

Hrdina naší doby – analýza a porovnání hlavních postav v americké animaci 80-90. let XX. století a 10. let XXI. století

Nadezhda Mikheeva

Bakalářská práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Nadezhda Mikheeva**
Osobní číslo: **K17016**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Hrdina naší doby – analýza a porovnání hlavních postav v americké animaci 80-90. let XX. století a 10. let XXI. století

2. praktická část:
Slova – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se dělí na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

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

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

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

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

2. praktická část:

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

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

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

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

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

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

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

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam doporučené literatury:

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2
NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Sníh na trávě: ve dvou dílech*. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7
GROS, Zehavit, Lynn DAVIES a Al-Khansaa DIAB, ed. *Gender, religion and education in a chaotic postmodern world*. Dordrecht: Springer, [2013]. ISBN 978-94-007-5269-6

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

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. srpna 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Nadezhda Mikheeva

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Daná práce zkoumá rozdíly a podoby ve filmech Walt Disney Pictures v období 90. let XX. století a 10. let XXI. století. Hlavními objekty jsou postavy filmů, jejich chování a motivy v kontextu dějin a kultury USA a ostatního světa. Praktická část se věnuje procesu výroby krátkého animovaného filmu „Slova anebo O umění“, ve kterém se popisuje vliv umění na člověka.

Klíčová slova: Walt Disney Pictures, postava, téma, liberalismus, feminismus, rasismus, internet

ABSTRACT

This work explores differences and similarities in Walt Disney Pictures films from the 1990s and 2010s. The main object is the characters of the films, their behavior and motives in the context of the history and culture of the USA and the rest of the world. The practical part is dedicated to the process of creation of the animated film «Words, or About Art», which describes the influence of art on human.

Keywords: Walt Disney Pictures, character, theme, liberalism, feminism, racism, the internet

Chtěla bych poděkovat své rodině, přátelům a spolužákům za podporu v těžkých časech.

Děkuji Mgr. Lukášovi Gregorovi a MgA. Martinovi Kukalovi za rady a pomoc při výrobě bakalářského projektu.

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

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 10 |
| I TEORETICKÁ ČÁST | 11 |
| 1 ANALÝZA TÉMAT A POSTAV V ANIMOVANÝCH FILMECH DISNEYHO 90. LET XX. STOLETÍ | 12 |
| 1.1 LVÍ KRÁL..... | 12 |
| 1.1.1 Hlavní hrdina..... | 12 |
| 1.1.2 Témata filmu | 13 |
| 1.2 ALADDIN..... | 15 |
| 1.2.1 Hlavní hrdina..... | 15 |
| 1.3 TARZAN..... | 18 |
| 2 STUDIE ÚDALOSTÍ VE SVĚTĚ A AMERICE 90. LET XX. STOLETÍ | 19 |
| 2.1 SVĚT..... | 19 |
| 2.2 AMERIKA..... | 19 |
| 3 ANALÝZA TÉMAT A POSTAV V ANIMOVANÝCH FILMECH DISNEYHO 10. LET XXI. STOLETÍ | 21 |
| 3.1 FROZEN | 21 |
| 3.1.1 Témata filmu | 21 |
| 3.1.2 Hlavní postavy | 21 |
| 3.2 ZOOTOPIA..... | 23 |
| 3.2.1 Témata filmu | 23 |
| 3.2.2 Hlavní hrdinka..... | 23 |
| 3.3 BIG HERO 6 | 24 |
| 3.3.1 Témata filmu | 24 |
| 3.3.2 Hlavní hrdina..... | 24 |
| 4 STUDIE ÚDALOSTÍ VE SVĚTĚ A AMERICE 10. LET XXI. STOLETÍ | 26 |
| 4.1 SVĚT..... | 26 |
| 4.2 AMERIKA..... | 26 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST | 28 |
| 5 PREPRODUKCE | 29 |
| 5.1 NÁMĚT | 29 |
| 5.2 SCÉNÁŘ | 30 |
| 5.3 STORYBOARD | 30 |
| 5.4 ANIMATIK | 31 |
| 5.5 VOICEOVER | 31 |
| 6 PRODUKCE | 32 |

| | | |
|-----|---------------------------------------|-----------|
| 6.1 | VÝTVARNO..... | 32 |
| 6.2 | ANIMACE..... | 33 |
| 6.3 | HUDBA | 33 |
| 6.4 | STŘIH | 34 |
| 6.5 | ZVUK..... | 34 |
| | ZÁVĚR | 35 |
| | SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY..... | 37 |
| | SEZNAM OBRÁZKŮ | 38 |
| | SEZNAM PŘÍLOH..... | 39 |

ÚVOD

Už dlouhou dobu mě zajímá, proč ten či jiný film se stával hitem nebo propadal (i když studia dělala všechno, aby to byl hit). Kromě toho vidím, že svět se mění až moc rychle, trendy se mění ještě rychleji. Chtěla bych v této práci zjistit, jak animovaný film odráží nálady a přání publika.

Kinematografie je sociální jev, zacílený na velkou auditorii. Na rozdíl od jiných medií důležitou částí filmové industrie je nejen autor, ale také divák. To je hlavní příčina, proč jsem si vybrala nejpopulárnější animované filmy Disneyho v období 90. a 10. let. To je dostatečně malý interval, aby se daly vidět detailnější změny ve světě a v oblasti filmu.

Nejvíce se budu věnovat tématům a postavám z hlediska historie USA a ideologickým a kulturním hnutím. V dnešní době se filmová industrie zaměřuje na společnost a její přání. Hlavní hypotéza se spočívá na tom, že animovaný film a film vůbec víc a víc míří liberálním směrem. Například vidíme ženy v jiných rolích, než je zvykem, postavy různých etnik, přibývá tolerance a úcta ke všem lidem, bez důrazu na vnějšek nebo odlišnosti. Tato nová etika přinesla nové nápady a myšlenky, o tom, co by měl říkat animovaný film. Tato práce ukáže, jak se pod vlivem společnosti mění i témata a postavy v animovaných filmech Disneyho.

První část se zaměřuje na analýzu nejúspěšnějších filmů Walt Disney Pictures 90. let XX. století se záměrem na hlavní postavy. Témata filmů se zkoumá jak zvlášť, tak i spolu, aby se ukázaly některé tendence v tvorbě těch let. Taktéž v té části jsou uvedené stručné dějiny USA a ostatního světa. Druhá část zkoumá nejúspěšnější filmy 10. let naší doby. Tato část je také doplněna stručným popisem dějin USA a ostatního světa. V praktické části této práce popisují proces výroby krátkého animovaného filmu „Slova anebo O umění“.

Hlavním zdrojem jsou knihy a články zahraničních autorů, kteří také zkoumaly filmy Disneyho z hlediska společenských a humanitních.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ANALÝZA TÉMAT A POSTAV V ANIMOVANÝCH FILMECH DISNEYHO 90. LET XX. STOLETÍ

1.1 Lví král

Lví král je film z roku 1994, který vypráví příběh o dospívání lvího prince. Film vznikl spíše jako experiment. V tu dobu firma Disney preferovala výrobu filmu *Pocahontas*, o americké indiánce a setkání Indiánů a Evropanů, který nakonec úplně propadl. Ale *Lví král* i do dneška zůstává jedním z nejúspěšnějších filmů Disneyho. Box office k datu 5. 8. 2020 je 968,511,805 dolarů. V 2019 roku vznikl CGI film, který překonal rekord originálu.

1.1.1 Hlavní hrdina

„Hrdina je tedy člověk, kterému se podařilo probojovat přes svá osobní a místní historická omezení ve prospěch všeobecně platných lidských forem. Vize, ideje a inspirace takového jedince pocházejí z primárních zdrojů lidského života a myšlení. Nepovídají pak o současné rozpadající se společnosti a duši, ale o neuhasitelném zdroji, skrze nějž se obrodí společnost. Hrdina zemřel jako současný člověk; ale jako člověk věčný – zdokonalený, nespecifický, univerzální – se zrodil znovu. Jeho druhým vážným úkolem a skutkem je vrátit se v přetvořené podobě k nám a učit nás to, co se dozvěděl o obnoveném životě“¹

Disney často dělá filmy se zvířaty, která se nechová jako lidi, jako například *Bambi*, *Dumbo* nebo *101 Dalmatinů*, ale, podle mého názoru, úspěch filmu *Lví král* spočívá v dobře vypracované psychologii postav, díky čemu se divák lépe může asociovat s postavami, soucítit s nimi. Kromě toho režiséri filmu si nezvolili dětskou pohádku, ale tragédie Shakespeare *Hamlet*. V této podkapitole bych se chtěla detailně zaměřit na hlavní postavu tohoto filmu, Simbu.

