus komplikuje pohádce možnosti zakončení a připravuje prostor pro vznik nekoherentních, nekompaktních, a z psychologického a terapeutického hlediska nefunkčních textů, jako například *Frozen*.

3.5.4. Feminismus a krása

Vzhledem ke stěžejnímu tématu práce – kráse, vyčlení tato úvaha o kráse Disney princezen v kontextu feministické kritiky do samostatné podkapitoly. Už u Laury Mulvey je zdůrazněn předpoklad, že žena, chce-li se stát objektem pro pohled, musí být nezbytně krásná.¹⁷⁴ Krása ženy je tak považovaná za obligatorní požadavek, který represivně nutí ženy, aby usilovaly o vlastní krásu. Stejný postoj zastává i Naomi Wolf ve svém *Mýtu krásy*,¹⁷⁵ když říká, že požadavek na krásu je nesymetricky směřovaný na ženy a je tak projevem patriarchální moci.

V kontextu těchto názorů je nutno připustit, že Disney kánon má velmi striktní, konkrétní vizuální požadavky na ženskou krásu: zvýznamněná štíhlá figura, vosí pas a korzetová linie, drobné dlaně a nohy, velké oči, bohaté vlasy, třpytivost a lesk šatů, to vše jsou rysy, kterými se Disney krása demonstruje a znovu ustavuje s každou další princeznou.

Na druhou stranu není možné vnímat Disney krásu jako genderově vyhraněnou, jelikož stejně striktní a konkrétní vizuální kánon aplikuje i na mužské postavy. U těchto se jedná o široká ramena, mohutné paže a dlaně, úzký pas a boky, často doplněné upnutými kalhotami, výrazná spodní čelist a podlouhlý obličej.

Rozdíl mezi mužskou a ženskou krásou na úrovni samotného filmového textu je potom u starších Disney filmů, i filmů z období Disney renesance nepatrný a rozvíjí se až na úrovni

¹⁷² BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999. ISBN 80-85959-46-1, s. 77

¹⁷³ Přísně vzato, jsou to v Disney světě jen Sněhurka, Popelka a Růženka.

¹⁷⁴ OATES-INDRUCHOVÁ, Libora. *Dívčí válka s ideologií: klasické texty angloamerického feministického myšlení*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství, 1998. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-85850-67-2, s. 115 - 131

¹⁷⁵ WOLF, Naomi. *Mýtus krásy: ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám*. 1. vyd. Bratislava: Aspekt, 2000, 337 s. Knižná edícia feministického kultúrneho časopisu Aspekt. ISBN 80-855-4915-8.

dalších produktů, které původní text následují, cirkulují a znovu zpeněžují. V analyzovaném filmu *Tangled* se rozdíl mezi mužskou a ženskou krásou na úrovni filmu projevuje především tak, že mužská postava není schopna vlastní krásu uplatňovat a využívat; z logiky příběhu je ale tato jeho neschopnost do značné míry podmíněna negativními vlastnostmi na počátku příběhu a nemusí se tak být nezbytně chápána jako genderově podmíněná nerovnost, naopak jako ilustrace charakterových nedostatků hrdiny a nutnosti jejich nápravy.

V druhém analyzovaném filmu *Frozen* je disproporce významu ženské a mužské krásy vystižena v postavě Elsy, která jako jediná reprezentuje krásu kladné postavy. Krása a dokonalost všech ostatních postav (mužských i ženské) je zpochybněna a narušena a tato změna je s největší pravděpodobností způsobena snahou reagovat na feministickou kritiku a společenskou situaci a oprostít pohádkové hrdiny a hrdinky od požadavku krásy.¹⁷⁶

Anna je proto uvedena ve své „probouzeční scéně“ a od ní konstantně zpochybňuje vlastní vzhled. Hans znegoval všechnu zbývající důvěryhodnost tradiční představy aristokratické krásy prince a Kristoff zkonstruoval úplně novou, nekultivovanou, pudovou a živelnou krásu, blíží se zcela nepohádkově představě krásy dionýské, se vši její erotikou a mystikou (nakonec to byl on, kdo vyrůstal v kruhu magických, bájných bytostí – trollů a kdo ostentativně odkazuje na tělní tekutiny).

