

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Reprezentace záporných postav ve filmech z produkce
společnosti Disney

Vedoucí práce: PhDr. Peter Demeter, Ph.D.

Autorka: Kristýna Döblová

Studijní obor: Kulturní studia

2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích 12.7.2024

Kristýna Döblová

Poděkování

Mé poděkování patří především PhDr. Peteru Demeterovi, Ph.D. za čas, který mi věnoval a za všechny návrhy a připomínky, které mě vedly celým procesem psaním této práce. Dále nemohu opomenout mamku s otčímem, bez jejichž jak finanční, tak psychické podpory bych nebyla schopna dojít ve studiu takto daleko. A nakonec by se to vše neobešlo bez mého přítele, který mi byl taktéž všestrannou podporou.

Anotace

V bakalářské práci jsou rozebírány filmy z produkce společnosti The Walt Disney Company a poetika postav v těchto filmech. Jsou analyzovány zejména reprezentace záporných postav, jejich konstrukce a charakteristiky. Důležitou roli zde hrají genderové, etnické a tělesné poetiky příslušných záporných postav v porovnání s postavami "opačnými", tedy kladnými, a to nejen v rámci zobrazeného světa příběhu, ale i v širším kulturně-společenském kontextu a jeho proměnách. Práce se zaměřuje na filmy z období „Renesance Disney“ a pro srovnání nejnovější produkcí studia po roce 2013.

Klíčová slova: Disney, stereotypizace, reprezentace, film, záporná postava, gender, tělo

Abstract

In the bachelor's thesis the films produced by The Walt Disney Company and the poetics of the characters in these films are analysed. In particular, the representation of negative characters, their construction and characteristics are analyzed. The gender, ethnic and physical poetics of the respective negative characters in comparison with the "opposite", i.e. positive, characters play an important role, not only within the depicted world of the story, but also within the wider cultural and social context and its changes. The thesis focuses on films from the "Disney Renaissance" period and, for comparison, the studio's most recent post-2013 productions.

Keywords: Disney, stereotyping, representation, film, negative character, gender, body

Obsah

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 7 |
| 1. WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS | 9 |
| 1.1 OBDOBÍ 1923–1936 | 9 |
| 1.2 OBDOBÍ 1937-1964 | 10 |
| 1.3 OBDOBÍ 1965 – SOUČASNOST | 11 |
| 2. TĚLESNOST A GENDER | 13 |
| 2.1 NEATRAKTIVNÍ SE ROVNÁ ZLÁ | 14 |
| 2.2 POJEM GENDER | 16 |
| 2.3 BOJ MEZI TRADICÍ A EMANCIPACÍ..... | 17 |
| 2.3.1 <i>Kráska v nové adaptaci aneb emancipace vedlejších postav</i> | 18 |
| 3. ETNICKÁ STEREOTYPIZACE | 21 |
| 3.1 STORIES MATTER | 21 |
| 3.2 ORIENTALISMUS | 24 |
| 3.3 ORIENTÁLNÍ ALADIN | 25 |
| 3.3.1 <i>Nový hraný Aladin s novými problémy</i> | 26 |
| 3.4 PROBLÉM LVÍCH KRÁLŮ | 28 |
| 4. NOVÁ PRODUKCE | 31 |
| 4.1 PODVOD NA VĚRNÉHO DIVÁKA | 31 |
| 4.2 CHYBĚJÍCÍ ZÁPORNÁ POSTAVA | 34 |
| ZÁVĚR | 38 |
| SEZNAM ANALYZOVANÉHO FILMOVÉHO MATERIÁLU | 40 |
| SEZNAM LITERATURY | 41 |
| SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ | 42 |
| PŘÍLOHY | 44 |

Úvod

Filmy z produkce Disney mají zásadní vliv na globální kulturu a za 100 let existence studia vzniklo mnoho ikonických postav, které se vryly do paměti diváků napříč generacemi. Mezi nimi se objevují nejen kladní hrdinové, ale také záporné postavy, které jsou často rovnocenně nezapomenutelné. Tato bakalářská práce si klade za cíl analyzovat způsoby, jakými byly záporné postavy v minulosti prezentovány ve filmech společnosti Disney a jak se tyto reprezentace mění v novějších produkcích. V úvodních kapitolách bude věnován prostor dějinám studia Disney, jejichž součástí budou zároveň dějiny samotných záporných postav s cílem poskytnout širší kulturně historický kontext.

Práce se zaměří na zkoumání různých problematik týkajících se těla, genderu, etnicity a orientalismu prostřednictvím konkrétních příkladů záporných postav. V otázkách genderu bude vycházeno z textů filozofky Judith Butler, přičemž hlavním východiskem budou její studie ohledně performativity genderu. Teze orientalismu budou čerpány z knihy *Orientalismus* Edvarda Saída. Tyto aspekty budou komparovány s reprezentací postav kladných, přičemž v některých případech bude zohledněna celková poetika fikčních světů příslušných snímků. Tímto způsobem bude práce usilovat o odhalení proměn v přístupu k reprezentaci záporných postav a jejich dopadu na vnímání kulturních a společenských norem. Výchozím teoretickým předpokladem je performativní pojetí reprezentace, které ji chápe jako aktivní proces formování a vytváření reality, nikoli pouze jako její pasivní zrcadlení.¹

Stěžejní filmový materiál práce (snímky *Malá mořská víla*, *Kráska a zvíře*, *Aladin* a *Lvi král*) vznikl v období nazývaném „*Renesance Disney*“, jež je (nejen autorkou) považováno za jedno z nejikoničtějších a nejoblíbenějších desetiletí v tvorbě studia. Zároveň se jedná o filmy, jež disponovaly v rámci studia Disney vysokými výdělky, což naznačuje jejich oblíbenost a schopnost oslovit co největší počet diváků. Dále se také jedná o filmy s pozdější hranou filmovou adaptací. Další materiál, se kterým bude pracováno, slouží jako nástroj komparace a v případě filmů z nejnovější produkce studia je rozbor potřebný k analyzování proměn přístupů a reprezentací studia.

Zkoumání reprezentací záporných postav ve filmech společnosti Disney považuji za relevantní z důvodu množství diváků, na které mají tyto snímky vliv. Analýza genderových

¹ Srov. BÍLEK, Petr, 2011. In: *Cosmogonia: alegorické reprezentace "všeho"*. Praha: Akropolis, s. 35-39. ISBN 978-80-87481-61-5.

aspektů, etnických a kulturních reprezentací si klade za cíl odhalit, jak jsou konstruovány a předávány stereotypy a předsudky v těchto oblastech, což je klíčové pro vytváření inkluzivnějšího obsahu v současné tvorbě.

1. Walt Disney Animation Studios

Walt Disney Animation Studios je animační studio se sídlem v Kalifornii, které se zabývá produkcí krátkých i celovečerních filmů. Studio založili v roce 1923 bratři Walter a Roy Disneyovi, tehdy ještě pod názvem Disney Brothers Cartoon Studio. Dnes tato společnost spadá pod rozsáhlý konglomerát s velkým množstvím dceřiných a přidružených společností se zaměřením převážně na oblast mediální rodinné zábavy.²

1.1 Období 1923–1936

Studio tehdy nefungovalo samostatně, ale spadalo pod větší společnost Universal Pictures. Jako první začala vznikat série krátkých napůl animovaných a napůl hraných filmů pod názvem *Alice in Cartoonland*, v překladu Alenka v říši kreseb. Na tomto projektu studio pracovalo od roku svého založení ještě další tři roky, tudíž do roku 1926, kdy bylo potřeba projekt ukončit. Důvodem byla technická a finanční náročnost kombinované techniky. Téhož roku se studio přejmenovalo na Walt Disney Studio a o dva roky později vznikl úplně první krátký film s myšákem Mickeym nazvaný *Létáním posedlý*.

Rokem 1932 se započala éra Oscarů, cen filmové Akademie. První krátký animovaný film obdařený touto cenou byla groteska *Probuzení jara* z cyklu *Směšné Symfonie*, která zároveň jako první film z Disneyho produkce byla celá animována barevně. Zde se již také naplno uplatňuje naprostá personifikace, typická pro Disneyho filmy. Nepersonifikují se zde pouze zvířata, ale např. i stromy.

V roce 1934 se do kontrastu pozitivního, hodného a kladného hrdiny myšáka Mickeyho objevil na plátně mrzutý a nespolehlivý kačer Donald. Nevystupuje však jako záporná postava, stojí na straně myšáka, pomáhá mu v jeho dobrodružstvích, dobře funguje jako prostředek pro vyzdvihnutí Mickeyho kladných vlastností. Poprvé se objevil v symfonii *Moudrá slepička*, pouze však jako vedlejší postava. Naplno byl jeho potenciál využit ve snímku *Mickey má kabaret*.

² THE WALT DISNEY COMPANY. *About the Walt Disney Company*. Online. Dostupné z: <https://thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses>. [cit. 2024-05-13].

1.2 Období 1937-1964

Studio sice vydělávalo, ale náklady v tuto dobu převyšovaly výdělky. Krátkometrážní snímky a grotesky, většinou promítané v kině před hlavním programem, již nestačily k finanční stabilitě studia. Ačkoliv se očekávalo, že hvězdou prvního celovečerního filmu bude samozřejmě již v té době světoznámý myšák Mickey, Walt Disney se vydal jiným směrem a námětem se stala pohádka bratří Grimmů. A tedy konečně, po skoro čtyřech letech usilovné práce byl v roce 1937 uveden na plátne kin první celovečerní animovaný film *Sněhurka a sedm trpaslíků*, ve kterém se objevila dnes již ikonická postava zlé královny, jež se stala předobrazem několika dalších ženských záporných postav a zároveň s ní začal jistý typ záporné postavy (nevlastní zlá matka a královna) objevující se v několika dalších filmech studia. Film slavil obrovské úspěchy, získal osm Oscarů, výdělky převýšily očekávání již během premiéry a studiu se otevřely dveře do světa celovečerních filmů.

Po takovémto úspěchu se začalo pracovat na dalších projektech. Druhým celovečerním filmem se stal *Pinocchio* (1940), následovala lyrická a abstraktní *Fantazie* (1940). V roce 1941 se na plátnech objevil *Dumbo* a hned rok poté snímek *Bambi*. Všechny tyto filmy byly sice úspěšné, ale ne tolik, jak by studio potřebovalo. Studio se potýkalo s dluhy, ve válečné atmosféře návštěvnost kin byla nízká, tím pádem se muselo začít s produkcí tehdy nejvíce žádaných a aktuálních válečných filmů, přičemž se stále dál pracovalo na krátkých groteskách zvířecích hrdinů jako byl Donald, Pluto či Goofy. Myšák Mickey ztrácel na popularitě, přesunul se na pozadí a začal vystupovat pouze jako jedna z vedlejších postav, dokonce ho i Walt Disney přestal sám dabovat.

Roku 1948 vyšel oscarový snímek *Ostrov tuleňů*, jenž započal sérii dokumentárních filmů nazvanou *Dobrodružství ze skutečného života*, později v roce 1960 po natočení šesti dlouhometrážních filmů přejmenovanou na *Fantazie skutečného života*. Pro Walta Disneyho to bylo spojení zvířecího světa, který vkládal skoro do každého svého projektu a možnosti rychlého výdělku. Roku 1950 po šesti letech práce se na plátně objevila velmi úspěšná *Popelka*, rozšiřující řadu Disneyho záporných nevlastních matek, a první celovečerní hraný film *Ostrov pokladů*. Dále se zrodily snímky *Petr Pan* (1953) a *Lady a Tramp* (1955) následovány snímky *Šípková Růženka* (1959) a *101 dalmatinů* (1961), jenž daly za vznik dvěma nejikoničtějším ženským záporným postavám nejen Disneyho produkce, ale animované tvorby minulého století celkově – Zlobě a Cruelle de Vil. Důkazem ikoničnosti a oblíbenosti je vznik samostatných celovečerních filmů věnující se právě těmto záporným postavám – snímek *Cruella* vznikl přesně 60 let od vydání původního filmu a postava Zloby se dočkala filmů dokonce dvou:

Zloba: Královna černé magie z roku 2014 a pokračování *Zloba: Královna všeho zlého* (2019). Film *101 dalmatinů* zároveň s filmy *Meč v kovadlině* (1963) a *Kniha džunglí* (1967) patří k třem posledním kresleným celovečerním filmům, na kterých se podílel Walt Disney. Mezitím ještě v roce 1964 vznikl celovečerní hraný muzikál s animovanými prvky *Mary Poppins*, první z Disneyho filmů, který získal oscarovou nominaci v kategorii za nejlepší film.