Poprvé vidíme Simbu na Pride Rock v tlapách místního šamana. Už v této scéně je vidět co čeká našeho malého hrdinu v budoucnu, jeho zodpovědnost před svým národem a svým osudem. V první části filmu se nám Simba představuje jako naivní a neposlušný, nezodpovědný, aktivní. Kvůli těmto kvalitám se stává obětí svého strýce.

Malý princ poznává pravidla savany, ve které žije. Pomocníkem a průvodčím mu je jeho otec, současný král Mufasa. Je to jedn z nemnoha postav otců ve filmech Disneyho, která

¹ CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny. 2017. Praha: Argo, 2017. Capricorn (Argo). ISBN 978-80-257-2184-1.

plní důležitou, pozitivní a aktivní funkci v životě dítěte. Do tohoto filmu postava otce nebyla vůbec aktivně přítomna nebo vystupovala v roli antagonisty. Ale pozitivní postavu otce najdeme ve filmech *Kráska a Zvíře* nebo *Pinocchio*. Role rodiny přibývá v animovaných filmech Disneyho v 90. letech. Otec učí Simbu být králem, pomáhat svému národu a pamatovat si své předky.

Po smrti Mufasy lviče utíká před strachem, obvinuje se ze smrti otce. Při útěku získá dva přátele, Timona a Pumbu. Oni žijí v místě, které napodobuje rajskou zahradu. Tam Simba dospívá bez starostí a problému. Příčina, kvůli které Simba utíká před problémy, je blízká a pochopitelná divákovi, který zažil jakýsi problém. Ale díky poučením otce Simba bere zodpovědnost za sebe, svoji rodinu a své království. To ho povzbuzuje ke změnám a Simba odchází z toho "ráje", aby znovu získat vlastnictví své země. Film se končí skoro stejnou scénou jako na začátku, ale s dítětem Simby jako symbolem pokračování kruhu života.

1.1.2 Témata filmu

Hlavní téma filmu je cyklický život přírody a střídání tvoření a ničení, života a smrti, stálých přeměn. Tento koncept je charakteristický pro pravěké společnosti s mytologickým vědomím a můžeme to vidět u množství národu (např. Uroboros, Ragnarök, reinkarnace). V animovaném filmu *Lví král* takzvaný kruh života (circle of life) potkáváme už v prvních sekundách filmu, za prvé vizuálně – východ slunce – a potom audiálně, v podobě písně „*Circle of life*“.

Při porušení kruhu života vidíme, jak zaniká savana a jen díky tomu, že se Simba vrací pro své vlastnictví, kruh života se obnovuje.

Ve filmu se také objevuje téma smrti blízkého a jeho prožití, a taky téma poučení z chyb. Tento film dobře ukazuje postavu, která se dostává do velmi nepříjemných životních podmínek. Proto malé lviče utíká před svým osudem – obává se ho. Můžeme jen hádat, jak se cítí Simba, když se poprvé probudí v poušti. Je to právě ten přechod mezi dětstvím a dospělostí, kdy zůstáváš sám, rodiče už nebudou pomáhat tak, jak před tím, člověka čeká reálný život. Divák, jako i Simba, to musí překonat, projít tou zkouškou.

Ukázka mrtvého nebo umírajícího v záběru je nezvyklé pro filmy Disneyho. Ale tady se to ukazuje pro zvýšení dramatického efektu, abychom lépe procítili Simbův zážitek. Následující veselý a klidný život s Timonem a Pumbou dost kontrastuje s tím, co se stalo před několika scénami. Toto přátelství pomáhá Simbovi oživit psychický stav.

“Timon and Pumbaa famously teach Simba that “ ... bad things happen and you can't do anything about it ... you can either run from it or learn from it.””²

Film *Lví král* se dá pojmenovat noumenem (film-in-itself). V tom filmě Mufasa vždy bude umírat, Simba se vracet, a slunce vstávat a zapadat. Struktura filmu odpovídá struktuře mýtu, které se nemění už několik tisíc let. Sami autoři naznačovali, že se inspirovali příběhy z Bible. I tehdy, i teď vrácení do světa filmu, ve kterém vládne stabilita a vítězství dobra nad zlem, prožíváme jakýsi psychotherapeutický efekt. Výrazné postavy a výborný scénář udělaly film tak oblíbeným u publika.

Předpokládám, že kvůli novému miléniu, které leželo před lidmi 90. let, přišel čas na nové naděje, problémy a objevy. Člověk doufal v krásný nový svět po hrůzách XX. století, s jeho dvěma válkami, nehumánními ideologiemi a protesty. Internet a globalizace jen zesilovala pocit novosti. Autoři filmu *Lví král* chtěli připomenout lidem jejich minulost pomocí velice starého a efektivního nástroje – pomocí mýtu. A díky tomu dát lidem pocit jistoty a víru v lepší budoucnost.

A to je vidět i na tom, kolik lidí chtěli znovu zažít ten příběh, když šli na novou verzi tohoto filmu.

Kvůli dost konzervativním myšlenkám byl film špatně přijat liberální částí americké společnosti. Oni byli rozhořčeni tím, že negativní postavy hyen měli pouliční přízvuk, i když většina hlavních postav měla vznešený britský akcent. Také přítomnost tématu nadřizenosti přineslo negativní kritiku.

*„However, the Disney company was breaking new ground with *The Lion King*, which one might have thought to be unproblematic in terms of racial representation. Problems were revealed, however, with the portrayal of three „hooligan hyenas“, definitely recognizable as Black and Hispanic characters lurking about in a jungle version of a ghetto. In addition, cultural analysts have found that in the film reveals homophobic, racist, and sexist ideologies, reinforcing hierarchical and conservative values.”³*

² MERENDA, Elena. What ‘The Lion King’ teaches us about children’s grief. In: The Conversation [online]. Aug 8, 2019 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: https://theconversation.com/what-the-lion-king-teaches-us-about-childrens-grief-121544?fbclid=IwAR2o7YOfkfZY4gnVIJVS4XRNPYs4I9H7E3tLZRWhQQK9Gm_uFe4OJ0viY17E.

³ WASKO, Janet. Understanding Disney: the manufacture of fantasy. Malden, MA: Blackwell, 2001. ISBN 0745614841.



Obr.č.1.: hyeny z filmu *Lví král*

CGI film *Lví král 2019* se stal jedním z nejprodávanějších filmů ve světě. To bylo neuvěřitelně, protože vizuálně málo vypadal jako originál, který můžeme nazvat nejkrásnějším animovaným filmem Disneyho a vůbec. Existuje mínění, že na umění se chce koukat dál a dál. Na film *Lví král 2019* se ale nedá kouknout ani jednou. Bohužel, natočení remaků může vypovídat o krizi myšlenek nebo o strachu riskovat, což je pochopitelné pro multimilionovou firmu.

Režiséry CGI verzi se snažili uspokojit přání společnosti a dodali scény související se Scarem a Sarabi, aby ukázali negace tradiční podřízenosti žen mužům. Kromě toho, nová verze byla dabovaná většinou afro-američany na rozdíl od originálu.

1.2 Aladdin

Popularitu film *Aladdin* dosáhl díky svému úžasnému humoru a zajímavému východnímu koloritu. Tady bych chtěla vystihnout hlavní rysy toho filmu. Box office k datu 5. 8. 2020 je 504,050,219 dolarů.

1.2.1 Hlavní hrdina

Film vypráví o mladíkovi, který žije jako žebrák. Myslíme si, že je to záporná postava, ale v momentě, kdy Aladdin odevzdá svůj chléb sirotkům, ihned chápeme, že je to dobrý a soucitný člověk.

Hlavní hrdina je sirotek, hodný, ale prohnáný. Pro Disney typická mužská postava je odvázný a spravedlivý hrdina, který pomáhá ostatním. Aladdin se tomu podobá, i když ne tak docela. Ve filmu se jasně sleduje vnitřní konflikt mezi přáním být jiným člověkem a být sám sebou.