Postavy jsou tak gravitačním polem realističnosti animace přitahovány k vlastní nedokonalosti a zdánlivé opravdovosti. Přesto se ale znovu a znovu ke své kráse vrací, především v dalších reprodukcích, a produktech merchandisingu. Paradoxně tak potvrzují skutečnost, že zbavit postavy jejich krásy je velmi ošemetný, až děsivý krok.

Nabízí se otázka, jestli ona až posvátná bázeň z definitivního odebrání krásy Disney princeznám (protože jsou to skutečně spíše ženy, jejichž krása je v dalších produktech a textech rehabilitována) vychází z ideologického rámce patriarchálního mocenského systému, nebo jestli je způsobena mnohem přízemnější motivací, kterou Disney prohlašuje za vlastní od samotného počátku své existence – totiž komerčním ziskem. Na druhou možnost by ukazovaly oba filmové dovětky zmíněné v analýze: *Tangled Ever After* a *Frozen Fever*. Oba totiž dva roky po vydání původních filmových textů rekonstruují zničené a ztracené atributy krásy hlavních hrdinek (konkrétně Rapunzel a Anny) a ospravedlňují tak zpětně jejich podobu užívanou v rámci merchandisingu bezprostředně po vydání původních filmů.

Krása je nezbytnou součástí komerce – jak bylo uvedeno již v předchozích částech analýzy, postava Rapunzel, ačkoliv byla v rámci filmu vysvobozena z vlastní krásy, v kon-

¹⁷⁶ Disney je prokazatelně reflexivní k feministické kritice, jak dokazuje například kauza s Meridou okomentovaná v teoretické části práce.

textu plejády dalších produktů, textů a zboží je opět spoutána vlastními magickými vlasy, ze kterých, jak se zdá, není úniku. Není to však patriarchát, který navrácí Rapunzel její krásu, ale volba zákazníka, v tomto případě nejčastěji dětského diváka, příjemce a fanouška, který se rozhodl ztotožnit se s postavou Rapunzel.

Rozhodnutí ztotožnit se s ní přitom vychází z její přitažlivosti (nikoliv v erotickém smyslu slova), její dokonalosti, z moci a magie, kterou vládne a z krásy, kterou oplývá. Dětský divák se přitom neztotožňuje s Rapunzel na konci příběhu, kdy je dospělá a zralá a její krásy a moci už není zapotřebí, ale ztotožňuje se s Rapunzel na počátku příběhu, kdy je nejistá, pubescentní, potýká se se strachem, zlou matkou a limity svých možností, protože přesně v takové situaci se dětský divák nachází. Moc a krása Rapunzel tak poskytují dítěti útěchu, protože i ona, dokonalá pohádková princezna, se mohla stát obětí zlé matky, pociťovat strach a narážet na hranice vlastních možností, ale dokázala je překonat a triumfovat a proto i dítě může nabýt pocitu, že dokáže totéž. Moc a krása Rapunzel tedy nejsou požadavkem a diktátem směřovaným k dítěti, ale nástrojem, kterým naopak dítě v rámci opakovaného prožívání pohádky a ztotožňování se s Rapunzel vládne a s jehož pomocí strukturuje svět.

Stejnou funkci může samozřejmě nabývat i Anna a v rámci plnění této funkce se stává přinejmenším v dětské recepci postavou krásnou a dokonalou. Krása těchto postav v rozličných podobách a variacích merchandisingu tak není nezbytná jen za účelem zvýšení přitažlivosti produktů (ačkoliv samozřejmě i to je významný moment), ale také za účelem přiblížení se přesně té podobě pohádkové postavy, s níž se dítě ztotožnilo, a kterou přirozeně požaduje. Od krásy jako sociálního konstruktů směřovaného z vnější hegemonické struktury k jedinci se tak dostáváme ke kráse jakožto osobnímu vyjádření libosti s opačným vektorem.