1.3 Období 1965 – současnost

Walt Disney umírá 15. prosince 1966. Ještě před jeho smrtí společnost nakoupila pozemky na Floridě, kde začal vznikat projekt Walt Disney World spočívající na 28 000 akrech, jenž není pouze zábavním parkem, ale zahrnuje i luxusní hotely, nákupní střediska, lázně, golfové a vodní parky. Veřejnosti byl otevřen poprvé roku 1971 a dnes je považován za nejnavštěvovanější rekreační destinaci na světě. V osmdesátých letech se pracovalo na rozšiřování zábavních parků – přidávaly se nové atrakce, celé nové tematické oblasti, resorty a hotely a začalo se expandovat i do zahraničí (např. roku 1983 byl založen Disneyland v Tokiu a 1992 ve Francii).

Velká pozornost se věnovala placenému televiznímu kanálu *Disney Channel*, založenému roku 1983. Dále vznikla společnost *Hollywood Records* (1989), soustředující se na hudbu a filmové soundtracky. Roku 1991 byla založena vydavatelství *Disney Press*, *Hyperion Books* a *Hyperion Books for Children*. Ovšem co se týče celovečerních animovaných filmů, tak období po smrti Walta Disneyho nebylo pro studio příliš úspěšné. To se změnilo rokem 1989, kdy započalo období výstižně nazývané „*Renaissance Disney*“, které je popisováno jako období zahrnující „*některé z nejlepších animací, písní a celkově nejlepších zážitků společnosti*“³. Toto ikonické desetiletí započal film *Malá mořská víla* (1989), následován snímky *Kráska a zvíře* (1991), *Aladin* (1992), *Lvi král* (1994), *Pocahontas* (1995), *Zvoník u Matky Boží* (1996), *Hercules* (1997), *Legenda o Mulan* (1998) a zakončením byl *Tarzan* (1999). Prvním čtyřem filmům právě z této fáze bude věnována pozornost v následujících kapitolách, jelikož se jedná o tak význačné filmy z produkce studia, že se staly ikonickými i záporné postavy těchto snímků. U několika filmů z tohoto období se diváci dočkali později i hraných adaptací.

16.12. 2009 zemřel bratr Walta Disneyho Roy Disney. Pár dní poté došlo ke spojení s Marvel Entertainment, k čemuž přibyla akvizice s Lucas Film v roce 2012. Nadále vycházejí

³ *The Disney Renaissance* (1989-1999), 2012. Online. In: IMDb. Dostupné z: <https://m.imdb.com/list/ls003384750/>. [cit. 2024-05-13].

globálně úspěšné hrané i animované filmy, např. *Raubíř Ralf* (2012), *Ledové království* (2013), *Zootropolis: Město zvířat* (2016), *Odvážná Vaiana: legenda o konci světa* (2016), *Raya a drak* (2021) a *Encanto* (2021). Dne 27. července roku 2018 byla podepsána smlouva na odkoupení společnosti 21st Century Fox. Celý proces byl dokončen v březnu 2019, čímž tato společnost zanikla. V témž roce se na obrazovkách objevila streamovací služba Disney+.

Společnost v posledních letech stále produkuje obrovské množství rodinné zábavy ve formě hraných a animovaných celovečerních filmů, seriálů, divadelních představení a muzikálů, ve kterých diváci mohou najít pestrou škálu příběhů a postav. Tyto produkce nejen baví, ale také poskytují důležité kulturní a sociální komentáře, které reflektují a někdy i formují společenské normy a hodnoty. Mezi ně patří i stěžejní témata této práce, tedy tělesnost, gender a etnicita.

2. Tělesnost a gender

Standart krásy ve filmech studia Disney u kladných postav je zřejmý: štíhlá drobná postava s dokonalou tváří, plnými rty a ve většině případů dlouhými, dokonale učesanými vlasy. Je zde ovšem potřeba zmínit, že drobná štíhlá postava se netýká pouze postav kladných, nýbrž i těch záporných. Postava Uršuly z *Malé mořské víly* je svou silnější postavou výjimkou i ve skupině záporných ženských postav. Dalším opakujícím se prvkem u záporných postav jsou krátké vlasy (např. macecha Popelky – Lady Tremaine, Cruella, Uršula) či vlasy stažené látkou, evokující krátký střih (Zloba, zlá královna ze *Sněhurky*). Proti tomu kladné hrdinky se vyznačují spíše delšími, často vlnitými vlasy (Popelka, Šípková Růženka, Ariel, Jasmína...)⁴

Dalším rozdílem je používání make-upu. U kladných postav se líčení spíše vynechává nebo je jeho přítomnost minimální. Naopak u postav zlých je častý velmi výrazný make-up, zvýrazňující ostré lící kosti s úzkým nadzdvíženým obočím, rudými rty a očními stíny, nejčastěji laděnými do zelené a fialové barvy (Lady Tremaine, Zloba či Uršula). Právě tyto dvě barvy se vyskytují u ženských záporných postav nejčastěji, a to nejen v rámci make-upu, ale i v oblečení a prostředí, ve kterém se postavy nacházejí. Lady Tremaine má doplňky v zelené barvě (stejně tak Cruella), šaty červeno-fialové. Šaty a líčení zlé královny ze *Sněhurky* a *Zloby* je fialové. Zloba ve chvílích, kdy vytváří kletby a kouzla, které jsou předznamenáním zlého konání, je obklopena vždy těmito dvěma barvami, dokonce i její barva kůže není přirozená, má ji jemně zbarvenou do zelena. Uršula má celé tělo zbarvené do fialova, jak její horní lidskou část, tak i tu spodní, „chobotnicovou“ a stejně jako u *Zloby*, když útočí na hlavní kladnou hrdinku kouzlem, vyskytuje se na scéně hlavně zelená barva. U mužských záporných postav je zajímavé, že fialová barva se vyskytuje minimálně (např. u guvernéra Ratcliffa z filmu *Pocahontas* a na klobouku kapitána Hooka z filmu *Petr Pan*), zelená ještě méně (oči Scara z filmu *Lví král*), ale nejvíce se setkáme s barvou červenou. Jafar z filmu *Aladin*, kapitán Hook a Gaston (*Kráska a zvíře*) mají červené v podstatě veškeré své oblečení. Důvodem výběru barev zelené a fialové by mohla být snaha o navození nepřirozenosti. Fialová barva se v přírodě vyskytuje vzácně a křiklavá zelená, která je na postavách využita, může taktéž působit „jedovatě“ či závistivě – samotné ustálené slovní spojení „být zelený závistí“ toto tvrzení potvrzuje. Červená barva může být asociována s krví, což u diváků vyvolá negativní konotace,

⁴ SILALAH, Rachel; WIBOWO, Kunto Adi a FUADY, Ikhsan, 2023. Comparison of Beauty Standards and Body Images on Disney Princesses and Female Villains. Online. *The Journal of Society and Media*. Roč. 7, č. 1, s. 174-192. ISSN 2580-1341. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jsm.v7n1.p174-192>. [cit. 2024-06-29].

tím spíš u diváků nižších věkových kategorií, na které Disney těmito filmy cílí. Nepřirozenost je u ženských postav posílena ještě navíc již zmíněným výrazným líčením.

Barvy hrají významnou roli ve vytvoření vizuálního kontrastu mezi kladnými a zápornými postavami. Pokud Disney využívá pro záporné postavy barvy tmavých a teplejších odstínů, u postav kladných je zvyk užívat barev studených a světlých, hlavně růžové, modré a žluté (růžové šaty Šípkové Růženky, žluté šaty Belly, modro-žluté šaty Sněhurky, modré oblečení princezny Jasmíny, růžové a modré šaty Popelky, modré oblečení Johna Smitha z filmu *Pocahontas* atd.).

Studio si dává velmi záležet na vzhledu svých záporných postav. Přirozeně. Pokud by pro diváka nebyla záporná postava atraktivní, ničím by nevynikala a divákem by byla přehlédnutelná, nebylo by s kým porovnat postavu kladnou. Vizuálně jsou záporné postavy, hlavně pokud je řeč o postavách ženských, propracované a přitažlivé.⁵

2.1 Neatraktivní se rovná zlá

Malá mořská víla je klasický disneyovský příběh o lásce na motivy pohádky Hanse Christiana Andersena. Jako hlavní záporná postava zde vystupuje Uršula – temná, zlá a z podmořské společnosti vyčleněná čarodějnice. Jedná se o jednoho z nejikoničtějších záporáků od studia Disney.

Na postavě Uršuly není v podstatě nic dobrého. Nemáme k dispozici ani odůvodnění toho, proč jedná zle. Nemá žádný hlubší důvod k tomu, proč chce získat moc vládnout moři, či proč ráda sbírá nebohé a nešťastné duše lidí, což ji dělá ještě o to temnější a zlomyslnější. Již tím, jak postava Uršuly vypadá, chce dávat film divákovi najevo, že se rozhodně nejedná o kladnou postavu. Je úplně odlišná od ostatních obyvatel podmořského světa. Ve filmu jsou zobrazené mořské panny, jejich mužské protějšky či antropomorfizovaná zvířata, ale Uršula je jediná napůl člověk a napůl chobotnice.

Chobotnice jsou predátorští mořští živočichové, kteří se živí převážně rybami, korýši a jinými mořskými bezobratlými. Původ zobrazení chobotnice jako nestvůry pramení ze severského folklóru. Kraken měl být obrovská chobotnice, která tyranizovala námořníky tím, že potápěla jejich lodě buď pomocí chapadel, a pokud mu tato taktika nevyšla, vytvořil kolem

⁵ GREGOR, Lukáš. In: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011, s. 74. ISBN 978-80-87500-06-4

lodi obrovský vodní vír, do kterého byla vtažena.⁶ Přesně takové chování můžeme zaregistrovat i u Uršuly, konkrétně v čase filmu 1:13:45, kdy se zmocní mocného trojzubce a stane se z ní vládce moří, začne vytvářet vodní vír, do kterého shodí svoji sokyni Ariel. Chobotnice jako démonická mořská stvůra se stala velmi často zobrazovanou i pozdější populární kulturou. V literatuře jsou asi jedny z nejznámějších děl na toto téma povídkové knihy amerického spisovatele H. P. Lovecrafta *Volání Cthulhu*. Filmový průmysl má také několik příkladů démonických chapadlovitých nestvůr, např. *20 000 mil pod mořem* (1954), *Souboj titánů* (1981), *Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže* (2006) atd.

Ovšem u postavy Uršuly nastává problém, který nesouvisí ani tak s jejím vzhledem inspirovaným chobotnicemi. Tím je fakt, že jako jediná postava v celém filmu je vyobrazena s nadváhou. Nadváha je očividně ve filmu použita jako jeden z vizuálních prvků, který má divákům naznačit její odlišnost a ke zlu nakloněný charakter. Tato estetická volba vytváří vizuální kontrast mezi Uršulou a ostatními postavami podmořského světa, včetně mladé, štíhlé a krásné Ariel, představitelky hlavní kladné postavy. Ostatně studio je již notoricky známo tím, že kladné postavy jsou zobrazovány vždy krásné, až nereálně štíhlé a ve většině případů jsou mladší než postavy záporné a tím spíše, pokud se jedná o postavy ženské (*Sněhurka* z roku 1937, *Popelka* z roku 1950, *Locika* z filmu *Na vlásku* z roku 2010 a mnoho dalších).

„Společnost Disney je známá konkrétně tím, že vytváří nerealistická očekávání ohledně postavy malých dívek při jejich přechodu do ženského věku. Disneyho princezny jsou známé několika charakteristickými znaky: velkýma očima, neuvěřitelně malým pasem, dokonalou pletí a vlasy a štíhlou postavou. Říká se, že oči princezen jsou větší než jejich pasy; nakonec mají nemožně panenkovskou postavu, kterou by si malé dívky neměly spojovat s dosažitelným standardem krásy.“⁷

V posledních letech je ovšem vidět, že se studio snaží tuto okolnost ze svých děl odstranit. Hrdinky novějších filmů mají častěji proti sobě sokyně v podobném věku a celkové zobrazení dívek se přibližuje reálným proporcím těla. Příkladem zde můžou být díla *Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa*, *Raya a drak* či *Encanto*.

⁶ BRINCALEPE SALVADOR, Rodrigo, 2015. *The real-life origins of the legendary Kraken*. Online. In: *The Conversation*. Dostupné z: <https://theconversation.com/the-real-life-origins-of-the-legendary-kraken-52058>. [cit. 2024-05-13].

⁷ GIESE, Emerson, 2023. *Disney Princesses and Body Image: Is This What Little Girls Should Be Looking Up To?* Online. In: *The Harvard Crimson*. Dostupné z: <https://www.thecrimson.com/article/2023/11/14/disney-princesses-body-image-standards-little-girls/>. [cit. 2024-05-13].