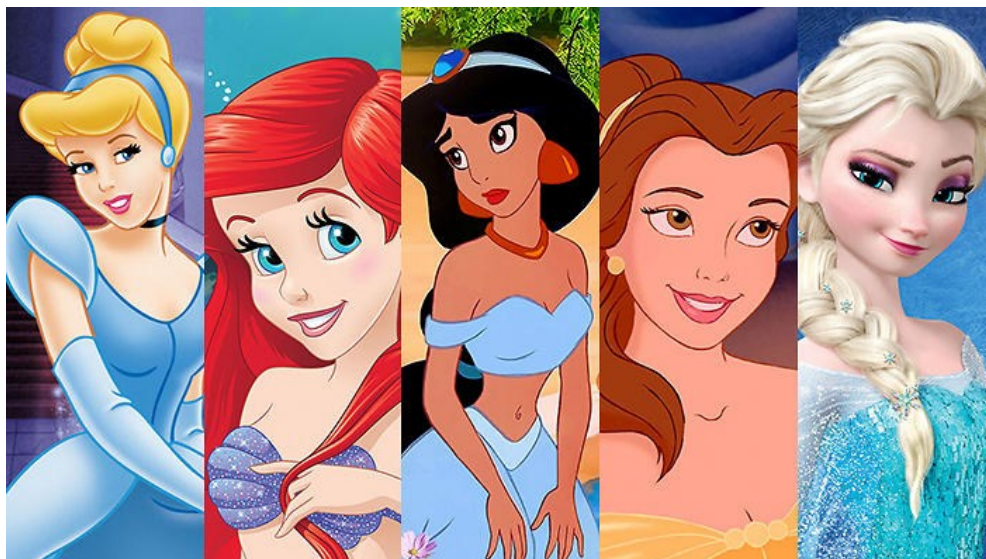
Největší sen hlavního hrdiny je bydlení na hradě Agrabay, což může znamenat přání být důležitým a svobodným díky bohatství. Jako protiklad Aladdina vidíme princeznu Jasmin, která taky chce být svobodná, ale od zodpovědností dcery krále. Jediné přání Džina je být svobodný. Z toho můžeme vyvodit, že film mluví především o osvobození od pravidel starého světa, světa, ve kterém žebrák zůstává žebrákem, a Džin je navždy zatčen ve své lampě.

Film *Aladdin* má za hlavního hrdinu mladého muže, což je nová věc u Disneyho. Poslední hlavní hrdina před Aladdinem je Taran z filmu *Černý kotel*. A proto bych chtěla na tomto místě zůstat a podívat se na postavy muže a ženy ve filmech Disneyho.

„Tvorba Walta Disneyho, respektive stejnojmenného studia, velkou měrou ovlivňovala a ovlivňuje (nejen) dětského diváka na celém světě. To, co filmy „prodává“, není ústřední téma a ani typ zápletky – vždy to byli a jsou ústřední hrdinové. Postavy, k nimž dítě vzhlíží jako k modelům chování, nositelům těch správných norem. Aniž by si to mnohdy rodiče uvědomovali, charaktery těchto filmů výrazným způsobem formují jejich dítě. Ať už jde o rozpoznání dobra a zla, nebo o důležitost hlubokých mezilidských vztahů.“⁴

V klasických filmech Disneyho nenajdeme výraznou mužskou osobnost. Je to chlap, který se objevuje na začátku a na konci, jede na koni, přechází osobní hranici ženy a vůbec se jí na nic neptá, skoro nemluví se ženou. Ženy v takových filmech vypadají jako loutky.

⁴ GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. I. díl, Klasická éra a současná 2D produkce. 2011. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4



Obr.č.2.: hrdinky filmů Walt Disney Pictures

„The classic Disney heroine is represented especially well by the first one, Snow White, who was innocent, naive, passive, beautiful, domestic, and submissive. And, while they may display far more intelligence and independence than Snow White, Cinderella, or Sleeping Beauty, the more modern Disney heroines (Ariel in *The Little Mermaid*, Jasmine in *Aladdin*, and Belle in *Beauty and the Beast*), still live in male-dominated worlds, and ultimately find fulfillment through their romantic relationships with Prince Charmings.“⁵

Muž vypadá jako obyčejný a statečný rytíř (samozřejmě obyčejný pro pohádky). Ve filmech 90. let se ten trend mění a mužské postavy vycházejí dopředu. Skoro každý z nich, buďto antagonista nebo hrdina, vypadají jako modely nebo Apolloni. Mohli bychom říct, že koncept krásná a hloupá hrdinka se přenáší na mužskou postavu, ale není to tak. Většinou hlavní hrdinové mají výrazný charakter a určité cíle, a to není cíl najít si manžela. Vůbec celá ta nová koncepce Disneyho v 90. letech, kde jako hlavní hrdina vystupuje muž, je dost zajímavá. Někteří by řekli, že je to strašný sexismus, protože ženy v těchto filmech nehrají skoro žádnou roli. Ale na druhou stranu máme půl na půl emancipované ženy ve filmech *Mulan* nebo *Pocahontas*.

Hlavní odlišení CGI filmu *Aladdin* od animovaného je role Jazmine. Ona nejen chce utéct od zodpovědnosti princezny, ale chce i vládnout Agrabě a pomáhat svému národu. Můžeme říct, že ona je mentálně starší než její animovaná verze. Ale bohužel princezna zůstává silnou

⁵ WASKO, Janet. *Understanding Disney: the manufacture of fantasy*. Malden, MA: Blackwell, 2001. ISBN 0745614841.

a nezávislou jen do momentu, kdy se v její životě objevuje muž. I když Disney chce uspokojit přání liberální auditoria, občas se jim to nepovede, což může hovořit i o strachu se pokazit svou reputaci.

1.3 Tarzan

Box office k datu 5. 8. 2020 je 448,191,819 dolarů.

Renesance Disneyho asociuje s dobře zapamatovatelnými postavami, které jsou mimo kánony klasického Disneyho. Ženy mají jiné priority než hledání lásky. Muži nejsou bezduché loutky, zachraňující své princezny, ale lidé s vnitřními konflikty. Disney začíná ukazovat reálné lidi s jejich přáními a sny, problémy a nepochopením jiných.

O postavě Tarzana se nedá hodně říct. Jak i v mnoha filmech o dospívání, hlavní téma je hrdina nepřijatý ve společnosti, jinakost osobnosti a za tím následující osamělost. Při čemž nejzajímavější ve filmu *Tarzan* je to, že nejen gorily počítají ho za cizince, ale i civilizovaní a hloupí lidé, kteří jsou symbolizovaní v postavě hlavního antagonisty.

Také dost důležitým tématem je uznání otce. To nás vrací k tradičním praktikám dědictví a starým časům. Ten film je podobný filmu *Lví král*. Simba poznává sebe skrz předky, Tarzan skrz uznání „otce“, což je dost podobné. Tím hrdinové jako by říkají, jsme připraveni vládnout a pokračovat svému rodu. To odlišuje filmy Renesance od klasického Disneyho.

2 STUDIE ÚDALOSTÍ VE SVĚTĚ A AMERICE 90. LET XX. STOLETÍ

2.1 Svět

Nejdůležitějšími událostmi druhé poloviny XX. století se staly pád Berlínské zdi, revoluce ve státech bývalého komunismu a rozpad SSSR. Pro lidi té doby to bylo ztělesněním svobody, začátek něčeho nového, zrození naděje na lepší časy. Příšerné XX. století, s jeho dvěma válkami, novými politickými stroji nacismu a komunismu, se blížilo ke konci. Lidí nakonec mohli svobodně dýchat.

2.2 Amerika

Pro Ameriku rozpad SSSR a pád komunismu označoval vítězství demokracie. Podle mého názoru celý svět cítil vítr změn.

„The 1990s were a darned good decade, and everybody’s now coming to realize this, but people also need to know that when the 1990s began, it felt like anything but a decade with a unique tone and texture and attitude. It felt like nothing. It felt blank. In 1992, Francis Fukuyama declared the end of history and everyone believed it. The 80s, whatever they were, were over and we were collectively entering what felt like a blank sheet of white paper“⁶

Z hlediska politiky ne všechno bylo dobře. Na místo prezidenta Bushe staršího, který vstoupil do války na Blízkém Východě, přišel veselý a národem na začátku své kariéry milovaný Bill Clinton. On byl dobrým politikem, zlepšil státní ekonomiku a byl zvolen dvakrát. Ale kvůli tomu, že Clinton nebyl otevřený svým občanům nakonec mu vydali impeachment. Na konci své politické kariery u Clintona byl neuvěřitelně nízký rating. Národ potřeboval upřímnost a jistotu.