V neposlední řadě je důležité zmínit se i o sexualizaci krásy pohádkových postav, která je také významným tématem feministické kritiky Disney textů a produktů. Spojení krásy s erotickým kapitálem bylo naznačeno už v teoretické části a je přirozeně podmíněno demokratizací sexuality a odtabuizováním mnohých témat, které s ní souvisejí.

Jako příklad sexualizované krásy je často uváděna právě postava Elsy – je nalíčená, ve své druhé, svobodné podobě má velmi přiléhavé šaty s předním rozparkem, širokým výstřihem a velmi dekorativně zvýrazněný pas. Pohybuje se žensky a svůdně a její titulní píseň *Let it go* může být v tomto kontextu vnímána jako pobídka k osvobození sexuality (což nakonec i Elsa v průběhu písně vizuálně demonstruje). Na druhou stranu ale z psychologické analýzy vyplynulo, že Elsin erotika je ve skutečnosti jen povrchní a podstatě postavy cizí, jelikož ta je chladná, až frigidní a k romantickým vztahům má negativní postoj.

Elsa se tak stává kontroverzním ztělesněním sexualizované krásy a opět příkladně odkazuje na charakteristiku produktu kulturního průmyslu, který je pornografický, ale prudérní.¹⁷⁷

Erotika a sexuální přitažlivost přitom není tradičním pohádkovým postavám cizí. Jestliže se v pohádce hovoří o zalíbení – tedy zaujetí krásou, implicitně je do něj obsažena sexuální touha. Neokomentováním tohoto erotického motivu, případně častěji jeho skrytou symbolizací tak vzniká prostor pro bezpečné a zpočátku neuvědomělé prožití erotického vzrušení. Jak demonstrovala už teoretická část na příkladu klasické verze *Žabiho krále*, sexualita se pro dítě zpočátku odpudivá a vědomé prožití erotického vzrušení tak může vést ke zděšení a popření.

Skrytá a symbolická podstata pohádkové erotiky se přitom netýká konkrétních vizuálních zobrazení postav – jako příklad je možno uvést již dříve zmíněnou ilustraci Marie Fisherové Kvěchové (viz příloha 1) na níž jsou princezny bezesporu sexualizované – mají velmi upnuté svrchní části šatů, obepínající tělo až způsobem podobným mokré draperii, jejich pozice jsou také velmi svůdné, mají vypnuté hrudníky, nachýlené hlavy a vystouplé bradavky.

Sexualita významová i vizuální je tak pohádce vlastní a eroticky přitažlivé podoby princů a princezen účelně slouží funkci pohádky, ovšem pouze v případě uzavřeného a správně vystavěného syžetu.

¹⁷⁷ ADORNO, Theodor W a Max HORKHEIMER. *Dialektika osvícenství: filosofické fragmenty*. Vyd. 1. Praha: OIKOYMENH, 2009. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-267-7. s. 140

4. Závěr

Jaká je tedy pozice a podoba krásy v současných animovaných filmových Disney pohádkách?

Zatímco v tradiční pohádce je krása morální hodnotou, jejíž vizuální podoba je proměnlivá a do značné míry nekonkrétní. Současná Disney krása je striktním vizuálním kánonem, schopným zpřítomňovat se dokonce zpětně v podobě postav starých víc než půl století, jehož morální hodnota je proměnlivá a velmi nekonkrétní. Komplementární vztah dobra a krásy je v současných filmech – především ve *Frozen*, programově dekonstruován a vizuální podoba postav tak není znázorněním jejich vnitřní podstaty, ale skutečně jen vnějším vizuálním rysem.

Z hlediska psychologického pohledu na pohádku se tak komplikuje situace dětského diváka a jeho šance využít předkládaný text jako tradiční pohádku s její psychologicko-terapeutickou funkcí. Stejnou obtíž působí i nekomplexnost a komplikovanost děje, který neumožňuje užívat současnou Disney pohádku k opakovanému prožívání v rámci denního snění a tedy k symbolickému řešení, naplňování a uspokojování podvědomých a nevědomých tužeb a tenzí. Neposkytuje tak zároveň ani aparát pro řešení psychologických obtíží dětství a dospívání, jen samostatné, dílčí motivy nabízející pouze krátkodobé uspokojení.