2.2 Pojem gender

V této kapitole považuji za nezbytné vyložit pojem gender, aby bylo jasné, v jakém smyslu bude tento termín v práci používán. Vymezení tohoto pojmu je zásadní pro pochopení následné analýzy, která se zaměří na reprezentaci genderových rolí v konkrétních případech.

Koncept genderu lze vnímat jako kontrast k pojmu pohlaví. Pojem gender by tedy vyjadřoval sociální konstrukce chování mužů a žen ovládané kulturními předpoklady, na rozdíl od pojmu pohlaví, které by zastupovalo biologickou charakteristiku jedince, tudíž to, zda se jedná o muže či ženu, je určeno podle přítomnosti pohlavních chromozomů.⁸

Tento rozdíl mezi genderem a pohlavím se ovšem stal předmětem kritiky: „*Za předpokladu, že přístup k biologickým „pravdám“ mimo kulturní diskurzy neexistuje, se rozlišování mezi pohlavím jakožto biologií a genderem jakožto kulturní konstrukcí hroutí, takže neexistuje ani pohlaví, které by současně nebylo již kulturní. Těla zatížená pohlavím jsou vždy reprezentována již jako produkt usměrňujících diskurzů.*“⁹

Jedna z hlavních představitelk tohoto názoru je americká filozofka Judith Butler (*24. února 1956). Ve svém strukturalismem a postmodernismem ovlivněném díle tvrdí, že pohlaví nelze chápat pouze jako materiální, biologické rozdíly jedinců, které by byly společenským diskurzem netknuté a neměnné v čase a prostoru. Jedná se spíše o těla-ovládající kulturní normu než o tělesný předpoklad obalený konstruktem genderu.¹⁰ Butler ve svých textech využívá pojem performativita genderu. „*Ten definuje jako proces, prostřednictvím kterého jsou genderové identity a role vytvářeny a udržovány v rámci společenských interakcí a normativních očekávání. Genderové identity a výrazy se tudíž nezakládají na biologických faktorech, ale jsou vytvářeny a potvrzovány kontinuální reprodukcí genderově kodifikovaných chování, vzhledu a projevů. Tento proces je pojímán jako 'hra', ve které jednotlivci zaujímají a interpretují různé genderové role v souladu se společenskými normami a očekáváními. Autorka zdůrazňuje, že genderová performativita umožňuje variabilitu a fluiditu v genderových identitách a projevech, což znamená, že jednotlivci mohou svobodně a aktivně přijímat a interpretovat různé genderové role bez ohledu na jejich biologické pohlaví.*“¹¹

⁸ OAKLEY, Ann. In: *Pohlaví, gender a společnost*. Praha: Portál, 2000, s. 6. ISBN 80-717-8403-6.

⁹ BARKER, Chris. In: *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006, s. 57-58. ISBN 80-7367-099-2.

¹⁰ BUTLER, Judith. In: *Závažná těla: o materialitě a diskursivních mezích "pohlaví"*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 15-17. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-3325-11

¹¹ „Jak bys vysvětlila jednoduše pojem performativita genderu od Judith Butler?“ ChatGPT-3.5, Open AI. Dostupné z: <https://chatgpt.com/> [citováno 2024-07-01].

Idealizace zobrazování se netýká pouze filmů od Disneyho. Napříč celým filmovým průmyslem, dalo by se říct celou popkulturou, se objevují stereotypní zobrazení dotýkající se chování či vzhledu nejen žen a dívek, ale i mužů a chlapců. Normativní genderové identity jsou pevně zakotveny v základu společenského řádu s cílem udržovat a reprodukovat kulturně podmíněné tradiční heterosexuální modely a vzorce.

2.3 Boj mezi tradicí a emancipací

Film *Kráska a zvíře* lze zařadit do klasických děl studia Disney. Je to příběh o mladé dívce Bell, která se stane vězňem v zámku prince vězněného v podobě nestvůry. Jako záporná postava ve filmu figuruje Gaston.

Gaston je typ muže sršícího testosteronem, je nebojácný, pohledný, chtěný všemi dívkami ve vesnici a to hlavní – velmi sebevědomý, jelikož si všech těchto svých vlastností je vědom a nebojí se to všem dát najevo. Gaston jako správný „macho“ si je jistý, že to on je jediný z celé vesnice, koho by si měla Bell, nejkrásnější dívka ve vesnici, vzít za muže a mít s ním potomky.

Mezi těmito dvěma postavami nastává ve filmu rozpor životních hodnot a smýšlení. Bell je zástupce liberálnějších a modernějších myšlenek, zatímco Gaston se drží staromódnějšího konzervativnějšího modelu. Gaston je zarytě přesvědčen, že si ho Bell bude chtít vzít, jelikož je na vrcholu sociální pyramidy, je nejlepším lovcem vesnice, má obdiv ostatních a vyznačuje se vypracovanou muskulaturou. Je to taky ve výsledku to jediné, co dívka dokáže nabídnout, a tudíž není schopen pochopit její odmítnutí, které se jednak zakládá na tom, že Bell neshledává Gastona sobě rovného po mentální stránce a také na tom faktu, že ona nemá představu o ideálním životě stejnou jako on. Gaston by nejradši na místě z Bell udělal svoji manželku, aby mu mohla rodit silné syny, vařit a uklízet, tudíž si do ní promítá představu tradiční genderové role ženy v domácnosti, zatímco Bell rozhodně něco takového nemá v plánu.

Postava Bell by se dala v rámci filmu označit za představitelku feminismu – jako jediná v městečku ráda čte knihy a je díky tomu ostatními obyvateli označována za zvláštní. Sám Gaston ji v jedné scéně knihu odhazuje do bláta a říká:

„Bell, už je na čase abys odvrátila hlavu od těch knih a věnovala pozornost mnohem důležitějším věcem. Třeba mně. Povídá si o tom celé město, není správné, aby žena četla. Začne mít nápady, myslet...“¹²

¹² Kráska a zvíře, čas filmu 00:08:34

Na to Bell reaguje tak, že označí Gastona jako staromódního. Z její strany je to myšleno jako urážka, ale pro Gastona je tato vlastnost lichotkou, tudíž jí ještě za tuto připomínku neironicky poděkuje. Obyvatelé města v čele s Gastonem tedy představují zastánce tradičních hodnot s heteronormativním vnímáním genderových rolí, oproti nimž je postavena do opozice Bell, která tyto role neakceptuje, a dokonce je odmítá.

Setkáváme se zde se stereotypem toho typu, že od dívek se přeci očekává že budou ústupné, ochotné, milé, nebudou se hádat. Na rozdíl u chlapců se považuje za přirozené více aktivní agresivní chování.¹³ Ačkoliv se dá v Disneyho filmech vyzorovat jistý feministický vývoj¹⁴, co se ženských kladných postav týče, nelze popřít, že hlavním hrdinkám stále zůstávala jistá jemnost, milost, ochota, laskavost, půvab. A pokud tato charakteristika nešla postavě přiřadit, jednalo se o postavu zápornou (např. Popelka vs její nevlastní sestry, Ariel vs Uršula, Anita vs Cruella...). I Bell, která sice nezapadá do společnosti a je považována za zvláštní z toho důvodu, že se nechce podvolit, má stále stereotypní „dívčí“ vlastnosti. Až s přelomem tisíciletí se tento fenomén v Disneyho filmech začínal proměňovat a můžeme sledovat hlavní kladné hrdinky bojovné, neústupné, a ne tak úplně jemné v tradičním Disneyovském smyslu, jako je popsáno výše. Jedná se například úplně typicky o postavu Mulan¹⁵, dále Locika, Anna z *Ledové Království* (2013), Vaina z *Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa* a Raya z *Raya a drak*.

2.3.1 Kráska v nové adaptaci aneb emancipace vedlejších postav

V této kapitole se zaměřím zejména na rozdíly, které vznikly při předělávání původního animovaného filmu *Kráska a zvíře* do hrané adaptace, která vyšla roku 2017.

Zprvu se zaměřím na postavu LeFou, přítele a pomocníka Gastona. V původní animované pohádce je Gastonovi zcela oddán, je jím až božsky fascinován, udělá vše, co mu Gaston řekne. Ve filmu má tato postava funkci zábavného prvku. Je hloupý a nesamostatný, jeví se, jako by celá jeho existence byla závislá na Gastonovi, i když ten se k němu nechová zrovna vzorově (často je na něj hrubý, jak fyzicky, tak slovně). Po vzhledové stránce jsou tyto dvě postavy

¹³ KARSTEN, Hartmut. In: *Ženy – muži: [genderové role, jejich původ a vývoj]*. Praha: Portál, 2006, s. 77. Spektrum (Portál). ISBN 80-7367-145-x.

¹⁴ Pokud se podíváme na starší filmy studia jako například *Sněhurka* či *Popelka*, kde jsou hlavní hrdinky naivní a spíše pasivní oproti svým ženským záporným protějškům, které naopak ví, co chtějí a něco pro to dělají, v pozdějších dílech se čím dál více projevuje iniciativa a aktivnost kladných hrdinek.

¹⁵ Zde se dokonce hlavní hrdinka, převlečena za muže, aby ochránila starého otce, stane členkou armády a na konci sama zabije hlavní mužskou zápornou postavu. Celý film je kritikou na nízké postavení žen ve starověké Číně, takže je využití takového typu hlavní hrdinky více než příhodné.

naprosto odlišné – Gaston je vysoký, svalnatý, s ostrými obličejovými rysy, zatímco LeFou je malý, kulatý s nelichotivě vypadajícím obličejem (viz přílohy č. 1 a 2). Těmito vzniklými kontrasty postava LeFoua dobře doplňuje charakter Gastona, což je v Disneyho animovaných filmech častý prvek – pomocník dotvářející ať už charakterové či vzhledové vlastnosti hlavní kladné nebo záporné postavy (např. Aladin a jeho opička a Jaffar s jeho papouškem z filmu *Aladin*, Mulan s drakem Mushu – *Legenda o Mulan*, Kapitán Hook a Smee – *Petr Pan*, Hadés s Bolestí a Zmatkem ze snímku *Hercules* atd.).

Změna u tohoto charakteru nastala v jedné z jeho vlastností, které ho v původním filmu v podstatě definovaly – oddanosti ke Gastonovi. Ve hrané adaptaci ke konci filmu přijde scéna, kde je LeFou zavalen stolem a žádá Gastona o pomoc, ten ho ale odmítne se slovy: „*Promiň brachu, hrdina jde na to*“¹⁶ (tím myslí zabít Zvíře, které považuje za nepřítele) a nechává svého oddaného přítele ležet pod kusem nábytku. Tento Gastonův čin je pro LeFoua pravděpodobně zlomovým, jelikož poté změní strany a bojuje proti jeho skupině stoupců. Tudíž zde můžeme sledovat posun od hloupě komického Gastonova následovníka k propracovanější postavě, která dokáže sama za sebe myslet a kriticky zvážit chování svého životního vzoru a na základě toho změnit vlastní chování a stranu, za kterou bojuje. Tento posun se zdá být logický, pokud vezmeme na vědomí to, že nové hrané adaptace jsou většinou vylepšenou a delší verzí starších animovaných filmů, tudíž je zde možnost a prostor věnovat se více i vedlejším postavám. Ovšem zde se nedá říct, že by se jednalo o jev opakující se i v jiných případech. Tzv. „pomocníci“ záporných postav se v hraných adaptacích jinak moc nezměnili ani neposunuli. V adaptaci pohádky *Popelka* z roku 2015 jsou nevlastní sestry stále vyobrazeny jako hloupé dívky, které nedokážou myslet samy za sebe. Ve filmu *Petr pan a Wendy* (2023) je postava piráta Smee stále stejně slepě oddaná svému kapitánu Hookovi. Ve filmech *Malá mořská víla* (2023) a *Aladin* (2019) o změnách charakterů vedlejších záporných postav taktéž mluvit nelze. Jediné případy, kde lze zaregistrovat komplexněji zobrazené „pomocníky“, jsou filmy se zápornou postavou v hlavní roli. Například film *Cruella* nám vyobrazuje život obchodnice posedlé štěňaty před událostmi filmu *101 dalmatinů*, kde vystupuje jako hlavní záporná postava. Ovšem to, že se snímek více zaměřuje i na život dvou vedlejších postav, Kašpara a Horáce, je dáno samotnou povahou filmu. V původním snímku působí ploše i samotná postava Cruelly a tím, že se jí věnuje celovečerní film je více než jasné, že se bude muset její charakter prohloubit a logicky se tím prohloubí i postavy k ní přidružené. Stejný případ nastává

¹⁶ Kráska a zvíře, čas filmu 1:46:56

u dvou filmů o Zlobě – *Zloba: Královna černé magie* a *Zloba: Královna všeho zlého*. V původním filmu *Šípková Růženka* z roku 1959, kde se Zloba objevuje, má jako svého pomocníka černého havrana. Ve dvou filmech, které jsou věnované přímo charakteru Zloby je havran zároveň Zlobou měněn na člověka, čímž získává vlastní charakter a ve snímcích funguje jako její společník a pomocník. Tudíž postava LeFoua je svým charakterovým vývojem, co se týče nových hraných adaptací od Disneyho, přece jen spíše výjimkou.