Kromě toho se rozvíjel internet, místo, kterému předpovídali velkou budoucnost. Každý mohl jen za pár zmačknutí myši najít potřebnou informaci, seznámit se s miliony lidí, a to přímo z domu. Internet přinesl lidem nový prostor, ve kterém existují jiná pravidla. To byl opravdový průlom.

⁶ COUPLAND, Douglas. 1990s: The Good Decade. In: History [online]. Apr 23, 2019 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.history.com/news/1990s-the-good-decade>

Z hlediska sociálního života větší a větší resonance dostávalo LGBT společenství, které v tu dobu nejvíc bojovalo za svá práva. Media ukazovala zástupce menšin, které nebyly odlišné od obyčejných lidí (např. jako v seriálech *Will & Grace* nebo *Ellen*).

Pro media to bylo krásné období svobody, které má generace zažila jen chvíli. Bylo málo cenzury a nikdo neřešil co je správné a co není. Začal se uvádět satirický seriál *Simpsonovi*, k němu se připojil *South Park* a další show, tvrdě kritizující moderní společnost.

3 ANALÝZA TÉMAT A POSTAV V ANIMOVANÝCH FILMECH DISNEYHO 10. LET XXI. STOLETÍ

3.1 Frozen

Animovaný film *Frozen* se stal opravdovým hitem u publika. Také film *Tangled*, který se promítal v kině v roce 2010, připravil půdu pro čerstvé myšlenky. Časy a filmy se začali měnit. Box office na moment 5. 8. 2020 je 1,280,803,156 dolarů.

3.1.1 Témata filmu

Film vypráví o dvou sestřích, rozdělených kouzlem a rodičovskou starostí. Ani jedna z nich nechápe, jak se uspořádává svět, ve kterém žijí. Rodiče holek umírají, když sestry jsou ještě malé. Ony zůstávají samy, ještě víc oddálené než dříve.

Myslím si, že je to jeden z nejzajímavějších filmu za poslední dobu. V tom filmu režiséri ironizují nad romantickou láskou, ukazují, že člověk touží po svobodě od vnucených a v dětství nastavených pravidel, které jen kazí život.

Možná témata samoty a jinakosti nejsou ve filmu na první pohled vidět, ale jestli se podíváme pořádně na hlavní postavy, uvidíme samotnou a znepokojenou Elsu, podivnou a infantilní Annu, nespolečenského a divného Kristoffa. To nejsou ty postavy, které očekáváme ve filmu Disneyho.

3.1.2 Hlavní postavy

Ve filmu *Frozen* jsou dvě hlavní hrdinky, a to způsobilo tu popularitu filmu, protože skoro každý se mohl ztotožnit (nebo používat jako protiklad) s tou či jinou postavou.

3.1.2.1 Elsa

Ve filmu hlavní postava Elsa má magické schopnosti, které zpočátku nepovažují se za negativní, je to spíš dar. Ale po nehodě se dar převrací v prokletí. To je vyjadřováno nejen izolaci od společnosti, ale i v přísných pravidlech. Holka se od dětství učí být poslušnou dívkou.

„Jeden z hlavních leitmotivů *Frozen* je fráze *“Be a good girl you always have to be”* – které se překládá jako *„Vždy musíš být hodnou holkou“*. Ta fráze odesílá nás k práci feministky Ute Ehrhardt *„Good Girls Go to Heaven: Bad Girls Go Everywhere“* (*Hodné holky jdou do nebe, špatně jdou, kam chtějí*). V knize se kritizuje společnost, ve kterém ženy se učí

především byt „hodnými holkami“, nevyhovují svým zájmům a potřebám, ale komfortu jiných lidí“⁷

Elsa se snaží chovat tak, jak to chtějí jiní. Ale jakmile sama sobě dovolí být tou, kterou sama chce, její ničivé kouzlo se převrací do krásného a tvořivého.

Izolovaná od jakékoli společnosti Elsa se bojí napáchat škodu lidem, a proto nikoho nepouští k sobě blízko. Tento obraz se setkává s ohlasem ve společnosti, víc lidí začíná mluvit o svých pocitech, vyjadřují své emoce. Figura Elsy pomohla pochopit, že je možné být sám sebou a odpouštět všechno, co vám říkali ostatní o tom, co musíte dělat a co ne. Moderní člověk má na výběr.

V obraze Elsy vidím silnou osobnost, která jde za svými sny. To se může zdát velmi sobeckým z naší strany, ale myslím si, že nutit následovat vůli jiného je taky sobecké. Proto se u mě Elsa asociuje s člověkem mé generace, zavřeným, samotným, který nerozumí, co dál, dělajícím chyby, ale také jistě jdoucím dopředu, aby byl šťastný.

3.1.2.2 Anna

Druhá hrdinka toho filmu je veselá a aktivní Anna, sestra Elsy. Její hlavní konflikt spočívá ve vnučování ideálního života, který je ztělesněn v obraze romantické lásky a šťastného manželství. To můžeme vidět na příkladu její zamilovanosti do prince Hanse, za kterého se chce provdat už po prvním seznámení. To dobře ukazuje naivitu naší generace, která vyrůstala na reklamách a seriálech, a také filmech od Disneyho. Oni nechápou, že vztah je těžká práce, úcta a pomoc jinému, není to jen “láska”. Řekla bych, že tady Disney ironizuje nad všemi těmi pohádkami “happily ever after”, které udělaly firmu Disney tak známou.

Taky příčina, kvůli které se chce Anna vdávat na druhý den po seznámení s neznámým člověkem, je strach zůstat samotnou. Lidé se bojí a pohrdají samotu. Moderní společnost je nastavena na sociální kulturu, samotný člověk je vnímán jako nemocný nebo nesprávný.

Myslím si, že hlavní myšlenka toho filmu je důležitost podporovat blízké, přijímat lidi a sebe samého. V naší šíleně se měnící době opravdové kamarádství a úcta k jinému člověku jsou velmi důležité. Přesně to je vysloveno v sebeobětování jedné sestry kvůli druhé.

⁷ Volný překlad z EKFOR, Ayman. "No!" to the princes, love at the first sight and magic kisses: why animated film "Frozen" became iconic. In: Knife [online]. Nov 21, 2019 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://knife.media/frozen-ideas/>

3.2 Zootopia

Film *Zootopia* z roku 2016 vypráví příběh o antropomorfních zvířatech, které chtějí žít v civilizovaném světě, ale zůstávají zvířaty. Světový box office k datu 5. 8. 2020 je 1,023,784,195 dolarů.

3.2.1 Témata filmu

Jestli se podíváme na film *Zootopia* uvidíme, že to je dost neobvyklý film Disneyho. Filmy o antropomorfních zvířatech nedosahují velkého úspěchu, ale ten film je určitou výjimkou. Za prvé překvapuje výběr detektivního žánru, za druhé téma rasismu a tolerance. Protože svět Zootopie je osídlen antropomorfními a různými zvířaty, téma rasismu mezi masožravci a býložravci vypadá mnohem výraznější, protože jde o zvířecí instinkty. Člověk nemá takové instinkty jako zvířaty, ale má kulturu a výchovu, které se mohou měnit.

Druhým výrazným tématem je odlišnost od norem. Ve světě existují nějaká pravidla, která někdo někdy řekl a všichni podléhají těm pravidlům, jako například všichni musí být v manželství, mít děti, najít si dobře placenou, ale nudnou práci. A to prostě musíte, i když to není pro vás. Je to pochopitelné, protože před mnoha sty lety to bylo docela důležité z hlediska obyčejného bezpečí, ale teď je to jinak, každý si sám rozhodne, jaký bude jeho život. Zase se opakuje témata osvobození od těchto starých pravidel, jaké už zazněly ve filmu *Frozen*.

Ale není všechno tak lehké, musíme si pamatovat, že Disney vždy zůstane Disneyem, ve kterém všechno je ideální, kde všichni postavy žijí v úžasné utopii. A na to poukazují maličkaté detaily, například to, že u vlády zůstává velký a mohutný lev, šéfem policie zůstává velký buvol.

Je to vždy těžké, snažit se dělat filmy na takové téma, ale Disney to dělá, ale ve svých "pohádkových" rámcích.

3.2.2 Hlavní hrdinka

Hlavní hrdinka filmu *Zootopia* je Judy Hopps, malý králík, která chce být policistkou. Protože ona je to první malé zvíře vstupující do společnosti obrovských zvířat, jako buvol, tygr nebo vlk to vyvolává velké nepřijetí jejich kolegů. Také se velice o ní obávají rodiče, kteří nejsou moc pro to, aby jejich dcera odjela do velkoměsta a splnila si svůj sen. Ale podporují ji, takže můžeme vidět relativně svobodné vztahy mezi starší a mladší generací.