Jako nejproblematictější z hlediska psychologického vlivu textu na dětského příjemce shledává práce lákavý moment vzdoru normativnímu požadavku disciplinace pregnantně formulovaný v písni *Let it go*. Film tak nejen, že nenabízí nástroj pro uchopení a vyřešení tenze mezi vlastní pudovostí a požadavkem poslušnosti, taktéž ilustrovaným dvojakou podobou krásy apollinské a dionýské, ale přiklání se explicitně k pudovosti a zavržení normativu. Tento přístup se může zdát na první pohled osvobozující, demokratizující a inovativní, ve skutečnosti ale nechává zcela nezodpovězenou otázku osobní odpovědnosti.

Práce zároveň musí konstatovat zjištění značného rozdílu mezi oběma analyzovanými filmy. Zatímco *Tangled* je funkční pohádka využívající prvky interdiskurzivity, *Frozen* je hudební rodinná komedie, využívající, až zneužívající prvky pohádky. Postupný proces od tradiční pohádky k produktu parazitujícímu na diskurzu pohádky je přitom zapříčiněn několika různými faktory.

Podobně jako na počátku dvacátého století probíhaly boje o pohádku, které jí vyčítaly její nereálnost, fantasknost a rozptýlení koncentrace dětského příjemce na skutečný svět, i na počátku jednadvacátého století vstupují do veřejného diskurzu kritiky obrácené proti pohádce a vyčítající jí její nerealističnost. Konkrétně se jedná o kritiku dokonalých a krásných postav, které zdánlivě konstruují nereálné požadavky direktivně směřující vůči dětským příjemcům.

Výsledkem zpochybňováním autority krásy a dokonalosti pohádkových postav však paradoxně není demokratizace požadavků na jejich vzhled. Naopak, vyústěním snahy o reálná zobrazení chybujících, nedokonalých postav je nejistota dětského diváka, neúčinnost, až fatální selhání textu.

Dalším faktorem ovlivňujícím proměnu animované Disney pohádky je motivace komerčním ziskem. Tato přiměla producenta nejen podbízet se společenské kritice, ale především rozšiřovat cílovou skupinu příjemců napříč věkovými a demografickými skupinami. V důsledku této snahy multiplikuje interdiskurzivní a intertextuální charakteristiky svých textů, v důsledku čehož se diskurz pohádky stává minoritní.

S komerčním ziskem souvisí i prosazování infantility, jak v samotné podobě hrdinů a hrdinek, tak především v regresivním směřování od dospělé racionality k dětinské emocionalitě. Podporováním tohoto směřování zvyšuje producent implicitně citlivost publika k vlastnímu obsahu a podporuje jeho další komerčně významné charakteristiky, jako je tendence k fanouškovství, loajální diváctví a ochota konzumovat produkty merchandisingu.

V neposlední řadě se na proměně pohádkových filmů podepsala i technologie jejich animace, která díky kompletnímu počítačovému generování prostoru umožnila stvořit hrdinky mnohem mocnější a ve všech směrech přitažlivější, než dokázala ruční a hybridní animace před nimi. Zároveň však na druhou stranu podpořila trend přibližování realističnosti.

Z vizuálního hlediska jsou počítačově animované Disney filmy ke vzhledu svých hrdinů stejně direktivní, jako filmy předchozí. Ačkoliv jsou postavy formálně spojovány s atributy ošklivosti a autorita jejich krásy je na úrovni příběhu a v kontextu diskurzu pohádky destruovaná, jejich vizuální podoba odpovídá striktnímu kánonu Disney krásy. Tento zahrnuje především štíhlou figuru, vosí pas a korzetovou linii, drobné dlaně a nohy, velké oči, bohaté vlasy, třpytivost a lesk šatů, rozšiřující se sukni a odhalená ramena u ženských postav a široká ramena, mohutné paže a dlaně, úzký pas a boky, upnuté kalhoty, výraznou spodní čelist a podlouhlý obličej u mužských postav. Tyto rysy se přitom prosazují tím výrazněji, čím dál se konkrétní reprodukce podoby postavy nachází v síti produktů, textů a komodit od textu původního – totiž filmu.