Další menší změnou ve filmu jsou tři bezejmenné slečny, obdivující Gastona, konkrétně jejich vzhled. V původní verzi jsou zobrazeny velmi vyzývavě, možná až lehce nevhodně do dětského animovaného filmu (viz příloha č. 3). Za nevhodné se dá považovat i chování okolních mužů ve chvíli, kdy jsou tyto tři slečny na scéně. Muži nad nimi doslova slintají a chtivě si je prohlíží, čímž nám chce film ještě více naznačit tvrdohlavost Gastona, že si těchto vyzývajících dam, které zpívají o tom, jak je jejich „dívčí sen“, nevšímá a jde si za svým cílem získat za manželku Bell. To posiluje ještě ten fakt, že všechny tři slečny vypadají v podstatě totožně, což působí jako symbolika toho, že všechny dívky ve městě jsou stejné až na Bell, která je jiná jak vzhledem, tak chováním a myšlením. V nové adaptaci se tvůrci tohoto sexistického zobrazení vzdali a slečny jsou zobrazeny v dobových šatech víceméně bez náznaku nepatřičnosti (viz příloha č. 4).

3. Etnická stereotypizace

Nyní se od genderových a tělesných aspektů Disney filmů práce přesune k problematikám neméně potřebných k získání celkového kontextu. Na následujících stránkách bude věnován prostor stereotypizaci etnické při reprezentaci záporných postav a jakým způsobem studio tuto problematiku řeší, tudíž je potřeba si ujasnit, co představuje pojem stereotypu:

„Stereotyp je názorná, ale jednoduchá reprezentace, která redukuje jedince na soubor přehnaných, většinou negativních povahových rysů, a je tedy formou reprezentace, která na základě moci určuje podstatu druhých lidí (esencializuje je). Stereotyp naznačuje, že daná kategorie má inherentní a univerzální charakteristiky a že tyto charakteristiky navíc reprezentují vše, co takový jedinec je nebo být může.“¹⁷

Stereotyp lze označit tedy jako představu, přesvědčení nebo předpoklad o určité skupině lidí, který je často založen na opakovaných vzorech, běžně sdílených v určité společnosti nebo kultuře. Tyto představy mohou být zjednodušené a příliš obecné, často ignorují individuální rozmanitost a skutečnou složitost dané skupiny.

3.1 Stories Matter

Stories Matter je projekt od studia Disney, jehož hlavním cílem je boj proti stereotypům a poukázání na to, že si tvůrci uvědomují problematičnost některých zobrazení rasových stereotypů v ranější tvorbě studia a snaží se o reflexi a změnu:

„Protože šťastně až do smrti se nestane jen tak. Vyžaduje to úsilí. Úsilí, které my vynakládáme.“¹⁸

Studio se v rámci projektu spojilo s organizacemi zastupující a obhajující právě různorodé komunity a menšiny a snaží se s jejich pomocí o kulturní diverzitu obsahu. Těmito společnostmi jsou např. *AFFCA*, která se soustředí na posílení příběhů černošské kultury, *Define American* se snaží rozšiřovat povědomí o migraci v Americe, *GLAAD Media Institute* pomáhá utvářet příběhy pro přijetí LGBTQ komunity a několik dalších.

Disney představuje svoji myšlenku toho, že nechtějí problematický obsah jen tak smazat a dále se k němu již nikdy nevracet, ale chtějí podnítit ke konverzaci a rozšiřovat povědomí o historii stereotypního zobrazování, která se netýká pouze jejich studia. V praxi to praktikují

¹⁷ BARKER, Chris. In: *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006, s. 180. ISBN 80-7367-099-2.

¹⁸ THE WALT DISNEY COMPANY. *Stories Matter*. Online. Dostupné z: <https://storiesmatter.thewaltdisneycompany.com>. [cit. 2024-06-29].

tak, že před každým filmem, který je podle nich v kontextu této problematiky nějak závadný, se na dvanáct vteřin ukáže tento text: „*Pořad obsahuje negativní vyobrazení určitých lidí nebo kultur nebo špatné zacházení s nimi. Uvedené stereotypy nebyly v pořádku tehdy a nejsou v pořádku ani dnes. Místo abychom tento obsah odstranili, chceme poukázat na škodlivost předsudků, poučit se a vyvolat diskuzi. Jen tak můžeme společně utvářet budoucnost, ve které nebude žádná skupina lidí znevýhodňovaná. Závazkem společnosti Disney je vytvářet příběhy s inspirativními a odvážnými tématy, které odrážejí bohaté a rozmanité zkušenosti lidí z celého světa. Další informace o tom, jak příběhy ovlivňují společnost, najdete na www.Disney.com/StoriesMatter“.* Dále na stránkách jsou příklady filmů, kterých se problematika týká a konkrétně je zde vypsáno, čím jsou filmy závadné. Jedná se o filmy *Aristokočky* (1970), *Dumbo*, *Petr Pan* a *Švýcarský Robinson* (1960).

Problém streamovací platformy je však v dětských účtech. Ty dávají rodičům možnost spravovat obsah sledovaný dítětem či ho zabezpečit heslem. Je z nich ale zároveň automaticky vymazáván problematický obsah – filmy, kde se objevuje rasová stereotypizace. Není ho tedy možnost shlédnout ani dohledat, což by se dalo považovat za špatně zvolenou taktiku v rámci snahy o nápravu chyb z minulosti, než kdyby se tam stále nacházel. Studio proti tomuto argumentuje, že nechce, aby se děti na tento obsah dívaly bez dozoru rodičů a je mnohem lepší, když si tyto snímky pustí v přítomnosti rodičů, kteří jim nevhodné scény řádně vysvětlí. Ponechání obsahu dostupného dětem dává možnost ukázat, že některé věci nejsou správné a podněcuje to k diskuzi o tom, že tyto starší snímky jsou obrazem své doby a ukazují stereotypy, které nebyly v pořádku tehdy a nejsou ani dnes.

„Společnost Disney se stále častěji ocitá v křížové palbě těchto potyček. Je to do jisté míry pochopitelné, protože je největším terčem. Společnost Disney, která již byla synonymem rodinné zábavy, je nyní dominantním dodavatelem populární kultury po postupných akvizicích společností Marvel, Star Wars, Pixar, Avatar, Vetřelec, Mupeti, Simpsonovi a mnoha dalších známých značek. Ale poté, co společnost Disney úspěšně obsadila ústřední pozici v zábavním průmyslu, se nyní ocitá pod palbou útoků z obou stran. Z jedné strany je kritizována za staromódní a bigotní odkaz, z druhé strany za přílišnou „probuzenost“. Co má bezprecedentně mocná mediální korporace dělat?“¹⁹

¹⁹ ROSE, Steve, 2021. *Cotton plantations and non-consensual kisses: how Disney became embroiled in the culture wars*. Online. In: The Guardian. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2021/jun/16/how-disney-became-embroiled-in-the-culture-wars>. [cit. 2024-05-13].

Tvorba posledních let společnosti Disney je důkazem toho, že se diskurz mocné mediální korporace ubírá směrem k tzv. „woke“ kultuře (pojem vyjadřující „uvědomění či obezřetnost před rasovými předsudky a diskriminací“²⁰) a nechává konzervatismus minulosti. Důkazem v tomto tvrzení jsou nám nejen momentálně vycházející filmy, ale také snaha o přestavbu některých atrakcí v zábavních parcích či samotná existence projektu Stories Matter.

Tyto změny jsou přirozené, společnosti by se měly, pokud chtějí zůstat validními, proměňovat společně se světem a společností. Ostatně toto není případ pouze 21. století:

„Většina klasických Disneyho příběhů byla již zastaralá. Byly převzaty z evropských lidových pohádek, byly zakořeněny v patriarchálních hodnotách a podstatně násilnější. V původní pohádce Zlá královna požaduje, aby myslivec zabil Sněhurku a přinesl jí játra a plíce. Když přinese orgány jelena, královna je sní v domnění, že patří Sněhurce. Neexistuje ani „polibek z pravé lásky“; ten tam přidal Disney. V originále se Sněhurka probudí, když se jí z hrdla vymaní otrávené jablko. Totéž platí pro Šípkovou Růženku. V Basileově předloze není hrdinka probuzena polibkem; je znásilněna ve spánku. Po devíti měsících se probudí s dvojčaty. V podstatě jde o stejný proces: stejně jako Walt Disney přetvořil tyto příběhy, aby odpovídaly americkým hodnotám poloviny 20. století, tak i současní diváci nyní považují Disneyho verze za nešikovně zapadající do hodnot 21. století. I pohádky staré jako čas mají své datum spotřeby.“²¹

To vše dává naprostý smysl. Společenský diskurz se mění a s ním se musí měnit diskurz kulturní. Stejně jako Disney přetvořil tehdejší zastaralé příběhy tak, aby lépe odpovídaly tehdejším americkým hodnotám a byly vhodné pro tehdejší rodinné publikum, je nyní potřeba přehodnotit tyto verze a vnímat je kriticky v rámci momentálního diskurzu. Nelze však tyto filmy naprosto zakázat, odsoudit je a více se k nim nevyjadřovat. Lze se jejich prostřednictvím ohlížet na tehdejší chyby, které se v populární kultuře, a tudíž v celé společnosti, nacházely a tím se přibližovat ke stavu, kdy se podobné chyby a nedostatky nebudou již nadále produkovat. S přihlédnutím na to, jak momentálně negativně nahlížíme na minulost je více než pravděpodobné, že za několik let se bude opět kriticky nahlížet na produkty populární kultury vytvářené dnes.

²⁰ Co znamená Woke?, 2023. Online. In: JU Magazin. Dostupné z: https://www.jumagazin.cz/Co-znamená-Woke_456.html. [cit. 2024-05-13].

²¹ ROSE, Steve, 2021. Cotton plantations and non-consensual kisses: how Disney became embroiled in the culture wars. Online. In: The Guardian. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2021/jun/16/how-disney-became-embroiled-in-the-culture-wars>. [cit. 2024-05-13].

A i přes to, že se tato práce vyjadřuje k některým dílům z produkce Disney negativně, nelze popřít, že studio funguje již přes 100 let a jeho produkty jsou populární téměř po celou dobu jeho existence, a tudíž je očividné, že je schopno se trefit do momentálního vkusu publika v jakékoli době, a to celosvětově.

3.2 Orientalismus

Při zkoumání problematiky etnicity v Disney filmech je nezbytné začlenit do interpretace koncept orientalismu. Tento pojem poskytuje teoretický rámec pro porozumění, jak jsou některé ne-americké kultury zobrazovány ve filmové produkci studia – konkrétně ve filmu *Aladin* (1992) a jeho pozdější hrané adaptaci, kterým se bude práce v následující kapitole věnovat.

Pojem orientalismus má dle Edwarda Saída (autora knihy *Orientalismus*, která se považuje za zásadní dílo této problematiky) tři základní navzájem propojené významy. První souvisí s vnímáním tohoto pojmu jako vědní disciplíny – vědec zkoumající Orient se nazývá orientalista a zkoumá orientalistiku. Ovšem dle autora je tento pojem dnes již pro svou přílišnou obecnost a spojitost s evropským kolonialismem 19. století odsouván na druhé místo pojmy jako areálová, regionální či orientální studia. Druhý význam pojmu se týká snahy pochopit způsob myšlení, který rozlišuje Orient a (většinou) Západ, a to na základě epistemologických a ontologických rozdílů. Třetím způsobem, jak chápat pojem je dle Saída takový, že „*orientalismus je postupem, jímž Západ Orientu vládne, restrukturalizuje jej a spravuje*“²². Celkově lze napsat, že Said ve svém díle pojímá orientalismus jako západní konstrukci a reprezentaci Východu, která slouží k posílení západní nadřazenosti a moci. Orientální obraz je podle něj vytvářen západními intelektuály s cílem legitimizovat koloniální expanzi, stereotypovat východní kultury a upevnit západní identitu.

²² SAID, Edward W., 2008. In: *Orientalismus: západní koncepce Orientu*. Vyd. 1. Praha: Paseka, s. 13. ISBN 978-80-7185-921-5.

3.3 Orientální Aladin

Dalším z řady globálně úspěšných Disney filmů je *Aladin*. Jedná se o již notoricky známý příběh o chudém chlapci, který získá kouzelnou lampu, Džina a tři přání a s jejichž pomocí se snaží získat srdce princezny Jasmíny. Překážkou je mu záporná postava Jafar, vrchní poradce sultána – otce Jasmíny.