Pomocí své vytrvalosti, tvrdohlavosti a aktivitě Judy Hopps dostává práci policistky, a dokonce ani nepřijetí kolegů a rodiny nemůže zničit sebevědomí králíka. Právě kvůli tomu ona začne vyšetřovat divný případ, který se stal ve městě.

Podle mého názoru je to jeden z portrétu mladé společnosti. Aktivní a neústupný člověk, který má svá pravidla a řeší své problémy sám, on je mnohem zodpovědnější a má z čeho vybírat.

3.3 Big Hero 6

Tady bych chtěla zanalyzovat film roku 2014 *Big Hero 6*, který zajímá svým vizuálním řešením a atmosférou budoucnosti. Box office k datu 5. 8. 2020 je 657,840,554 dolarů.

3.3.1 Témata filmu

Film *Big Hero 6* vznikl jako část trendu filmů o superhrdinech, což mu přineslo popularitu. Je to zářivý a vizuálně propracovaný film, který mluví o smrti blízkého. Můžeme říct, že u Disneyho jsme se s tím tématem už potkávali ve filmu *Bambi*, *Lví král* nebo *Tarzan*. To bylo dříve tabu téma, které se snažili neukazovat, protože ve filmech Disneyho všechno musí být úžasné. Ale ve filmu *Big Hero 6* ukázali prožitek smrti blízkého, deprese, a dokonce i přání se pomstít, což je velice netypické pro Disneyho, kde hlavní hrdina je vždy čestný a vznešený. Myslím si, že kdyby hlavního antagonistu neukazovali jako člověka, který jen chce zachránit svoji dceru, film by neměl takový efekt. Ve filmu jde o důležité etické otázky, na které musí odpovědět divák.

3.3.2 Hlavní hrdina

V ultramoderním městě San Fransokio bydlí dva bratři, kteří zůstali s tetou po smrti rodičů. Starší bratr studuje na prestižní univerzitě kybernetiky, mladší se účastní zakázaných robotických soubojů. A protože mladší bratr má talent dělat roboty, starší se snaží mu ukázat studium na své univerzitě a vytáhnout ho z ulice. Mladší souhlasí, ale starší bratr náhle umírá při požáru na výstavě robotů. Po něm zůstává jen zdravotní robot Baymax, který pomáhá Hiroovi překonat ty hrozné časy.



Obr.č.3.: robot Baymax a hlavní hrdina Hiro

Unikátní schopnosti robota Baymaxe je léčba lidí od lehkých onemocnění a starost o ně. Právě on pomáhá Hiroovi nepřesáhnout tu hranici, kdy hrdinové se stávají antihrdiny.

*“When Hiro (Ryan Potter) falls into the trap of seeking hateful vengeance, it is up to Baymax to remind him of his humanity”*⁸

Chlapci také pomáhá celá skupina mladých geniů, kteří studují na stejné univerzitě jako Tadaši (starší bratr Hiro). Můžeme říct, že oni se také odlišují od stereotypních obrazů i inženýrů i superhrdinů. Ale, podle mého názoru, je to dost typická postava velkého, ale zbabělého muže v obraze Wasabiho, nebo introvertní a agresivní ženy v obraze Go-Go v moderních filmech.

⁸ LEUNG, Melanie. Big Hero 6's robot Baymax reminds us of our humanity [Review]. In: Young Post [online]. 13 Dec, 2014 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.scmp.com/yp/discover/entertainment/movies/article/3059642/big-hero-6s-robot-baymax-reminds-us-our-humanity>

4 STUDIE ÚDALOSTÍ VE SVĚTĚ A AMERICE 10. LET XXI. STOLETÍ

4.1 Svět

Jednou z nejdůležitějších událostí moderního světa je krize v roce 2008 v Americe, která pak ovlivnila většinu jiných států a teroristické akty po celém světě.

Myslím si, že výrazné změny můžeme pozorovat i v oblasti kultury. Život a prostředí člověka se silně změnili za posledních 30 let. Nové technologie, biohacking, roboti. Nikdy lidé nebyli tak daleko, a tak blízko navzájem díky digitálním technologiím.

Epocha internetu nám dala možnost vyjádřit své názory a neobávat se za svou reputaci. I když teď projevovat jiný názor, než je "správný" je nebezpečné pro známé osobnosti. Anonymita dovolila lidem svobodně mluvit o problémech, které je znepokojí.

4.2 Amerika

Jak už bylo předtím řečeno, nejvíc změn se stalo v kultuře. Ve státech prvního a druhého světa se zvyšuje požadavek na liberalizaci společnosti, na svobodu a rovná práva pro všechny lidi.

V době vedení Baraka Obamy nejvíce privilegii dostaly ženy a různé menšiny. Prezident obnovil zdravotnictví ve státech, které se snažili uspořádat od konce druhé světové války. Taky byla legalizována homosexuální manželství. Se začátkem vedení Donalda Trumpa přišlo těžké období pro občany Ameriky. To byl výrazný kontrast mezi liberálním Obamou a konzervativním Trumpem. Sociopatické chování nového prezidenta vyvolala odpor u lidí.

V tu dobu se odehrálo několik hromadných akcí, ovlivnivších společnost: hnutí #metoo, akce *Occupy Wall Street* a protesty *Black Life Matters*. Zaprvé hnutí #metoo zdůrazňovalo sexuální násilí a harassment v oblasti filmového průmyslu, ale pak se to rozšířilo na všechny sféry sociálního a osobního života lidí. A tak se šířila ideologie feminismu, která přinesla nové myšlenky o osvobození žen a snížení patriarchální moci.

„Everything changed in the 2010s and once again social media played a huge role.

It facilitated various movements during the past decade including the #MeToo movement, which has given rise to debates about gender equality and sexual harassment. It has also

*given rise to the 'call-out' or 'cancel culture' of recent times in which a person or business is publically shamed on social media for committing offences or behaving badly*⁹

Protože Amerika je mnohonárodnostní stát s těžkou minulostí, někdy musela vzniknout taková akce jako protest proti privilegované většině ve tvaru *Black Life Matters*, kde etnické menšiny bojovaly za rovná práva. Taky tady můžeme uvést zneklidnění stavem ekologie a změnami klima, jako například akce *Školní stávky pro klima (Fridays For Future)*.

Díky tomu, že lidé si víc uvědomují svou svobodu, tyto myšlenky rozšiřuje i firma Disney ve svých filmech. Hlavní důraz je na osvobození od stereotypu, dále pak myšlenky tolerance, rovnosti a snížení diskriminace ve společnosti.

⁹ NEW YEAR, NEW DECADE: HOW WILL HISTORY REMEMBER THE 2010S? In: History [online]. [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.history.co.uk/article/new-year-new-decade-how-will-history-remember-the-2010s>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 PREPRODUKCE

V této části podrobně rozebírám fázi preprodukce mého bakalářského filmu „Slova anebo O umění“.

5.1 Námět

Hlavním problémem pro mě bylo vyhledání tématu a námětu mého filmu. Protože si myslím, že nemám talent psát dobré scénáře, rozhodla jsem se na začátku zkusit nafilmovat povídku japonského autora Akutagawa Ryūnosuke „Mandarinky“. Je to úžasná povídka o tom, jak malý skutek někoho jiného může člověku změnit pohled na svět.

Díky tomu, že jsem v tu dobu začala pracovat na své teoretické práci, ve které jsem zkoumala problémy naší doby a jejich odraz v tvorbě firmy Disney, rozhodla jsem se udělat film, který by odrážel problémy dnešní společnosti. Protože jsem zjistila, že se má generace zajímá o vytváření jakéhosi krásného nového světa a osvobození od patriarchálních idejí, napadlo mě udělat film, ve kterém by se mluvilo o tom, jak se toho dosáhnout.

Proto jsem začala přemyslet o odstoupení od klasické struktury a vytvoření něčeho podobného animačním lekcím TED, ve kterých se rozebírají problémy a otázky (nejen) moderní doby. Rozhodla jsem si vzít si myšlenku člověka, který je mnohokrát chytřejší a talentovanější než já a rozanimovat jeho esej.

Protože mně často přichází do hlavy myšlenky, které mi dělají velké problémy, to začínám přemyslet, jestli dělám všechno správně, jestli vůbec má smysl dělat něco. Abych se jich zbavila, začínám hledat, jak se s těmi myšlenkami vypořádali veliké lidé, kteří poznali ten svět lépe než kdokoli. A proto jsem chtěla vytvářet film, který by přinesl klid a osvobození od těch nepříjemných myšlenek. A rozhodla jsem se vytvořit esej o umění a jeho vlivu na člověka.