Vizualita Disney filmů přitom neoddiskutovatelně ovlivňuje fantasijský svět svých dětských příjemců. Opakovaným užíváním vizuálně typizovaných postav, rozlišovacích barevných a ornamentálních sad a právě popsané kanonizované fyziologie krásy značně omezuje imaginativní rámce tvůrčí produkce a denního snění dětských příjemců.

Zpochybňování krásy inspirované do značné míry feministickou kritikou tak, přinejmenším prozatím, nedokázalo zcela odstranit krásu jakožto vlastnost funkčně

specifickou pro pohádkové postavy. Ovšem v důsledku pokusů o přizpůsobení Disney pohádky současným společenským trendům a požadavkům, autorita a důvěryhodnost krásy slábne a skomírá. V sémiotické válce o krásu v diskurzu pohádky, v němž proti sobě stojí komerční zájmy korporace Disney, feministická kritika a psychologická funkce pohádky, má poslední ze stran bohužel nejméně početné řady zastánců. Hlavním smyslem této diplomové práce tedy je rozšířit její řady a upozornit na hodnotu krásy v pohádce.

5. Literatura:

- ADORNO, Theodor W a Max HORKHEIMER. *Dialektika osvícenství: filosofické fragmenty*. Vyd. 1. Praha: OIKOYMENH, 2009. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-267-7.
- BARTHES, Roland. *Mytologie*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2004. Bod (Dokořán). ISBN 80-86569-73-X.
- BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999. ISBN 80-85959-46-1.
- BETTELHEIM, Bruno. 2000. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-710-6290-1.
- BOURDIEU, Pierre. *Teorie jednání*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1998. 179 s. ISBN 80-7184-518-3.
- BRYSON, Norman. *Umění v kontextu*. In: KESNER, Ladislav, *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Irčany: H & H, 2005.
- CAMPBELL, Joseph. *Proměny mýtu v čase: vývoj mýtů od raných kultur až po středověké legendy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. Spektrum (Portál). ISBN 80-7178-397-8.
- CASSETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8.
- ČAPKOVÁ, Barbora. *Konstrukce feminity ve vybraných pohádkách Walta Disneyho a její proměny v čase: diskurzivní analýza*. Brno, 2012. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita Fakulta sociálních studií Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce PhDr. Monika Metyková, Ph.D.
- ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1990. 187 s. ISBN 80-00-00060-1.
- ČMEJRKOVÁ, Světlá, Jindra SVĚTLÁ a František DANEŠ. *Jak napsat odborný text*. Vyd. 1. Praha: Leda, 1999. ISBN 80-85927-69-1.
- DOLENSKÝ Jan, JIRÁK Antonín. *Kytice slovanských bájí*. 1. Vyd. Praha, 1895, 163s.
- DOVNIKOVIĆ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula: role čtenáře, aneb, Interpretační kooperace v narativních textech*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2010. Možné světy. ISBN 978-80-200-1828-1.
- ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. [i.e. vyd. 2., V Argu 1.]. Praha: Argo, 2006. 367 s. ISBN 80-7203-706-4.
- ECO, Umberto (ed.). *Dějiny krásy*. Vyd. 1. Překlad Gabriela Chalupská. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-677-7.
- ECO, Umberto (ed.). *Dějiny ošklivosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0.