Jako první je na místě zmínit původ příběhu o Aladinovi. Autorství je většinou připisováno francouzskému spisovateli Antoine Galandovi (1646–1715), jenž příběh zahrnul do své populární sbírky *Tisíc a jedna noc*. Později bylo zjištěno, že ačkoliv měl Galand zdroj v podobě Syřana Ḥannā Diyāb, není doteď s jistotou možné říci, kolik si toho francouzský autor v příběhu vymyslel a co se zakládá opravdu na zpodobení jeho zdroje. Tudíž lze konstatovat, že nám byl příběh o Aladinovi převyprávěn francouzským koloniálním pohledem na Asii a jeho přesnou podobu neznáme. Dalším zajímavým prvkem ve vývoji tohoto vyprávění je, že v raných verzích (převážně z 19. a začátku 20. století) je interpretován jako příběh odehrávající se v Číně, nikoliv v arabském světě, jako je tomu dnes (čemuž vděčíme Hollywoodu, po jehož nástupu se Aladin začal ubírat tímto směrem).²³ Na tomto příkladu je přesně vidět uplatnění orientalismu v praxi. Romantizované zobrazení jiného, vzdáleného světa, kde nezáleží, jaká země, kultura či etnicita je právě reprezentována.

Na začátek si dovolím popsat problematiku snímku jako celku, čímž se postupně dostanu i konkrétně k postavě Jafara, jelikož dílo se potýkalo s problémy již v době svého vydání. V reakci na film vyšel v červenci roku 1993 v časopise *The New York Times* článek s názvem *It's racist, but Hey, It's Disney*, v překladu: Je to rasistické, ale hej, je to Disney. Článek svým názvem narážel na problematickou větu nacházející se na začátku filmu v úvodní písni, kde se zpívá: „*Přicházím z daleké země, kde se potulují karavany velbloudů. Kde ti uříznou ucho, když se jim nelíbí tvůj obličej. Je to barbarské, ale hej, je to domov.*“ V článku je zmíněno pobouření arabských Američanů z negativní stereotypizace arabské kultury a že po nátlaku Americko-arabského antidiskriminačního výboru souhlasila společnost Disney změnit věty o řezání uší.²⁴ Výsledná verze tedy zní: „*Přicházím z daleké země, kde se potulují karavany velbloudů. Kde je rovina obrovská a horko intenzivní. Je to barbarské, ale hej, je to domov.*“ Tedy věta

²³ ROMANO, Aja, 2019. *The fraught cultural politics of Disney's new Aladdin remake: The new live-action Aladdin can't fully overcome the tale's complicated history*. Online. In: Vox. Dostupné z: <https://www.vox.com/2019/5/24/18635896/disney-live-action-aladdin-controversy-history>. [cit. 2024-05-13].

²⁴ *It's Racist, But Hey, It's Disney*, 1993. Online. In: The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1993/07/14/opinion/it-s-racist-but-hey-it-s-disney.html?mtref=undefined&gwh=1E027640EE0647322877E6453D102C58&gwt=pay>. [cit. 2024-05-13].

o barbarství zůstala. Zajímavé ovšem je, že v české verzi dabingu se sice o řezání uší také nezpívá, ale pokud sledujete snímek na platformě Disney+ v originálním anglickém znění a zapnete si české titulky, věta zní: „*Země, z níž pocházím, je jen poušť, písek, žár, stopy karavan velbloudí. Tam kdo prohraje svár, přijde o uši pár, ba i k smrti ho odsoudí.*“

Ovšem změnou jedné věty nezmizel problém, se kterým se celý film potýká. Snímek vykazuje prvky stereotypizace, orientalismu a tzv. „whitewashingu“²⁵. Kladné hlavní postavy, Aladin a Jasmína, jsou vzhledově přizpůsobené spíše západním jemnějším obličejovým rysům (viz příloha č. 5). Oproti nim záporná postava Jafar má výrazně ostré arabské rysy (viz příloha č. 6). Dalším rozdílem je jeho silný arabský přízvuk, který kladné postavy postrádají a mluví s přízvukem americkým²⁶. A nejedná se pouze o Jafara. U členů městské stráže, kteří mají být divákem také vnímáni jako záporné postavy, najdeme stejné prvky stereotypizace. Navíc postavám strážných je možno přiřadit charakterové vlastnosti jako agrese, ne příliš vysoká inteligence a celkové barbarství (které je ostatně zmíněno již v úvodní písni), stejně jako u některých dalších obyvatel fiktivního města Agrabah, kde se příběh filmu odehrává. Příkladem je scéna ze začátku filmu, kde si princezna Jasmína vezme od prodejce na trhu jablko, vzápětí je jím označena za zlodějku a on jí bez váhání má v plánu useknout ruku jako trest.²⁷

V případě, kdy jsou zobrazované postavy stejné etnicity, pravděpodobně bychom mohli předpokládat, že tato etnicita bude ve filmu zastoupena u všech postav identicky. Pokud ovšem stereotypní prvky, jenž přesahují až do karikatury oné kultury, převažují u postav záporných, jen se tím tyto prvky dostávají více do negativních konotací. Záporné postavy ve filmu jsou reprezentací západní představy o barbarském, divošském a celkově „jiném“ východním světě, který je postaven proti známému, civilizovanému západnímu americkému světu, jenž je představován postavami kladnými.

3.3.1 Nový hraný Aladin s novými problémy

Přes veškeré výhrady, jež byly proti filmu zmíněny, byl Aladin úspěšným dílem až tak, že se v roce 2019 dočkal hrané adaptace. O některých původních problémech, se kterými se potýkala původní verze pohádky, lze říci, že se do nové verze nedostaly. Zmizela věta o barbarství,

²⁵ Výrazem whitewashing lze označovat princip, kdy je postava jiné etnicity v díle hrána hercem bílé pleti. Tudíž česky by se dal použít výraz „vybělení“.

²⁶ Tato skutečnost se týká ovšem pouze originálního znění. V českém dabingu postava Jafara žádný přízvuk nedostala.

²⁷ Aladin (1992), čas filmu 00:18:30

Aladin a Jasmína nejsou hráni herci bílé pleti a Jafar nedisponuje tak výrazným přízvukem. S novým filmem vyvstaly ale nové možné problémy.

Ty lze najít již při zanalyzování herecké obsazenosti. Produkce tvrdila, že „byla věnována velká péče k sestavení jednoho z nejrozmanitějších obsazení, jaké kdy bylo na plátně k vidění“²⁸. A to se nedá popřít: Postavu Aladina hraje egyptsko-kanadský herec Mena Massoud (*1991), Jasmínu indicko-britská herečka Naomi Scott (*1993) a Jafara ztvárnil nizozemský herec s tuniskými kořeny Marwan Kenzari (*1983). Dále jsou například obsazení herci s iránskými kořeny. To by se samo o sobě za problematické považovat nedalo. Disney ukázalo, že se o diverzitu snaží ve více směrech a obsazování herců různých etnických příslušností je jedna z možností, jak tuto snahu uskutečnit. Bohužel se tento Disneyho tah setkal opět s nevolí diváků: „*Toto obsazení svědčí o tom, že tvůrci filmu neznají rozdíly mezi Araby, Íránci a Jihoasijci. Jako obvykle nás všechny spojují do „jednoho a téhož“.*“²⁹ Autorka článku, ze kterého je úryvek citován, dále vysvětluje, že nemá problém s tím, kdyby se ve fiktivním městě, kde se odehrává fiktivní příběh setkávala různá etnika. Pravým problémem vidí to, že tvůrci vnímali obyvatele Blízkého východu a Jižní Asie za zaměnitelné a nedali si tu práci s prozkoumáním složité etnické dynamiky, jež by vyplynula z takto strukturované společnosti.³⁰ Článků tohoto typu sice možná s jiným zněním, ale stejným názorem o nepovedeném obsazení herců do hrané adaptace je na internetu řada. Někteří lidé mají pocit, že Disneymu se pokus o diverzitu nepovedl a navzdory menším vylepšením, kterými si film prošel od jeho první verze z roku 1992 (např. stereotypní Jafarův přízvuk), hraná adaptace zůstala neskrytě přehlídkou orientalistických představ západního světa o tomto vzdáleném, jiném arabském světě. Sice v menšině, ale objevují se i protichůdné názory, které berou hranou verzi jako správný krok k diverzitě: „*troufám si tvrdit, že vytvoření verze Aladina s tímto obsazením, které zase nabízí další důkaz proti tradičním představám o tom, kdo musí hrát v jakých filmech, aby se tyto filmy staly globálními trháky, ospravedlňuje jeho existenci.*“³¹ Další článek (jehož autorkou je profesorka Evelyn Alsultany – členka poradního sboru, který

²⁸ *Aladdin: Disney defends 'making up' white actors to 'blend in' during crowd scenes*, 2018. Online. In: BBC. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-42601893>. [cit. 2024-05-13].

²⁹ *The Problems with Aladdin: Orientalism, Casting, and Ramadan*, 2019. Online. In: Medium. Dostupné z: <https://mastqalander.medium.com/the-problems-with-aladdin-orientalism-casting-and-ramadan-5a5bde727680>. [cit. 2024-05-13].

³⁰ *tamtéž*

³¹ MENDELSON, Scott, 2019. *Box Office: 'Aladdin' Proves That Onscreen Diversity Matters But Online Controversies Don't*. Online. In: Forbes. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2019/05/27/aladdin-box-office-will-smith-mena-massoud-naomi-scott-walt-disney-star-wars-solo-marvel/?sh=1e12a17941f4>. [cit. 2024-05-13].

byl sestaven společností Disney při vytváření hrané verze filmu Aladin) obhajuje film tím, že je dobrou cestou k diverzitě a považuje jej za příjemnou změnu k lepšímu od zobrazování příslušníků jihoasijské, muslimské či blízkovýchodní kultury jako teroristů americkou popkulturou. „*Kdyby vzniklo 900 filmů, které by nevykreslovaly Arabů, Íránce a muslimy jako teroristy, nebo se nevracely ke starým orientalistickým tropům, pak by filmy jako Aladin mohly být ‘pouhou zábavou’.*“³²

Pokusy o diverzitu v počinech studia Disney jsou přijímány s různými názory, jako ostatně v podstatě veškeré produkty dnešní popkultury. V tomto konkrétním případě lze mluvit o ponaučení z minulosti a o pokroku, ovšem stále jsou zde mezery a prostor ke zlepšení. Pozůstatky orientalismu se nachází i v nové hrané verzi filmu, ovšem lze konstatovat, zda tato skutečnost není zakořeněna již v samotné podstatě příběhu samotného a zda by bylo možné ho ztvárnit bez romantizovaných orientalistických stereotypních představ. Tím vyvstává otázka, zda by se tedy měl stále dále produkovat, pokud je s orientalismem tak pevně spjat a nelze ho od něj odloučit. Nová hraná adaptace byla i přes všechny připomínky a kontroverze globálně úspěšná, návštěvnost v kinech měla velkou a studiu vynesla milióny dolarů. Lze také tedy na film pohlížet pouze jako na formu zábavy, a tudíž lze potvrdit, že svůj účel splnil. Ovšem to zle říct v podstatě o jakémkoliv filmu z Disney produkce – např. film *Lvi král*, který vyšel pouhé dva roky po původním *Aladinovi* a překonal jeho výdělky téměř dvojnásobně. Finanční úspěchy však nezbavily problémů spojených s etnickou stereotypizací ani tento film.

3.4 Problém Lvích králů

Lvi král je pohádka z roku 1994, ve které sledujeme osudy lví rodiny z prostředí africké savany. Jako hlavní záporná postava je nám představen Scar, strýc hlavní kladné postavy Simby. Je bratrem momentálního krále zvířat Mufasy. Sám touží po tom stát se králem, mít moc, která mu byla upřena a při dosahování této vytoužené moci je schopný jít doslova přes mrtvolu. Aby divákovi bylo jasné, kdo je záporná postava (je brána v potaz skutečnost, že se stále jedná o film určený převážně dětskému publiku, tudíž by zde některé symboliky měly být vyobrazeny jasně a pochopitelně) má Scar na tváři jizvu a je vyobrazěn s tmavší srstí než všichni ostatní lvi (viz příloha č. 6). Na toto lze pohlížet dvěma směry. Buď zde byla snaha pouze o odlišení jeho vzhledu od ostatních a tmavší barva má symbolizovat temno a zlo, které ve filmu postava Scara

³² ALSULTANY, Evelyn, 2019. *How the new Aladdin stacks up against a century of Hollywood stereotyping: The new movie demonstrates Hollywood's increased commitment to diversity, but room for improvement remains.* Online. In: USCDornsife. Dostupné z: <https://dornsife.usc.edu/news/stories/aladdin-movie-and-hollywood-stereotyping/>. [cit. 2024-05-13].

zastupuje, nebo by se mohlo jednat o ještě hlubší význam související s rasovou stereotypizací v populární kultuře a filmovém průmyslu.