Zajímalo mě to, o čem mluví v té eseji básník Jan Vladislav, protože jsem se znovu otevřela krásný svět umění a literatury. Bohužel kvůli studiu ještě na Lékařské fakultě jsem musela odložit své oblíbené koníčky, kromě kreslení. Ale poslední dobu jsem si na to opět vzpomenu. Chtěla jsem ten pocit radosti od poznávání nového předat dalším lidem, a proto jsem si zvolila tuto esej o umění.

5.2 Scénář

Protože můj budoucí film nemusel mít klasickou dramatickou strukturu, největší důraz jsem dala na propojenost obrazů a jejich výraznost vůči tomu, o čem se mluví v eseji. První verze vznikala velice chaoticky, chtěla jsem ze sebe dostat první asociace, které mě napadaly, ale to byly velice jednoduché a nudné obrazy.

Jediné, co zůstalo z klasické dramaturgické struktury je hrdina a jeho změny. Přemýšlela jsem o tom, že hlavní hrdina je především divák, které musí projít tou esejí a změnit se. Aby to bylo zdůrazněno, rozhodla jsem se, že ukážu figuru hlavního hrdiny jen na začátku a na konci. Z hlediska kompozice by to dobře vybalancovalo celý film.

Hodně jsem se zabývala přemýšlením o výrazných a zapamatovatelných obrazech na místech, která byla zdůrazněna autorem. Protože vytváření obrazů pro abstraktivní pojmy není nejlehčí práce na světě, už netuším kolika opravami prošla ta esej, ale s pomocí pedagogů vyšel úžasný výsledek. Nakonec jsem se rozhodla nechat jen nejdůležitější část, a to znamenalo, že originál eseje se musí zkrátit dvakrát. Byl to nápad skupiny střihačů a já jsem s ním souhlasila. Rozhodla jsem se, že kvůli tomu, že musím vytvořit vizuální obrazy pro esej, fázi storyboardu a animatiku jsem se věnovala víc času než fázi scénáře.

5.3 Storyboard

Ve fázi storyboardu jsem začínala vytvářet obrazy pro můj film. Byl to pro mě jeden z nejtěžších úkolů, občas to fyzicky bolelo, proto jsem musela odložit ten storyboard na pár týdnů. Bylo to velmi užitečné a změnila jsem skoro celý storyboard, protože po každé minulé změně jsem nebyla vůbec spokojena s výsledkem.



Obr.č.4.: ukázka ze storyboardu

5.4 Animatik

Na této fázi mně pomáhal střihač a právě on a jeho spolužáci mi poradili zkrátit celý film, a taky navrhovali na konci filmu dát celý film pozpátku. Bylo to vizuálně velmi zajímavé, ale z hlediska mého konceptu to nebylo vůbec vhodné, vypadalo to jako šílený cirkus. Při skládání storyboardu do animatiku vznikaly záběry, které se špatně spojovaly navzájem, proto nejvíce práce jsem provedla nad animatikem. Velice důležité bylo ukázat plynulý pohyb mezi záběry a scénami, aby se uchovala kompozice textu. Taky jsem musela dát důraz na temporytmus celého filmu, text a obraz musely dobře sedět navzájem.

5.5 Voiceover

To byla nejzajímavější část, kde jsem si prohloubila své znalosti o práci zvukaře. Originální nahrávka s hlasem Jana Vladislava přišla memu střihači kvalitně nevhodnou pro práci, protože tam byly různé ruchy na pozadí, které neseděly k mému filmu. Proto jsem začala hledat člověka, který by mně ten text namluvil.

Na začátku spolužáci střihače a jejich vedoucí, se kterým oni konzultují, nabídli mi požádat o to Ota Jiráka, ale kvůli tomu, že jsem chudá studentka, musela jsem zapomenout na ten nápad. S pomocí pana Gregora a pana Kukala jsem konečně našla úžasného herce, se kterým jsme nahráli novou verzi eseje, kterou uslyšíte ve finální verzi mého filmu.

Kvůli tomu, že jsem se už setkala s procesem nahrávání hlasu při vytváření filmu na videomapping, věděla jsem, co očekávat od práce zvukaře. Ale tentokrát všechno probíhalo mnohem profesionálněji, za co bych chtěla poděkovat své zvukaře, která organizovala nahrávání na naší fakultě.

6 PRODUKCE

Tato část je věnovaná produkci mého bakalářského filmu, která obsahuje různé fáze vývoje animovaného díla.

6.1 Výtvarno

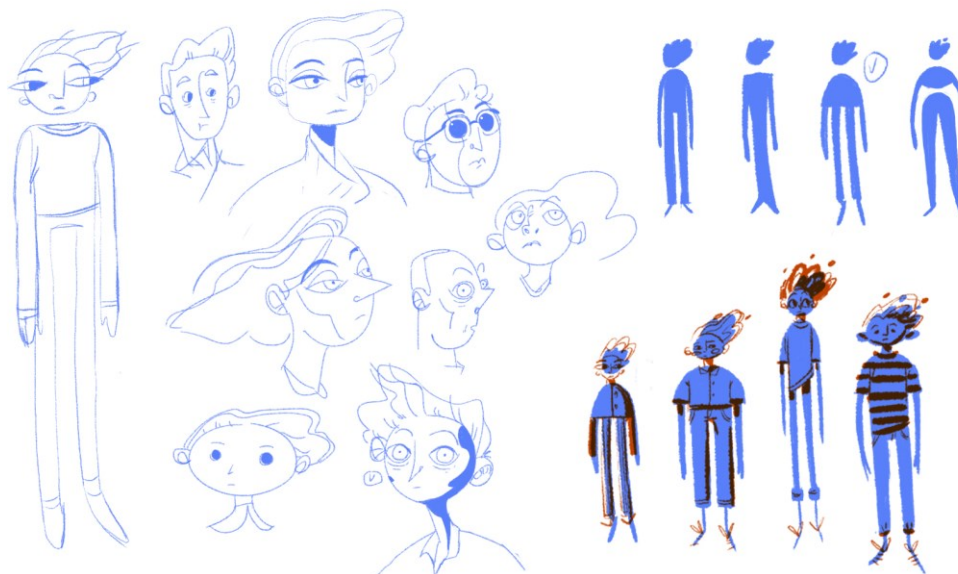
Výtvarno animovaného filmu je pro mě jedna z nejdůležitějších fází samotné výroby. Protože hlavním cílem bylo vytváření výrazných obrazů, které by se asociovali s hlavní myšlenkou filmu, zaměřila jsem se na jednoduchou formu a pochopitelný obsah. Jak už bylo řečeno dříve, nejvíc jsem se inspirovala animačními a vzdělávacími videi od *TED-ed* a *The School of Life*. Líbí se mi na nich dobrá práce s obrazy a úprava těžce pochopitelných myšlenek do tvaru, který je srozumitelný pro každého člověka.



Obr.č.5.: animační video *TED-ed* „*The Science of Surfing*“

V samotné eseji pan Vladislav mluví o „dvou světech, ve kterých žijeme“. Proto prvním úkolem bylo vytvořit zobrazení těch dvou světů. První svět je naše realita, všednost. Protože mě zajímají spíš myšlenky a slova, jsem se rozhodla udělat realitu nudnou a nezajímavou, dokonce nepříjemnou. Toho sem dosáhla pomocí šedých barev; POV (point of view) dodával pocit přítomnosti. Na začátku vidíme hlavního hrdinu, který jde k moři, ale není to obvyklé moře. Místo, kde se nachází ta postava, jsem chtěla zobrazit jako místo spojení dvou světů. Proto částice reálného světa (hlavního hrdinu) jsem nechala bílým a ostatnímu světu dodala přirozené barvy.

Nejdůležitější částí se stalo zobrazení moře, které jsem chtěla ukázat jako symbol myšlenek, a proto jsem si zvolila formu vlnění. Abych zdůraznila neobvyklost moře, dodala jsem mu zářivé barvy, které by zvýraznily krásu světa myšlení.



Obr.č.6.: hledání designu hlavní postavy

Po zobrazení světa myšlenek autor začíná mluvit o světě “který není už přirozený”. Je to svět umění a vědy. Protože podle mě ten svět je důležitý, rozhodla jsem se zvýraznit to a použít teplé barvy.