- EL-SAID, Issam a Ayşe PARMAN. *Geometrická koncepce v islámském umění*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-7203-911-1.
- ERIKSON, Erik H. *Dětství a společnost*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-380-8.
- ETCOFF, Nancy L. *Proč krása vládne světem*. 1. vyd. Praha: Columbus, 2002. 260 s. ISBN 80-7249-112-1.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse and Social Change*. Cambridge, MA: Polity Press, 1992. ISBN 978-0-7456-1218-8.
- FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001. Eseje. ISBN 80-238-7569-8.
- FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2011. 182 s. Spektrum; 5. ISBN 978-80-7367-894-4.
- HALL, Stuart. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Thousand Oaks, Calif.: Sage in association with the Open University, 1997. ISBN 0761954325.
- HUDEC, Zdeněk a Matěj DOSTÁLEK. *Genderové stereotypy v animované tvorbě Walta Disneyho: ideologie, queer, diskursivní analýza*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2013. PAF. ISBN 978-80-904515-9-9.
- CHOLASTOVÁ, Veronika. *Genderové stereotypy v animované tvorbě Walta Disneyho*. Olomouc, 2008. Bakalářská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci Filozofická fakult a Katedra divadelních, filmových a mediálních studií. Vedoucí práce Doc. Mgr. Zdeňek Hudec, Ph.D.
- INHELDER, Bärbel. *Psychologie dítěte*. Vyd. 6., V této edici 1. Překlad Eva Vyskočilová. Praha: Portál, 2014. Klasici. ISBN 978-80-262-0691-0.
- KERLOW, Isaac Victor. *Mistrovství 3D animace: [ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců!]*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011. Mistrovství. ISBN 978-80-251-2717-9.
- KOLBENSCHLAG, Madonna. *Kiss Sleeping Beauty Good-bye: Breaking the Spell of Feminine Myths and Models*. [2nd ed.], 1st Harper & Row pbk. ed. San Francisco: Harper & Row, 1988. ISBN 0060647698.
- KUBÁŇKOVÁ, Jarmila. *Představy smrti u dětí*. Praha, 2015. Disertační práce. Karlova Univerzita v Praze. Vedoucí práce PhDr. Lidmila Valentová, CSc.
- LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. Historické myšlení. ISBN 80-7203-074-4.

LOTMAN, J. M. Sémiosféra a problematika syžetu. *Aluze: revue pro literaturu, filozofii a jiné*. 2012, 2012(1), 74 - 88.

MACHÁČOVÁ, Barbora. *Proměna hlavní dívčí postavy v produkci Walta Disneyho: od počátku po současnost*. Liberec, 2015. bakalářská práce (Bc.). TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI. Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická

MICHALOVIČ, Peter a Vlastimil ZUSKA. *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

NĚMCOVÁ, Božena. *Národní báchorky a pověsti*. V Praze: Kvasnička a Hampl, 1928.

OATES-INDRUCHOVÁ, Libora. *Dívčí válka s ideologií: klasické texty angloamerického feministického myšlení*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství, 1998. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-85850-67-2.

PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9.

STERN, Jan. *Média, psychoanalýza a jiné perverze*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2006. 221 s. ISBN 80-86702-13-8.

STONE, Kay. 1975. *Things Walt Disney Never Told Us*. The Journal of American Folklore, Vol. 88, N. 347

ŠANDEROVÁ, Jadwiga a Alena MILTOVÁ. *Jak číst a psát odborný text ve společenských vědách: několik zásad pro začátečníky*. Vydání první. Praha: Sociologické nakladatelství, 2005. Studijní texty (Sociologické nakladatelství), 34. svazek. ISBN 978-80-86429-40-3.

Tisíc a jedna noc. Vyd. 4., V Euromedia Group 2. Ilustrace Karol Ondreička, Róbert Brun, Peter Pollág, Dušan Kállay, Dávid Ursiny, Peter Uchnár, Jana Kiselová-Siteková, Igor Piačka. Praha: Odeon, 2011. ISBN 978-80-207-1343-8.

TOMAN, Jaroslav. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. 1. vyd. České Budějovice: Jihočes. univ., 1992. 98 s. ISBN 80-7040-055-2.

URBANČÍKOVÁ, Barbora. *Erotický kapitál*. Brno, 2013. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce PhDr. Aleš Burjanek, Ph.D.

VALČEK, Peter. *Čas kentaurov*. Bratislava: IRIS, c2000. ISBN 80-887-7893-X.

VALČEK, Peter. *Slovník literárnej teórie, A-Ž*. 2. rozš. a opr. vyd. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2006. 352 s. ISBN 80-89222-09-9.