Je problematičké zobrazovat zápornou postavu tmavší než ostatní? Na tuto otázku je těžké odpovědět jednoznačně. Pokud se zaměříme pouze na Disney produkci, je zde důležitý jeden, již výše zmíněný, faktor – cílová skupina, kterou jsou děti (věková klasifikace na streamovací službě Disney+ u většiny filmů zmíněných v této práci je 6 let a více, někdy je dokonce uváděno i 0 let, např. u filmu *Lví král 2: Simbův příběh*), tudíž by jednotlivé symboliky měly být snadno rozkódovány, jako právě například to, kdo je ve filmu postava kladná a kdo záporná. Černou barvu máme automaticky asociovanou se zlem a přisuzování tmavých barev záporným postavám by se dalo považovat za logické. Ovšem tím, jak se audiovizuální tvorba stále vyvíjí a posouvá dál, s ní se zároveň vyvíjí i sám divák a tento způsob zobrazování zla by se již v současné tvorbě dal označit za prvoplánový.

Prvně upozorním na postavy hyen z prvního dílu. Ty fungují ve filmu jako pomocníci Scar. Pokud se na film díváme v originálním znění, můžeme si povšimnout, že všechny postavy jsou namluvené s klasickým americkým či britským přízvukem, ale jediné hyeny zní, jako by měly etnicky hispánský původ. Je nám zde tudíž naznačováno, že člověk pocházející z minoritního prostředí se rovná člověk špatný? Dalo by se argumentovat proti, že přeci Scar jako hlavní záporná postava má přízvuk britský – ten je zde ovšem vyobrazen jako chytrý a nadřazený hyenám, naproti tomu ony zde představují spodinu společnosti, která ještě k tomu nepobrala moc rozumu.³³

Další problematikou je celý koncept filmu. V 90. letech je v tvorbě studia Disney možné vysledovat fenomén tvoření filmů z různých zemí světa, kde vystupují postavy i jiné než bílé pleti a celková snaha studia o diverzitu. Ať už se jedná o snímek z prostředí blízkého východu (*Aladin*), USA (*Pocahontas*), či starověké Číny (*Legenda o Mulan*), v každém z těchto příkladů vystupují jako hlavní postavy (kladné i záporné) lidé. Ovšem jediný film z tohoto období z afrického prostředí, *Lví král*, je celý pouze o antropomorfizovaných zvířatech a o lidech zde není ani zmínka. V krajním případě by to mohlo naznačovat skutečnost, že podle studia lze africkou kulturu reprezentovat pouze za pomoci zvířat. Že k filmové reprezentaci obyvatel afrického kontinentu nepotřebujeme zobrazovat lidi jako lidi, ale stačí k tomu smečka

³³ VISRAM, Talib, 2019. *The original "Lion King" had a racist hyenas problem. The new film fixes that, with a mixed results.* Online. In: Fast Company. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/90379067/critics-said-the-first-lion-kings-hyenas-were-problematic-disney-revamped-them>. [cit. 2024-05-13].

lvů, divoké hyeny, surikata a prase bradavičnaté. Pokud by se jednalo pouze o film samotný, tak by zde byl předkládaný text zbytečně kritický a dalo by se to považovat za nevinný dětský příběh z prostředí africké savany. Jestliže se soustředíme na celkový kontext, ve kterém film vyšel – začínající pokusy studia o diverzitu a ostatní filmy vycházející za tímto účelem z tohoto období (90. léta), měla by být tato okolnost jistě brána v potaz.

Disney, navzdory své snaze o nápravu chyb z minulosti, hlavně co se právě rasové stereotypizace týče, nezařadilo snímek *Lví král* do seznamu rasově problematických filmů zmiňovaného projektu *Stories Matter*. Argumentem pro nezařazení zde může být i samotná nová adaptace filmu *Lví král* z roku 2019, která se velmi drží své původní verze a většina scén je úplně totožná. Poměrně dobře patrnou změnou je právě odstranění problému s hyenami. Tím pádem je celkem jasné, že si tvůrci uvědomili problematičnost tohoto zobrazení, ovšem Disney se k této chybě nikdy veřejně nepřiznalo, na rozdíl od spousty ostatních přešlapů z jejich minulosti.

Film se v roce 1998 dočkal pokračování, kde sledujeme další generaci lví rodiny. Kiaru, dceru Simby, a mladého lva Kovu žijícího mezi vyhnanci, kteří byli vykázáni ze lví říše kvůli jejich kolaboraci se Scarem, hlavním záporákem z prvního dílu. Vzhledově je právě Kovu Scarovi velmi podobný, v dospělosti (druhá polovina filmu) vypadá v podstatě totožně, ačkoliv nejsou příbuzní. Právě s touto vzhledovou podobností se ve filmu pracuje. Zira, matka Kovu, si do malého lvíčete promítá svou touhu po pomstě a naději na získání moci, o kterou usiloval i Scar. Vychovává ho tedy k nenávisti k Simbovi i jeho okolí a rodině a připravuje ho na jeho vraždu.

Tím, jak je původnímu padouchovi podobný, bychom předpokládali, že bude mít i stejný charakter. Dochází zde k posunu od klasických jednotvárných a plochých záporných postav a nedojde navzdory naznačování k motivu zrcadlení, ale naopak ke smíření. Kovu bojuje s matkou předurčeným osudem, zamiluje se do Kiary a povede se mu nastolit mír mezi všemi lvy, s výjimkou Ziry, která se nehodlá se Simbou smířit a raději umře. Umírá pádem z útesu, stejně jako Scar v prvním díle, tudíž dochází k zrcadlení Ziry a Scara jako hlavních záporných postav obou filmů. V tomto snímku tudíž můžeme sledovat určitý posun od nešvaru stereotypizace jiných etnicit a kultur nastíněný výše, který se opírá o zobrazení smíření zvířecí říše.

4. Nová produkce

V předchozích kapitolách byly analyzovány filmy vzniklé převážně v 80.–90. letech 20. století zároveň s některými jejich pozdějšími hranými adaptacemi. Další stránky práce budou věnovány filmům novějším (2013–2023), respektive jejich analýze a tomu, jak se změnil přístup studia Disney k zobrazování záporných postav v posledních letech.

V první řadě se soustředím na tzv. plot twist³⁴, prostřednictvím něhož lze poukázat na rozdíly reprezentací záporných postav ve starší a nové tvorbě studia. Jak bylo již zmíněno, konzument vizuálního obsahu, ať už se jedná o hrané filmy či seriály nebo animované snímky, se vyvíjí společně s tímto médiem a stává se čím dál tím náročnějším, tudíž je stále těžší ho uspokojit. Proto je logické, že se filmová studia snaží přijít se způsoby, jak dosáhnout u diváka pocitu překvapení či nejistoty. V posledních letech dochází k obměnám šablon a je v zájmu filmových studií, aby jejich tvorba zůstávala stále aktuální a nedržela se starších vzorců, které mohou být pro diváka již předvídatelné.

4.1 Podvod na věrného diváka

V některých filmech je využíván trik takový, že je divák naváděn k tomu recipovat a interpretovat postavu jako padoucha, ale později zjišťuje, že tomu tak vůbec není a postavou, která páchá zlo je celou dobu někdo jiný. Někdo, kdo byl představen jako postava kladná. To souvisí s motivem zrady, jenž se u Disney filmů objevuje dlouho. Lze ho nalézt již ve snímku *Pinocchio* z roku 1940, dále i v *Malé mořské vile*, *Aladinovi* či *Herculovi*. Přičemž ve všech těchto příkladech divák od začátku ví, kdo je záporná postava, a tudíž lze předpokládat, od které postavy zrada vzejde, ale právě díky tomu se jedná o jiný typ vnímavosti než u filmů z této kapitoly, kde je zároveň s postavou zrazen i věrný divák Disneyho filmů, předpokládající ze zkušenosti z předchozích filmů určitý standart, jenž je v těchto případech porušen.

Prvním filmem z produkce studia Disney, který tento moment překvapení využívá, je film *Ledové království*. V tomto snímku se jedna z hlavních postav, princezna Anna, na začátku zamiluje do prince Hanse a chce za něj po pár minutách po seznámení provdat. Později se však ukáže, že princ měl toto celou dobu v plánu a Annu chtěl pouze využít, jelikož on pochází z početné rodiny a má velkou spoustu starších sourozenců, tudíž by se nikdy nedostal ke trůnu a moci. Disney zde velmi dobře pracuje s divákem, hlavně s typem věrného diváka, který je

³⁴ Plot twist – česky se dá přeložit jako nečekaná zápleтка či zvrát, je ve filmovém průmyslu známý a častý způsob, jak děj filmu posunout dál.

obeznámen se staršími snímky studia. Díla o princeznách či mladých dívkách, které se zamilovaly do princů nebo mladých mužů byly totiž do vydání filmu sobě velmi podobné a studio se do žádné větší zápletky ohledně milostných vztahů hlavních postav nepouštělo. Tím pádem film, kde se z vysněného krásného prince vyklubal hlavní padouch, je určitě znakem vývoje a posunu animované tvorby studia Walta Disneyho.

Dalším příkladem filmu tohoto typu, jenž stojí za zmínku je *Zootropolis: Město zvířat*. Jak již sám název filmu napovídá, příběh se odehrává ve fiktivním světě, kde jsou lidé zaměněni za zvířata, která se ale chovají stejně jako lidé. Mají identické chování, emoce, nastavení společnosti, dokonce i některá zvířata chodí vzpřímeně po dvou (např. králík, liška, lev, lední medvěd atd.). Funguje zde jistá hierarchie, jenž je paralelou k našemu reálnému společenskému řádu. Velcí dravci jsou postaveni do vedoucích rolí (lev jako starosta, vlci, medvědi a tygři jako členové policejního sboru...) a menší zvířata vykonávají podřadnější práce (králíci jsou zemědělci, lenochod úředníkem, či ovce jako asistentka). Hlavní hrdinka – králičice Judy se navzdory předsudkům panujícím ve společnosti stává policistkou a dostává za úkol vyřešit případ zmizení obyvatele Zootropolis. V průběhu vyšetřování přijde na to, že je to vina starosty města – lva. Později se však dozvídáme, že za vším stojí Dawn Skopová, jeho ovčí asistentka, která měla v plánu zdiskreditovat dravá zvířata ve prospěch malých, společností utlačovaných, savců. V průběhu filmu není ani nijak více naznačeno, koho by měl divák považovat za zápornou postavu. Plot twist, kdy k odhalení hlavní záporné postavy dochází až ke konci filmu, je zde zcela zřejmý a opravdu nečekaný, jelikož Dawn lze od začátku vnímat jako milou a nevýraznou vedlejší postavu, která je pro příběh v podstatě nedůležitá. Studio si opět pohrává s očekáváním věrného diváka, stejně jako v případě filmu *Ledové království*.

Hlavními tématy, kterými se film zabývá jsou předsudky, opomíjení a podceňování – proti čemuž bojuje jak hlavní hrdinka, tak i záporná postava. Rozdíl je ovšem v tom, že Judy jako kladná postava to dělá tím „správným morálním“ způsobem a Dawn jako záporná postava o to usiluje formou otravy dravých zvířat, tedy tou, typicky „Disneyovskou“, špatnou cestou. Pozorovat lze opět posun od zobrazení černobílého světa, kde je postava záporná či kladná. I hlavní hrdinka Judy se v příběhu dopouští chybného uvažování na základě předsudků, díky čemuž film nabývá opět vícerozměrnost. Divák se stejně tak může ztotožnit i se zápornou postavou, což je prvek, který se v dřívějších dílech neobjevoval.

V obou filmech zmíněných v této kapitole lze pozorovat snahu o hlubší a propracovanější charakter, jak kladné, tak záporné (podobný jev, který se objevil u filmu *Lví král 2: Simbův příběh*, viz výše). Z filmů mizí typické schéma – čistě zlá záporná postava versus bezchybná

postava kladná, které se vyskytuje ve starší produkci. To ale neznamená, že by studio či diváci zanevřeli na filmy starší produkce a považovali by je za něco, co již není aktuální a je vhodné na to zanevřít. Naopak studio často pracuje s jistou nostalgií starších diváků produkováním nových hraných adaptací starších animovaných snímků, čímž si zajišťuje sledovanost nejen u mladších diváků. Zároveň zmíněná větší propracovanost záporných postav dnešní novější produkce neznamená to, že by ve starších snímcích byly postavy pouze jednodimenzionální a ničím zajímavé. Naopak nová produkce filmů, které se soustředí na tzv. „backstory“ záporných postav (viz kapitola 2.2), kdy je jím věnován celý film je důkazem, že i negativní postavy ze starších děl Disney jsou i pro dnešního diváka stále atraktivní.