6.2 Animace

Když jsem ještě začínala dělat animatik, moje kamarádka z našeho atelieru mi nabídla svou pomoc jako fázařka. Pro mě to znamenalo víc času na další fáze filmu jako storyboard nebo animatik, kamarádka si dobře procvičila animační principy na příkladu mé animace.

Hlavní výzvou byly pohyby materiálu a morphing. Animovat jednoduchý předmět tak, aby on vypadal výrazně a aby bylo pochopitelné, že objekt se vůbec hýbe, bylo dost složité, ale velmi zajímavé. Mou nejoblíbenější animací byl morphing vázy a obrazy vycházející z knihy. Pomoci těch záběrů jsem mohla procvičit některé z 12 animačních principů.

6.3 Hudba

Výběr hudby pro film pro mě znamená těžkou práci, občas trvající několik desítek hodin. Protože mám určitou představu, jaký pocit musí přinášet můj film, je to těžké najít tu správnou melodii. I když se ta melodie najde, nemusí to znamenat, že bude zdarma. Díky

mé zvukaře jsme se vyřešili ten problém. Ona našla skladatelku, která udělala hudbu pro můj film.

Protože v mém filmu bude důraz na mluvené slovo, bez výrazného akcentu na dramatický děj, rozhodla jsem se, že hudba by měla být lehkou a nevtíravou.

6.4 Střih

Práce se střihačem byla pro mě nejtěžší, protože jsme se ani jednou neviděli, což pro mě nebylo moc příjemné, ale zároveň jsme hodně diskutovali o tom, jak musí být ten film nastříhaný. Chtěla jsem udělat autorský film, proto jsem musela přesvědčit střihače a jejich štáb o tom, co podle mě se do filmu hodí a co ne.

Začala jsem s ním spolupracovat ve fázi animatiku. Každé dva týdny jsem mu posílala opravenou nebo mnou dodělanou verzi animatiku, které on postupně stříhal, kromě toho řešil i dramaturgické problémy a testové zvuky a hudbu. Střihač nabízel jak dobré nápady (znovu nahrát esej) tak i špatné (na konci filmu pustit celou sekvenci pozpátku).

Bohužel, kdy střihač odevzdal ten film jako klauzuru, on se nevracel do projektu kvůli nedostatku času a musela jsem sama nastříhat finální verzi.

6.5 Zvuk

Jiná situace se skládala se zvukařkou, která byla ochotna se mnou pracovat i během léta. Byla to velice dobrá zkušenost. Když jsme se poprvé potkaly, ona se pořád ptala, jak vidím ten či jiný ruch a zvuk v mém filmu. Podrobně jsem jí říkala o každém ruchu ve filmu, ale pro některé pasáže jsem ji dávala svobodu tvořit.

ZÁVĚR

V této práci jsem chtěla prozkoumat změny ve filmech firmy Disney na příkladu hlavních postav těch filmů. Zvolila jsem si toto téma, protože figura hlavního hrdiny je důležitá pro jakýkoli druh příběhu, ať je to literatura, film, divadlo, hra nebo nakonec zpráva.

Právě mě zajímalo, čemu mohou naučit moderní hrdinové naši společnost. Obrátila jsem se k filmům Disneyho, protože v naší době většina dětí zná nejznámější hrdiny pohádek spíše skrz animované filmy než skrz knihy. A kromě toho postavy a jejich problémy ve filmech Disneyho jsou blíže modernímu člověku než postavy z pohádek bratři Grimmů.

Kromě toho si musíme pamatovat, že Disney Company je velice konzervativní firma, která se bojí odstoupit od svých kánonů.

Kdybychom se podívali, z čeho se začala vyvíjet Disneyova Renesance tak to je určitě změna vedení. “Nové” pohádky začaly vznikat po tom, kdy v roce 1984 stanul Michael Eisner v čele Walt Disney Pictures.

Jestli se podíváme na nejpopulárnější filmy Disneyho 90. let uvidíme projevující se tendenci ukazovat postavy, které se blíží reálným lidem. Začaly vznikat nové obrazy, je cítit, že se s dětmi začalo mluvit na jiném jazyce a dospělý divák potřeboval serióznější téma než láska a dobrodružství.

Firma se také snažila ukázat jiné národnosti a kultury, jako ve filmech *Mulan*, *Pocahontas* nebo *Hercules*. Určitě to byl vliv globalizace a snažení se vypořádat s problémy související s ní. Ženské postavy se ukazovaly nejen v jedné roli, ale i při tom zase šlo o romantickou linku ve filmu. Mohla bych říct, že Disney se stal trochu liberálním, na rozdíl od filmu klasického Disneyho, ale není v tom velký rozdíl.

Myslím si, že určitý vliv na nový pohled na to, jak by měly vypadat moderní animované filmy přineslo Pixar Studio. Právě ve filmech Pixar můžeme potkat různější hrdinové. Studio se nevyhýbá experimentu, což se dá pozorovat na filmech *Up*, *WALL-E* nebo *Brave*. A díky tomu v roce 2010 vznikl film *Tangled*, kde se začaly projevovat nové charakteristické prvky, jako samostatná žena, která jde proti přání rodiny v obraze macechy.

V desátých letech se role ženy v Disneyho filmech docela změnila. Předpokládám, že je to kvůli požadavku liberální společnosti.

Režiséři začali používat jiné původní prameny než před třiceti lety. Je to spíše inspirace takovými věcmi jako staré automaty ve filmu *Wreck-it-Ralph* nebo komiksy *Big Hero 6*.

Předtím byly náměty skoro vždy vzaty z pohádek a mýtů. Zase můžeme tady hovořit o odstoupení od kánonů Disneyho.

Vidíme určité změny v představě hlavních hrdinů. Přání být svobodným a soběstačným se stalo důležitým tématem naší doby. Disney se snaží nasledovat nové trendy, ale vždy zůstává firmou Disney, která dělá propracované a perfektní animované filmy. Pro většinu jiných firem a režiséru je Disney určitým etalonem, jak musí vypadat animované filmy.

Tvorba bakalářského filmu pro mě byla velmi důležitá a snažila jsem se vytvořit co nejúžasnější věc. Bohužel právě to mě také demotivovalo, jsem byla na sebe příliš přísná. Nakonec jsem vytvořila dobrou práci, která možná pro nikoho nebude nic znamenat, ale pro mě to byla velmi zajímavá zkušenost, která spočívala hlavně ve spolupráci s jinými ateliéry a lidmi. Snažila jsem se přenést svoje myšlenky a pocity do toho filmu a doufám, že někomu ten film poslouží pomocnou rukou, jak to bylo u mě.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny. 2017. Praha: Argo, 2017. Capricorn (Argo). ISBN 978-80-257-2184-1.
- [2] MERENDA, Elena. What 'The Lion King' teaches us about children's grief. In: *The Conversation* [online]. Aug 8, 2019 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://theconversation.com/what-the-lion-king-teaches-us-about-childrens-grief-121544?fbclid=IwAR2o7YOfkfZY4gnVIJVS4XRNPYs4I9H7E3tLZRWhQQK9GmuFe4OJ0viY17E>
- [3] WASKO, Janet. Understanding Disney: the manufacture of fantasy. Malden, MA: Blackwell, 2001. ISBN 0745614841.
- [4] GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. I. díl, Klasická éra a současná 2D produkce. 2011. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4
- [5] WASKO, Janet. Understanding Disney: the manufacture of fantasy. Malden, MA: Blackwell, 2001. ISBN 0745614841.
- [6] COUPLAND, Douglas. 1990s: The Good Decade. In: History [online]. Apr 23, 2019 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.history.com/news/1990s-the-good-decade>
- [7] EKFOR, Ayman. "No!" to the princes, love at the first sight and magic kisses: why animated film "Frozen" became iconic. In: Knife [online]. Nov 21, 2019 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://knife.media/frozen-ideas/>
- [8] LEUNG, Melanie. Big Hero 6's robot Baymax reminds us of our humanity [Review]. In: Young Post [online]. 13 Dec, 2014 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.scmp.com/yp/discover/entertainment/movies/article/3059642/big-hero-6s-robot-baymax-reminds-us-our-humanity>
- [9] NEW YEAR, NEW DECADE: HOW WILL HISTORY REMEMBER THE 2010S? In: History [online]. [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.history.co.uk/article/new-year-new-decade-how-will-history-remember-the-2010s>

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|---|-----------|
| <i>Obr.č.1.: hyeny z filmu Lvi král</i> | <i>15</i> |
| <i>Obr.č.2.: hrdinky filmů Walt Disney Pictures</i> | <i>17</i> |
| <i>Obr.č.3.: robot Baymax a hlavní hrdina Hiro</i> | <i>25</i> |
| <i>Obr.č.4.: ukázka ze storyboardu</i> | <i>30</i> |
| <i>Obr.č.5.: animační video TED-ed „The Science of Surfing“</i> | <i>32</i> |
| <i>Obr.č.6.: hledání designu hlavní postavy</i> | <i>33</i> |

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1: Storyboard

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD



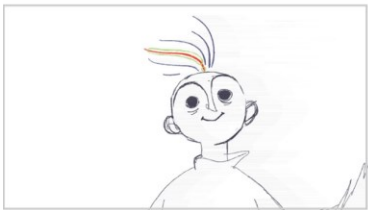
Noc. Vidíme pláži



Člověk jde doprava
Zvuk: zvuky moře

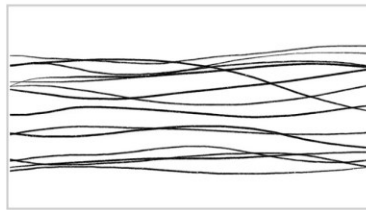


Dívá se na moře
Zvuk: zvuky moře

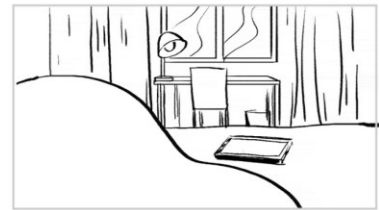


Vidíme hlavního hrdinu

Voiceover: žijeme ve dvou světech



Vlny moře



POV na postel a mobil

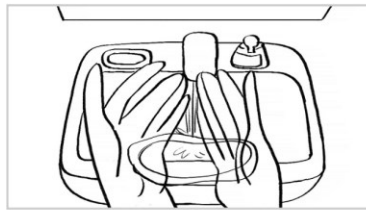
Zvuk: budík

Voiceover: Svět přirozený je tento svět, který nás obklopuje.



Slyšíme zvuk budíku

Voiceover: ...ve kterém žijeme,



Hlavní hrdina se umývá

Zvuk: voda z kohoutu

Voiceover: ...narodíme se...



Dívá se na hodinky

Zvuk: zvuk hodinek

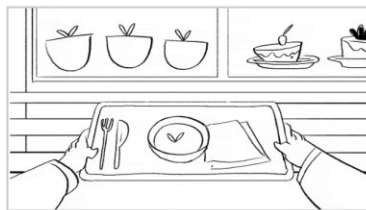
Voiceover: ...umíráme...



Dívá se na holku

Zvuk: metro

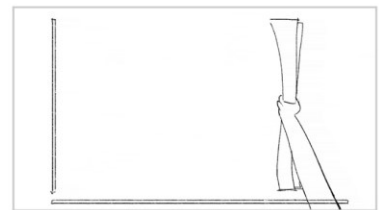
Voiceover: ...milujeme...



Objedvá v menze

Zvuk: hluk v menze

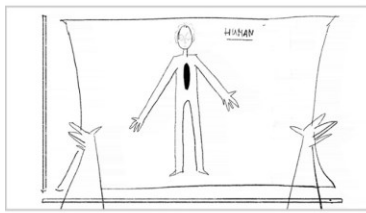
Voiceover: ...vaříme si, jíme...



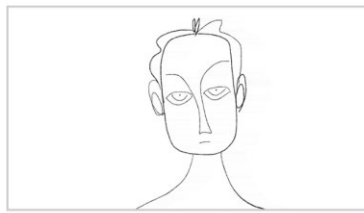
Dostává papír

Zvuk: šelest papíru

Voiceover: ...vyřábíme leccos...



Rozkládá papír



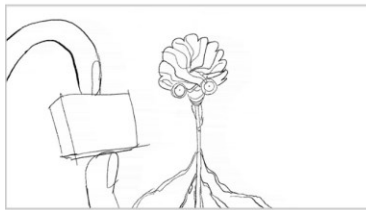
Kamera se přibližuje



Ruka vygumuje obličej

Zvuk: zvuk gumy

Voiceover: a potom je svět...



Díváme se na mozek

Voiceover: vědy, literatury



Kamera se posunuje doprava



Mozek se dává na bustu

Voiceover: Prostě takového toho...



Busta dává pusinku mozku

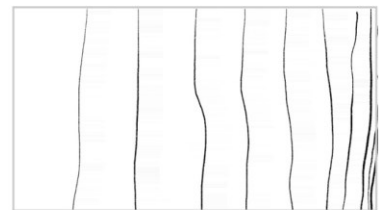
Voiceover: ...mentálního a citového vztahu



Stranka se začíná převrácit

Zvuk: šelest stránek a vítr

Voiceover: A to je svět,



Stranky, které se převrací

Zvuk: šelest stránek

Voiceover: který není už přirozený



Vidíme formu a amforu



Forma a amfora se spojují

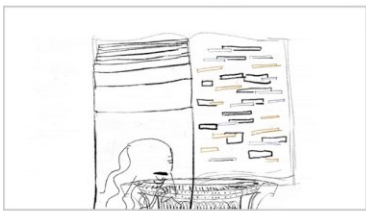
Zvuk: lehký vítr

Voiceover: A jediné, co vrací jednotu,



Vzniká vaze a Patočka

Voiceover: podle Patočky,



Ruka dostává knihu, stranky se převrací

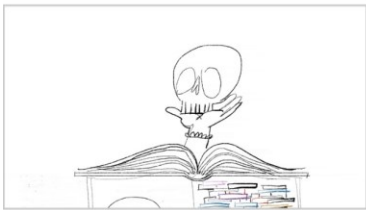


Voiceover: je filozofie



Ruky dávají knihu na knihu

Voiceover: a především



Z knihy vzniká lebka
Zvuk: stanky knihy
Voiceover: poezie



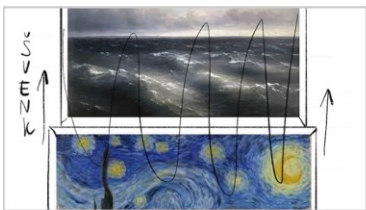
Z knihy vzniká mlyn a člověk

Voiceover: literatura

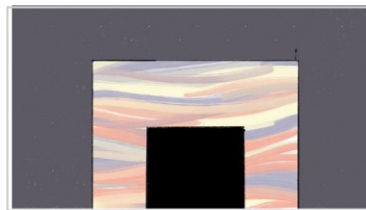


Ruky se dávají obraz dopředu

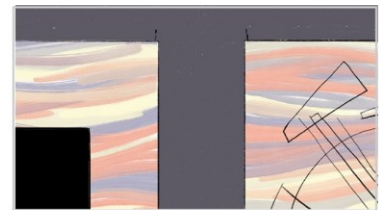
Voiceover: teda umění vůbec.



Rychlý posun kamery nahoru

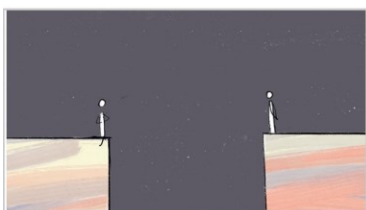


Na kraji vidíme člověka

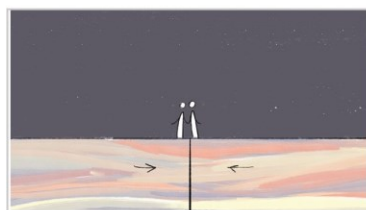


Na jiném kraji je taky člověk

Voiceover: Takže to spojuje té dva světy

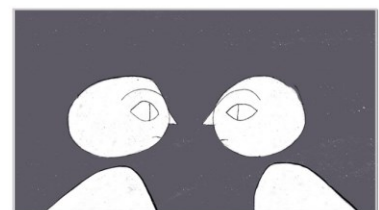


Voiceover: něco, v čem se můžeme



Objekty se spojují

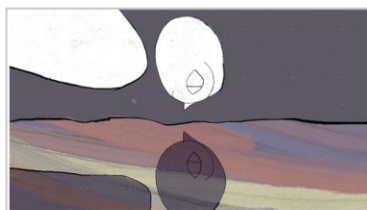
Voiceover: pohybovat.



Hrdiny se koukají navzájem



Zvuk: zvuky moře



Kamera se otočí
Zvuk: zvuky moře



Dívá se do hloubky
Zvuk: zvuky moře



Hrdina se stává vybarveným
Zvuk: zvuky moře