VEBLEN, Thorstein. *Teorie zahálčivé třídy*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999. Klas (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-85850-71-0.

- VLAŠÍN, Štěpán (ed.). *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984.
- VYHLÍDAL, Zdeněk. *Klasická pohádka a skutečnost*. 1. vyd. Olomouc: Maticе cyrilometodějská, 2004. 207 s. ISBN 80-7266-164-7.
- VÝROST, Jozef a Ivan SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Grada, 2008, 404 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1428-8.
- WASKO, Janet. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. 1st pub. Cambridge: Polity Press, 2001. ISBN 0-7456-1484-1.
- WOLF, Naomi. *Mýtus krásy: ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám*. 1. vyd. Bratislava: Aspekt, 2000, 337 s. Knižná edícia feministického kultúrneho časopisu Aspekt. ISBN 80-855-4915-8.
- ZAHRÁDKA, Pavel. *Mýtus o mýtu krásy: Polemika s knihou Mýtus krásy Naomi Wolfové*. *Aluze*. 2008, **2008**(2): 161–176.

6. Elektronické zdroje:

A Mighty Girl [online]. 2012 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.amightygirl.com/>

Frozen. *The Disney Wiki* [online]. 2013 [cit. 2016-03-26]. Dostupné z:

<http://disney.wikia.com/wiki/Frozen>

NIEMIEC, Ryan M a Roger BRETHERTON. The character-driven person: How Frozen's Anna, not Elsa, is an exemplar. In: *American Psychological Association* [online]. PsycCRITIQUES, 2015 [cit. 2016-04-10]. Dostupné z: <http://psycnet.apa.org/index.cfm?fa=buy.optionToBuy&uid=2015-20545-001>

NOWROUZEZAHRAI, Derek a Wojciech JAROSZ. A Programmable System for Artistic Volumetric Lighting. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA):

<http://www.disneyanimation.com/technology/publications>, 2011 [cit. 2016-03-17]. Dostupné z:

https://disneyanimation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/15/asset/nowrouzezahrai11programmable.pdf

PRAHA, VÚP. Mediální technologie - Film. *Metodický portál: Články* [online]. 18. 05. 2006, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Zvof/549/MEDIALNI-TECHNOLOGIE---FILM.html>>. ISSN 1802-4785.

SADEGHI, Iman a Rasmus TAMSTORF. Efficient Implementation of the Dual Scattering Model in RenderMan. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA):

<http://www.disneyanimation.com/technology/publications>, 2010 [cit. 2016-03-17]. Dostupné

z:https://disneyanimation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/24/asset/2_DualScatteringImplementation.pdf

STAŇKOVÁ, Lucie. Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte. *Metodický portál: Články* [online]. 24. 01. 2011, [cit. 2016-04-07]. Dostupný z WWW:

<<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY-VYVOJ-DITETE.html>>. ISSN 1802-4785.

SÝKOVA, Daniel, Ladislav KAVAN, Martin ČADÍK, Ondřej JARMIŠKA, Alec JACOBSON, Brian WHITED a Olga SORKINE-HORNUNG. Ink-and-Ray: Bas-Relief Meshes for Adding Global Illumination Effects to Hand-Drawn Characters. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA):

<http://www.disneyanimation.com/technology/publications>, 2014 [cit. 2016-03-17]. Dostupné z:

https://disneyanimation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/116/asset/Sykora14-TOG.pdf

Staying true to merida why this fight matters. Brenda-Chapman.com [online]. 2011 [cit. 2016-03-18].

Dostupné z: <http://brenda-chapman.com/blog/staying-true-to-merida-why-this-fight-matters/>

ŠRÁMKOVÁ, L. *Atraktivita a důvěryhodnost*. E-psychologie[online], 2011. 5 (2-3), 9-23 [cit. 17.11.2015]. Dostupný z WWW: <<http://e-psycholog.eu/pdf/sramkova.pdf>>. ISSN 1802-8853.