Ovšem nostalgie nefunguje vždy. Filmy jsou diváky přijímány různě a nové hrané adaptace bývají kritizovány za to, že ničí myšlenky starších verzí, či že jejich existence samotná je zbytečná a není jich vůbec potřeba.

„Není tak dobrý jako originál. Pokud se chystáte něco předělat, měli byste se ujistit, že je to lepší než originál, jinak jen ztrácíte čas a vyděláváte na nostalgii lidí.“³⁵ – Příklad recenze na film *Malá mořská víla* z roku 2023.

„Disney mění svůj animák na CGI/hranou verzi pro novou generaci. Přebalená sušenka s příchutí ničeho. Malé děti by si měly užít hluk a barvy. Vezměte pouze je.“³⁶ – Recenze na film *Aladin* z roku 2019.

„Pokud chcete verzi původního filmu, která postrádá 90 % toho, co měl originál, pusťte si tento film. V opačném případě si pusťte originál.“³⁷ – Recenze na film *Lví král* z roku 2019.

Je ovšem namístě zmínit, že vybrané recenze nevystihují celkové přijetí filmů veřejností. Navzdory občasné se vyskytující takovémuto negativním recenzím jsou filmy obecně přijímány spíše pozitivně.

³⁵ Stahler H. *Rotten Tomatoes* [user post]. 2024-06-22. [cit. 2024-06-24]. Dostupné z: https://www.rottentomatoes.com/m/the_little_mermaid_2023/reviews?type=user

³⁶ grey g. *Rotten Tomatoes* [user post]. 2023-06-09. [cit. 2024-06-24]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/m/aladdin/reviews?type=user>

³⁷ ich c. *Rotten Tomatoes* [user post]. 2024-06-02. [cit. 2024-06-24]. Dostupné z: https://www.rottentomatoes.com/m/the_lion_king_2019/reviews?type=user

4.2 Chybějící záporná postava

V posledních letech je možné pozorovat v tvorbě studia Disney produkci filmů, ve kterých se významná hlavní záporná postava téměř nevyskytuje. Ačkoliv lze tento prvek sledovat například i u filmu *Dumbo* z roku 1941, jedná se v tomto případě spíše o výjimku, načež v posledním desetiletí lze mluvit o určitém trendu.

Prvním filmem z posledních let, o kterém lze napsat, že postrádá hlavní zápornou postavu v klasickém „Disneyovském“ smyslu, je *Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa* z roku 2016. Hlavnímu příběhu filmu předchází expozice, popisující mocnou bohyni Te Fiti, jež stvořila veškerý život v oceánu pomocí kouzelného srdce. Polobůh Maui toto srdce ukradl, poté byl napaden démonem Te Ka a srdce se ztratilo. Následkem toho začala mizet vegetace a mořský život. Dále se příběh přesouvá do přítomnosti k hlavní zápletce, která se točí kolem mladé dívky Vaiany – dcery náčelníka a příští vůdkyně kmene. Ovšem na její domovský ostrov a moře začínají dopadat události z minulosti, vše začíná chřadnout a hlavní hrdinka zjistí, že musí najít poloboha Mauiho a vrátit srdce bohyni, aby zachránila svůj lid. Vaiana se vydává na moře, najde poloboha a přesvědčí ho, aby jí pomohl. Cestou se setkávají s různými překážkami a protivníky. Během finálního střetu zjišťujeme, že démon Te Ka, se kterým má dvojice bojovat, je vlastně bohyně Te Fiti bez svého srdce. Nakonec je jim podaří srdce navrátit a dívka se vrací domů jako hrdinka a nová vůdkyně svého lidu, která přináší rovnováhu a život zpět do oceánu a na ostrovy.

Je zde patrná inovace ohledně záporných postav, jelikož ze začátku je nám představován polobůh Maui jako záporná postava, která ukradla mocné srdce a díky němuž je domov hlavní hrdinky v ohrožení. Postupně nám ale film sdělí, že je tato legenda nesprávná a z poloboha se stává postava kladná. Film nám podobnou transformaci postavy nabízí ještě jednou, a to v opačném významu při zjištění, že se milovaná bohyně stvořitelka proměnila v hrozného démona. Zde ovšem nastává další proměna ve chvíli, kdy je bohyni navraceno její srdce a ona se opět stává kladnou, tudíž její „zlá“ verze byla dána jakousi vyšší mocí. Obě tyto postavy nejsou ve své podstatě záporné nikdy – je to dáno pouze vnějšími okolnostmi, že se tak jeví. Ani jedna z postav tedy ke konci filmu není záporná a poražené zlo v podobě narušení rovnováhy a harmonie světa by se v tomto snímku dalo považovat pouze za symbolické.

Dalším filmem, jenž je namísto zde zmínit je *Encanto* z roku 2021. Rodina Madrigalů žije v kouzelném domě ve skrytém, kouzelném místě nazvaném Encanto. Každý člen rodiny

má díky magii svého domu jedinečný dar, kromě Mirabel, která jako jediná žádnou magickou schopnost nezískala. Hlavou celé rodiny je Abuela Alma, která klade velký důraz na udržování magie a ochraňování rodiny. Jednoho dne Mirabel zjistí, že dům začíná ztrácet svou magii a rozpadá se, tudíž se rozhodne jej zachránit. Postupně se odhaluje, že problémy rodiny pramení z tlaku na dokonalost pramenící od Abuely Almy. Když se dům začne definitivně rozpadat, Mirabel ji konfrontuje s obviněním, že její očekávání a tlak na rodinu způsobil slábnutí magie. Abuela si uvědomí svou chybu a přizná, že se bála ztráty rodiny. Magie se vrátí, když si všichni uvědomí, že největším darem není jejich kouzelná schopnost, ale jejich rodinná jednota a láska.

Tento snímek je unikátní v tom, že zde opravdu záporná postava není. Za zdroj zla by se mohlo považovat jednání Abuely Almy, to nejsou ale činy páchané se zlými úmysly. Je to pouze špatně zvolená formy ochrany své vlastní rodiny a postava dojde na konci filmu ke katarzi. Film se zaměřuje na řešení vnitřních rodinných problémů a nastolení rovnováhy v rodinných vztazích namísto ušlechtilých záchran pohádkových světů. Ukazuje, jak mohou být rodinné vazby jednoduše narušeny vytvářením tlaku a očekávání na druhých.

Třetím příspěvkem do této kapitoly je film *Raya a drak* z roku 2021. Film začíná vyprávěním o legendární zemi Kumandra, kde lidé a draci kdysi žili v harmonii, do doby, než byli napadeni zlými duchy zvanými Druun³⁸, kteří proměňovali lidi a draky v kámen. Draci obětovali své životy, aby vytvořili kouzelný dračí kámen a zahnali zlé duchy. Příběh se přesouvá k mladé bojovnici jménem Raya, jejíž otec, náčelník kmene sní o znovusjednocení Kumandry. Na hostině, která má přinést mír mezi kmene, dojde ke zradě a bojům o dračí kámen, což vede k jeho rozbití a k znovuoživení Druun. Každý kmen vezme část rozbitého kamene. O šest let později cestuje Raya po zemi s cílem najít posledního draka, aby obnovila dračí kámen a zachránila svět, což se jí podaří. Raya s drakem Sisu cestují přes různé kmene, aby shromáždily všechny části dračího kamene. Cestu jí kříží dívka Namaari toužící také po částech dračího kamene, ale v duchu odlišných motivací, než má hlavní hrdinka. Nakonec díky vzájemné důvěře mezi oběma dívkami je Kumandra znovu sjednocena a lidé se učí spolupracovat a žít v harmonii.

Činy hlavní antagonistky jsou poháněny loajalitou k vlastnímu kmenu a matce a snahou zajistit jim suverenitu ze strachu ze zlých Druun. V tom se liší od kladné hrdinky. Zatímco Raya

³⁸ Ti jsou sice ve filmu v rámci fikčního považováni za zlo, ale nelze je pokládat za záporné postavy. Jedná se pouze o jakési entity bez těla a duše.

je odhodlána zachránit celou zemi, Namaari se snaží ochránit hlavně to, co je jí nejbližší. Ke konci filmu dochází na obou stranách k uvědomění, že při vzájemné důvěře a spolupráci lze opravdu zachránit všechno a všechny, tudíž jádro konfliktu obou postav – prioritá záchrany se sjednotí. Namaari tudíž není typickou zápornou postavou, na kterou jsme u Disneyho filmů jako věrný divák zvyklí, jelikož její spor s protagonistkou nevyplývá z osobní nenávisti či tužbě po moci, ale pouze v rozlišných hodnotách a prioritách. Tato postava, stejně jako předchozí dva příklady, prochází v průběhu filmu proměnou a ke konci dochází k usmíření s hlavní postavou filmu.

Skutečnost, jenž se týká všech třech filmů zmiňovaných v této kapitole je ta, že zobrazují ne-americké a ne-evropské etnicity. Snímek *Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa* představil polynéskou kulturu a ve většinové společnosti byl film přijat z tohoto hlediska pozitivně, jako správný směr k inkluzivní a citlivé reprezentaci odlišných etnik a kultur. Ovšem objevily se zde i kritické komentáře s opačnými názory:

„Jedním z největších problémů, které kritici s filmem Vaiana mají, je podle nich to, že se v něm udržuje stereotypní obraz Tichomoří jako exotického tropického místa. Tvrdí, že pokračuje v americkém kolonialismu tohoto regionu.“³⁹

Tvůrci na odezvy tohoto typu zareagovali a prohlásili, že se sami vydali třítýdenní cestu po ostrovech Fidži, Tahiti a Samoa, kde se setkávali s tamními lidmi a snažili se vstřebat jejich zkušenosti a kulturu, které se co nejdříve pokusili vložit do díla.⁴⁰

Encanto je snímek nabízející pohled do úzce spjaté kolumbijské rodiny. Celkové přijetí bylo stejně jako u Vaiany více příznivé nežli kritické, a to nejen z hlediska reprezentace etnické, ale i vizuální:

„Latinskoameričtí diváci mají pocit, že filmy jako Encanto jsou pro Disneyho franšizu nezbytné, protože zdůrazňují skutečnost, že společnost není homogenní. Encanto zahrnuje různé

³⁹ CONSTANTE, Agnes, 2016. *Critics Accuse Disney of 'Culture Theft' Ahead of 'Moana' Release*. Online. In: NBC News. Dostupné z: <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/critics-accuse-disney-culture-theft-ahead-moana-release-n685866>. [cit. 2024-07-08].

⁴⁰ tamtéž

typy postav, barvy pleti a struktury vlasů a zároveň zobrazuje skutečné problémy, kterým některé menšiny čelí.“⁴¹

Raya a drak byl diváky přijat obdobně jako předchozí dva snímky. Na rozdíl od nich však film nepředstavuje jednu konkrétní, ale zahrnuje část oblasti jihovýchodní Asie. Tvůrci, podobně jako v případě *Vaiany*, věnovali velkou pozornost důkladnému studiu místních kultur. Toto různorodé zastoupení se odráží nejen ve vzhledu postav, ale také v zobrazení jídel či bojových umění, která jsou v díle představena. Je ovšem potřeba brát v potaz, že ve filmu je zobrazena fiktivní země, kde se vyskytují draci a magie, a i když jsou zde zobrazeny některé prvky navozující reálný svět, nelze tyto dva světy srovnávat stejným měřítkem. A to se týká všech třech zmíněných děl.

Dále lze podotknout, že ve všech třech filmech figurují jako hlavní kladné postavy mladé dívky. Ačkoliv se Disney věnovalo ženským hrdinkám i v minulosti, novější produkce se od té starší v tomto ohledu odlišuje. Ženské postavy ztrácejí romantické linky –nejen, že vztah s mužem není hlavní zápletkou snímku, ale tento prvek se zde neobjevuje vůbec. Jak Vaiana, tak Mirabel a Raya jsou dostatečně silnými charaktery na to, aby byly schopné vyplnit příběh filmu pouze svým vlastním působením. To souvisí s tvrzením, že v Disney produkci z posledních let lze pozorovat snahu o vytváření komplexnějších charakterů. Feminismus se od prvních výskytů ve snímku *Kráska a zvíře* posunul k hlubšímu a mnohvrstevnatému zobrazení ženských postav, které již nejsou definovány svými vztahy s muži, ale svými vlastními cestami a hledáním vlastního místa ve světě. Disney takto nenásilnou formou nastavuje zrcadlo společenským změnám, které ohledně genderové rovnosti nastávají.

⁴¹ UMANSKY–CASTRO, Rachel, 2022. *'Encanto' provides Latinx representation through culture, music.* Online. In: The Huntington News. Dostupné z: <https://huntnewsnu.com/67662/lifestyle/encanto-provides-latinx-representation-through-culture-music/>. [cit. 2024-07-08].

Závěr

V reprezentacích záporných postav v animovaných celovečerních filmech z produkce studia Disney došlo v průběhu posledních let k proměnám. Nejvýraznějším rozdílem je jejich celkový úbytek a redukce. Zatímco ve filmech z (konce) minulého století vznikaly ikonické záporné postavy, jež jsou významově na stejné úrovni jako postavy kladné, v posledních letech se studio zaměřuje na příběhy bez jednoznačného zla koncentrovaného do jedné postavy. Zlo se přesouvá na úroveň pouze symbolickou v podobě vlastních obav či nedostatků, které je hrdina nucen pro šťastný konec v průběhu filmu překonat. Pokud se ovšem záporný hrdina objeví, nejedná se o čistě negativní osoby bez možnosti vykoupení, jako tomu bývalo v předchozích letech (např. Uršula, Scar, Jafar...). Jedná se mnohdy o velmi komplexní postavy s vlastním příběhem, čímž se divákovi otevírá nová možnost ztotožnění se nejen s kladným hrdinou, ale i s postavou zápornou. Disney tímto způsobem ve svých animovaných filmech reflektuje obraz „reálného“ světa, kde nejsou ani lidé, ani životní situace černobílé. Tento proces ještě prohlubuje produkcí celovečerních filmů věnujících se příběhům záporných postav z již existujících fikčních světů (např. snímky *Cruella* či *Zloba: Královna černé magie...*), čímž opět otevírá již notoricky známe příběhy a nabízí nové perspektivy pro jejich vnímání.

V produkci je možné najít četné stereotypní reprezentace. Některé jsou identifikovány a samotným studiem jsou podnikány kroky k tomu, aby k nim již v budoucnosti nedocházelo (např. projekt *Stories Matter*). Nicméně, některé stereotypní přístupy přetrvávají a dosud nebyly vyřešeny (film *Aladin* z roku 2019). Proměnou neprošla pouze stereotypizace etnická, ale i problematika genderové a tělesné. Genderová problematika je u Disney filmů rovněž nadále rozvíjena. Od prvních náznaků emancipace, které byly zmíněny v rámci snímku *Kráska a zvíře* lze sledovat posun a převážně hlavní protagonistky se čím dál tím méně setkávají s prostým romantickým příběhem, jenž býval v podstatě jedinou náplní jejich příběhu. Vzhled kladných i záporných hrdinů nezůstal bez povšimnutí, a hlavně ženské postavy, jejichž tělesná reprezentace byla v minulosti terčem kritiky, jsou v posledních letech zobrazovány s reálnějšími tělesnými proporcemi, než tomu bylo v minulosti. Je ovšem potřeba si uvědomit, že stereotypy zobrazované v populární kultuře jsou zakořeněné v samotné společnosti, ve které vznikají a nelze je odsoudit bez ohledu na dobový sociální diskurz, jehož jsou odrazem.

Disney se ve své produkci z posledních let věnuje různorodým tématům od problematických rodinných vazeb po problémy s důvěrou a vytváří zajímavé charaktery, u nichž dochází v rámci příběhu k vývoji a nejedná se již o ploché, jasně nadefinované postavy

vyskytující se v ranější tvorbě studia. Postavy jak kladné, tak záporné již nejsou dokonalé, mohou se v průběhu filmu učit, chybovat a proměňovat. Těmito charaktery se film více přibližuje divákovi, který může příběhy hrdinů snadněji aplikovat na vlastní životní situace, dochází k vytváření více „lidských“ a „realističtějších“ postav. Viditelná je zároveň i diverzita v zobrazování těl. Kritizovaná nepřiměřeně dokonalá těla postav ze starších děl studia nejsou již v novější tvorbě zastoupena. Vizualní reprezentace ženských postav se více přibližují „reálným“ tělesným proporcím.

Na základě výzkumu této práce lze potvrdit tvrzení, že studio Disney dbá na inkluzi, která nebude tíhnout ke stereotypnímu zobrazování ať už v oblasti genderové, etnické či tělesné, a to postav jak záporných, tak kladných, ačkoliv se stále vyskytují argumenty proti tomuto tvrzení. Ve společnosti se na všechny tyto okolnosti mění názor neustále a tím pádem se mění i reprezentace těchto aspektů v dílech studia Disney. V produkci studia lze pozorovat zájem o přispívání k celkové toleranci a diverzitě ve společnosti, na kterou má za svých více jak 100 let existence nesporný globální vliv.

Seznam analyzovaného filmového materiálu

Aladin [Aladdin]. Režie John MUSKER, Ron CLEMENTS, Bunis YANG. USA, 1992

Aladin [Aladdin]. Režie Guy RITCHIE. USA, 2019

Encanto. Režie Jared BUSH, Byron HOWARD, Charise CASTRO SMITH. USA, 2021

Kráska a zvíře [Beauty and the Beast]. Režie Gary TROUSDALE, Kirk WISE. USA, 1991

Kráska a zvíře [Beauty and the Beast]. Režie Bill CONDON. USA, 2017

Ledové království [Frozen]. Režie Chris BUCK, Jennifer LEE. USA, 2013

Lví král [The Lion King]. Režie Roger ALLERS, Rob MINKOFF. USA, 1994

Lví král 2: Simbův příběh [The Lion King 2: Simba's Pride]. Režie Darrell ROONEY, Rob LADUCA, Steve TRENBIRTH. USA, 1998

Malá mořská víla [The Little Mermaid]. Režie John MUSKER, Ron CLEMENTS. USA, 1989

Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa [Moana]. Režie Ron CLEMENTS, John MUSKER. USA, 2016

Raya a drak [Raya and the Last Dragon]. Režie Paul BRIGGS, Don HALL, Carlos LÓPEZ ESTRADA, John RIPA. USA, 2021

Zootropolis: Město zvířat [Zootopia]. Režie Byron HOWARD, Rich MOORE. USA, 2016

Seznam literatury

- BARKER, Chris, 2006. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál. ISBN 80-736-7099-2.
- BUTLER, Judith, 2016. *Závažná těla: o materialitě a diskursivních mezích "pohlaví"*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-3325-1.
- GREGOR, Lukáš, 2011. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-06-4.
- JACHNIN, Boris, 1990. *Walt Disney*. Praha: ČSFÚ. ISBN 80-7004-037-8.
- KARSTEN, Hartmut, 2006. *Ženy – muži: [genderové role, jejich původ a vývoj]*. Praha: Portál. Spektrum (Portál). ISBN 80-736-7145-X.
- OAKLEY, Ann, 2000. *Pohlaví, gender a společnost*. Praha: Portál. ISBN 80-717-8403-6.
- PAPOUŠEK, Vladimír a BÍLEK, Petr A., 2011. *Cosmogonia: alegorické reprezentace „všeho“*. Praha: Akropolis. ISBN 978-80-87481-61-5.
- SAID, Edward W., 2008. *Orientalismus: západní koncepce Orientu*. Vyd. 1. Praha: Paseka. ISBN 978-80-7185-921-5.

Seznam internetových zdrojů

Aladdin: Disney defends 'making up' white actors to 'blend in' during crowd scenes, 2018. Online. In: BBC. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-42601893>. [cit. 2024-05-13].

ALSULTANY, Evelyn, 2019. *How the new Aladdin stacks up against a century of Hollywood stereotyping: The new movie demonstrates Hollywood's increased commitment to diversity, but room for improvement remains*. Online. In: USCDornsife. Dostupné z: <https://dornsife.usc.edu/news/stories/aladdin-movie-and-hollywood-stereotyping/>. [cit. 2024-05-13].

BRINCALEPE SALVADOR, Rodrigo, 2015. *The real-life origins of the legendary Kraken*. Online. In: The Conversation. Dostupné z: <https://theconversation.com/the-real-life-origins-of-the-legendary-kraken-52058>. [cit. 2024-05-13].

Co znamená Woke?, 2023. Online. In: JU Magazín. Dostupné z: https://www.jumagazin.cz/Co-znamenava-Woke_456.html. [cit. 2024-05-13].

CONSTANTE, Agnes, 2016. *Critics Accuse Disney of 'Culture Theft' Ahead of 'Moana' Release*. Online. In: NBC News. Dostupné z: <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/critics-accuse-disney-culture-theft-ahead-moana-release-n685866>. [cit. 2024-07-08].

GIESE, Emerson, 2023. *Disney Princesses and Body Image: Is This What Little Girls Should Be Looking Up To?* Online. In: The Harvard Crimson. Dostupné z: <https://www.thecrimson.com/article/2023/11/14/disney-princesses-body-image-standards-little-girls/>. [cit. 2024-05-13].

It's Racist, But Hey, It's Disney, 1993. Online. In: The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1993/07/14/opinion/it-s-racist-but-hey-it-s-disney.html?mtrref=undefined&gwh=1E027640EE0647322877E6453D102C58&gwt=pay>. [cit. 2024-05-13].

MENDELSON, Scott, 2019. *Box Office: 'Aladdin' Proves That Onscreen Diversity Matters But Online Controversies Don't*. Online. In: Forbes. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2019/05/27/aladdin-box-office-will-smith-mena-massoud-naomi-scott-walt-disney-star-wars-solo-marvel/?sh=1e12a17941f4>. [cit. 2024-05-13].

- ROMANO, Aja, 2019. *The fraught cultural politics of Disney's new Aladdin remake: The new live-action Aladdin can't fully overcome the tale's complicated history*. Online. In: Vox. Dostupné z: <https://www.vox.com/2019/5/24/18635896/disney-live-action-aladdin-controversy-history>. [cit. 2024-05-13].
- ROSE, Steve, 2021. *Cotton plantations and non-consensual kisses: how Disney became embroiled in the culture wars*. Online. In: The Guardian. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2021/jun/16/how-disney-became-embroiled-in-the-culture-wars>. [cit. 2024-05-13].
- SILALAH, Rachel; WIBOWO, Kunto Adi a FUADY, Ikhsan, 2023. Comparison of Beauty Standards and Body Images on Disney Princesses and Female Villains. Online. *The Journal of Society and Media*. Roč. 7, č. 1, s. 174-192. ISSN 2580-1341. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jsm.v7n1.p174-192>. [cit. 2024-06-29].
- The Disney Renaissance (1989-1999)*, 2012. Online. In: IMDb. Dostupné z: <https://m.imdb.com/list/ls003384750/>. [cit. 2024-05-13].
- The Problems with Aladdin: Orientalism, Casting, and Ramadan*, 2019. Online. In: Medium. Dostupné z: <https://mastqalander.medium.com/the-problems-with-aladdin-orientalism-casting-and-ramadan-5a5bde727680>. [cit. 2024-05-13].
- THE WALT DISNEY COMPANY. *About the Walt Disney Company*. Online. Dostupné z: <https://thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses>. [cit. 2024-05-13].
- THE WALT DISNEY COMPANY. *Stories Matter*. Online. Dostupné z: <https://storiesmatter.thewaltdisneycompany.com>. [cit. 2024-06-29].
- UMANSKY-CASTRO, Rachel, 2022. *'Encanto' provides Latinx representation through culture, music*. Online. In: The Huntington News. Dostupné z: <https://huntnewsnu.com/67662/lifestyle/encanto-provides-latinx-representation-through-culture-music/>. [cit. 2024-07-08].
- VISRAM, Talib, 2019. *The original "Lion King" had a racist hyenas problem. The new film fixes that, with a mixed results*. Online. In: Fast Company. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/90379067/critics-said-the-first-lion-kings-hyenas-were-problematic-disney-revamped-them>. [cit. 2024-05-13].

Přílohy

Příloha č. 1- Postava Gastona z filmu *Kráska a zvíře* (1991)



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 00:28:16

Příloha č. 2 – Postava LeFoua z filmu *Kráska a zvíře* (1991). Napravo je pro srovnání vidět část postavy Gastona, jak je LeFou oproti němu nepřírozně nízký.



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 00:28:46

Příloha č. 3 – Tři bezejmenné, v tomto případě vyzývavé slečny z filmu *Kráska a zvíře* (1991)



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 00:07:26

Příloha č. 4 – Tři bezejmenné slečny z filmu *Kráska a zvíře* (2017)



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 00:09:04

Příloha č. 5 – Postavy Aladina a Jasmíny z filmu *Aladin* (1992)



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 00:58:59

Příloha č. 6 – Postava Jafara z filmu Aladin (1992)



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 01:17:59

Příloha č. 7 – Nalevo postava Scara, napravo Mufasa, film *Lvi král* (1994)



Zdroj: Snímek pořízen z filmu autorkou. Čas filmu 00:06:37