TURNER, Tara Handy. CASE STUDY - Beauty and the Beast 3D Benefits of 3D Viewing for 2D to 3D Conversion. In: *Disneyanimation* [online]. San Francisco (CA), 20n. 1. [cit. 2016-03-17]. Dostupné z:

https://disneyanimation.s3.amazonaws.com/uploads/production/publication_asset/26/asset/BeautyandtheBeast_2D3DConversion.pdf

Walt Disney Studios Animation. Walt Disney [online]. [cit. 2016-03-17]. Dostupné z:

<http://www.justdisney.com/animation/animation.html>

7. Seznam příloh

Příloha 1: Marie Fisherová Kvěchová, ilustrace pohádky Pták Ohnivák

Příloha 2: Filmový plakát Pyšná princezna, 1952

Příloha 3: filmový záběr – magie, *Cinderella* [film]. Directed by Luske HAMILTON, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA: Walt Disney Pictures, 1950.

Příloha 4: kompilace filmových záběrů – magie, *Beauty and the Beast* [film]. Directed by Gary TROUSDALE, Kirk WISE. USA: Walt Disney Pictures, 1991.

Příloha 5: filmový záběr – Zvoník, *The Hunchback of Notre Dame* [film]. Directed by Gary TROUSDALE, Kirk WISE. USA: Walt Disney Pictures, 1996.

Příloha 6: oficiální Disney grafika – podoba princezen, [cit. 2016-03-17]. Dostupný z: <http://zfeedz.com/wp-content/uploads/2015/09/polkgfds.jpeg>

Příloha 7: filmový záběr – nekrásné postavy, *Beauty and the Beast* [film]. Directed by Gary TROUSDALE, Kirk WISE. USA: Walt Disney Pictures, 1991.

Příloha 8: kompilát – podoba Meridy, Disney Pixar, [cit. 2016-03-17]. Dostupný z: <http://brenda-chapman.com/wp-content/uploads/2013/05/MeridaComparison.jpg>

Příloha 9: srovnání – podoba Flynnna, *Tangled* [film]. Directed by Byron HOWARD, Nathan GRENO. USA: Walt Disney Pictures, 2010.

Příloha 10: filmový záběr – moment zalíbení Flynnna, *Tangled* [film]. Directed by Byron HOWARD, Nathan GRENO. USA: Walt Disney Pictures, 2010.

Příloha 11: filmový záběr – Rapunzel, *Tangled* [film]. Directed by Byron HOWARD, Nathan GRENO. USA: Walt Disney Pictures, 2010.

Příloha 12: filmový záběr – Rapunzel, *Tangled* [film]. Directed by Byron HOWARD, Nathan GRENO. USA: Walt Disney Pictures, 2010.

Příloha 13: filmový záběr – Elsa a Anna při korunovaci, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 14: filmový záběr – Elsa, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 15: kompilát filmových záběrů, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 16: filmový záběr – Anna spící, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 17: filmový záběr – závěr filmu, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 18: filmový záběr – krása Anny, *Frozen Fever* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2015.

Příloha 19: filmový záběr – Kristoff a Anna, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 20: filmový záběr – Hans, *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 21: kompilát Malá mořská víla a podoba Anny, *The Little Mermaid* [film]. Directed by John MUSKER, Ron CLEMENTS. USA: Walt Disney Pictures, 1989. *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013.

Příloha 22: kompilát intertextové záběry, *The Little Mermaid* [film]. Directed by John MUSKER, Ron CLEMENTS. USA: Walt Disney Pictures, 1989. *Frozen* [film]. Directed by Chris BUCK, Jennifer LEE. USA: Walt Disney Pictures, 2013. *Tangled* [film]. Directed by Byron HOWARD, Nathan GRENO. USA: Walt Disney Pictures, 2010.

8. Obrazové přílohy

Příloha 1:



Příloha 2:



Příloha 3:



Příloha 4:



Příloha 5:



Příloha 6:



Příloha 7:



Příloha 8:



Příloha 9:



Příloha 10:



Příloha 11:



Příloha 12:



Příloha 13:



Příloha 14:



Příloha 15:



Příloha 16:



Příloha 17:



Příloha 18:



Příloha 19:



Příloha 20:



Příloha 21:



Příloha 22:

