



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimedialních komunikací

Mgr. Lukáš Gregor

Vzhůru do nekonečna a ještě dál! **Poetika studia Pixar**

To Infinity and Beyond!
Poetics of Pixar

Disertační práce

Studijní program:
Studijní obor:

Výtvarná umění
Multimedia a design

Školitel:

prof. Ondrej Slivka ArtD.

Zlín, červenec 2013

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma *Vzhůru do nekonečna a ještě dál! Poetika studia Pixar* vypracoval pod vedením školitele samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury.

Datum 10. července 2013

.....
Mgr. Lukáš Gregor

Děkuji svému školiteli za jeho schopnost naslouchat a nenásilně vést, děkuji kolegům z ateliéru Animovaná tvorba za podněty, děkuji vedení Fakulty multimediálních komunikací za důvěru a možnost se v tomto prostředí vzdělávat a také působit. Děkuji své drahé ženě za trpělivost a pomoc.

ABSTRAKT

Monografie prostřednictvím analýzy tvorby studia Pixar zkoumá poetiku tohoto studia. Zaměřuje se na jednotlivé aspekty vyprávění a stylu, a to s důrazem na typologii a chování postav. Výzkum přednostně pracuje s vlastními, zcela novými poznatky a jeho cílem je dospět k obecnějším, univerzálně platným závěrům, které by poukázaly na to, zda existuje pro tvůrce těchto animovaných filmů nějaký specifický model.

klíčová slova: animovaný film, Pixar Animated Studios, Disney Company, filmová analýza

ABSTRACT

By using analysis of animated Pixar films, this monograph examines the poetics of this studio. The text focuses on the storytelling and style, especially on the typology and behaviour of the characters, with a focus on the positive ones. The study works with its own and completely new information and the objective is to reach a more universal conclusion, which would show what is represented by the common model of Pixar Animation Studios.

keywords: Animated Film, Pixar Animated Studios, Disney Company, Film Analysis

OBSAH

ÚVOD 8

ČÁST I. VYPRÁVĚNÍ 11

1 VYPRÁVĚNÍ JAKO FORMÁLNÍ SYSTÉM 12

2 RODINNÝ FILM JAKO ŽÁNŘ 16

2.1 Úvod do teorie žánru 16

2.1.1 Žánrové definice 17

2.2 Proč by měl být rodinný film žánrem 18

2.2.1 Konvence 19

2.2.2 Žánrová ideologie 20

2.3 Jak vymezit rodinný film coby žánr 21

2.3.1 Idealistická metoda 22

2.3.2 Empirická metoda 23

2.3.3 Apriorní metoda 23

2.3.4 Metoda sociální konvence 23

2.4 Rodinný film ve vztahu k teším konceptu žánru 24

3 TÉMATA 29

3.1 IDENTITA A SEBEPOJETÍ 30

3.2 DISFUNKCE VE VZTAZÍCH 47

3.3 (NE)AKCEPTACE ŘÁDU 74

4 ÚVOD, ZÁVĚR A VÝVOJOVÉ VZORCE 95

4.1 ÚVOD FILMŮ 95

4.1.1 Kdo je hlavní postava 96

4.1.2 Jaká je dramatická premisa 123

4.1.3 In media res 147

4.2 VÝVOJOVÉ VZORCE 158

4.2.1 Syžet směřující k cíli 159

4.2.2 Syžet spojený s časem 164

4.2.3 Syžet spojený s prostorem 168

4.2.4 Body zvratu 171

4.3 ZÁVĚR FILMŮ 203

5 NARACE: TOK INFORMACÍ O FABULI 212

6 TYPOLOGIE POSTAV 223

6.1 DRUH 223

6.1.1 Člověk 226

6.1.2 Zvíře 229

6.1.3 Věc 231

6.2 VĚK 234

6.2.1 Dětství 234

6.2.2 Dospívání 237

6.2.3 Mladá dospělost 238

6.2.4 Dospělost a střední věk 240

6.2.5 Stáří a smrt 242

6.3 POHLAVÍ 243

6.3.1 Žena 244

6.3.2 Muž 247

6.4 ZAČLENĚNÍ DO SOCIÁLNÍ TŘÍDY 252

6.4.1 Spodní třída 252

6.4.2 Dělnická třída 253

6.4.3 Střední třída 255

6.4.4 Vyšší tářda, aristokracie, moc 256

6.5 STRUKTURA OSOBNOSTI, OSOBNOSTNÍ RYSY 257

6.5.1 Extraverze 257

6.5.1.1 Asertivita 258

6.5.1.2 Entuziasmus 259

6.5.1.3 Sklon k dominantnímu sebeprosazování 262

6.5.1.4 Aktivnost, energičnost, vzrušující zážitky 264

6.5.2 Neuroticismus 266

6.5.2.1 Dráždivost 266

6.5.2.2 Odtážitost 268

6.5.3 Svědomitost 270

6.5.4 Vstřícnost 272

6.5.4.1 Důvěřivost 272

6.5.4.2 Spolupráce 274

6.5.4.3 Laskavost, skromnost, altruismus 276

6.5.5 Otevřenost ke zkušenosti 277

6.6 POTŘEBY 278

6.6.1 Potřeby fyziologické 279

- 6.6.2 Potřeba bezpečí 281
- 6.6.3 Potřeba přináležení a lásky 284
- 6.6.4 Potřeba úcty a sebeúcty 286
- 6.6.5 Potřeba sebeuskutečnění 288
- 6.6.6 Potřeby poznávání a porozumění, estetických prožitků 289

6.7 OSOBNOSTNÍ RYSY ZÁPORNÝCH POSTAV 290

- 6.7.1 Extraverze 291
- 6.7.2 Neuroticismus 292
- 6.7.3 Svědomitost – nezodpovědnost 293
- 6.7.4 Nepřívětivost, neohleduplnost 295
- 6.7.5 Rigidita, konzervatismus 295

6.8 POTŘEBY ZÁPORNÝCH POSTAV 295

6.9 VEDLEJŠÍ POSTAVY – SEKUNDANTI 296

ČÁST II. STYL 298

7 MIZANSCÉNA 299

7.1 PROSTŘEDÍ 300

7.2 KOSTÝM A MASKY 317

7.3 OSVĚTLENÍ 326

7.4 INSCENOVÁNÍ: POHYB 335

8 KAMERA 345

8.1 LINEÁRNÍ KOMPOZICE 345

8.2 BAREVNÁ KOMPOZICE 353

8.3 PLÁNY A HLOUBKA OSTROSTI 359

8.4 RÁMOVÁNÍ 364

9 STŘIHOVÁ SKLADBA 372

10 ZVUKOVÁ SKLADBA 416

ZÁVĚR 419

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 421

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ 424

PUBLIKAČNÍ ČINNOST 427

CURRICULUM VITAE 428

ÚVOD

První slova stěží nemohou nepatřit volbě tématu a genezi práce. Budu-li hned zkraje osobní, otevřu text vzpomínkou na rok 1995, kdy jsem coby dvanáctiletý divák s fascinací sledoval na plátně trojrozměrné postavičky animované na počítači. *Toy Story: Příběh hraček* neznamenal zlom pouze pro vývoj počítačové grafiky a animace a vlastně i pro animovaný film vůbec, stejným účinkem zasáhl i mne samotného. Zatímco *Jurský park* ve mně vzbudil o dva roky předtím zájem o film, první celovečerní titul studia Pixar probudil touhu po poznání zákoutí animace. Zmiňuji to zde proto, neboť nejde jen o čistě fanouškovskou lásku ke studiu či konkrétnímu filmovému druhu nebo žánrům. *Příběh hraček* mne nasměřoval i profesně. Při studiu na vysoké škole jsem rád cílil své analýzy na animovanou tvorbu, bakalářského titulu jsem dosáhl také díky sepsání práce o studiu Pixar, tehdy spíše zaměřené na organizační strukturu a historii studia.¹ Má první přednáška na vysoké škole, kterou jsem absolvoval tehdy jako externí pedagog, shrnovala historický vývoj Pixaru a dost možná mi přinesla štěstí, neboť jsem docela zanedlouho byl na univerzitu i přijat jako interní pedagog se zaměřením na teorii a historii animovaného filmu. V tuto chvíli mne můj vztah k animaci dovedl až k vedení ateliéru Animovaná tvorba na Fakultě multimediálních komunikací ve Zlíně.

Volba, že se odborně budu ve své disertační práci věnovat právě studiu Pixar, proto byla rychlá. O něco složitěji se však formulovalo přesné zaměření textu, téma totiž lze uchopit mnoha způsoby. V původním záměru byla široce koncipovaná část o počítačové technologii animovaného filmu, o historickém vývoji a využití 3D animace pro vyprávění příběhů. A v závěsu s tím i historie studia. Nakonec nic z toho se v textu neobjevuje. Přesvědčily mne dva základní argumenty. Při přípravě disertace se na americkém trhu objevily tři publikace věnované organizační struktuře a historii studia Pixar², zatímco analýzám tvorby se v souhrnu bez ucelené koncepce věnují pouze dílčí recenze, články a příspěvky ve sbornících. A druhý argument spočívá právě v tom, že studio Pixar patří mezi ta nejvýdělečnější studia Hollywoodu a současně se opětovně dočkává příznivého ohlasu u filmových publicistů a odborníků, což nutně vede k otázkám, co je na filmech studia Pixar tak specifického.

Jde o respektování tradičních vypravěčských modelů společnosti Disney, nebo naopak o jejich tu větší, tu menší porušování? Sehrává v produkci studia Pixar svoji důležitost typologie hrdinů, nebo spíše jejich výtvarné uchopení a tzv. *character design*? Do jaké

1 GREGOR, Lukáš. *Radost z tvoření – historie a současnost animačního studia Pixar*. Olomouc, 2006 (Bc.). Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta.

2 Více informací v přílohách.

míry spolu souvisí styl a obsah, ovlivňují se navzájem, nebo jeden z těchto aspektů filmové formy na druhý více *naléhá*?

Dopátrat se poetiky nějakého tvůrce či studia může vést právě přes tyto a další otázky. Stěží lze odstříhnout od sebe dílčí atributy filmové formy, naopak neustále by měly být propojovány. A to i přesto, že některé dostanou větší prostor. U studia Pixar to je vyprávění, resp. *obsah*, neboť právě ten – jak se snažím v práci dokázat – významně určuje úspěch jednotlivých filmů. Už tím, že se dokáží odlišit od ostatní produkce.

Při přípravě svého textu jsem zjistil, že otázek a vůbec cest, kterými se může analýza ubírat, existuje tolik, že nutně musím vymezit prostor, v němž se budu já coby autor a vy coby čtenáři pohybovat. Jak bylo již řečeno, vzdal jsem se potřeby provést exkurzi do historie počítačové animace i studia Pixar, byť mne osobně lákalo podrobněji postihnout ambivalentní vztah mezi Pixarem a Disney Company. Ačkoliv věřím, že ekonomický, politický, technologický i kulturní kontext vstupuje do realizací jednotlivých projektů a nemálo ovlivňuje rozhodování lidí ve studiu, musel bych u řady úvah zůstat spíše na poli domněnek, neboť ne vše, jak jsem si zjišťoval, by mohl archiv studií dovolit k prozkoumání. Primárních zdrojů se objevilo pouze tolik, kolik by snesla menší kapitola, přičemž stále jsem si nebyl jistý, zda bude pro koncept mého textu pa-tříčná.

Jednotlivým aspektům zvolené metodologie se budu věnovat ještě v práci, zejména u kapitoly *Vyprávění jako formální systém*, proto spíše zdůrazním na tomto místě to, co nezazní a co se vztahuje spíše ke koncepci a struktuře. Ovlivněn svou výukou na ateliéru animované tvorby přistupuji k analýze audiovizuálního díla patrně odlišněji, než pokud bych byl více sžitý s katedrou filmové vědy. Mé rozbory tak bytostně vycházejí ze spojení s praxí, s tím, jak uvažují lidé, kteří animovaný film sami tvoří. Inspirován hodinami a hodinami diskuzí nad typologií postav, nad motivy či tím, jak se příběh může divákům předávat, vytvořil jsem koncept, který pracuje s *poetikou* studia Pixar jako se stále živým organismem. Kostru mé práci dala světově uznávaná kniha *Umění filmu*, přesto jsem některé z aspektů úmyslně vypustil, neboť v rámci studia Pixar nebyly nikterak vyprávějící, jiné zase doplnil či zdůraznil. Zejména při listování prací může zarazit obsáhlost části věnované typologii postav. Rozhodnutí bylo spojeno se skutečností, že jsem se této oblasti věnoval i zvláště v podobě dvou odborných monografií, kdy tato část se odlišuje od ostatních i mírou, jaká je kladena na komparaci s 2D tvorbou Disney Company. To proto, že právě postavy a práce s nimi mi přijde pro pojmenování poetiky studia Pixar jako nejpodstatnější a že především u postav dochází ke značným odklonům od animované produkce Disney Company, kam ostatně studio Pixar již pár let patří.

Kapitoly v textu nesou povětšinou velmi „suchopárný“ název, byť jsem v hlavě nosil úvahu, zda jim nedat nějaký kreativní „pixarovský“ titul. Při hledání v práci však takto

obyčejně naformulované oddíly mohou usnadnit cestu a na první pohled je patrné, čím se bude daná (pod)kapitola zabývat.

Ne náhodou zde zaznělo propojení s mojí pedagogickou praxí. Odpovídá tomu nejen rozhodnutí zaměřit se na analýzu tvorby studia, ale také způsob, jakým je uchopena. Nemám v úmyslu psát text, který by přednostně pracoval s jinými rozbory a teoretickými statěmi, které se přímo či nepřímo problematice animovaného filmu dotýkají. Cíl se nachází jinde. Co možná nejsrozumitelněji nahlížet na audiovizuální dílo jako takové, a to i v kontextu celé tvorby daného studia. Dávat neustále styl do souvislostí s obsahem (a naopak), pokládat otázky a odpovědi z pohledu zasvěceného diváka, nikoliv teoretika. Ačkoliv tento můj přístup může být pro někoho méně pracný, dokonce i napadnutelný, osobně mi dává větší smysl. Cílem totiž nebylo předložit kompilaci dílčích recenzí a kritik na filmy studia Pixar, nýbrž utvořit univerzálně fungující kostru pro komplexnější analýzu celé produkce, a to za pomoci vlastních detailnějších rozborů vybraných titulů.

Do podoby i koncepce se promítla snaha srozumitelný jazyk doplnit i o vhodný obrazový doprovod. Pokud nyní odmyslím část věnovanou typologii postav, všechny zbylé kapitoly k sobě přímo potřebovaly, aby postupy studia Pixar byly hned na tomtéž místě, co zazní argumenty skrze slova, doplněny i o „důkaz“. Počet snímků z filmů jde do mnoha desítek, věřím, že má však význam.

Poslední poznámka na úvod se týká rozhodnutí používat kromě orámování práce (úvod a závěr) při psaní formulování pomocí *my*... Při čtení se čtenář může lépe identifikovat s argumenty a postoji.

ČÁST I. VYPRÁVĚNÍ

1 VYPRÁVĚNÍ JAKO FORMÁLNÍ SYSTÉM

Při pojmenování charakteristik tvorby studia Pixar se zákonitě nelze vzdát pevné vazby na tradiční hollywoodské vyprávění. Tento zatím na vodě plovoucí pojem budeme objasňovat (a podporovat) nejen skrze dílčí přesnější terminologii, ale především za pomoci konkrétních příkladů a mikroanalýz vybraných titulů. Zvláště díky nim lze naplnit cíl této kapitoly, a tedy dohledat, zda existuje v produkci studia Pixar zobecňující model vyprávění. Důvod se nabízí a souvisí nejen s tématem tohoto textu (poetikou studia), ale také s ambicí pojmenovat klíčové aspekty úspěchu Pixaru. Na počátku totiž stojí naše hypotéza, že právě narativní forma představuje pomyslnou páteř uvažování nad komplexní formou tvorby tohoto kalifornského studia. Že právě vztah mezi fabulí a syžetem, jeho výstavbou a zvolenými žánry, že charakterizace postav a přístup k využití navolených potřeb a osobnostních rysů podstatnou měrou utváří výslednou podobu audiovizuálního díla. To, zda tato hypotéza má své opodstatnění, se ukáže postupem času, skrze jednotlivé kapitoly, respektive aspekty filmového vyprávění.

První věta naznačovala vazbu mezi tzv. tradičním hollywoodským vyprávěním. Nabízí se tedy využít klasického vzoru, Aristotelovu *Poetiku*, stejně jako „scenáristické kuchařky“ (například kniha *Jak napsat dobrý scénář* Syda Fielda). Vzhledem ke zvolené metodologii koncepci této části však bude primárně určovat uvažování dvojice Bordwell – Thompsonová, byť i jejich východiska se v něčem liší.

Kristin Thompsonová přetransformovala literárněvědný formalismus do koncepce tzv. neoformalismu. Na samém počátku jako východisko pro analýzu stojí jeden konkrétní film, u něhož však lze najít obecnější vlastnosti. Ať už jde o narativní strategii, stylistický postup nebo žánr³. To Davida Bordwella spojujeme s tzv. poetikou filmu, která – zjednodušeně řečeno – jde opačným směrem.⁴ Fakt, že se oba podíleli na sepsání pro uvažování nad formou audiovizuálního díla zcela zásadní knihy *Umění filmu*,⁵ jen dokazuje, že oba přístupy mohou vzájemně komunikovat. Přesto, aby nedocházelo k přílišnému tříštění, měli bychom jeden z nich upřednostnit.

3 THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1988. ISBN 978-069-1014-531.

4 BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, 2007, p. 11-56. ISBN 978-0415977784.

5 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

Titul práce v sobě nese pojem *poetika*, přesto budou následující kapitoly podpírány neoformalistickým přístupem. Vždy vybereme několik příkladů, u nichž postupně zanalyzujeme nakládání s úvody, závěry i vývojovými vzorci a s rozsahem a hloubkou informací. Budeme tedy kráčet cestou od konkrétností k zobecnění, pakliže se prokáže, že lze skutečně u studia Pixar nalézt opakující se modely, něco, co by prostupovalo skrz jeho produkci, něco, co bychom – i pohledem Davida Bordwella – mohli pojmenovat jako poetiku studia. Tento postup se nabízí, zvláště půjdeme-li kupředu s otazníkem, zda skutečně něco univerzálního existuje. Pokud bychom totiž zvolili poetologický přístup, o němž hovoří Bordwell, museli bychom od samého počátku znát vzájemné vztahy a podobnosti napříč filmy studia Pixar, respektive také napříč ostatní produkcí, s níž budeme při analýzách filmy studia Pixar porovnávat. A až následně bychom v takovém případě obecná pravidla dokazovali na jednotlivých dílech.

Pro samotný vstup do první části práce, která se jednoduše nazývá *Vyprávění*, zbývá ještě odkrýt její strukturu, objasnit volbu kapitol – a tedy aspektů vyprávění, kterých si budeme všimnout a které z nich budou pro náš text důležitější (a proč).

Padla zde zmínka o knize *Umění filmu*, právě koncepcí oddílu o vyprávění⁶ jakožto formálním systémem, nám poslouží k zřehlednění toho, co lze na audiovizuálním dílu analyzovat. Přesto se na několika místech rozšíří analýza vyprávění o další přístupy.

Část *Vyprávění* se bude skládat z pěti hlavních kapitol. Každá, vyjma prvních dvou, se zaměřuje jen na určitý dílčí aspekt vyprávění, což koresponduje ve výsledku se zvoleným neoformalistickým přístupem: skrze konkrétní analýzy a příklady se v závěru dostaneme k pojmenování obecnějších pravidel a modelů.

První a druhá kapitola, jak bylo naznačeno, spíše reflektuje poetologický přístup, tedy vychází z obecněji naformulovaných tezí, které podporuje konkrétními příklady. V první kapitole, která se zaměřuje na rodinný film jakožto žánr, totiž nejde o analýzu audiovizuálního díla v pra-vém slova smyslu. Kapitola má posloužit jako východisko k pojmenování „prostředí“, z něhož všechny filmy studia Pixar vycházejí. Nesou s sebou totiž označení *rodinný film*, aniž by bylo zcela jasné, zda lze tuto nálepku vnímat jako regulérní filmový žánr. Kapitola hledá odpověď, zda *rodinný film* má také svá pravidla, něco, co by pomáhalo při komunikaci mezi tvůrci, distributorem a divákem, něco, co by – a to je pro nás důležité – ovlivňovalo i formu jednotlivých titulů studia Pixar. Lze totiž předpokládat, že nejen vyprávění, ale také styl, bude odrážet potřeby/požadavky takového žánru, přičemž zajímavostí *rodinného filmu* bezpochyby je i žánrové míšení, což bude také vstupovat do formálního systému díla.

6 BORDWELL, David a KRISTIN THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 111-155. ISBN 978-807-3312-176.

Umění filmu se sice zevrubně nevěnuje problematice témat a motivů uvnitř příběhů, jasně však definuje pojem *fabule*, jež se právě témata bytostně týkají. Z toho důvodu, dříve, než přijde na řadu analytický rozbor nakládání s fabulí, a tedy jejím vztahem se syžetem, její prezentací skrze něj, bude úkolem druhé kapitoly pojmenovat základní témata, s nimiž tvůrci ze studia Pixar pracují. Zde bude bezpochyby vhodné odkazovat i na další studia, zejména pak na tvorbu Disney Company, k níž Pixar odkazuje, ať už jejím následováním, nebo naopak určitou mírou distance či diferenciací.

Třetí kapitola části *Vyprávění* se zaměří na úvody, vývojové vzorce a závěry filmů. Zde však rozšíříme členění z knihy *Umění filmu* ještě o jeden bod, tzv. komplikaci děje, čímž vzniknou podkapitoly, jež více vycházejí z tzv. syžetových bloků. O nich Thompsonová píše ve svém textu *Storytelling in the New Hollywood*⁷ a jejich koncept rozšiřuje Bordwell ve studii *Three Dimensions of Film Narrative*.⁸

Tato kapitola svou povahou bude přednostně vycházet z neoformalistického přístupu k analýze audiovizuálního díla. U každé problematiky si zvolíme jeden až dva konkrétní filmy, skrze jejichž podrobný rozbor (a za pomoci odkazů na další příklady z produkce studia) budeme moci demonstrovat nakládání s fabulí a syžetem a tedy i hledat a pojmenovávat existující platné vzorce vyprávění.

Následná čtvrtá kapitola bude uchopena stejným způsobem, jen v centru pozornosti bude stát rozsah a hloubka informací.

První část práce završí oddíl nejrozsáhlejší. Pro neoformalistický rozbor narativní linie (a při hledání specifík studia Pixar) jsou nejpodstatnější postavy. Právě jejich typologií se pátá kapitola bude zabývat. Postavy totiž představují zárodek jakékoliv akce v rámci fiktivního světa. Neoformalisté se značně kloní k sémiotikům, půjčují si terminologii Tomaševského i Barthese, označují postavy jako soubory jednotlivých *sémů*, množin definic a charakteristik. Proto neoformalismus nepoměřuje postavy skrze skutečnou psychologii člověka, nýbrž z hlediska jejich funkce, kterou v díle plní. Tato práce si však dovoluje zmíněnou hráz překročit. Ačkoliv jinak metodu neoformalismu ctí, při rozboru postav se opírá i o psychologii osobnosti, která bývá uplatňována právě na lidech. Objeví se zde přístupy struktury osobnostních rysů jako je tzv. Velká pětka, u potřeb postav si poslouží se srozumitelnou a hojně užívanou Maslowovou pyramidou. Důvod spočívá ve snaze rozšířit pohled na hrdiny filmů jako na osoby, u nichž dětští

7 THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. 2. printing. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1999, p. 21-49. ISBN 9780674839755.

8 BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, 2007, p. 102-110. ISBN 978-0415977784.

diváci (ale i jejich rodiče) vyhledávají konkrétní vzorce chování a promítají na ně své vlastní potřeby a osobnostní rysy. Ve výsledku lze zjistit, že tento přístup se nebrání, naopak podporuje a pomáhá k pojmenování funkcí postav v díle.

2 RODINNÝ FILM JAKO ŽÁNŘ

Když v polovině devadesátých let Pixar Animation Studios ve spojení s Walt Disney Company představilo vůbec první 3D CGI animovaný film s celovečerní stopáží, určilo směr, jímž se po technologické stránce animace v následujících letech ubírala. Hollywoodské společnosti inovovaly svá animační oddělení. Počítačová 3D animace brzy začala finančně obohacovat například DreamWorks a 20th Century Fox.

Přelom do nového tisíciletí a průběh v jeho prvním desetiletí vyvolával otazníky nad schopností 2D animace obstát, boom 3D CGI celovečerních snímků se tak transformoval do souboje dvou rozličných animačních technik. Zcela v pozadí zůstala ale stát otázka spojená ne s technologickým procesem výroby, nýbrž s formou filmů jako takovou. Nepřilákaly mnohé evropské tituly do kin tolik diváků opravdu jen proto, že nebyly animovány ve 3D a na počítači? Nebo problém spočívá v ne-hollywoodském uchopení témat?

Pátrání po odpovědích nás přivádí k úvahám nad žánrovou kategorizací úspěšných 3D animovaných blockbustérů. Jestliže dokázaly hollywoodské filmy, často i přes svoji nízkou obsahovou kvalitu, vydělat miliónové částky, s největší pravděpodobností musely vzniknout v rámci určitého funkčního a odzkoušeného modelu. Jeho rámec už dávno neurčuje pohádkový žánr, ten jako by odešel s úmrtím Walta Disneyho. Nedefinovaná směs vícero žánrů ale má, jak se pokusí tato kapitola potvrdit, zastřešující pravidla. Můžeme sousloví rodinný film chápat jako jejich soubor, čili nový filmový žánr?

2.1 Úvod do teorie žánru

Pojem žánr má původ v latině a významově označoval druh nebo třídu. Potkáme jej v lingvistice, literární teorii, rétorice i médiích. Laickým pohledem je chápán jako srozumitelné *onálepkování* filmového díla. Divák díky spojení titulu s určitým žánrem nabude konkrétní očekávání a jeho spokojenost s filmem se často odvíjí na základě míry jejich uspokojení. I z toho důvodu lze žánr velmi jednoduše charakterizovat jako soubor pravidel (formální, tematické a estetické znaky), jež se stanou konvencí, potažmo *dohodou* mezi divákem a autory díla. Oč jednodušší má laické vysvětlení, o to nejednoznačnější definici nabízí filmová teorie, a to i přes-to, že žánrovým členěním se zabývá již Aristoteles v *Poetice*.⁹

9 ARISTOTELES. *Poetika: řecko-česky*. 1. vyd. Editor Milan Mráz. Praha: Oikoymenth, 2008, 289 s. Knihovna antické tradice, sv. 7. ISBN 978-807-2981-311.

Brzy po zrodu kinematografie Georges Méliès rozlišuje film podle čtyř základních pohledů a odděluje od sebe například filmy dokumentární a hrané. Ve 20. a 30. letech se období klasického Hollywoodu neslo ve znamení žánrů, ale teoretikové (Robert Warshaw, André Bazin) jim věnovali eseje až ve čtvrtém desetiletí minulého století. V období 50. let, s příchodem autorské teorie (Andrew Sarris), vzniká systematičtější snaha o charakteristiku jejího protipólu – teorie žánrové. A díky následnému strukturalistickému přístupu (Erwin Panoffsky) se začíná uplatňovat i v teorii žánru termín ikonografie. Ta představuje množinu vizuálních znaků, které mají fungovat jako návod k identifikování určitého žánru.

Toto, vesměs čistě sémantické nazírání na žánry, doplňuje pohled syntaktický. Oba vedle sebe podrobněji rozvádí Rick Altman, který také uvádí pětici cest k aplikování žánrových kategorií na jednotlivé filmy nebo na skupiny filmů, přičemž v každém z bodů upozorňuje na jeho dvoupólovost:

- někdy se k pojmenování žánrů používá podstatných jmen, jindy adjektiv,
- producenti se snaží znovu využít určitý normativní vzorec, ale zároveň se ho snaží pozměnit,
- žánry jinak vnímají kritici a jinak diváci,
- žánrové kategorie jsou někdy historické a někdy trans-historické,
- žánry, jak je definují producenti, se liší od žánrů, které analyzují kritici.

Hledání definice žánru má však další své představitele, mezi něž patří i David Bordwell. Zaujímá spíše skeptické stanovisko, neboť tvrdí, že *“teoretici nenavrhlí soudržnou a logickou mapu systému žánrů a žádná přesná definice jednotlivých žánrů se nevžila”*.¹⁰

Pokud bychom se ale nyní měli oprostít od skepticismu, dobereme se k několika definicím, jež si jsou navzájem velmi podobné a pro uchopení rodinného filmu coby žánru nezbytné.

2.1.1 Žánrové definice

Barry Keith Grant hovoří o žánru coby opakování a variacích známých příběhů se známými postavami a ve známých situacích. Aby se však staly *známými*, musí žánrovému vymezení předcházet divácká zkušenost s navzájem si podobnými filmy. Před-

10 BORDWELL, David. *Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. 1st Harvard University Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1991, p. 147. Harvard film studies. ISBN 067454336x.

pokladem ke vzniku žánru tak není oficiální *schválení* kritiky či teoretiky, ale skutečnost, zda diváci při pravidelném sledování těchto snímků operují s očekáváními (a s jakými) a zda jsou tato očekávání naplňována.¹¹

Tezi, že rodinný film za žánr můžeme považovat, posilují tvrzení, že žánr je často vnímán jako charakteristika standardizovaného amerického filmového průmyslu. Žánr coby produkt by odpovídal parametrům 3D CGI animovaným filmům, de facto blockbusterům s cílem oslovit co největší škálu diváků, univerzálně promlouvat nejen k různým věkovým kategoriím, ale také se nevázat nutně na omezenou geografickou skupinu.

Období klasického Hollywoodu mnohdy označujeme za věk žánrové kinematografie, stejně tak jej ale lze chápat jen jako "systém produkčních trendů", o němž píše historik Tino Balio.¹²

Žánr se stává téměř synonymem efektivního nástroje ke generování zisku. Soudobé animované rodinné filmy ostatně jen stěží můžeme usvědčit z absence snahy vhodně využít a variovat komerčně úspěšné modely. Systém konvencí a norem lze brát jako nebezpečné omezování tvůrčí svobody, na straně druhé, jak uvádí Colin McArthur, může tento systém díky jasně určeným rámcům korigovat autorskou kreativitu a zabránit případnému a přílišnému vzdálení od diváků.¹³

Vzhledem k tomu, že o rodinném filmu v kontextu 3D animace se doposud nehovořilo jako o žánru, můžeme vyjít z Altmanem pojmenovaných přístupů a pokusit se o pomyslné vydláždění cesty.

2.2 Proč by měl být rodinný film žánrem

V charakteristice žánru se objevuje pojem *smlouva*. Dohoda mezi divákem a distributorem, potažmo autorem filmu, platí u rodinného filmu stejně, jako dohoda v případě westernu, muzikálu či komedie. V rámci trojice producent–distributor–divák platí, že rodinný film přináší kromě výchovy také směsici humoru, která má být určena celé rodině (proto často vedle infantilních vtípků najdeme ty sofistikované a mnohdy intertextuální).

11 GRANT, Barry Keith. *Film genre reader III*. Austin, Tex.: University of Texas Press, 2003, xx, 636 p. ISBN 02-927-0185-3.

12 BALIO, Tino. *Grand design: Hollywood as a modern business enterprise, 1930-1939*. Berkeley: University of California Press, 1995, p. 179. *History of the American cinema*, v. 5. ISBN 0520203348.

13 MCARTHUR, Colin. *Underworld U.S.A.* New York: Viking Press, 1972, 176 p. ISBN 0670740640.

Mnohé nám může napovědět již samotný název – rodinný film obsahuje onu *etiket*, kterou používají distributoři a kinaři. Více než cokoli jiného tak charakterizuje cílovou diváckou skupinu. S tím se však pojí nejen očekávání diváků, ale i pravidla při výrobě filmu. Scénář je koncipován s ohledem na všechny generace diváků, bere v potaz fakt, že v kině budou snímek sledovat nejen děti, ale i jejich rodiče.

V rámci dohody mezi producentem, distributorem a divákem nelze opomenout ani to, co se ve filmech nevyskytuje. Díky označení filmu jako rodinný máme jistotu, že film se musí vyvarovat násilí, erotice, vulgaritě, kontroverzním tématům.

2.2.1 Konvence

Rodinný film musí směřovat svá poselství k *vychovávanému* i k *vychovávajícímu*. Jako vhodný příklad poslouží *Hledá se Nemo*, v jehož centru stojí téma výchovy dítěte, potažmo vztah mezi dítětem a rodičem. Z filmu se poučí nejen děti (jak se mají chovat), ale také rodiče (jak k výchově dětí přistupovat). Není proto náhodou, že v produkci animovaných 3D CGI filmů najdeme takové množství titulů, kde se mezigenerační vztahy řeší. Namátkou můžeme vzpomenout na *Happy Feet*, *Strašpytlíka*, *Divočinu*, *Ratatouille* či *Vzhůru do oblak*.

Konvenční se stala snaha o výchovu směřovanou nejen dětem (jako je tomu v případě pohádek), ale i ostatním generacím v rodině. Zde je potřeba zdůraznit existenci filmu *Shrek*, který nejenže staví příběh na pohádkovém žánru, ale povahou se snaží alespoň v prvním plánu jít do opozice proti výchovným konvencím ostatních animovaných 3D filmů.

Jako další ustálené se jeví znaky, s nimiž se může rodina identifikovat. Bez ohledu na to, kde se příběh odehrává, prostředí simuluje to, které je divákům blízké – proto i filmy z hmyzí nebo podvodní říše využívají znaky lidské civilizace. Buďto explicitně – jako v případě *Příběhu žraloka* nebo *Spláchnutého*, kde lidské město je jen přesunuto pod vodní hladinu (respektive do kanalizace), nebo nápaditěji – *Život brouka*, *Pan Včelka* nebo *Divoké vlny*.

Kromě identifikace s prostředím musí rodinný film obsahovat znaky, které by napomohly k identifikaci diváka s postavami a s jejich uvažováním, chováním. To, co už v literatuře dávno definovaly bajky, se tak stává pro rodinný film zcela typické. Filmů, v nichž vystupují lidé, je v porovnání s těmi, kde je lidská společnost přenesena do zvířecí říše, jen minimálně. Má to své důvody:

- filmy, ač vypráví povětšinou o tomtéž, se od sebe navzájem liší – téma *Jak vychovávat dítě* tak mohou "zahrát" kuřata (*Strašpytlík*), ryby (*Hledá se Nemo*), lvi (*Divočina*), tučňáci (*Happy Feet*) nebo krysy (*Ratatouille*),
- dětský divák snadněji pochopí a přijme poselství, které mu je sdělováno skrze zvířátka, nehledě na to, že jej film může více bavit díky jeho vizuální stránce (stylizace zvířat je pro diváky mnohem přijatelnější než stylizace lidí),
- dospělý divák nemá pocit, že jej film poučuje – alespoň ne přímo, neboť sám sebe na plátně nevidí,
- určitá témata se jednodušeji vysvětlují skrze zvířecí říši – kupříkladu motivy důležitosti společenství, socializace a současně zachování vnitřní individuality člověka našly své ideální místo mezi hmyzem (zejména pak u mravenců, popřípadě včel) a u tučňáků.

2.2.2 Žánrová ideologie

Mnozí teoretici filmového žánru uvádí, že žánr je ukotvený v určité ideologii, která preferuje konkrétní čtení před jinými, kontroverzními. Žánr tak de facto tlumí politický názor a reguluje postoje ve vztahu ke společenským a kulturním problémům. Cílem je, aby postoje vyhovovaly dominantní ideologii, jež bychom mohli zobecnit jako *obraz křesťanských a demokratických principů západní společnosti*, především pak Spojených států amerických s jejich důrazem na rodinu a přímočařejší dělení světa na *černý a bílý* – tzn. demokratický a nedemokratický. Uplatňování dominantní ideologie v žánru ale neplatí o hororu či filmu noir, které jsou spíše subverzivní.

V teorii žánru pak najdeme dokonce názor, že žánry jsou nástroje pro šíření hodnot a idejí americké kapitalistické ideologie. Hess Wrightová uvádí: *"Žánrové filmy produkuje uspokojení, spíše než akci, lítost a strach, spíše než revoltu. Slouží zájmům vládnoucí třídy tím, že jí asistují v udržování statu quo a hází úplatky utlačované třídě, která, protože je neorganizovaná a neschopná akce, ráda přijímá absurdní řešení ekonomických a společenských konfliktů, která žánry nabízejí. Když se vrátíme zpátky do složité společnosti, v níž žijeme, konflikty se znovu přihlásí, takže utíkáme k žánrovým filmům, v nichž hledáme útěchu a pohodlí – proto jsou tak populární."*¹⁴

Názor vyslovený již před čtyřiceti lety byl ovlivněn marxistickou ideologií. Když však na něj pohlédneme z odstupu (a bez snahy jej ideologicky někam zařazovat), lze říct, že i dnes v mnohém platí a jako by jím Hess Wrightová chtěla vystihnout žánrový model

14 WRIGHT, J. Hess. *Genre films and the Status Quo*. In. Film genre reader III. Austin, Tex.: University of Texas Press, 2003. ISBN 02-927-0185-3.

rodinného filmu. Kde jinde bychom našli takový důraz na útěk od skutečných potíží tím, že se de facto ony problémy tváří jako funkční systém, ideální pro celou rodinu? Stačí se podívat na trilogii *Toy Story: Příběh hraček* (1995, 1999, 2010). Lidé zde mají sice vedlejší roli, nelze si však nepovšimnout práce se stereotypním zobrazením amerického předměstí. Poklidu, soudržnosti, kterou narušují jen ti *zlí* (– a to pouze v prvním díle v podobě nevychovaného chlapce Sida). Matka Andyho, majitele ústředních postav–hraček, žije sama. Nevíme, zda je rozvedená, nebo vdova. Na pohodlí domova to však nehraje roli, děti ji mají rádi, ona je, bydlí v čistém a velkém domě. Stereotypům odpovídá už samotné vykreslení domu a zahrady, z čehož si ve svých podvratných snímcích dělají legraci tvůrci jako David Lynch, Tim Burton nebo Sam Mendes.

Rodinný film by tak mohl být při kritickém čtení vnímán jako nebezpečně ideologický žánr, jenž se snaží ukázat, že ikonografie spojená s americkým předměstím je tou nejlepší.

3D CGI animované filmy splňují tato kritéria:

- nikdy se přímo nevěnují aktuální společenské situaci a problémům,
- většinou se neodehrávají v lidském společenství,
- společnost, v níž se akce odehrává, je velmi jednoduchá,
- důraz na individualitu nejde do rozporu s názorem, že k úspěchu potřebujeme zdravé rodinné zázemí, společenství přátel a skupinu, k níž budeme patřit

2.3 Jak vymezit rodinný film coby žánr

Andrew Tudor stanovil čtyři možné metody, pomocí nichž lze filmy seskupovat a přiřazovat k žánrům:

- a) idealistická metoda – vybereme *základní* film, ten poslouží jako měřítko pro další tituly,
- b) empirická metoda – u filmu hledáme dostačující charakteristické rysy konkrétní žánrové skupiny,
- c) a priori metoda – a priori určíme charakteristické rysy žánrové skupiny,
- d) metoda sociální konvence – zařazujeme film podle kulturních očekávání.

Andrew Tudor odhaluje i slabiny každé metody, jak například rozhodnout, který z filmů se stane tím *základním*? Nebo v případě poslední metody nalézt důkaz, co je již kon-

vencí a co ne? Neuškodí proto odzkoušet k vymezení rodinného filmu jakožto žánru postupně všechny způsoby.¹⁵

2.3.1 Idealistická metoda

Idealistická metoda předpokládá označení jednoho *ideálního filmu*. Který ze sbírky 3D CGI animovaných rodinných filmů by se ale měl stát měřítkem pro ostatní a určovat pravidla žánru? V podstatě bychom si mohli práci usnadnit rozhodnutím, že vzorovým filmem se stane hned ten první – *Toy Story: Příběh hraček*. Pokud jej budeme brát jako představitele žánru, nalezneme v něm tyto sémanticko/syntaktické prvky, s nimiž se setkáme i v ostatních titulech – a mohou být tedy chápány jako atributy žánru.

- před samotnou partnerskou láskou (objevující se v pohádkách) se klade důraz na přátelství a solidaritu uvnitř společenství,
- důležitá je loajalita ke zkušenějším/starším,
- rodina odpovídá parametrům stereotypu americké rodiny,
- zlý je ten, kdo nemá pocit odpovědnosti k okolí a kdo upřednostňuje své blaho či emoce,
- konflikt vychází z nepochopení svého Já a role, kterou postava ve společnosti zastává,
- lidské soužití je zobrazováno skrze ne-lidi (předměty, zvířata či jiná stvoření),
- filmu nedominoje pouze jediný hrdina, nýbrž alespoň dva, inspirace vychází z tzv. buddy movie,
- výstavba kombinuje klidné pasáže s akčními, závěr graduje záchranou.

Už *Toy Story: Příběh hraček* pracuje s modelem, kdy nejprve musejí být některé vazby roztrhány/narušeny, aby se poté mohly spojit a dospět tak k uvědomění, že právě ony jsou tím nejdůležitějším. Ačkoliv se v ostatních filmech odehrávají i fantastické zápletky (*VALL-I*, *Úžasňákovi*, *Robinsonovi* aj.), souboj dobra se zlem je paradoxně podřadnější a slouží jen jako katalyzátor, cesta k vyřešení vztahů mezi kladnými postavami. Takoví jsou například *Úžasňákovi*, kde rodina musí čelit maniakálnímu Syndromovi, ale na filmu nejzajímavější, nejdramatičtější a nejdůležitější je sledovat, která pětičlenná rodina prochází vnitřní krizí postupně až k dojemnému a vítěznému pocitu sounáležitosti (a ostatně i Shrek se nakonec obklopí ženou a dětmi). Stejně tak

15 TUDOR, Andrew. *Theories of film*. New York: Viking Press, 1974c1973, p. 135. ISBN 0670019658.

v *Autech* automobilové závody pouze dělají kolorit k poselství, že mamon a honba za slávou by neměla nahradit vazby s přáteli. *Auta* jsou o tom, kterak namyšlené ego přebíjí potřeba sounáležitosti, a to i ve zdánlivě obyčejném, až prostém, prostředí.

Toy Story: Příběh hraček coby vzorový film poněkud selhává v rovině vztahu rodič–dítě. Tento častý motiv studio Pixar otevírá až s filmem *Hledá se Nemo*.

2.3.2 Empirická metoda

Hledat u filmů dostačující charakteristické rysy, které by je zařadily do kategorie, má v případě rodinných animovaných filmů také svůj smysl. Hrozí zde však jistá žánrová rozkolísanost. Rodinné filmy, jak ještě bude uvedeno, v sobě často obsahují atributy jiných filmových žánrů. Film *VALL-I* kombinuje sci-fi i romantický film, *Úžasňákovi* špionážní a akční žánr, *Happy Feet* využívá i pravidel muzikálu, *V tom domě straší* dokonce koketuje s hororem. Při zkoumání rodinných animovaných filmů bychom proto museli už apriori oddělovat všechny projevy již existujících žánrů.

2.3.3 Apriorní metoda

Obdobně jako idealistická metoda i tato obsahuje riziko, že hned zkraje nevymežíme charakteristické rysy správně. V tomto případě má však rodinný film jednu výhodu. Již v samotném názvu leccos napovídá a určuje. Právě od úvah, co vše by mělo být obsaženo ve filmu pro rodinu, můžeme dojít k vyjmenování vlastností žánru. A poté už jen ověřovat na každém novém titulu, zda s vymezenými rysy koresponduje. Některé z aspektů jsme uvedli v úvodu článku, můžeme je však ještě rozšířit:

- žánr má za cíl bavit a vychovávat,
- ideologická rovina díla odpovídá oficiální dominantní ideologii, můžeme tedy hovořit o politické korektnosti rodinného filmu,
- žánr se vyhýbá kontroverzím,
- žánr pracuje s konvencemi z pohledu sémantického i syntaktického (například typologie postav, vztahy mezi nimi, dramaturgická výstavba díla aj.)

2.3.4 Metoda sociální konvence

Vzhledem k tomu, že u apriorní metody jsme určovali charakteristické rysy na základě názvu (a tedy i diváckého zacílení) žánru, budou se kritéria v rámci apriorní metody překrývat s kulturními očekáváními u metody sociálních konvencí.

2.4 Rodinný film ve vztahu k tezí konceptu žánru

Jak bylo uvedeno v úvodní části této kapitoly, v rámci historie filmové teorie se o žánru uvažovalo mnohdy protichůdně, a pokud se pohledy vzájemně shodovaly, často zdůrazňovaly nejednoznačnost a nesnadnost vymezit filmový žánr, aniž by nevyvolával další pochybnosti a otázky.

Rick Altman ve své knize *Film/Genre* vycházel z úvah svých předchůdců a kolegů a formoval deset tezí, jež shrnují názory na koncept žánru¹⁶.

Na každou tezi nyní vztáhneme rodinný film a ověříme, zda lze o něm uvažovat jako o žánru.

1) Žánr zahrnuje několik významů

A) Žánr jako model, který se stane produkční formulí

Éra 3D filmů animovaných na počítači, které Hollywoodu přinášejí obrovské zisky, by takto pojmenovanému významu žánru odpovídala. Dnes, kdy ještě o rodinném filmu teoretici nehovoří jako o žánru, se tak lze na rodinný animovaný film dívat opravdu jako na model, jenž se stal schématem a určuje, jak má vypadat/fungovat průmyslový produkt studia. Produkt s cílem zaměřit se na širokou diváckou obec, sloučit osvědčené vyprávěcí modely do jednoho funkčního celku, který bude zábavný, dojemný a akční současně. Skutečnost, že mnohá malá studia začala do distribuce protlačovat své 3D CGI filmy, není náhodná a nevychází ani tolik z domněnky, že by snad klasická 2D animace byla technologicky horší či obtížnější. Mít v kinech 3D film animovaný na počítači má pragmatický důvod – svézt se na vlně zájmu o takto vyrobené filmy, využít současné obliby a vydělat více peněz. K tomu musíme připočítat další trend – stereoskopickou projekci, která přidala rodinným filmům další rozměr atraktivnosti (nebo spíše atrakce?) a která přináší do pokladen kin díky vyššímu vstupnému i více peněz.

B) Žánr jako struktura, podle které filmaři točí jednotlivé filmy

Pokud by měla v případě rodinného filmu platit tato charakteristika, musíme porovnat mezi sebou existující zástupce rodinného filmu (pochopitelně v kontextu 3D CGI animace) a najít společné charakteristické rysy. Ve druhé části článku jsme některé uvedli a lze také tvrdit, že představují strukturu, která se osvědčila a vyskytuje se i v nových snímcích.

16 ALTMAN, Rick. *Film/genre*. London: BFI Publishing, 1999, x, 246 p. ISBN 08-517-0717-3.

C) Žánr jako nálepka, kterou využívají ke komunikaci distributor a divák

O etiketě byla již řeč. Definice žánru jako jakési nálepky je v případě rodinného filmu funkční. Vedle toho ale distributor přesvědčuje diváka i dalšími nálepkami. Například zdůrazňuje technologii, zvláště pak tehdy, když je film upraven pro stereoskopickou projekci. Zkratka 3D se dostává i do názvu filmu. Poté distributor pracuje i se jménem studia – za předpokladu, že má na kontě divácky úspěšné tituly. Známymi a osvědčenými značkami se staly Pixar či DreamWorks, přesto se kromě názvu studia doplňují i tituly některých hitů.

D) Žánr jako smlouva, která určuje, jak daný film číst

Divák, který jde na žánrový film a má s daným žánrem zkušenost, předpokládá, že ví, jak film číst. Pravidla a konvence mohou být pochopitelně filmem porušována, míra úprav však má svoji hranici – bohužel ji jen stěží můžeme určit, závisí totiž především na schopnosti diváka takové změny přijímat a brát je jako žánrovou invenčnost či hru, nikoliv jako chybu.

U rodinného filmu podvratných tendencí vysledujeme jen stěží. Představitelem takových snah je především první díl příběhů o Shrekovi, který byl ale více cílen pro starší publikum. Oslabení subverzivního charakteru se projevuje v díle třetím, kdy řada gagů spadá do kategorie *infantilních*, neboť cílovým publikem měly být už i menší děti.

Důležitý rozdíl mezi rodinným filmem a žánry jako horor, film noir, sci-fi či romantickou komedii spočívá ve skutečnosti, že při sledování rodinného filmu nemusí být divák poučen.

2) Žánry jsou definovány filmovým průmyslem a rozpoznány masovým publikem

Existence žánru je podmíněna zájmem ze strany publika. Z tohoto pohledu rodinný film předpoklady filmového žánru plní, dokonce patří mezi komerčně nejúspěšnější žánry vůbec.

3) Žánry mají jasné a stabilní hranice

Jestliže se mluví o diváckých očekáváních, o dohodě mezi tvůrcem/distributorem a divákem, o konvencích a o pravidlech, má se za to, že film dodržuje vše, co s konkrétním žánrem souvisí. Žánrově čisté filmy tvoří základ pro zkoumání a charakteristiku žánru, na stranu druhou díky modifikovaným přístupům a hybridům se žánrová pravidla ještě

lépe ustanovují. Inovace žánru je ale svým způsobem přirozená – žánr reflektuje vývoj diváka, respektive společnosti, do které divák patří. Vstřebává, byť jde třeba o western, aktuální téma a nějak se k němu vyjadřuje. Výrazným odchylkám, popřípadě výrazným údobím, kdy se takových odchylek objevilo více, se poté přiřazují adjektiva – například revizionistický western.

Rodinný film i přes svoji obsažnost dalších žánrů naplňuje předem určený model a za svoji nedlouhou historii (stále hovoříme jen o 3D CGI animovaných filmech) neprodělal zatím žádné změny.

4) Jednotlivé filmy celistvě a permanentně náleží k jedinému žánru

Tato teze souzní s výše uvedeným tvrzením, že rodinný film je čistým žánrem. Fakt, že obsahuje i prvky dalších žánrů (sci-fi, akční, romantický, špionážní atd.), jej neřadí do jiné kategorie. V kontextu 3D filmů animovaných na počítači by se tomuto uvažování mohly vzpírat snad jen *Úžasňákovi* a *VALL-I*, kde je přítomnost konvencí a pravidel jiných žánrů velmi výrazná.

5) Žánry jsou transhistorické kategorie

Pátá teze hovoří o tom, že teoretici vydělují filmy z proudu místa a času a nahlíží na ně skrze žánrová měřítká bez ohledu na dobu a místo, kde vznikly. Rodinný film u 3D počítačem animovaných titulů však představuje jenom malý úsek filmové historie, proto tato teze pro nás není (zatím) důležitá.

6) Žánry podstupují předvídatelný vývoj

Robert Warshow prohlásil: "*Nechceme vidět znovu a znovu ten samý film, jen tu samou formu.*"¹⁷ Pojmenoval fakt, že žánrové snímky si jsou sice podobné, ale současně se liší. S takovým významem žánru se pojí i jeho slabina. Žánr se po zrození dočkává zlatého věku, pak ale postupně přichází únava (diváků). V historii kinematografie najdeme období, kdy se některé ze (sub-)žánrů opravdu na čas umlčí a prožijí vzkříšení až tehdy, když jej tvůrce představí nové generaci diváků, nebo s využitím nových technologií. To může také stát za úspěchem *Gladiátora* (historický film) či *Piráťů z Karibiku*

17 WARSHOW, Robert. *The immediate experience: movies, comics, theatre. Enlarged ed.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2001, p. 147. ISBN 0674007263.

(film o pirátech). Jindy žánr zachrání zrození podkategorie – například *Vřískot* otevřel dveře teenagerským hororům, film *Prci, prci, prcičky* vdechl život teenagerské komedii.

U rodinného filmu dochází k malým obměnám, ty ale diváci kvitují. I proto takový úspěch *Doby ledové*, která změnila dobu a místo, kde se příběh odehrává. Většinou však zůstává pouze u toho, že se totožné vlastnosti a vztahy přesunou z mravenců na včely, ze včel na obyvatele Zoo, z hraček na auta atd.

Byť toto není předmětem kapitoly, s určitou stagnací souvisí i výtvarná podoba 3D CGI filmů. Výraznější odklon nabídli *Úžasňákovi*, ostatní produkce si je velmi podobná.

7) Žánry jsou lokalizovány v příslušném tématu, struktuře a korpusu filmů

Teze opět souvisí s čistotou, resp. žánrovou hybridizací. Zástupci rodinného filmu sice obsahují další žánry, ale přesto patří především k rodinnému filmu. *Hledá se Nemo* i *Doba ledová* má například v sobě prvky road movie, *Divoké vlny* sportovního žánru a *Život brouka* dokonce vychází z westernu, potažmo samurajského filmu.

Tato směsice označuje přednost rodinných filmů – ačkoliv divák očekává zhruba podobné zápletky, témata i charaktery, může se nechat překvapit, s jakým žánrem nový film tvůrci obohatí. Implementace ostatních žánrů navíc patří i k navázání komunikace se starší generací diváků, kteří tuto hru rozpoznávají a mohou se jí bavit (například *Příběh žraloka* a mafiánský film).

8) Žánrové filmy sdílejí jisté fundamentální charakteristiky

Existují rysy, které sdílejí filmy nejen v rámci jedné žánrové kategorie, ale i napříč žánry a dokonce i v hollywoodské produkci obecně. Mezi takový rys patří například princip dualismu (kladný hrdina proti záporné postavě). Rodinný film disponuje s prvky, které univerzálně fungují třeba v komediálním žánru (gagy, timing, druhy humoru) či ve filmech pro děti (výchovní aspekt, spojení humoru s akcí). Princip dualismu v něm také nechybí, byť tedy většinou proti úhlavnímu nepříteli staví alespoň dvojici kladných hrdinů, aby zdůraznil důležitost přátelství a sociálních vazeb.

9) Žánry mají buď rituální, nebo ideologickou funkci

Zatímco u filmů s rituální funkcí divák spoluvytváří žánr a narativní filmy mu nabízejí různá řešení jeho problémů, ideologická funkce chce působit na diváky tak, aby poselství (dominantní ideologie) pasivně akceptovali. U rodinného filmu, jak již o tomto byla řeč, platí druhá z variant.

10) Filmoví kritici jsou distancovaní od publika

Pro úmysl zařadit rodinný film mezi žánry tato teze není potřebná.

3 TÉMATA

Dvojice Bordwell – Thompsonová zdůrazňují, že pro zážitek z uměleckého díla jsou důležité nejen emoce, ale také význam. Tento pojem si lze vyložit jako neustálou potřebu zkoumat a hledat celkový smysl¹⁸. Diváková aktivita tedy spočívá v jeho *komunikaci* s filmem, v připisování konkrétních významů sledovanému dílu. Zmíněná dvojice filmových teoretiků rozděluje významy do čtyř různých typů na význam referenční, explicitní, implicitní a symptomatický.¹⁹ Pro tuto kapitolu bude nejméně charakteristický první uvedený typ, neboť jde v podstatě o popis zápletky. To explicitnímu významu sice neschází ona konkrétnost (a určitá popisnost), skrze něj však de facto odkrýváme ústřední myšlenku filmu. Pokud hodláme však detailněji analyzovat tvorbu studia Pixar a pokud má tento text přinést nový náhled, sehrají nejzásadnější roli v následujících odstavcích významy implicitní a symptomatické.

Implicitní význam lze zjednodušeně vysvětlit jako interpretaci díla. Interpretací může být u každého titulu hned několik, často protichůdných. Ty, které zaznívají v textu, proto nemohou představovat jediné možné východisko pro *čtení* filmů studia Pixar. Není však cílem paušalizovat výsledky jako platné, ani na tomto místě shromažďovat další a další existující interpretace a stavět je k sobě/proti sobě.

Při rozboru filmů, zvláště pak příběhů, však dostane svůj prostor i významový typ poslední, symptomatický. Jestliže u implicitního jsme vytvořili rovnítka s interpretací, u symptomatického významu za rovnítka můžeme dát pojem ideologie. S vědomím, že půjde o autorský a subjektivní názor, zobecní se některé interpretace a přisoudí se jim v kontextu tvorby studia Pixar a soudobé hollywoodské produkce i ideologický význam.

Kapitola, v jejímž názvu stojí termín *témata*, se ve svém úvodu neobejde bez důrazu na neoformalistické pojmy fabule a syžet, neboť stejně jako k výše vypsáným typům významů, i vztahy mezi fabulí a syžetem budou nadále důležité pro samotnou analýzu.

Vyprávění představuje příčinně propojený řetězec událostí, který se odehrává v čase a prostoru. Při sledování a následné analýze audiovizuálního díla (a tedy jeho vyprávění) však dochází také k tomu, že dovozujeme události, které se ve filmu přímo nenacházejí, stejně tak si uvědomujeme, že film obsahuje i *věci*, které do světa příběhu nepatří.²⁰ Ne-

18 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 92. ISBN 978-807-3312-176.

19 tamtéž

20 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 112. ISBN 978-807-3312-176.

jen pro lepší orientaci poslouží rozdělení na *fabuli* (story) a *syžet* (plot, někdy také diskurs). Zatímco *fabuli* utváří soubor všech událostí ve vyprávění, a to těch explicitně uvedených i takových, které si odvodíme sami, *syžet* slouží k popsání všeho, co ve filmu skutečně můžeme vidět a slyšet.²¹ Na rozdíl od *fabule* obsahuje však *syžet* i prvky mimo svět příběhu (tedy *nediegetické*), jako titulky, komentář, filmovou hudbu...

Pro vyprávění, jak lze snadno usoudit, jsou důležité oba pojmy, neboť jen tak lze skutečně pojmenovat nejen samotný děj, interpretovat příběh, ale také poukázat, jaký způsob tvůrci zvolili, aby jej divákovi prezentovali. Ačkoliv vztah mezi *fabulí* a *syžetem* je velmi těsný, a proto se budou tyto dva „světy“ neustále potkávat, budou pro kapitolu o tematech či postavách východiskem úvahy nad *fabulí* a pro ostatní kapitoly se bude diskuze vést směrem k práci se *syžetem*.

Po vysvětlení typů významů a rozdílů mezi *fabulí* a *syžetem* potřebujeme vymezit chápání pojmu *téma*. V podstatě velmi souzní s interpretací příběhu (tedy *fabule*), toho, co lze z filmu vysledovat, co si můžeme doplnit a jakým způsobem si získané informace nejen seskládáme, ale také vyložíme. Proto budeme chápat *téma* jako termín, jímž charakterizujeme ústřední myšlenku filmu (*implicitní význam*) a také od něj odvozujeme poslání a ideologii díla (*symptomatičtý význam*).

Při analýze poetiky studia bylo potřebné na základě shlednutí tvorby vybrat témata, která se objevují nejčastěji, nebo jsou výrazným způsobem odlišně zpracována (v porovnání s ostatními studii). Protože půjde o Bordwellův poetologický přístup, od obecného pojmenování budeme každé z témat dokládat a upřesňovat pomocí konkrétních příkladů.

3.1 IDENTITA A SEBEPOJETÍ

Lze předpokládat, že dětský divák bude při sledování jemu určených filmů hledat v chování hlavních postav určité vzorce, díky nimž může reflektovat sebe sama i vztah svého já k okolnímu světu. Proto díla určená dětem zpracovávají tematiku sebepojetí. To se během dospívání neustále rozvíjí a zahrnuje mnoho aspektů jako uvědomění vlastního těla v prostoru a uvědomění vlastní existence v čase.²² Pro rodinné animované filmy bývá více typický aspekt vědomí sebe jako sociálního činitele vstupujícího do vztahů s ostatními a uvědomění sebe v širším společenském a kulturním kontextu, a to včetně své vlastní role ve spojitosti s okolím. Právě tato součást sebepojetí se dotýká i reflexe

21 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 113-114. ISBN 978-807-3312-176.

22 ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. 2., aktualiz. vyd., V Portálu 1. Praha: Portál, 2003, s. 122. ISBN 80-7178-640-3.

vlastní identity, stejně jako i následujících témat, která zde postupně podrobněji rozebereme.

Výše uvedené aspekty sebepojetí bývají vhodné pro filmy zacílené na dětského diváka, rodinný film studia Pixar však oslovuje i starší generace, proto rozšíříme úvahy nad vlastní identitou o teze Carla Rogerse. Ten dospěl k názoru, že „základní silou, která motivuje organismus člověka, je tendence k aktualizaci, tedy tendence k naplnění nebo uplatnění všech schopností organismu.“²³ Z toho vyplývá lidská neutuchající potřeba po naplnění svého potenciálu, tedy nejen dětí, ale i starších osob. A i když o potřebách hrdinů bude řeč ve speciální kapitole tohoto textu, sehrávají důležitou roli při formulaci základních témat několika titulů studia Pixar, proto se jim nelze vyhnout.

Ze třinácti celovečerních filmů pro doklad tématu *identita a sebepojetí* využijeme čtyři z nich, prvního dílu *Příběhu hraček*, filmu *Úžasňákových*, *Ratatouille* a *Rebelky*. Byť jsme je nyní dali dohromady, každý z uvedených filmů zastupuje jinou podobu náhledu na problém s vlastní identitou.

Věk u postav z *Příběhu hraček* (Buzz Raketák) a *Ratatouille* (Remy) sice není nijak specifikován, lze však na základě začlenění do společnosti, získaných zkušeností, způsobu komunikace a uvažování odhadnout, že zastupují člověka, který má za sebou stádium adolescence a spíše se pohybuje v kategorii produktivního věku. V takovém případě by oba hrdinové měli mít za sebou krizi identity (= dosažená identita), měli by mít tedy osvojenou genderovou identitu, profesní směřování i světový názor²⁴. Pixar však jejich sebepojetí komplikuje, neboť dochází k tzv. konfuzi identity. Proces, popsany výše, se u hrdinů buďto neodehrál, nebo byl neúspěšný. Ke krizi identity totiž dochází až nyní, ve chvílích, kterých můžeme být coby diváci přítomni.

Ústředním pojmem teorie Carla Rogerse se stalo *self* (= sebepojetí), přičemž kromě našeho vlastního reálného *self* existuje vždy i tzv. *ideální self*, tedy naše představa o tom, jakým člověkem bychom chtěli být. Právě u Buzze Raketáka dochází k nesouladu mezi reálným a ideálním sebepojetím. Buzz nastoupí „na scénu“ jakožto mezigalaktický hrdina, sebe sama tak reálně vnímá a neakceptuje od šerifa Woodyho, že ve skutečnosti je pouze hračkou s příběhem vesmírného hrdiny. Buzz jako by tedy sám sebe idealizoval, věřil tomuto obrazu, o idealizaci však můžeme hovořit až v momentě, kdy je čím dál tím více konfrontován s tím, že je hračkou.

23 tamtéž, str. 562-563

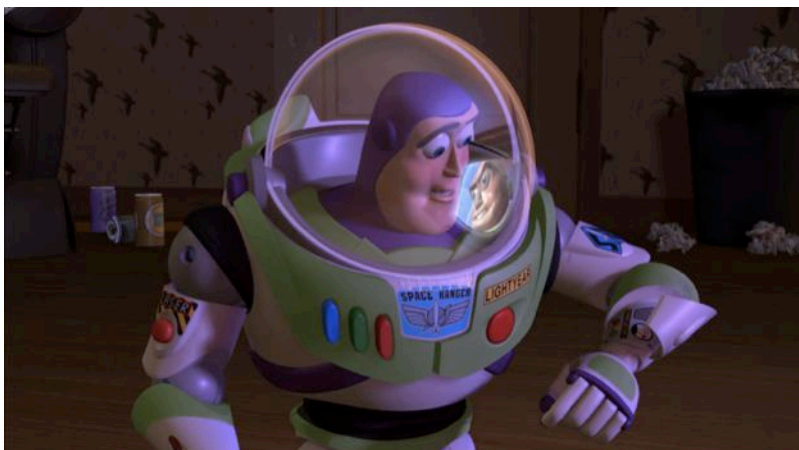
24 tamtéž, str. 130



Už první polodetail a následné detaily na tvář Buzze Raketáka mají ilustrovat osobnost se silným sebevědomím. Buzzovo sebepojetí se v dalších záběrech dokládá komunikací se základnou.



Využívá tlačítek na hrudi i na předloktí. Jako diváci o pravé identitě Buzze víme, jde o hračku, kterou Andy právě dostal k narozeninám, proto ono ticho na druhé straně bereme jako humorný doklad o naší pravdě. Buzz si jej zatím stále interpretuje jako technickou poruchu.



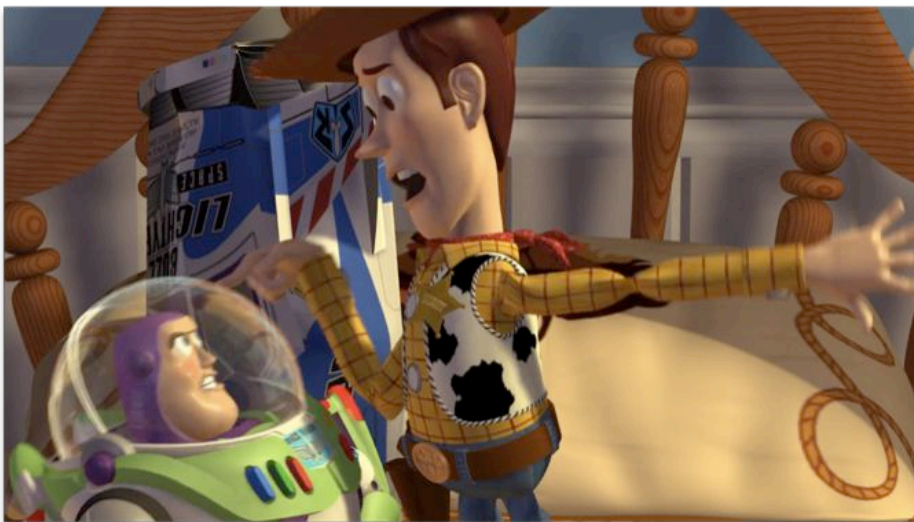
Ve druhé polovině filmu zhlédne Buzz televizní reklamu a v sérii záběrů na jeho překvapení (až zděšení) smíšené s procitáním a tedy vzdalování se od ideálního self, se objeví také Buzzův pohled na komunikační zařízení. Z reklamy zjišťuje, že jde pouze o nálepku, „skutečnou“ komunikaci provádí vždy dítě, které si s hračkou Buzze Raketáka hraje.



Tvůrci zašli ještě dál a v detailu zdůraznili nápis MADE IN TAIWAN. Buzz se musí vypořádat nejen se zcela jinou identitou, ale také v souvislosti s ní s faktem, že nepochází ze žádné galaxie, nýbrž z továrny na hračky. Pokud bychom nyní přešli z charakterizace implicitního významu (= krize identity osobnosti, svár mezi reálným a ideálním sebepojetím) až k hledání symptomatického významu, mohl by tento záběr odkazovat na krizi, kterou děti prožívají při zjištění, že rodiče, kteří je vychovávají, nejsou biologickými rodiči, pouze opatrovníky nebo adoptivními rodiči.²⁵ V postavě Buzze a Remyho studio spor mezi odlišnými polohami sebepojetí vyhrocuje mnohem více, než u pana Úžasňáka a princezny Meridy. V případě Buzze si autoři napomáhají nejen tím, že o pravé identitě Raketáka vědí diváci (a on ne), ale posléze jej s ní neustále konfrontuje i Woody.

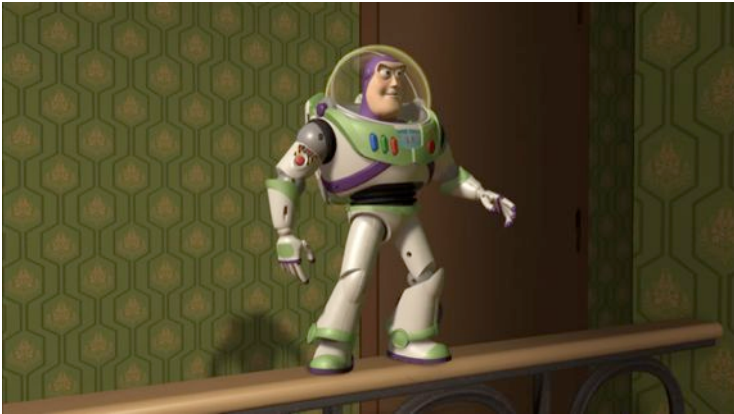
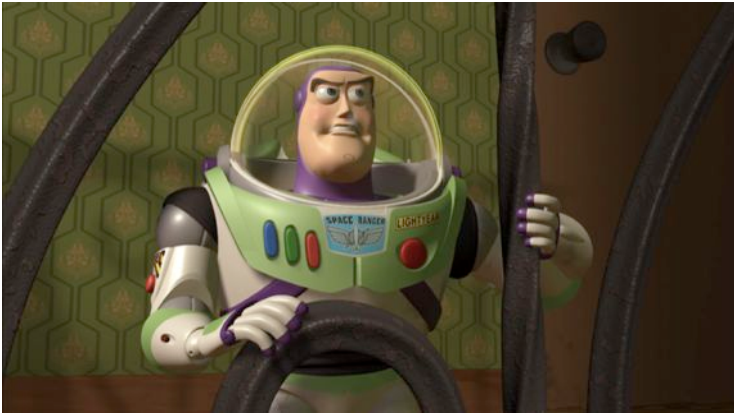
²⁵ Oprávněnost této interpretace lze podpořit skutečností, že zakladatel a tehdejší majitel studia Pixar Steve Jobs právě touto krizí identity prošel. Určitá vykořeněnost se mu stala celoživotním niterným tématem, o čemž vypovídá i oficiální biografie Steve Jobs autora Waltera Isaacsona.

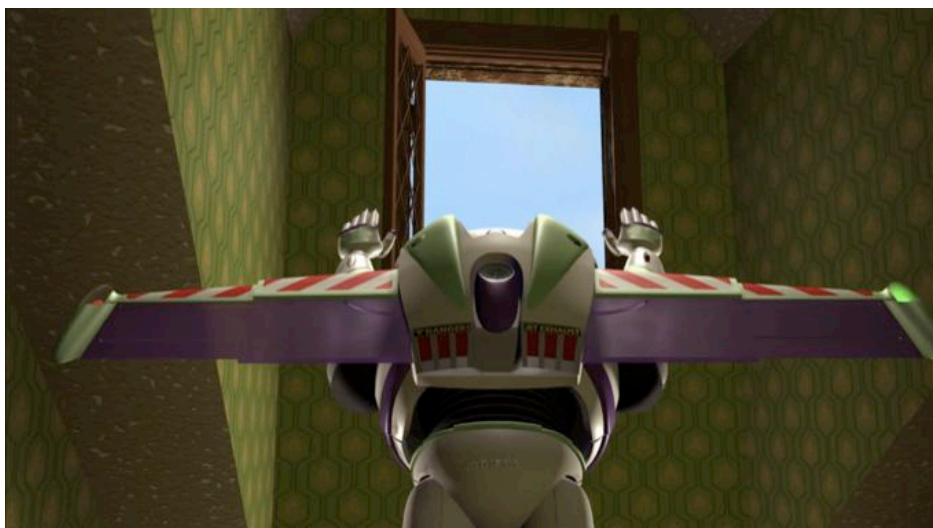
ISAACSON, Walter. *Steve Jobs*. Vyd. 1. Praha: Práh, 2011, 678 s., [16] s. obr. příl. ISBN 978-80-7252-352-8.



Buzz Woodyho výstupy bere jako projev závisti (v čemž má vlastně pravdu), ale ono neakceptování identity hračky vytváří čím dál větší propast mezi ideálním sebepojetím a skutečností. To demonstrují tvůrci scénou, v níž se Buzz po zhlédnutí televizní reklamy a chvíli rezignace rozhodne čelit reálnému self, vystoupá na dřevěné zábradlí a seskočí z něj s úmyslem dokázat, že opravdu umí létat.







Sled záběrů, v nichž Buzz šplhá na zábradlí, odhodlaně se dívá směrem k nebi za otevřeným oknem a poté se odrazí k letu je v přímém kontrastu s našimi diváckými pocity z naexponování postavy Buzze Raketáka. Tehdy naše znalost pravé identity Buzze vyvolávala spíše úsměv. Raketák se snažil kontaktovat s mezigalaktickou unií, poničenou krabicí vnímal jako poškozenou kosmickou loď a svítící červené světýlko na předloktí používal jako zbraň na sebeobranu. Tentokrát však dochází k posunu. Buzz se zkrátka nehodlá smířit s „méněcennou“ identitou, my ale dobře víme, že hračkou skutečně je – a že tedy jeho vzdor (a pokus o let) nemůže dopadnout dobře.

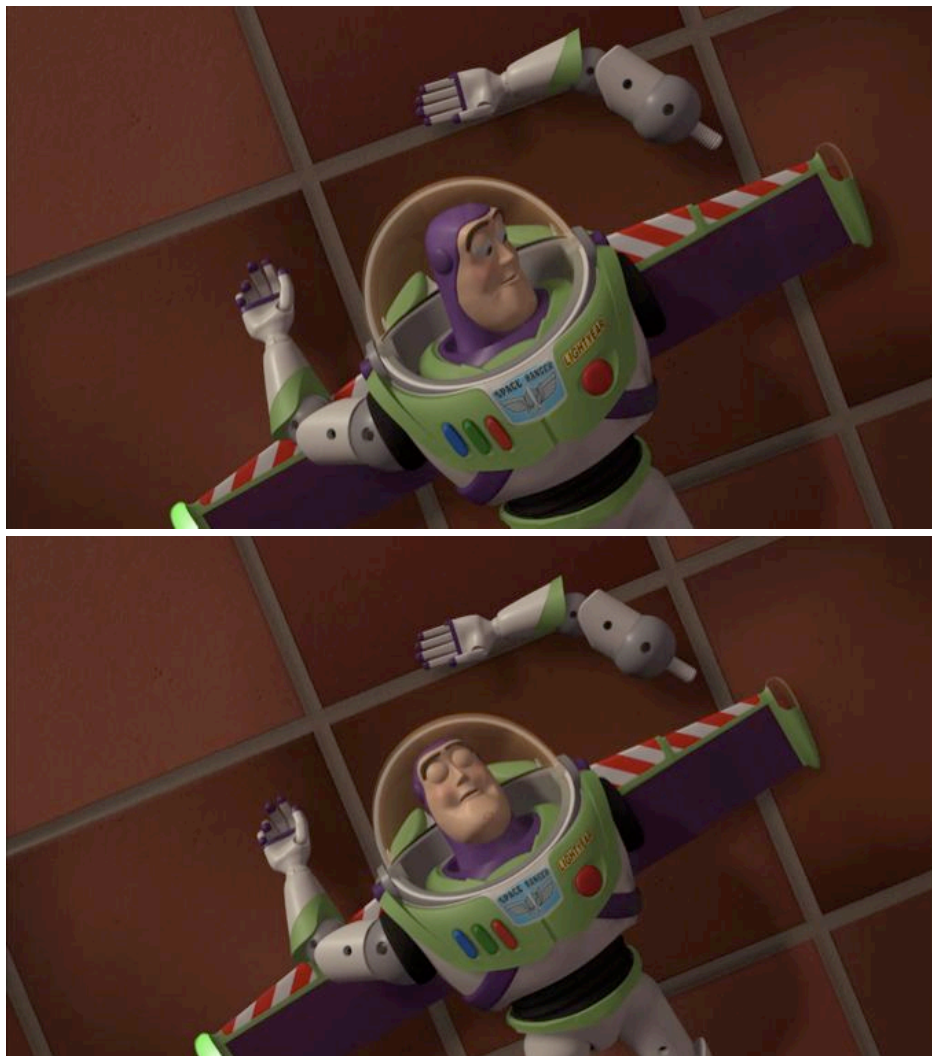
Zvláště pak, když si vybavíme tento záběr z televizní reklamy, kterou před chvílí Buzz viděl.



Reklama od své podstaty představuje ne-pravdivý komunikační kanál, o to je zajímavější, že tvůrci sáhli právě po ní, aby skrze reklamu prezentovali Buzzovi jeho reálné self. Přesto je v reklamě použit jeden nereálný moment, Buzz-hračka letí

vesmírem. A právě do tohoto záběru tvůrci reklamy na krátko vložili nápis, že nejde o létající hračku.²⁶

Krise identity u pana Úžasňáka, Meridy i Remyho do značné míry ústí v konflikt s okolím, rodinou. U Buzze Raketáka ve filmu *Toy Story: Příběh hraček* má výsledek čistě osobní polohu.



Buzz je poškozen nejen na těle, ale také na duši.

26 Tento titulek v sobě nese dvě roviny. První podtrhává realitu a tedy fakt, že Buzz si pouze slepě myslí, že létat umí, přičemž také dramatizuje následnou snahu Raketáka vzlétnout ze zábradlí. Druhou rovinu bychom mohli chápat spíše jako odlehčenou referenci na mnohdy absurdní upozornění v návodech, aby se výrobci produktů vyhnuli nespokojenosti a především soudním přelíčením se zákazníky kvůli klamání či nepochopení užívání jejich produktu.



A zatímco téma identity a sebepojetí ve filmech *Ratatouille*, *Úžasňákovi* a *Rebelka* utváří ústřední kolizi zápletky, neboť z ní vycházejí konflikty, jež vyprávění dramaturgizují, *Příběh hraček* s daným tématem pracuje jako s vedlejší linií. Další dvě pokračování však ukáží, že téma sebepojetí (identity hračky) otevírá cestu k dalším konfliktům – a to zejména v případě vztahu mezi hračkami a dětmi, respektive omezenou životností tohoto vztahu, neboť děti rostou a s hračkami si přestávají postupně hrát.

Jako druhý příklad, o němž se zmíníme podrobněji, který dokládá práci s tématem sebepojetí, poslouží film *Ratatouille*. S předchozím probíraným snímkem jej spojuje to, že ani Buzz, ani Remy nejsou lidmi. Pro dané téma se ona volba ukazuje jako vhodná, neboť tvůrci mohou přímočařeji uchopit právě onu „rozpolcenost“ identity. Buzz chtěl být skutečným kosmonautem, vesmírným hrdinou, Remy z *Ratatouille* opouští krycí smečku, aby se co nejvíce přiblížil lidem. A to nejen co do prostorové vzdálenosti, ale také chováním. Skrze obě tyto postavy tak lze pojmenovat implicitní významy jako odkaz na druhovou diferenciaci, na smíření či vzdor vůči odlišnosti.

Přesto zde najdeme také rozdíly. Buzz nejprve nezná svoji reálnou identitu, zatímco Remy ano, ale úmyslně se jí chce vzdát, nebo ji přinejmenším alespoň potlačit. Ilustruje to scéna, kdy ostatní krysy bez zájmu o kvalitu konzumují nasbíranou potravu, Remy se na ni nedokáže ani dívat a svoji porci demonstrativně odsune.



Odlišuje se od ostatních také chůzí, nehodlá si ušpinit i přední tlapky, kterými chytá do rukou jídlo. Remy však nezůstává u „fyziologického vzdoru“. Od komunity, potažmo od svého druhu a od svého reálného self se začíná vzdalovat také vyššími potřebami, o nichž pojednává speciální podkapitola *Typologie postav*.

Buzze Raketáka pohání neznalost a následné odmítnutí vlastní identity a vítězství představuje smíření se s reálným self a využitím nového sebepojetí pro získání sebevědomí a přátelství s ostatními hračkami. Remyho pohání nespokojenost se soudobým stavem, svoji identitu si moc dobře uvědomuje, ale odmítá si přiznat, že představuje nějaké výrazné limity. Věří, že pevná vůle a silná touha jakékoliv překážky překoná. Že hranice si vytváříme jen my sami v sobě.



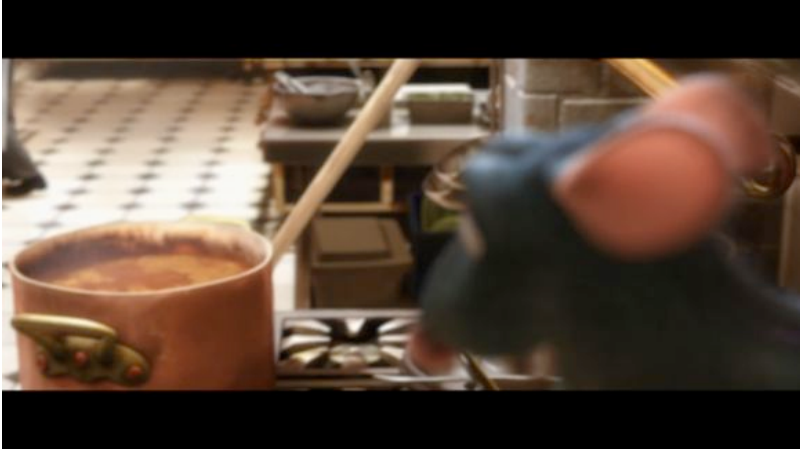


Ve výše uvedeném životním postoji jej utvrzuje i šéfkuchař Auguste Gusteau. Jeho mottem se stala hláška *Vařit může každý*. A ačkoliv se příběh odehrává především v kuchyni a restauraci a hlavní hrdina touží po tom být součástí týmu kuchařů a radovat se z dobrého jídla, uvedené motto a potažmo Remyho sen slouží jako přenesená variace na hledání vlastní identity, uvědomování si sebe sama, ale také toho, co hodláme změnit, kým chceme být a kam chceme dospět, a to bez ohledu na stávající podmínky.

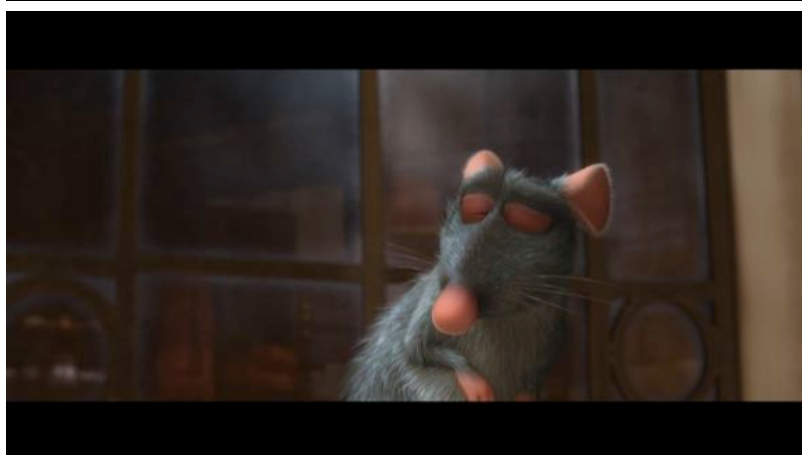
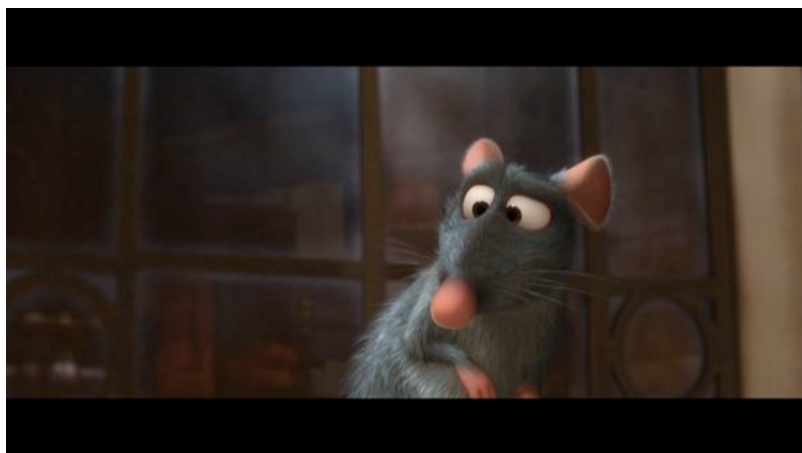
Také díky záběru na televizní obrazovku, v níž Gusteau míří prstem před sebe, přimějí komunikuje film s diváky než to dělal první díl *Příběhu hraček*. Zde se nás Augustovo motto bezprostředně týká, to my máme projít přehodnocením sebepojetí, zeptat se, kým jsme a kam hodláme dojít.

Ratatouille dané téma vypráví na dvou úrovních. V první jde o sebe-hledání, ve druhé jde o sebe-obhájení. Remy se nikdy zcela neodstřihne od své přirozené identity, vlastně i ono opuštění stáda (a rodiny) se uskutečnilo díky akční sekvenci v začátku filmu, kdy se krysy musejí dát na úprk a Remyho divoká voda v kanalizaci zavede na jiné místo. Proto řeší, zda je či není vhodné (správné?) být blíže lidem, být jako člověk.

Když Remy probíhá kuchyní a snaží se zachránit a utéct otevřeným oknem, zarazí se. Rozhodne se trošku vařící omáčku v hrnci vylepšit. Detail na jeho tvář pak zachycuje záchvěv, kdy se v Remy objeví nápad, že by se k hrnci mohl vrátit.



Jenže pak se z jeho očí onen záblesk vytratí. Ačkoliv tvůrci vše odehrají bez jakékoliv popisnosti, je díky mimice v obličejí (a všimněme si povadajících uší) zřejmé, že si Remy právě uvědomil své reálné self.



Postava šéfkuchaře, který ve skutečnosti již nežije, se Remyu od chvíle jeho samoty začne zjevovat. A nyní se objeví opět. Můžeme jej chápat jako svědomí, ale také jako odraz Remyho lidské identity. A Gusteau začne Remyho přemlouvav, vždyť právě stojí kousek od všeho, co si vysnil. Remy se však brání. Zažité návyky a sebepojetí vyvolávají obrannou reakci na jakoukoliv změnu.





A stejně jako se vzepřel Buzz, vzepře se i Remy. S tím rozdílem, že Buzz se postaví do boje za zidealizované self, Remy za naplnění svého já, za obohacení své vlastní identity, za potvrzení potřeby vykročit „ze stáda“.



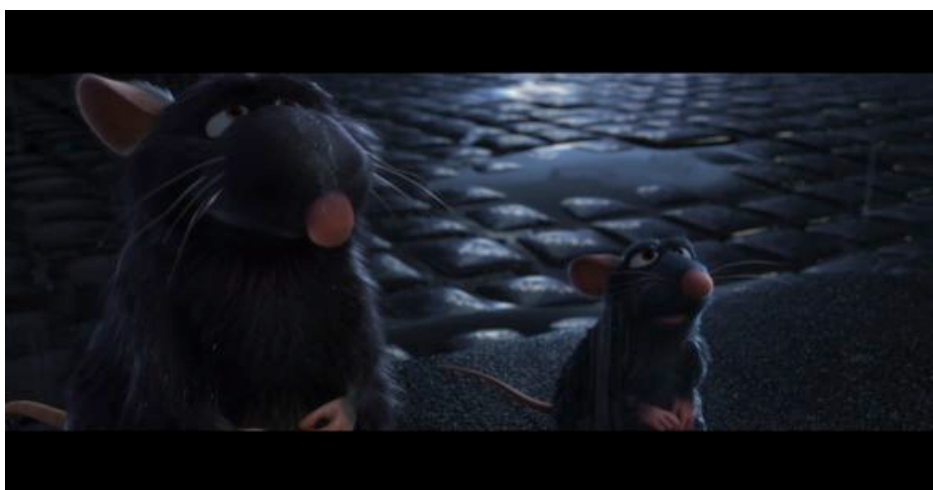


Jakmile se však rozhodne, zapojí se do dění v kuchyni, začíná jej jeho okolí a rodina, s níž se zase setká, s jeho volbou (a novým sebepojetím) konfrontovat. Remy přechází do obhajoby své nové identity, čímž se jen zhorší vztahy mezi ním a otcem.



Tento mezigenerační konflikt odráží jeden z aspektů vývoje vztahu mezi rodičem a jeho dítětem, typický pro období adolescence, kdy dochází právě mezi rodiči a dětmi k odcizení, například proto, že si potomci snaží vybudovat vlastní identitu a rodiče jsou z toho zklamaní.²⁷

V *Ratatouille* můžeme téma interpretovat i jako hledání cesty k toleranci – druhová odlišnost Remyho, kterou tak zdůrazňuje jeho otec, může být obrazem odlišnosti sociální, kulturní i rasové. Všechny uvedené aspekty patří do utváření sebepojetí každého jedince. Remyho otec však staví svůj postoj na negativním vymezení vůči lidem, protože ti nebudou nikdy akceptovat krysou jako svého přítele – je až příliš jiná. Což Remymu ukáže za pomoci výlohy obchodu s nástroji pro hubení hlodavců.



27 ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. 2., aktualiz. vyd., V Portálu 1. Praha: Portál, 2003, s. 129. ISBN 80-7178-640-3.



Buzze v *Příběhu hraček* s „tvrdou realitou“ konfrontuje Woody, jeho úmysly ale nemají s motivací Remyho otce nic společného. Woodyho vytáčí sebejistota Raketáka, o Remyho má otec strach – a pochopitelně má v sobě zažitě silné předsudky. Woody chce srazit aureolu kolem Buzze, Remyho otec chce svému synovi pomoci. U Buzze vede Woodyho chování k potvrzování svého ideálního self, u Remyho začne ještě citelněji soupeřit akceptace řádu a své reálné identity s postojem, že překážky neexistují, že svobodná volba může překonat i stereotypy a ne-gativně nastavené vztahy mezi dvěma odlišnými skupinami.

Pro studio Pixar téma identity a sebepojetí má nejen více možných výchozích pozic, ale také vyústění. U Buzze to byl život „v klamu“ a následné smíření a využití své vlastní reálné identity. U Remyho to byla nespojenost se zónou, v níž se nacházel, vystoupení z ní napomohlo k dialogu a demonstraci tolerance, aniž by se Remy zcela zřekl reálné identity – tu „pouze“ obohatil. Ve filmu *Úžasňákovi* se řeší identita superhrdiny, člověka, jenž má odlišné vlastnosti než „normální“ člověk, jak ale budeme dokládat na několika místech v podkapitolách o typologii postav, zejména díky postavě pana Úžasňáka tento film, i díky tomu, že vypráví o lidech, mnohem více řeší sebepojetí uvnitř společenského systému. Jak moc je okolní systém otevřen změnám a odlišnostem, jak moc dokáže naše self deformovat? Film však ukazuje také negativní dopady, rozhodne-li se člověk upřednostnit potřebu po sebe-úctě a seberealizaci. A v neposlední řadě princezna Merida ukazuje krizi identity zasazenou do věku, o němž se obvykle v rámci krizi identity v psychologických příručkách hovoří, tedy do období dospívání.

3.2 DISFUNKCE VE VZTAZÍCH

Hollywoodské 3D filmy animované na počítači řadu svých příběhů staví na potřebě sounáležitosti a spolupráce, vedou své malé diváky k vytváření a upevňování sociálních

vazeb. Studio Pixar přímo nevybočuje, ukázkovým příkladem budiž trilogie *Příběh hraček*, kde právě socializace formuje vzájemné vztahy mezi jednotlivými hrdiny a formuje jejich chování. Současně chování ovlivňuje vazby uvnitř společenství. Obousměrnost podtrhává pojitko nejen mezi akcí a reakcí v rámci děje, ale také mezi individualitou a skupinou. Jednotlivec směřování společenství může ovlivňovat, stejně tak jím ale může být formován. *Příběhy hraček* nestaví výhradně na jednom či dvou titulních hrdinech, dokonce ani konflikty (a tedy drama příběhu) nevychází pouze z konfrontace dobré a zlé postavy, i proto ze všech filmů studia Pixar nejúplněji zachycují utváření, vývoj i zánik společenských vztahů. A nejde pouze o prvoplánový důraz na jejich důležitost, který najdeme třeba v *Životě brouka*, především však u tradiční Disneyho produkce. Každý z dílů *Příběhu hraček* totiž společenství i kategorizuje, nejen na dobré a zlé vztahy, ale i na základě odlišných potřeb hrdinů a na základě různé hierarchie. Kupříkladu šerif Woody stojí zcela na horním stupni žebříčku, můžeme jej vnímat jako *šéfa*, nebo třeba lídra. K němu však musí dospět, neboť leadership se opírá o silnou vnitřní integritu, které se Woodymu zpočátku vůbec nedostává. Skrze vnitřní vývoj a osobnostní rozvoj uvedeného hrdiny mohou dětští diváci rozpoznávat hodnoty, které jsou pro společenství důležité, aby je nejen akceptovalo, ale také respektovalo. *Příběh hraček* variuje motiv individuální svobody a současně odpovědnosti k *týmu*. Zatímco řada klasických filmů Disney Company upřednostňuje respekt k nadefinovanému řádu a i silná osobnost mu v samotném závěru do značné míry podlehne, Pixar ukazuje, že lze pravidla měnit, a to ku prospěchu individua i skupiny. Například fungování školy ve třetím dílu *Toy Story* podléhalo Lotsovi, medvědovi, v jehož zájmu bylo „rozparcelovat“ hračky na ty, které budou mít výsadní postavení a které budou v hierarchii pod nimi. Systémová nespravedlnost se v závěru filmu dočkala proměny. Hračky si začaly pomáhat a střídat se tak, aby žádná z nich nebyla neustále pod „terorem“ nejmenších dětí.

V centru pozornosti této kapitoly však nebudou stát mezilidské vztahy obecně. Ostatně, žánr rodinného filmu s daným tématem pracuje takřka se „železnou pravidelností“, čímž bychom se pohybovali neustále na povrchu. Zaměříme se pouze na dílčí aspekt tohoto tématu, respektive socializace jako takové, a to na disfunkci vztahů. A půjdeme ještě do větších detailů, neboť nás bude zajímat pouze nerovnováha a oslabení vztahů uvnitř rodiny. Důvody se pojí se zastřešujícím žánrem, a tedy zacílením na diváky různých generací, a s tím, že toto téma se objevuje v CGI animovaných hollywoodských filmech často a lze tedy porovnat přístup studia Pixar s ostatními studii.

Pro demonstraci si vybereme čtveřici titulů, respektive dvojic: *Elastička* a pan *Úžasňák*, *Merida* a *Elinor*, *Nemo* a *Merlin*, *Remy* a jeho otec. Pod drobnohled se dostanou první čtyři postavy.

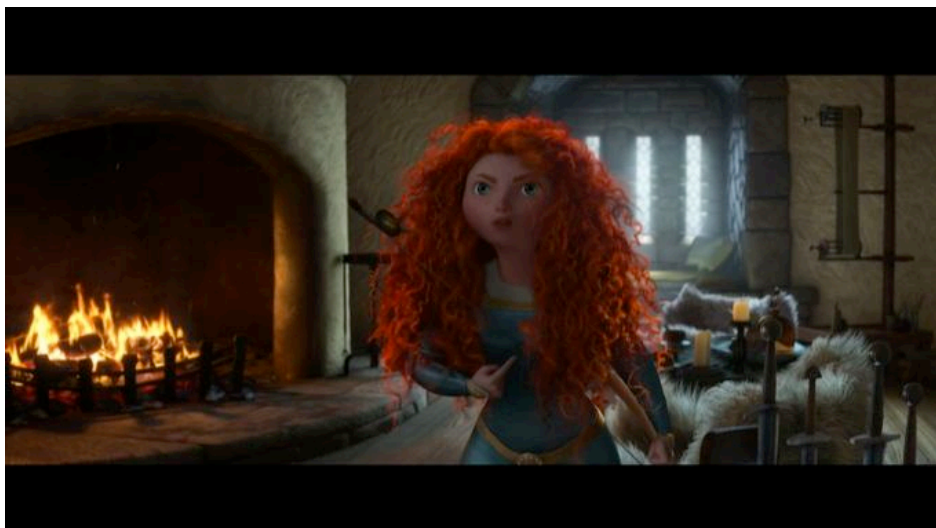
Pro rodinné filmy bývá velmi typický mezigenerační konflikt, neboť se předpokládá, že mezi diváky sedí jak děti, tak i jejich rodiče. V produkci studia Pixar se s neshodami mezi dětmi a rodiči setkáme ve filmech *Hledá se Nemo*, *Ratatouille* a *Rebelka*. Narušené vazby vedou ve všech třech případech k dočasnému odcizení. První dva tituly jej podtrhnou tím, že se postavy od sebe vzdálí i fyzicky (v rámci prostoru). Nemo se nachází v akváriu v Sydney, zatímco jeho otec jej hledá a vydává se skrze oceán svého syna najít, Remy opouští krysí smečku a pohybuje se v blízkosti lidí.

Hledá se Nemo představuje tradiční práci s budováním napětí a konfliktů – hrdinové se odcizili, což vede i k jejich fyzickému vzdálení, a protože jeden z nich se objeví v ohrožení, skrze záchrannou misi se počáteční neshody odstraní, vše vyústí nejen v setkání, ale také ve vzájemné pochopení. Tento model, o němž se podrobněji zmíníme v kapitole o vývojových vzorcích, umožňuje prostřednictvím sady epizod (a tedy dílčích zápletek, konfliktů a způsobů, jak se s ni-mi popasovat) měnit jednání hrdiny. Merlin si uvědomí nejen hodnotu vztahu se synem, ale díky nabraným zkušenostem poznává i jiné možnosti, jak vychovávat dítě.

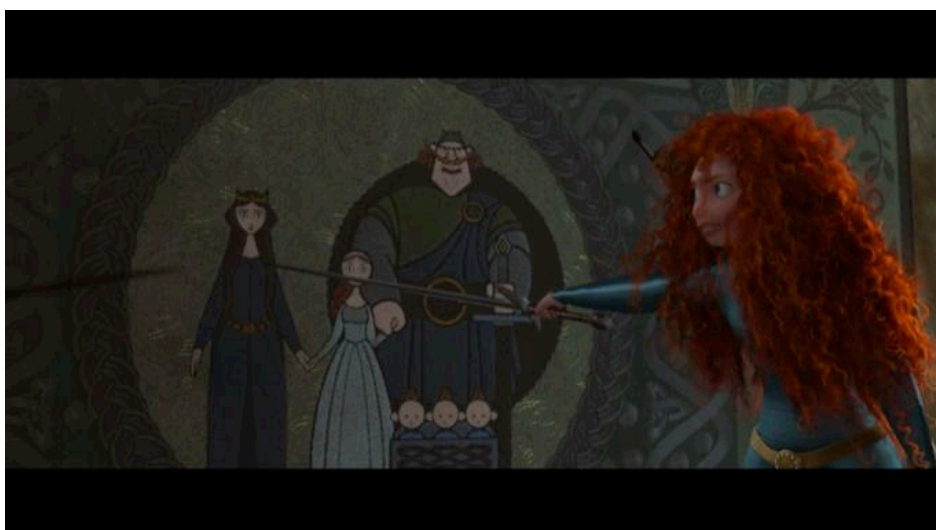
V *Ratatouille* odloučení vzniká pro odlišný přístup k životu. Remyho otec respektuje dosavadní řád a mantinely, které utváří jeho druhová příslušnost, Remy je méně pragmatický, buduje si odvážnou vizi a hodlá ony mantinely překročit, aby snu dosáhl. Stejně jako v *Hledá se Nemo*, tak i zde k citelnému narušení vztahu přikročí potomek, nikoliv otec. V obou případech sehrává důležitou roli absence respektu ze strany otce, na Remyho rozhodnutí však lze nahlížet i jako na upřednostnění svého ega.

Třetí případ, *Rebelka*, s fyzickým odloučením nepracuje, naopak – dcera by po něm dost možná toužila, ale vývoj děje se ubírá opačným směrem. Právě tím, že princezna Merida zůstává se svojí matkou proměněnou do medvědice a hledá způsob, jak zaklínadlo zrušit, se učí obě ženy sobě více naslouchat, více se chápat a respektovat. Jde tedy v podstatě o obrácený model z *Hledá se Nemo*, neboť Meridě a Elinor pomáhá jejich fyzická blízkost a na záchranné misi jsou obě dohromady.

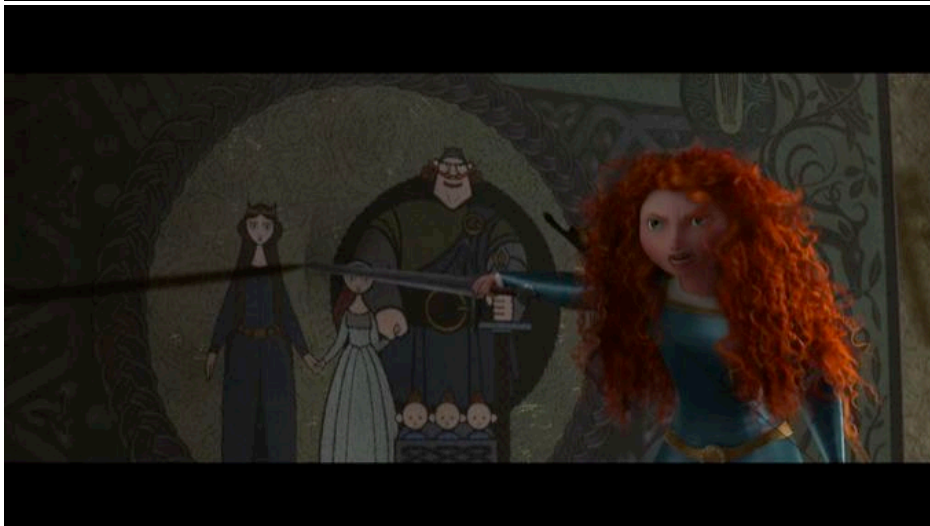
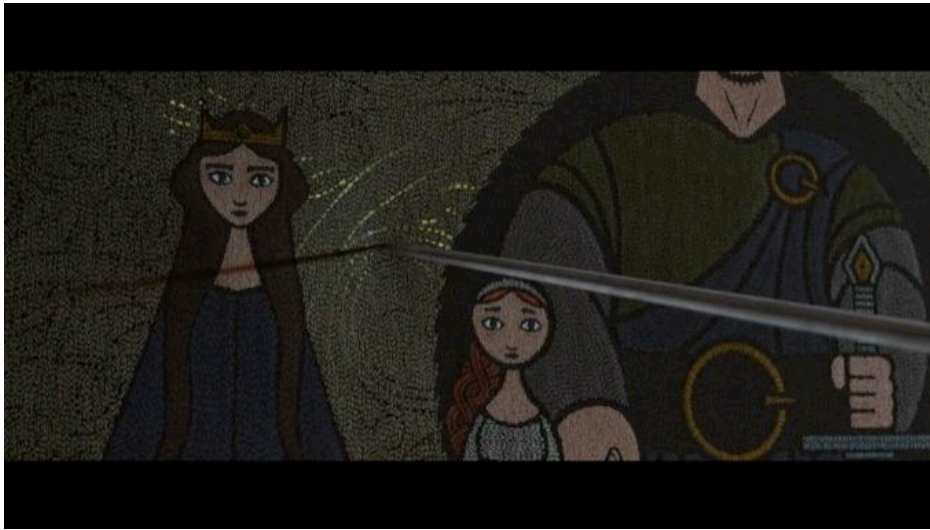
Merida, princezna z filmu *Rebelka*, stejně jako v předchozích dvou uvedených titulech, učiní to zásadní rozhodnutí, které vyústí k přetrhání vazeb mezi ní a rodičem, v tomto případě matkou. Přetrhání vazeb zde dostává přímou podobu. Elinor v úvodní části vyšívá tapisérii, zobrazující rodinu pohromadě a nelze si nevšimnout detailu, kdy se Elinor drží za ruku s Meridou. Ve vyvrcholení konfliktu mezi ní a dcerou dojde k tomu, že Merida v záchvatu vzteku tapisérii poničí. Mečem doslova přetne svůj vztah s matkou.



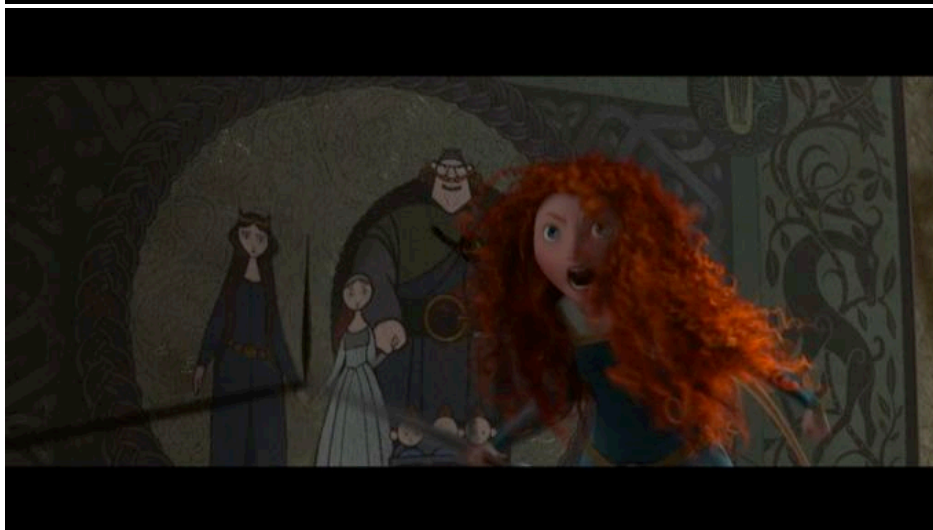
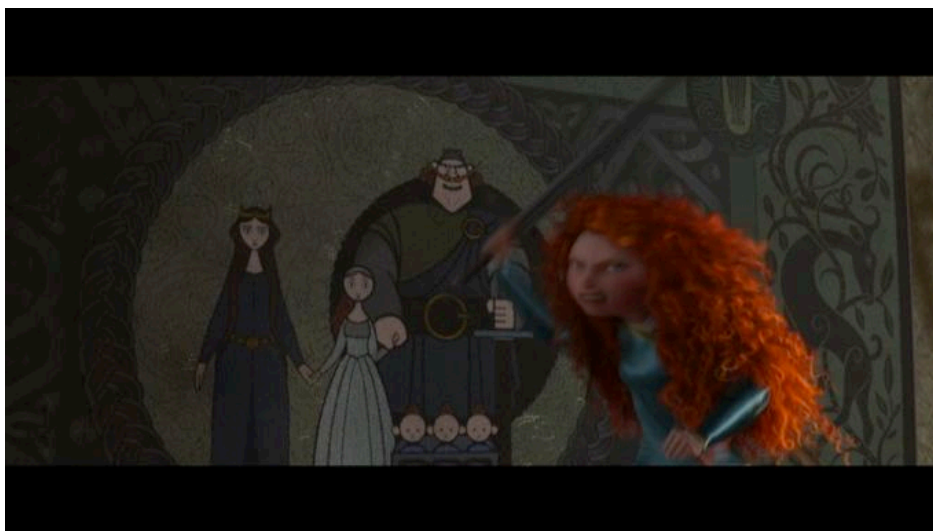
Merida odmítá přijmout svou roli budoucí královny. Tradiční pohádkové příběhy staví konflikt na odmítnutí povinnosti provdat se za prince, k němuž princezna nic necítí, zatímco k jinému mladému muži ano (často neurozenému). To Merida se nehodlá vdávat, protože se na tuto životní změnu ještě necítí.



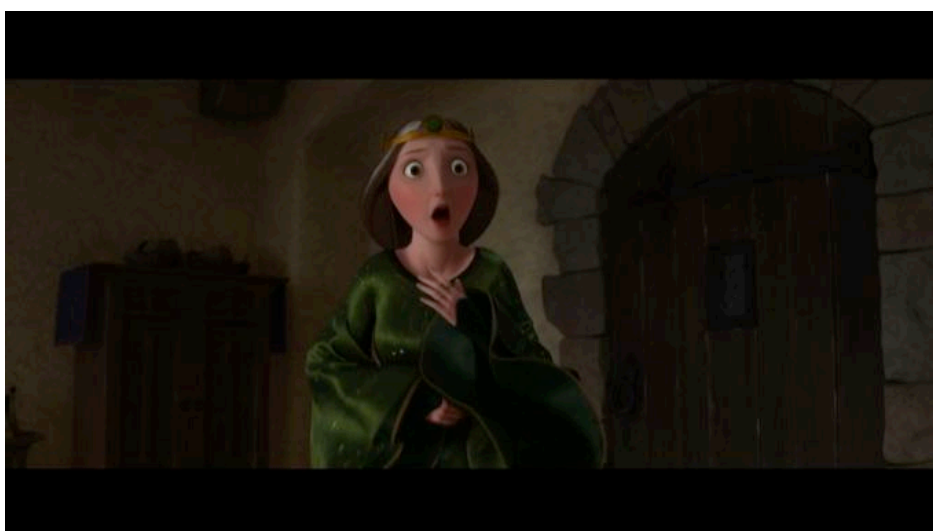
Střetů jen v úvodní části filmu bylo mezi Meridou a Elinor hned několik, v tomto však dochází k jasné formulaci vzdoru. Merida na Elinor křičí, že se ji jakožto její matka snaží neustále *naformovat* do své vlastní podoby.

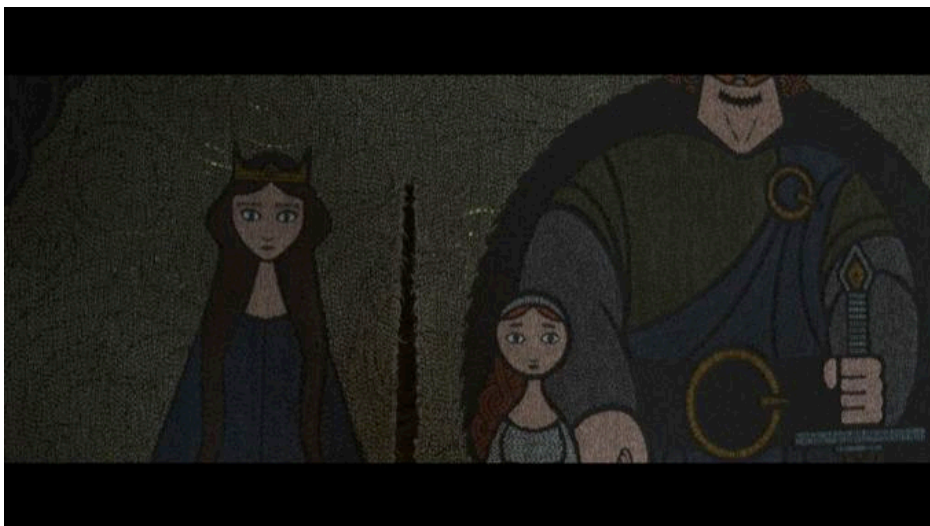


Dříve, než máchne mečem, vysloví krutou pravdu – „Nechci být jako ty!“

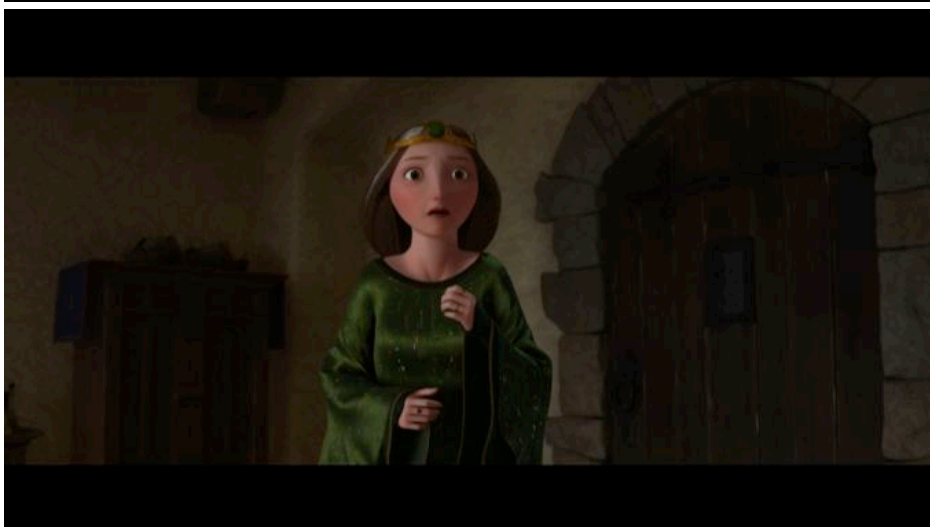
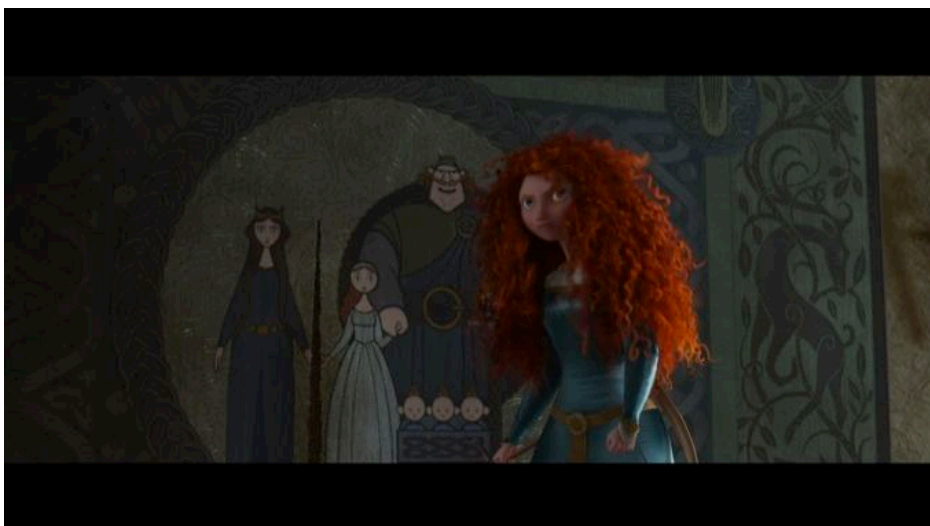


V *Hledá se Nemo* i v *Ratatouille* se synové fyzicky vzdálili od svých otců, ale nikdy je nepostavili před tak otevřený nesouhlas s nimi samotnými, před tak jasně zformulovanou nespokojenost s podobou vzájemného vztahu.

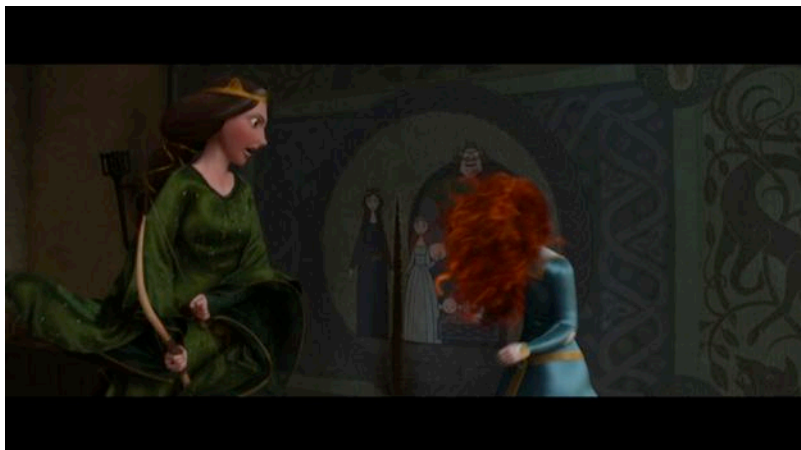




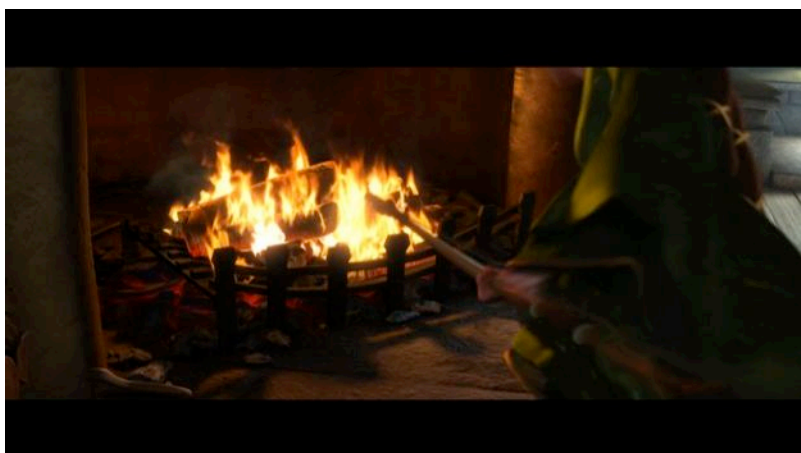
Rebelka možná až příliš prvoplánově (pomocí tapisérie, na níž je matka s dcerou), na stranu druhou mnohem otevřeněji pojmenovává disfunkci v mezigeneračním vztahu mezi dítětem a rodičem. Nezůstává pouze u slov. Díky poničené tapisérii je zpřetrhání vazeb i fyzicky demonstrováno. A navíc pomocí meče, což jen přidává na vyhrocenosti konfliktu.



Matčin úlek se přemění ve vztek...

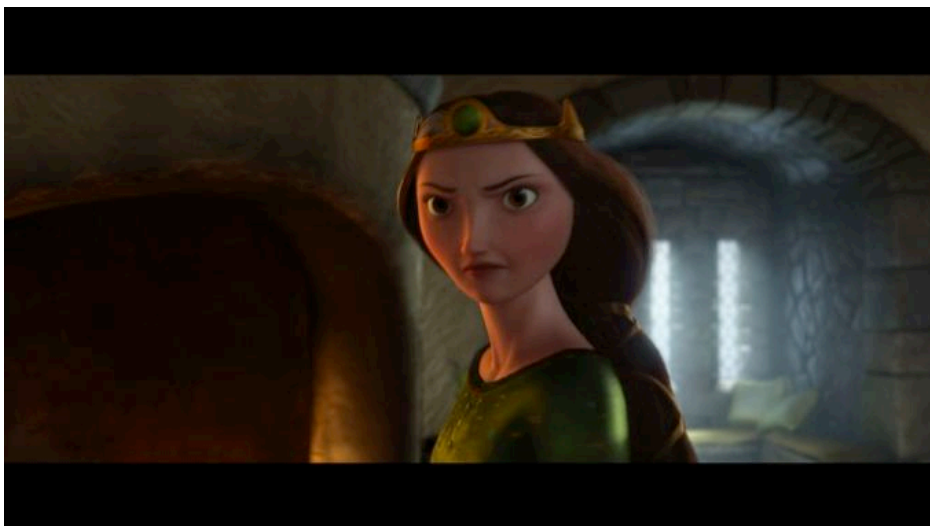


...a v amoku vytrhne své dceři její milovaný luk a vhodí jej do ohně v krbu.

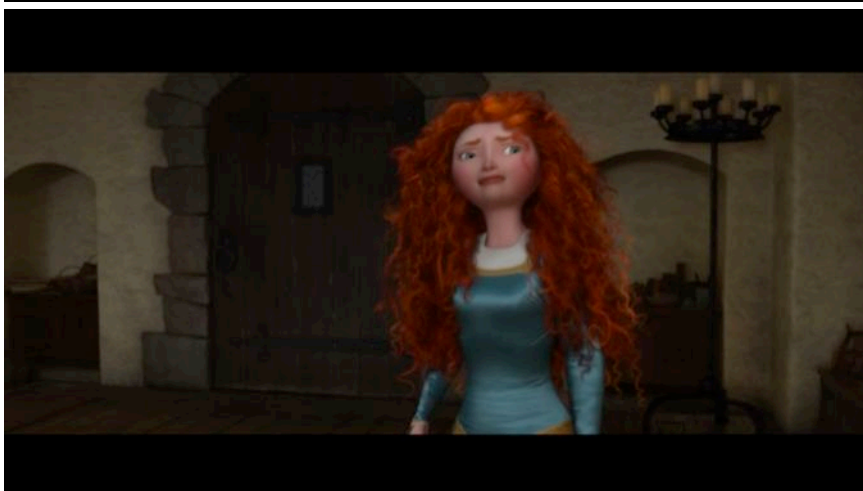
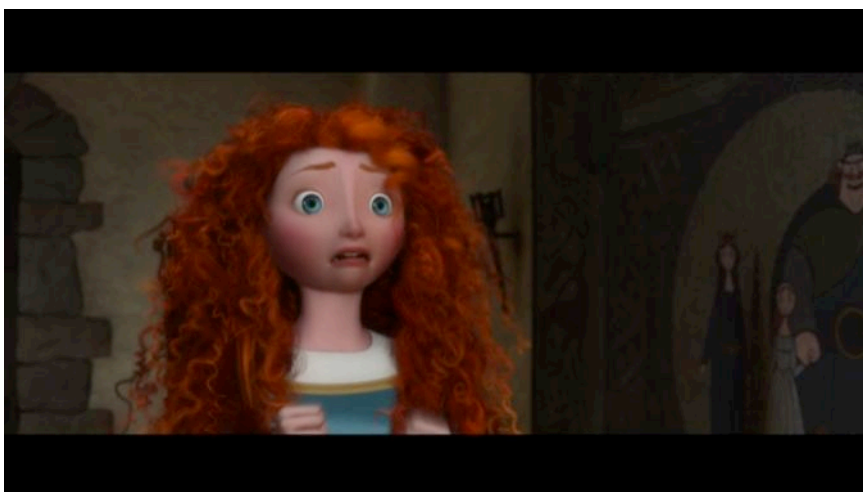


I zde se promítne přetrhnutí vazby do fyzické podoby. Stejně jako Elinor měla pouto k tapiserii, neboť symbolizovala vše, co je pro ni nejdůležitější (viz kapitola o potřebě bezpečí), Merida si stěží dokáže představit život bez svého luku, který vystihuje její povahu a radost ze svobody.

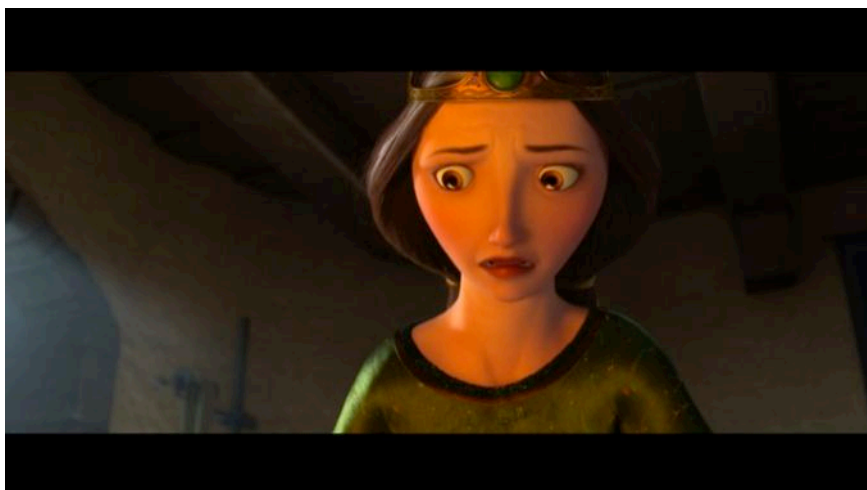




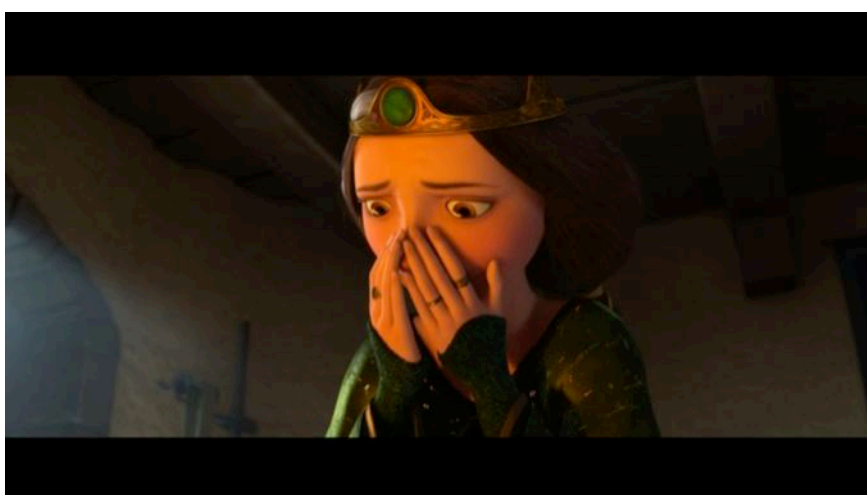
Matka a dcera, které se ve skutečnosti milují, si vinou vzájemného nerespektování a absence naslouchání v této scéně ublíží.



Zvláště Merida to cítí jako útok na svou identitu, na svobodu, na radost, kterou prožívala. Proto už se nezmůže na vztek, ale naopak s pláčem odchází.



Smutek a slzy se objeví také u Elinor, neboť si uvědomuje díky pohledu na ohořelý luk, co provedla – a také, co se mezi ní a její dcerou vlastně stalo.



Motiv zpřetrhání se ale už objevuje před touto scénou. Merida se sice snaží vzdorovat své matce a odmítá se vdávat, přesto ji Elinor při příležitosti příjezdu tří kandidátů na budoucího muže oblékne do šatů, jež mají symbolizovat její dospělost a důstojnost.

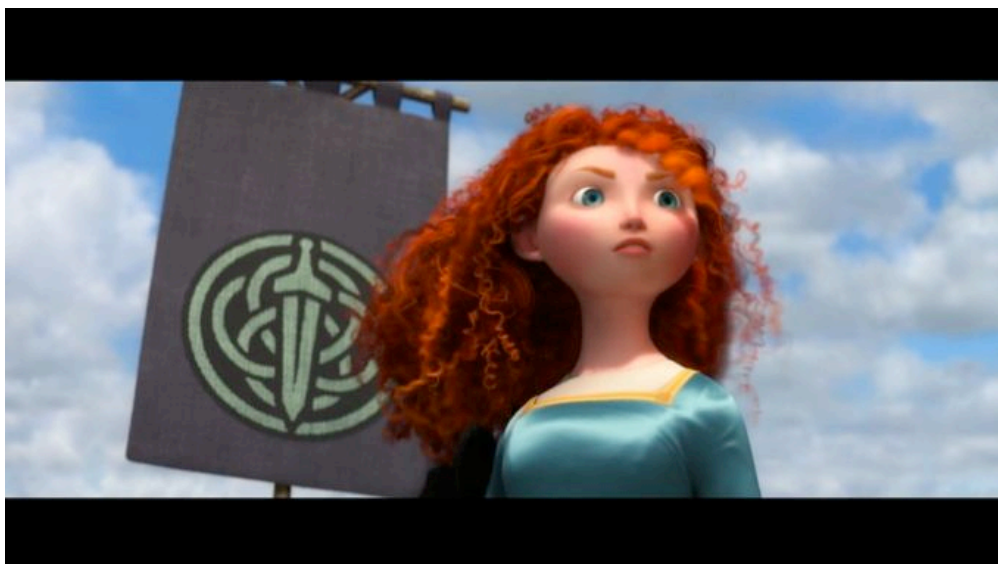


Mnohem více však symbolizují určitou nadvládu matky nad dcerou a také *svázání* osobnosti Meridy. Tu charakterizuje touha po dobrodružství a poznání, proto ráda chodí ve volných šatech a proto má také své vlnité a divoké vlasy rozpuštěné. Díky oblečení, do něhož ji matka navlékne, však vlasy zůstávají schované. Mladost a nespoutanost se vytratila. Dcera takřka nemůže ani dýchat.

Funkce tohoto oblečení se ještě více využije v následující scéně. Tři nápadníci mají ukázat, jak umí zacházet s lukem a šípy. Najednou se však na turnaji objeví čtvrtá osoba.

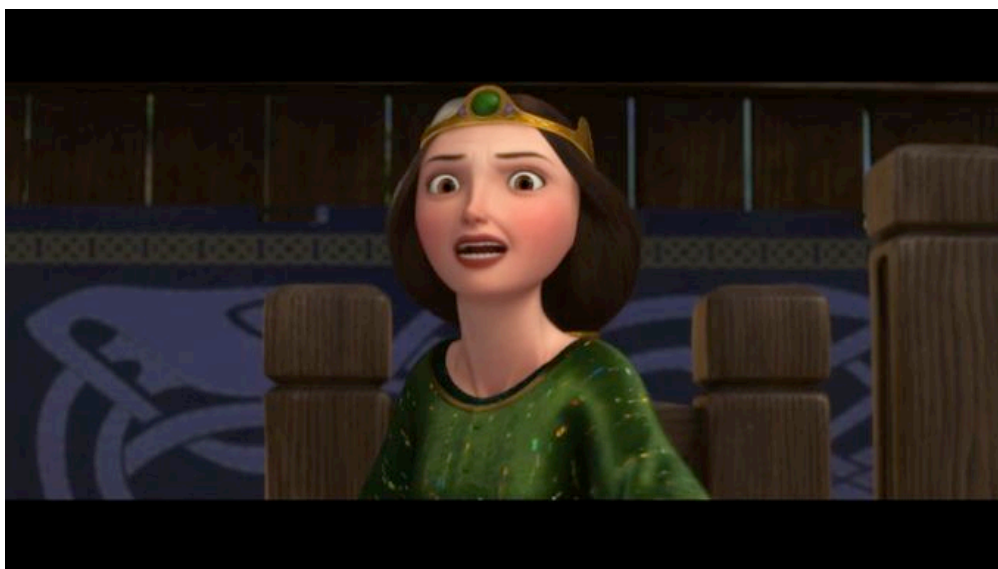


Merida přichází zahalena v kápi, ale odhazuje ji a na hlavě už nemá onen čepce, který schovával její vlasy. Demonstrativně ukáže *znak* své identity.

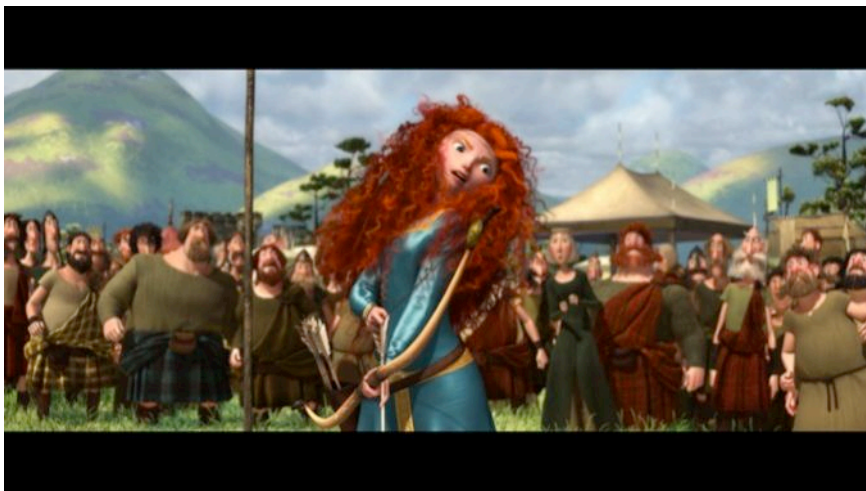


A když se představuje, vzdorovitě se dívá směrem na svou matku.

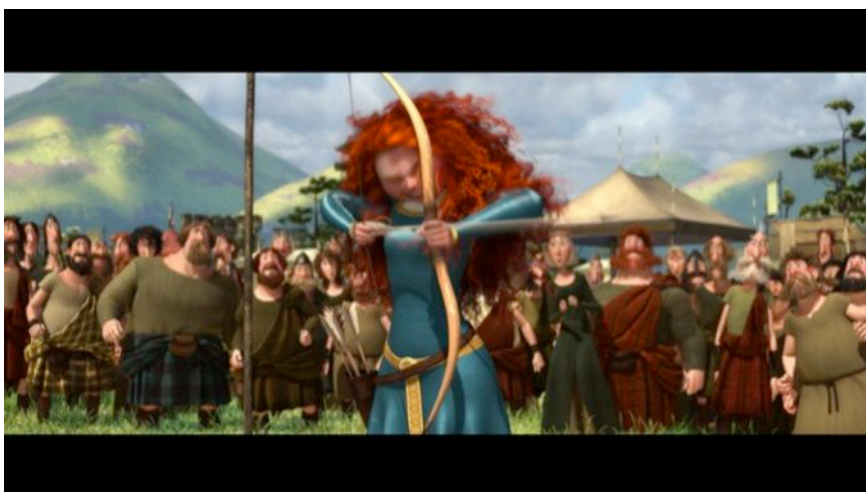
Elinor je nejdříve překvapena, pak ale začne na povrch vyplouvat panovačnost – chce zabránit, aby se Merida pokusila vystřelit šíp.



Merida však nemíní poslechnout. Při napnutí luku jí však brání těsné šaty. Tvůrci zde přímo demonstrují fakt, že Merida kvůli své matce přichází o volnost.

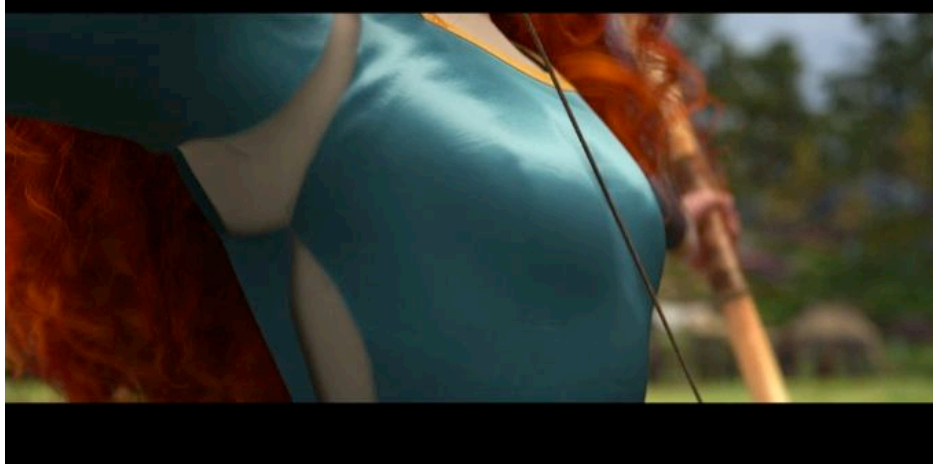
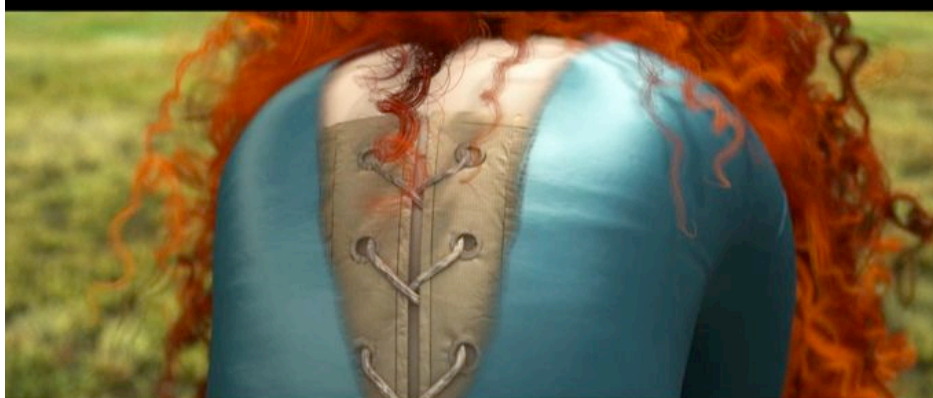
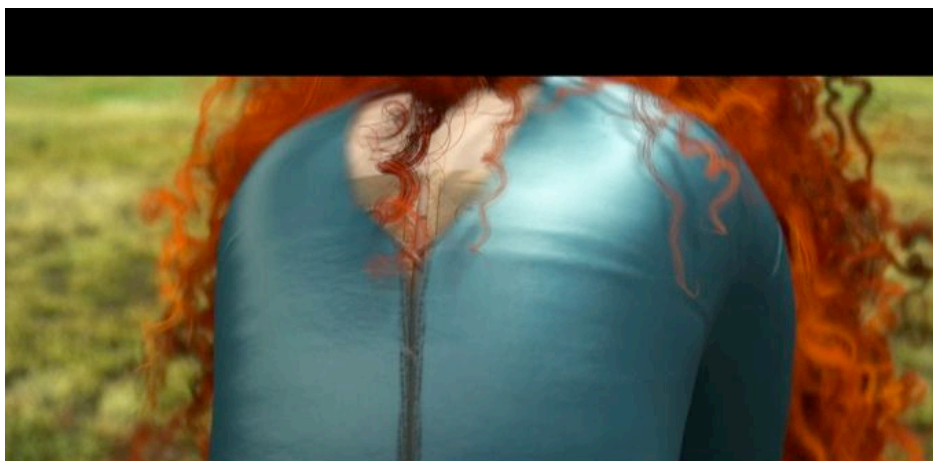


A místo toho, aby se fyzicky střetla matka s dcerou, je tento souboj ukázán skrz zápas se šaty.



Síla Meridina vzdoru se projeví v následujících záběrech. Podaří se jí zpřetrhat látku a uvolnit se z pout.



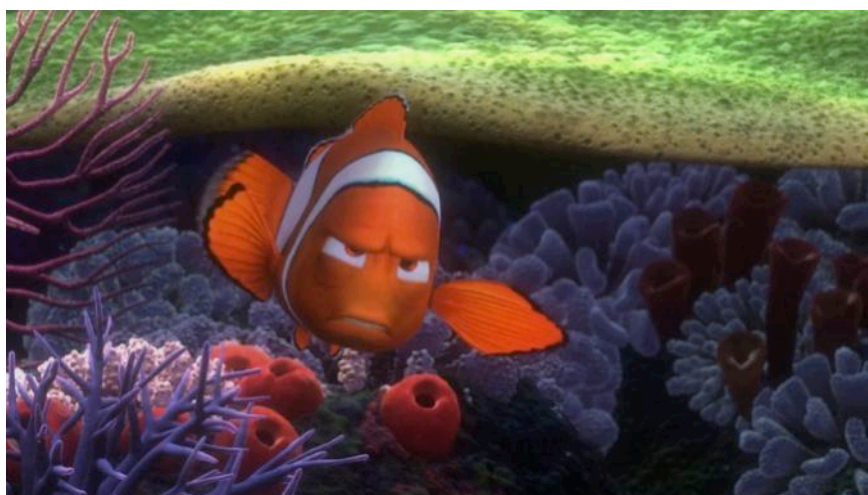


A proto může luk napnout a šíp vystřelit.

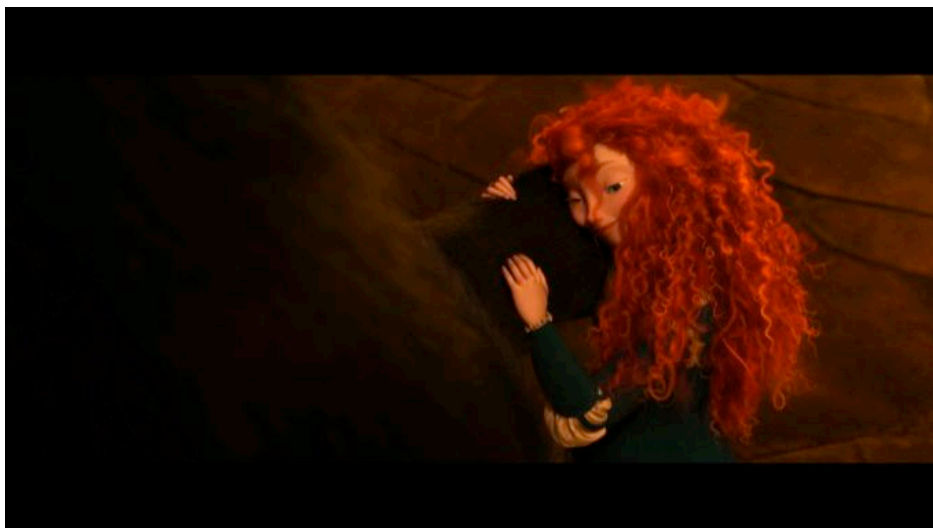
V *Ratatouille* k rozchodu mezi synem a otcem nedochází za tak vypjatých gest, přesto i Remy se dostane do roztržky s nepochopením svého otce.



U Nema je tomu podobně jako u *Rebelky*, neboť zde názorovou konfrontaci a odcizení doprovází fyzické gesto. Nemo se trucovitě vzdálí mimo útes a na výzvu, aby se nedotýkal člunu, reaguje přesně opačně.



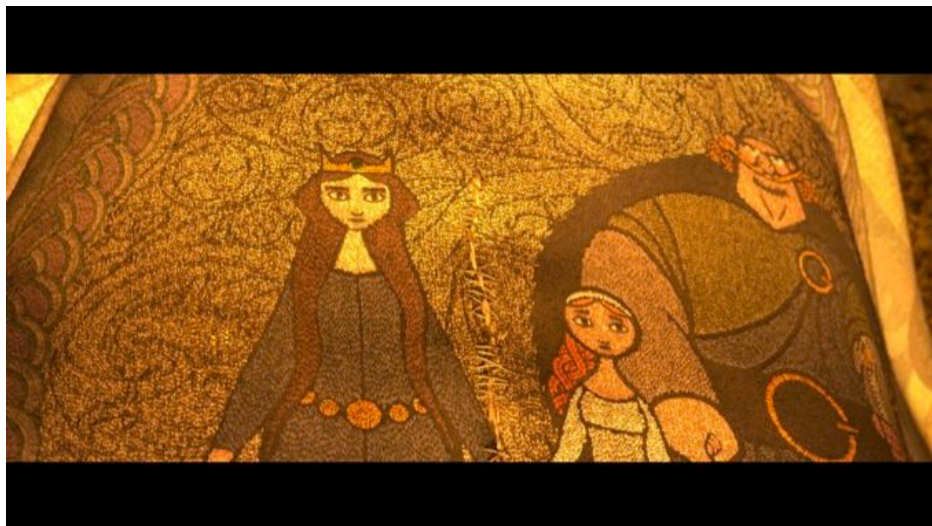
V *Rebelce* následně po dvou velmi vypjatých momentech (lukostřelba a scéna s tapisérií a lukem v ohni) dochází k událostem, které postupně vztah mezi dcerou a matkou změní. V porovnání s *Hledá se Nemo* a *Ratatouille* představuje znovuobjevování významu vztahu a jeho upevnění (a pochopitelně určitou proměnu) v *Rebelce* stěžejní téma filmu. Matka se promění vinou Meridy v medvěda. Znovu tak autoři zvolili fyzické znázornění něčeho, co bychom jinak mohli nazvat jako mentální a duševní rovinu. Dítě si přeje, aby se jeho rodič změnil, ale má na mysli změnu jeho návyků/zlovyků a změnu přístupu k němu samotnému. Zde však dochází ke změně fyzické, která se stává nejen krizí příběhu, ale také katalyzátorem postupného *sešívání* zpřetrhaných pout. (A k sešívání skutečně dojde, neboť se do *hry* dostane znovu ona tapisérie, kterou Merida spraví.) Omyl v kouzlu, kdy se královna promění v medvěda, můžeme interpretovat jako poukázání na negativa a bláhovost spojenou s domněním, že lze druhého změnit, aby nám více vyhovoval. K proměně musí dojít dobrovolně, ne z venčí, a jak i příběh mezi Meridou a Elinor vystihuje, musí ve valné většině dojít k proměně u obou stran konfliktu.



Elinor se musí s Meridou jinak dorozumívat, když se stane medvědem, což paradoxně vede k mnohem srozumitelnější vzájemné komunikaci. Slova zde moc nefungují, důležitější je naslouchání srdcem. Během cesty za vysvobozením ze zakletí se obě hrdinky mnohem více poznají. Nemají dveře, které by před za sebou urážlivě zabouchly, musejí řešit své přežití a v neposlední řadě skutečnost, že se pomalu ale jistě z matky stává skutečný medvěd, šelma, která přestává obsahovat identitu Elinor.

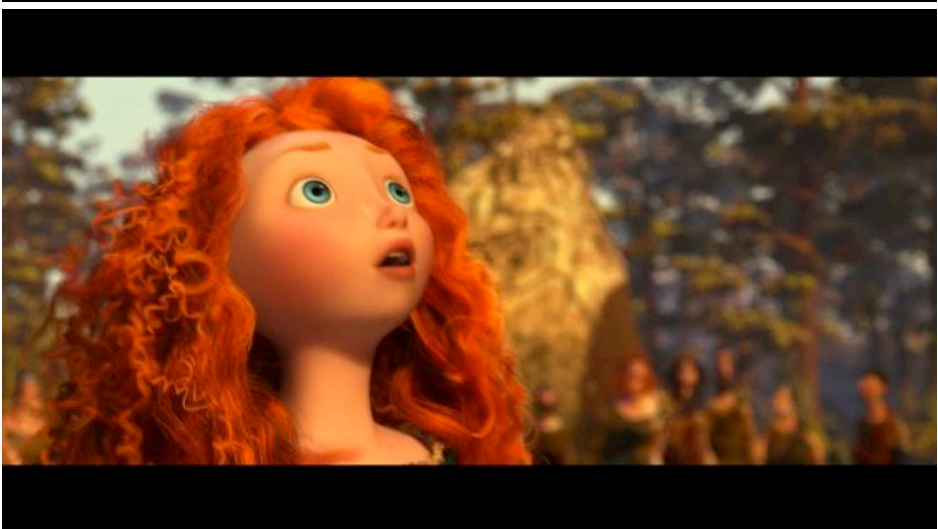
Velká přednost filmu spočívá ve vyústění konfliktu. Merida si uvědomuje svoji chybu a své sobectví, které mimochodem Remymu v jeho případě tolik nedochází, také odkrývá osobnost své matky. Tu považovala za ženu, jež se vzdala všeho jen kvůli nějakému řádu a kvůli službě manželovi, aniž by jí došlo, že je to právě matčina síla

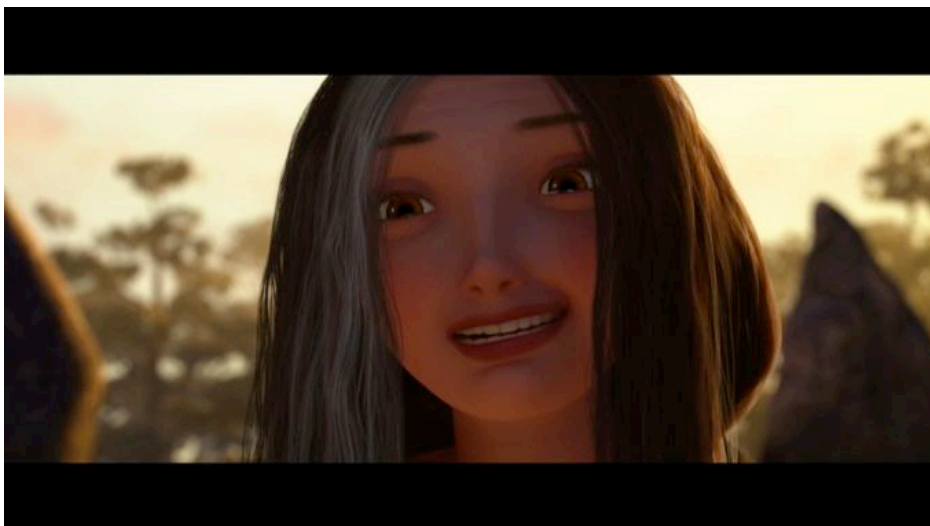
osobnosti, která drží království pohromadě. Na druhé straně proměnou prochází i Elinor, které dojde, jak moc upřednostňovala tradici a systém, jenž se neohlížel na individuální potřeby, jak moc přehlížela to, co si Merida myslí a kým vlastně je. Proto v závěru Merida díky pomoci Elinor nezvolí žádného z nápadníků za svého muže a rozhodne se, že nejen ona, ale i oni mladí muži mají mít právo si nejen vybrat podle svého srdce, ale také si zvolit čas vhodný k tak závažnému kroku.



Pro proměnu Elinor zpět do lidské podoby je důležitá i opravená tapiserie, která symbolizuje napravený vztah mezi dcerou a matkou.







Vnitřní proměna hrdinek vede i k návratu Elinor do lidské podoby, oběma se v očích leskne zkušenost, kterou během krátké doby spolu prožily – a také nově nabyté pochopení. Až díky problému/konfliktu se naučily spolu komunikovat a respektovat, v závěru filmu je tedy jejich vztah mnohem intenzivnější než před konfliktem.

Poslední příklad, který si zde zvolíme pro demonstraci práce s narušenými mezilidskými vztahy, se tentokrát netýká mezigeneračních konfliktů, ale střetu uvnitř partnerské dvojice. Jak podrobněji uvádí podkapitola *Typologie postav* věnovaná ženským hrdinkám, Meridu a Elinor z *Rebelky* i Elastičku z *Úžasňákových* můžeme vztáhnout k tradičnímu disneyovskému modelu a porovnat tak odlišný přístup studia Pixar. Merida představuje dospívající ženu, pro niž v ostatní 2D animované produkci společnosti Disney vždy na konci čeká *princ*, do něhož se v průběhu filmu zamiluje a usiluje o něj. Disney však nemá ve zvyku vyprávět o tom, co se děje poté, když se žena vzdá svých vyšších potřeb (seberealizace, poznání...). Jen ve výjimečných případech, vypráví-li o zvířatech (*101 dalmatinů*, *Aristokočky*), vidíme, že dospělá žena upřednostňuje především bezpečí své rodiny (čili potřeba bezpečí a jistoty). S tímto se setkáme u Elinor i u Elastičky. V případě královny se dotýkáme problematiky změny a přehodnocení potřeb skrze výše popsany konflikt s dcerou, neboť Merida v Elinor vidí právě onu slabost, odhození seberealizace, poznání i vlastní svobody.

U Elastičky tuto změnu přímo vidíme, neboť úvodní expozice filmu *Úžasňákoví* představuje titulní postavy v jejich předmanželské fázi. Elastička na kameru v rámci rozhovoru tvrdí, že závazky a rodinný život pro ni není.



Po první akční sekvenci filmu však zjišťujeme, že stejně jako všechny tradiční disneyhovské hrdinky končí v náručí muže.



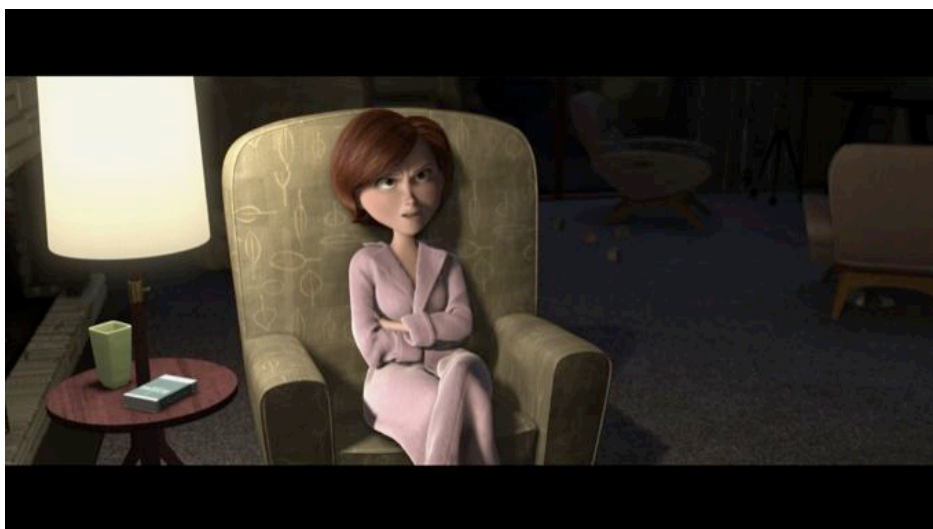
A na svatbě lze skrze několika málo slov a gest vyčíst, že manželství se dostává na první místo, zatímco pan Úžasňák má tendenci stále upřednostňovat roli superhrdiny.



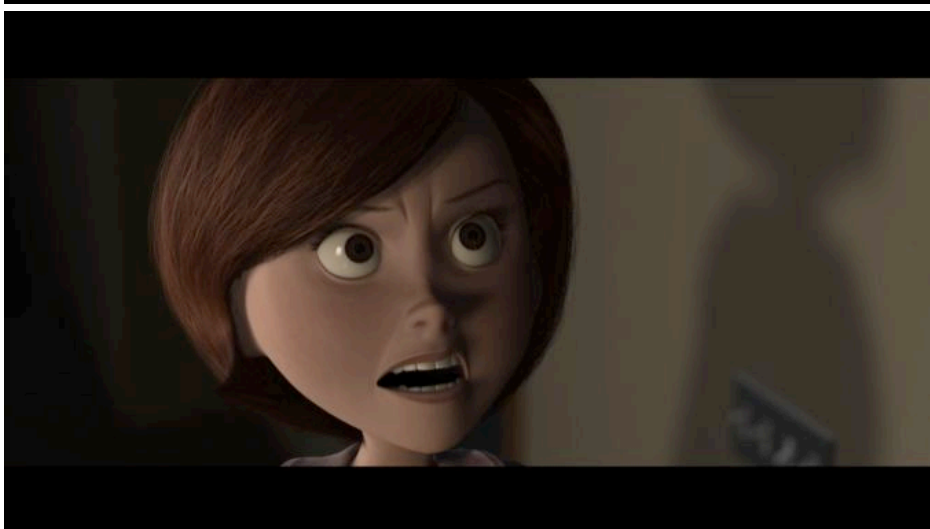
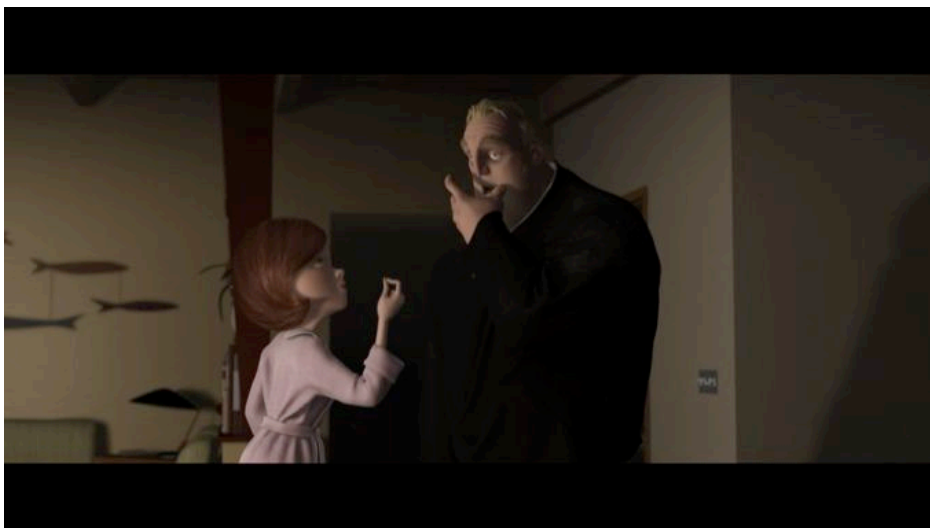
Vzhledem k tomu, že stát se rozhodne pod nátlakem lidí tvrdit, že žádní superhrdinové neexistují, musejí se Elastička s Úžasňákem *nastavit* na jiný režim. Pro Elastičku, jak ukazuje scéna telefonátu, tato změna nepředstavuje nic obtížného, neboť se nachází v období, kdy je pro ni prioritní rodina – její bezpečí a klid.

Pan Úžasňák, jak se lze více dočíst v kapitole o potřebě úcty a sebeúcty hlavních postav, naopak s přeorientováním do běžného života problémy má. A právě nemožnost se seberealizovat vytváří napětí v rodině, respektive ve vztahu mezi ním a Elastičkou. Jestliže jsme tedy hledali zdroje konfliktů i u předchozích případů, můžeme narušení vztahu mezi Elastičkou a panem Úžasňákem přirovnat k filmu *Ratatouille*. Také Remy šel za naplňováním svého cíle a vedla jej potřeba seberealizace, upřednostnil sebe sama a opustil své přirozené prostředí. Úžasňák stejně jako Remy řeší svoji identitu. Zatímco však Remy tu svoji přirozenou chtěl *odhodit*, Úžasňák naopak odmítal přijmout identitu novou, jemu vnucenou (normálního člověka) a ke své přirozené identitě se hodlal navrátit. Remy riskoval jen sám sebe, Úžasňák, byť si to neuvědomuje, ohrožuje celou svou rodinu. Vydává se tajně po večerech ještě se svým přítelem do ulic, aby odposlouchali policejní vysílačku a mohli případně zasáhnout a projevit tak své schopnosti.

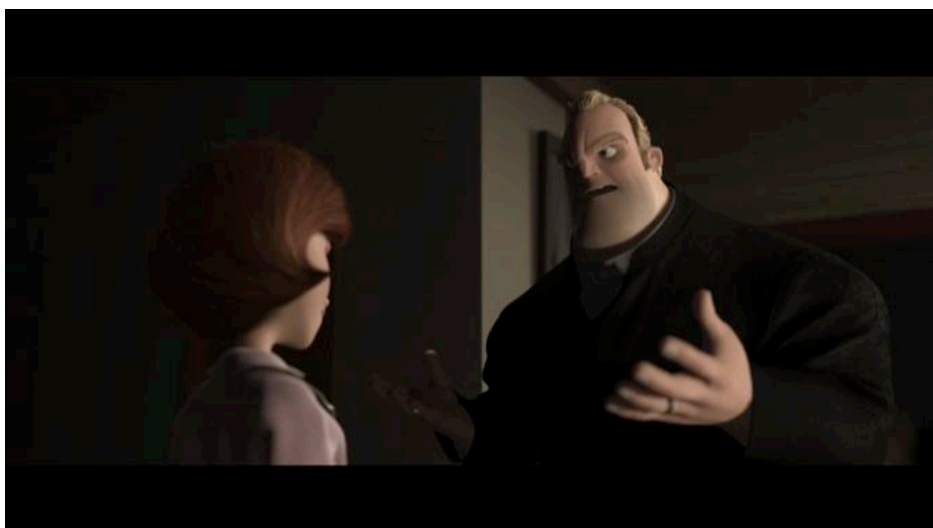
Po jedné takové akci se Úžasňák vrací domů a manželka na něj nazlobená čeká.



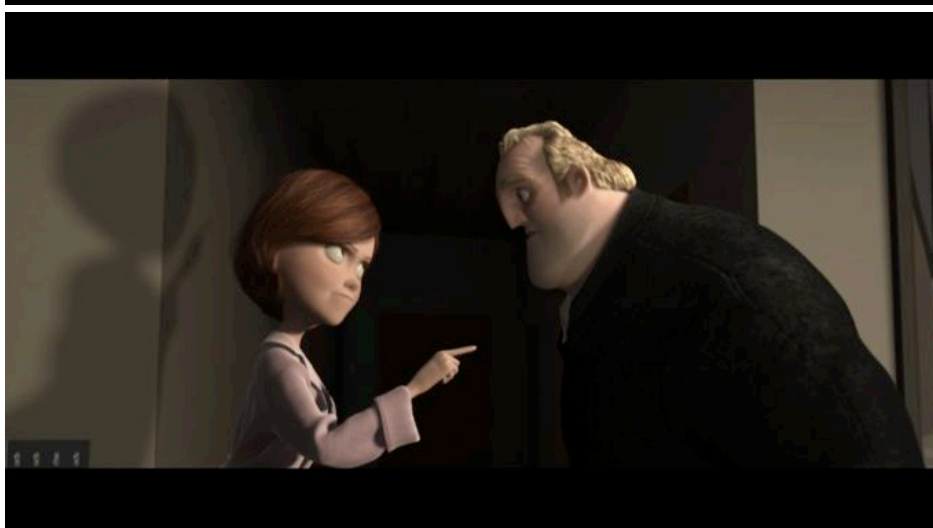
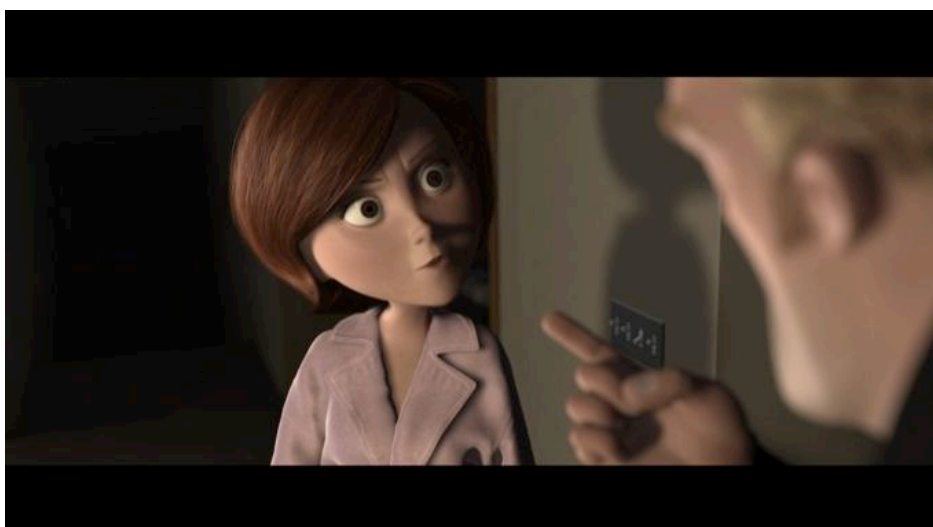
Odhalí díky smítku omítky na jeho ramenou, že se něco stalo, což Úžasňák i potvrdí – prozradí, že zbořil při záchranně lidí dům.

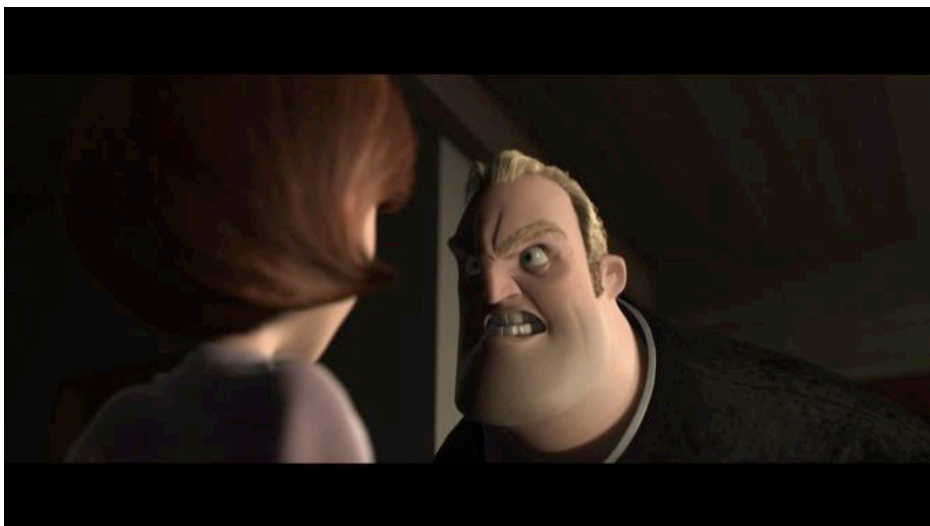


Elastičku drtí fakt, že její manžel se chová nezodpovědně, že nepřijal svoji roli – nejen normálního člověka, ale také otce, který by dělal všechno tak, aby právě rodina byla v bezpečí.

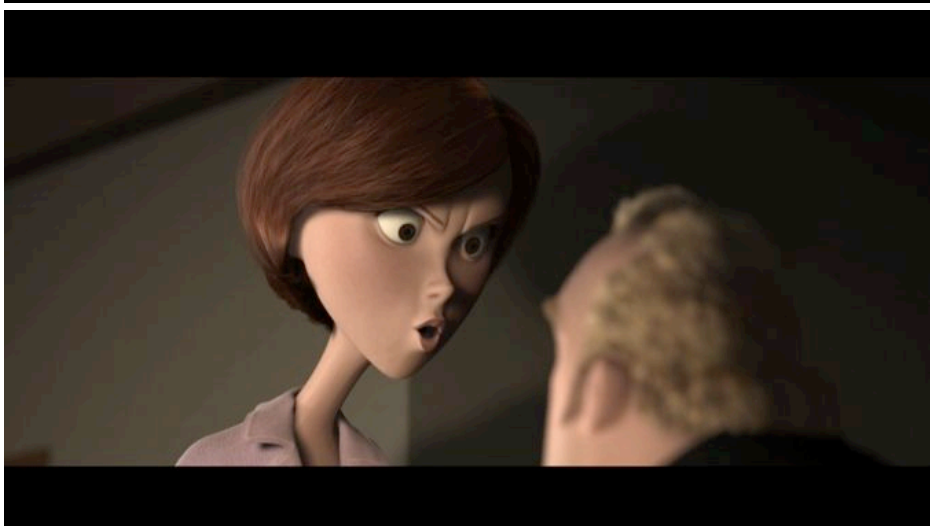
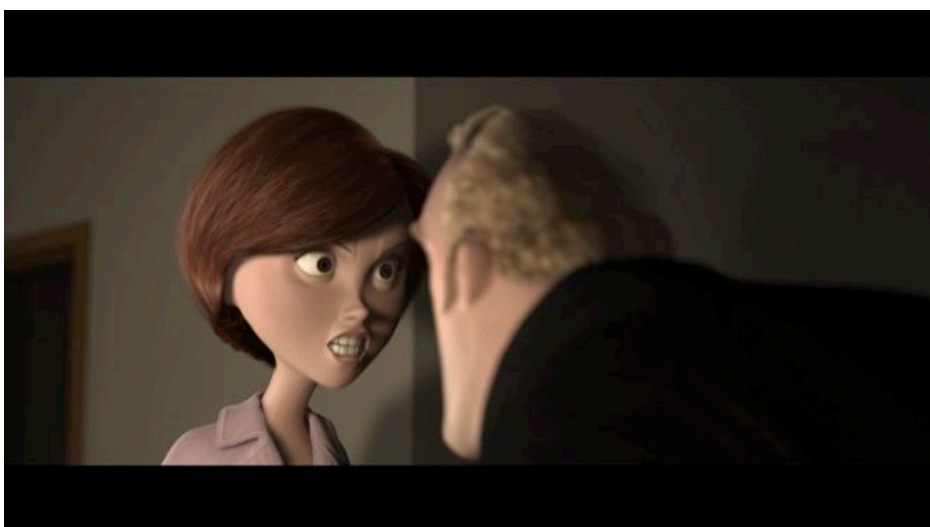


Obviňování ze strany Elastičky vystřídá její partner, neboť mu vadí, že například synovi neumožnila, aby sportoval. Pochopitelně proto, že by byl výborný (má také superschopnost). A právě tím potlačuje jeho identitu.

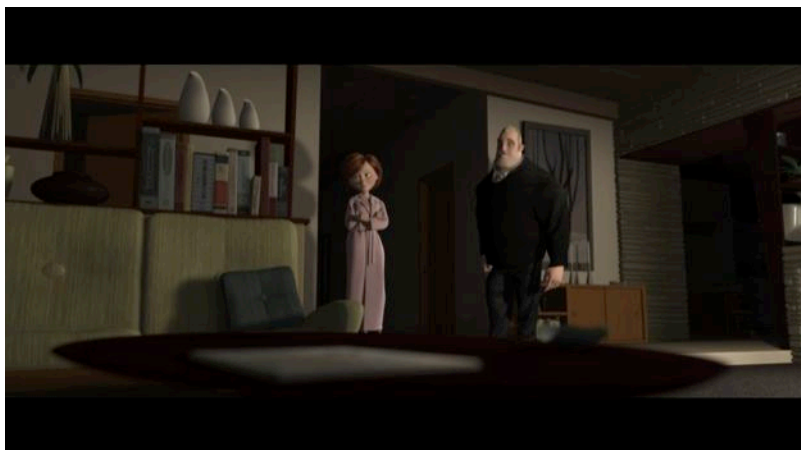




Stejně jako Merida obviňovala svoji matku, že si ji přizpůsobuje ke svému obrazu, Eliška vhodí do tváře svému muži argument, že Dashe využívá k tomu, co řeší on sám.

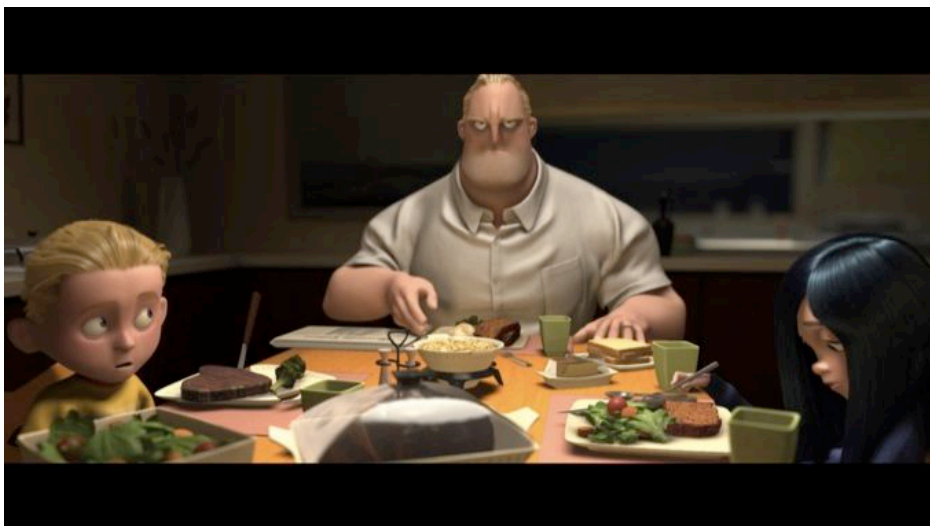


Hádka, která vznikla z neschopnosti podřídit se systému a také z nepřijmutí odpovědnosti za bezpečí rodiny, graduje a ukončí ji až zjištění, že ji sledují i děti.

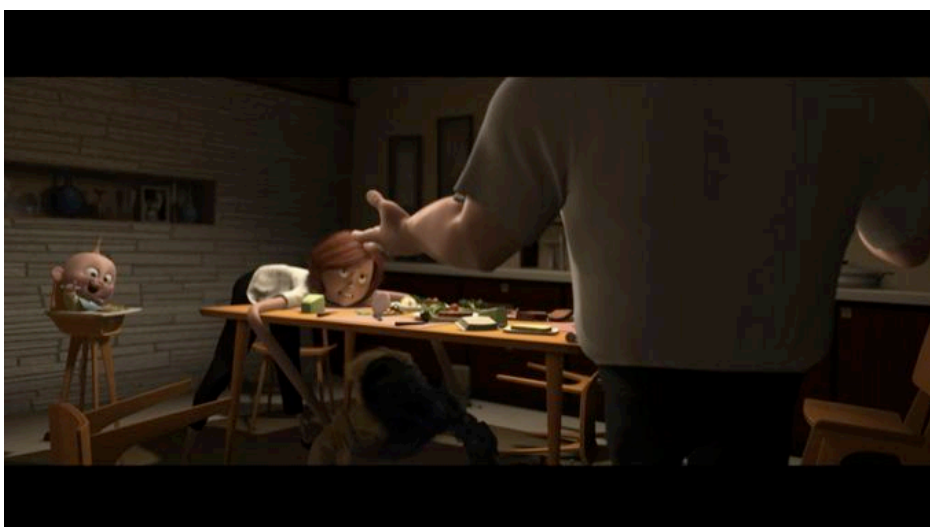


První vážnější střet však nastal už u večeře, neboť jediné, co otce dokázalo nadchnout, bylo zjištění, že Dash dokázal být ve škole velmi rychlý. Radost mu však sebral vyčítavý pohled manželky.





Scéna s večeří navíc demonstruje i míru nezapojení do výchovy dětí. Elastička zůstane u stolu s dětmi poté sama a Dash se s Violet začnou hádat. Matka hledá oporu u svého manžela, ale ten se zapojovat moc nehodlá.



Konflikt mezi Elastičkou a manželem zdánlivě utichá, když se Úžasňák zapojí do *tajné akce* a tedy začne být zase superhrdinou, což ovšem doma tají. Je mnohem spokojenější, začne posilovat, zhubne. Elastička je nejprve ráda, ale poté jí tyto změny začnou být podezřelé. Díky úklidu se dostane do manželovy pracovny a zjistí, že jeho úbor je poškozený, čili že jej musel znovu využít. A také objeví cizí ženský vlas a přistihne manžela při telefonátu s nějakou ženou. Tentokrát Elastička nemůže své podezření řešit z očí do očí, neboť dříve, než se k tomu dostane, se pan Úžasňák ocitne v ohrožení života na ostrově, kde jej ústřední záporný hrdina filmu zajme a snaží se jej zabít. Elastička se vydává na záchrannou misi, která – jak lze očekávat – vyústí nejen v porážku zla, ale také ve vzájemné usmíření.

Opět zde máme model cesty za záchrannou, skrze který se disfunkce ve vztahu vyřeší. *Úžasňákovi* se v tomto nejvíce podobají filmu *Hledá se Nemo*, neboť se v průběhu cesty tolik nepracuje s psychologií postav, ale k udobření a ke změnám, jež pomohou vztahu, dochází díky akci, sledům dobrodružství. Finále *Úžasňáků* odkryje, že panu Úžasňákovi na rodině skutečně záleží, ale vztahu bezpochyby pomůže fakt, že superhrdinové pravděpodobně budou zase oslavováni, protože právě zachránili město před zlým Syndromem. Poslední záběr filmu ukazuje rodinu při sobě, ale s nasazenými maskami a v kostýmech – lze z toho odvodit, že Elastička nyní nebude mít pouze onu potřebu bezpečí a jistoty, ale vrátí se i k touze se seberealizovat. Ostatně, seberealizaci umožní i Dashovi, který konečně může začít sportovat.

Pokud bychom chtěli zobecnit práci s tématem disfunkce ve vztazích, neobešli bychom se bez zdůraznění, že do značné míry zde sehrává roli potlačování či konflikt s identitou (tedy téma, o němž vypovídala předcházející kapitola) a že konflikt má své podhoubí v nerespektování a velmi špatné komunikaci. K vyřešení napomáhá ohrožení jednoho z aktérů konfliktu, s tím rozdílem, že Remy v *Ratatouille* představuje výjimku, zde se žádná velká záchranná mise nekoná. V ostatních filmech studia Pixar bychom pochopitelně našli další příklady, ale jednalo by se pouze o drobné epizody. Probraná trojice titulů má toto téma jako jedno ze svých ústředních, zejména pak *Rebelka*, která se díky tomu může tématu disfunkce vztahů věnovat nejdetajněji a do hloubky, aniž by se příliš vzdalovala od pohádkového žánru.

3.3 (NE)AKCEPTACE ŘÁDU

Společenský řád, někdy také systém, pojem, jenž nekonkrétně pojmenovává pravidla uvnitř dané komunity, uvnitř té které společnosti či kultury. Jestliže pro pohádky bývá velmi důležitý aspekt socializace hrdinů (a tedy i dětských diváků), nutně to vede k úvahám, jak moc tvůrci pracují s (ne)akceptací onoho řádu. Začlenit se do skupiny totiž

znamená také přijmout její pravidla. Jak ale bylo řečeno z úvodu předchozí kapitoly o disfunkčních vztazích, mnohdy bývají pravidla neoblomná a hlavní hrdina se jim ať už přímo, nebo nepřímo podvolí, už třeba jen tím, že je akceptuje, nikterak proti nim nevystoupí.

Filmy u tradiční tvorby Disney Company mají právě tento směr. Hrdin(k)a překročí často hranice, ve finále se však nic podstatného nezmění. Malá mořská víla Ariel neposlouchá svého otce a fascinuje ji svět lidí. Na konci filmu sice pravděpodobně už nebude podmořský svět tak nepřátelský a opatrný vůči lidem, ale Ariel se s princem provdá ve své lidské podobě, vzdává se své původní identity. Mulan také představuje velmi silnou osobnost, neschvaluje stereotyp ženy jakožto slabšího tvora, který nemůže bojovat po boku muže proti nepřítelům země. Mulan se však musí za muže vydávat – a i když se její identita prozradí, nezdá se, že by to řád jako takový změnilo, tento motiv totiž autoři filmu nedotahují, začnou se soustředit na citové pouto, které mezi Mulan a jedním z důstojníků vzniklo. A ano, také Mulan končí v objetí muže jakožto jeho partnerka. Mohli bychom pokračovat, ale podíváme se nyní na přístup studia Pixar.

Konfrontace hrdinů s něčím, co bychom jako systém či řád mohli nazvat, se objevuje prakticky v každém z filmů, přesto v následujících případech jde o téma, jež významněji ovlivňuje jednání postav nebo samotnou zápletku. Budeme si stručně všimnout *Života brouka*, *Ratatouille*, *Rebelky* a především pak *Úžasňákových*. Ve všech uvedených příkladech dochází k porušení pravidel, přičemž v závěru filmů nenajdeme potvrzení statusu quo, naopak, porušení pravidel pozmění celý systém.

Důvodů pro překročení hranice a tedy k neakceptaci řádu může být několik. Jedním z nich je odmítnutí vlastní role.

Flik nechce být jen jedním ze stovek mravenců-dělníků, proto vymýšlí různé vynálezy, které by mu usnadnily práci, ale které by mohly také změnit fungování celého mraveniště. Nevzpouzí se své roli kvůli hierarchii, ne proto, že by se cítil méněcenně, Flik hodlá více využít svoji kreativitu a skrze ni pomoci společenství.

Remy odmítá přijmout svoji identitu krysy a touží být jako člověk, čímž pochopitelně jde přímo proti zvyklostem a pravidlům krysí smečky. Nechce chodit po čtyřech, odmítá jíst to co ostatní. Merida se vzepře tradici, že při nabytí konkrétního věku se má stát ženou jí vybraného muže. Pan Úžasňák se odmítá smířit s identitou obyčejného člověka a tím, že svoji superidentitu musí skrývat.

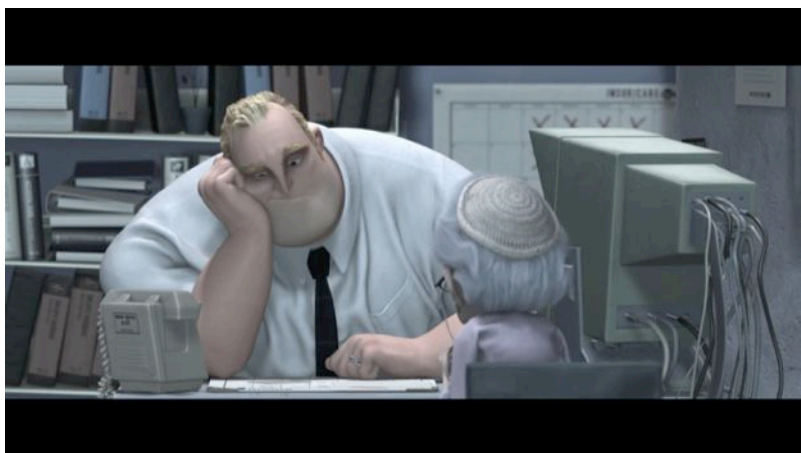
Další důvod pro neakceptaci se pojí s aktivním bojem proti konkrétním pravidlům, popřípadě vyloženě proti systému jako takovému. Ukazuje to například *Život brouka*, v němž mravenci musejí rok co rok sbírat potravu pro kobylky, které využívají své

fyzické síly a zneužívají tak mravence. Flik se rozhodne hledat pomoc venku, u silnějších brouků, aby se společně proti kobyčkám postavili. Nechce nechat tento zaběhnutý řád dál fungovat, protože mu přijde nespravedlivý. (Je však nutné podotknout, že k této úvaze jej nejprve dovádí jeho vlastní nešikovnost, neboť zapříčiní jedním ze svých vynálezů znehodnocení posbírané úrody.)

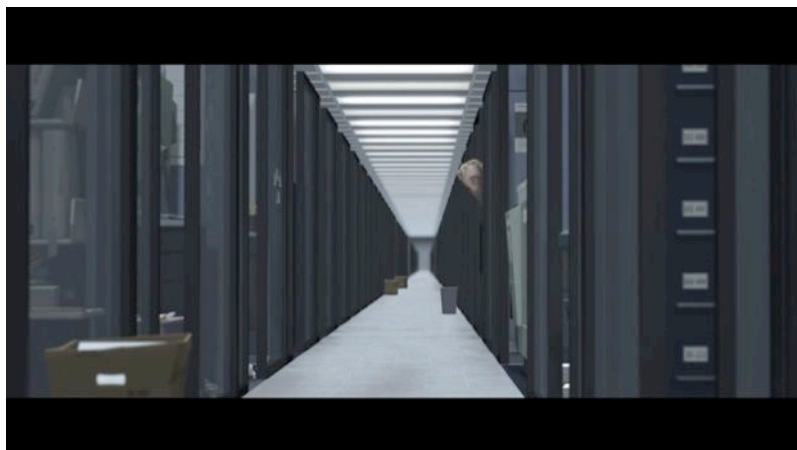
Remy usiluje o to, aby vzdálenost mezi krysou a člověkem nebyla tak velká, aby oba tyto druhy mohly spolupracovat. Motivací k takové změně systému mu je však plnění svého osobního cíle – stát se kuchařem v pařížské restauraci.

Velmi důležitou funkci sehrává střet se systémem ve filmu *Úžasňákovi*. Na několika místech textu se ke konfliktu pana Úžasňáka vracíme, nyní se proto zaměříme pouze na některé konkrétní aspekty systému, s nímž bojuje.

Úžasňákovi, už tím že vyprávějí o lidských hrdínech, velmi trefně vystihují deziluzi ze způsobu života. Souvisí s ní nemožnost se plně seberealizovat, dělat takovou práci, k níž máte vlohy i vztah. Práce zde má podobu velmi frustrujícího prostředí, které je obeháno pravidly, o jejichž etické rovině lze pochybovat. Pan Úžasňák musí den co den vysedávat v kanceláři, pro jeho tělo tak malé, a řešit případy, u nichž je na prvním místě akcionář pojišťovny, nikoliv klient.



První moment, kdy vidíme pana Úžasňáka, jak se dotkne hranice *systemu*, se vztahuje ke staré paní, klientce pojišťovny, již se rozhodne Úžasňák pomoci.

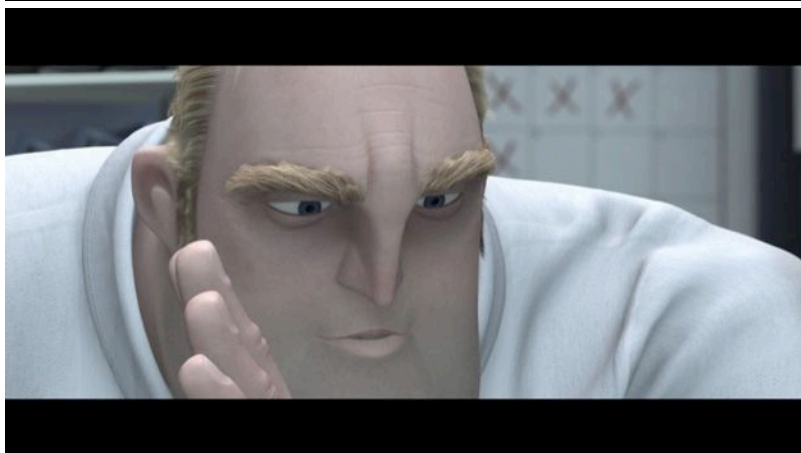
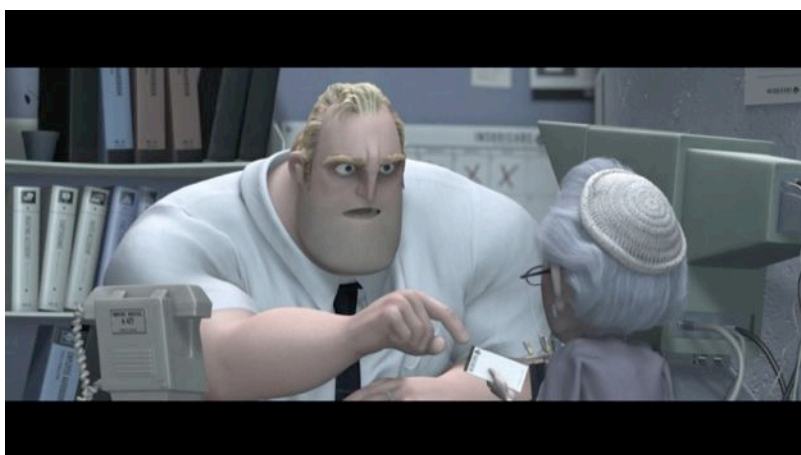


Pan Úžasňák nejdříve zkontroluje, zda se Někdo nenachází v blízkosti jeho kanceláře. Díky tomu máme možnost vidět, jak anonymní a nehostinné je prostředí, v němž pracuje.





Z chování pana Úžasňáka je zřejmá jeho obava, že se prozradí. Jako by byl neustále pod dohledem. Někdo jej může vidět, někdo jej může slyšet.



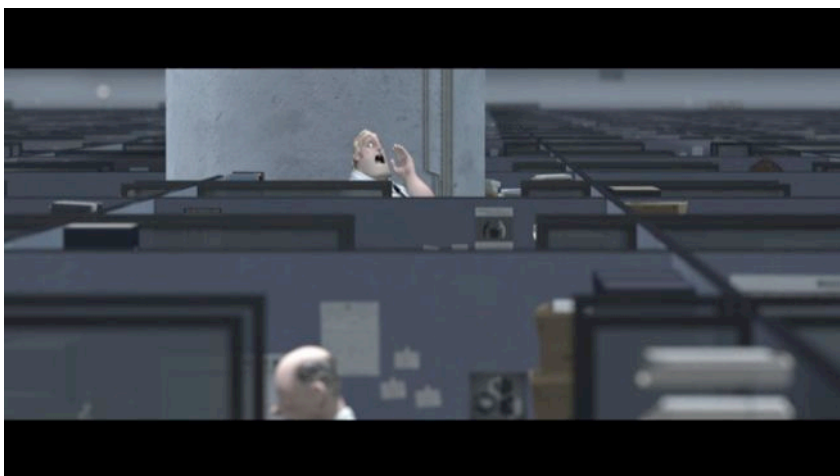
Staré paní vyzradí, jak obejít některé úmyslné překážky systému pojišťovny, aby se domohla náhrady škody. Pojišťovna – nebo při zobecnění systém jako takový – je nepřívětivý nejen vůči svým zaměstnancům, stačí se podívat na kanceláře a na barevnost prostředí, ale také vůči klientům/zákazníkům, neboť se snaží, aby skrze bariéry obyčejní lidé neviděli. Systém je díky této scéně očividně nespravedlivý.



A vzbuzuje i obavy a strach, neboť vše pan Úžasňák zakončí tím, že upozorní, aby paní o tomto nemluvila a naopak se tvářila, že jí nebude vyhověno.



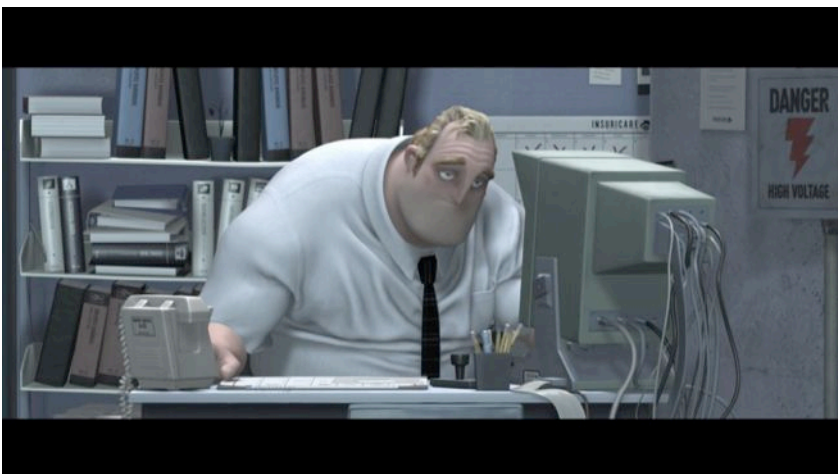
Pan Úžasňák raději ještě vystrčí hlavu a velmi nahlas se loučí s klientkou a říká, že má bohužel smůlu.



I když v tento den někomu pomohl, domů se vrací vyčerpaný. Nespokojenost se životem ilustruje kromě sklopené hlavy také stíněnost auta, které je i svým vzhledem nepatřičné k osobnosti pana Úžasňáka.



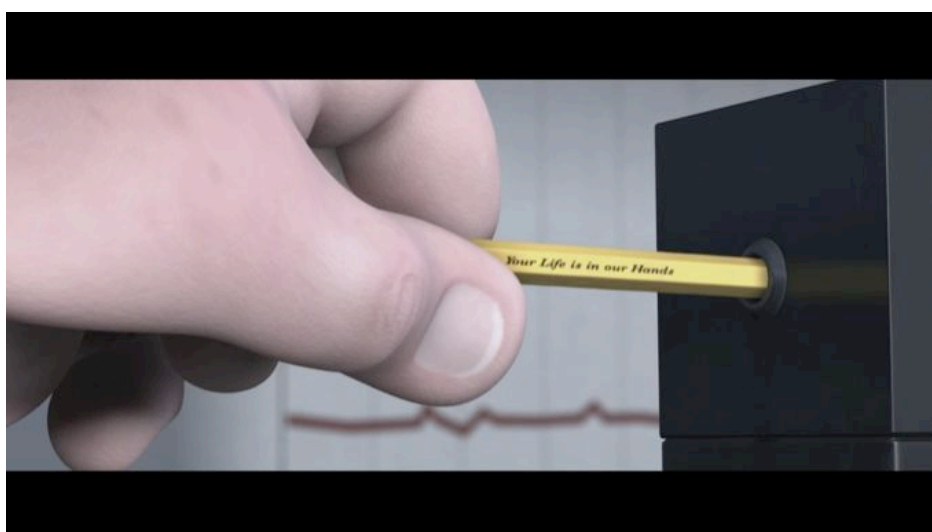
Následující den se očividně odehrává zase v neuspokojivém duchu. Pan Úžasňák je navíc skleslý i kvůli noční hádce s manželkou.



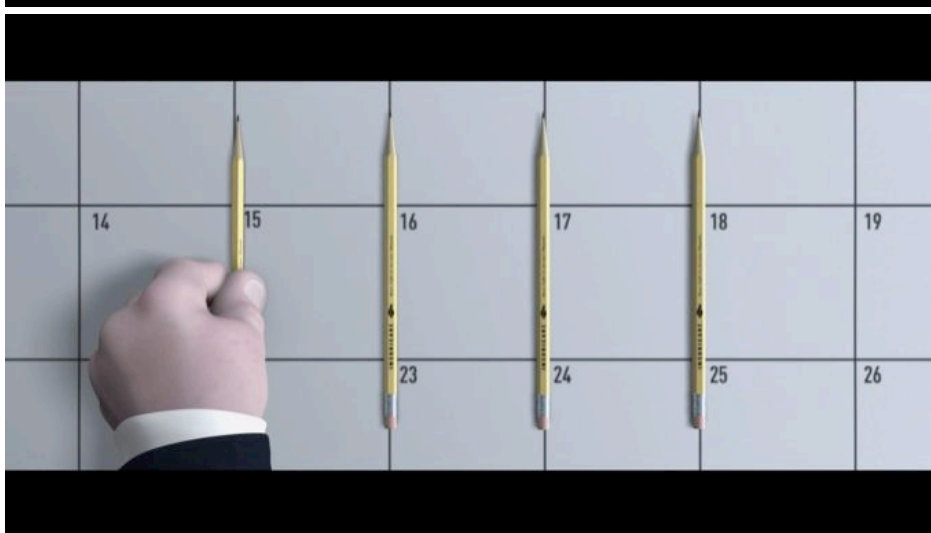
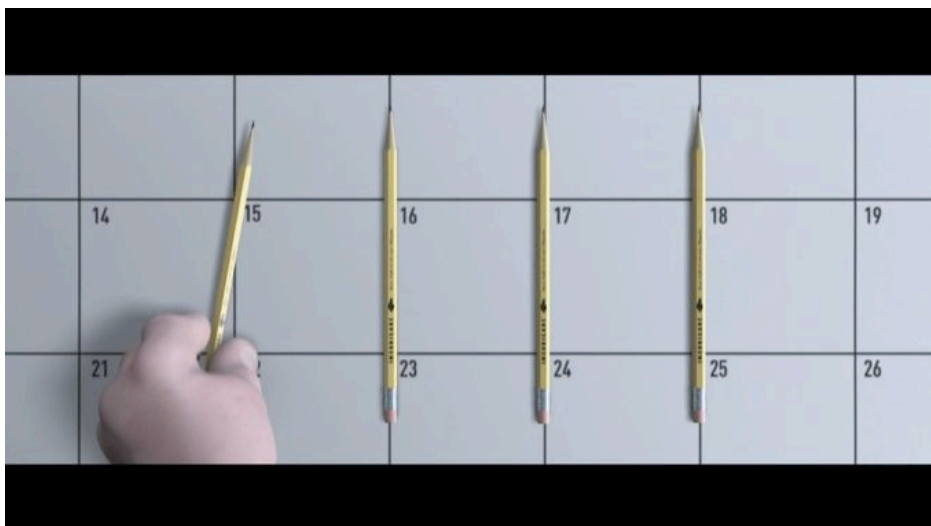
Předchozí výpomoc staré paní očividně bude mít nějakou dohru, neboť si pana Úžasňáka zavolá jeho nadřízený, a tak se musí vydat do jeho kanceláře.



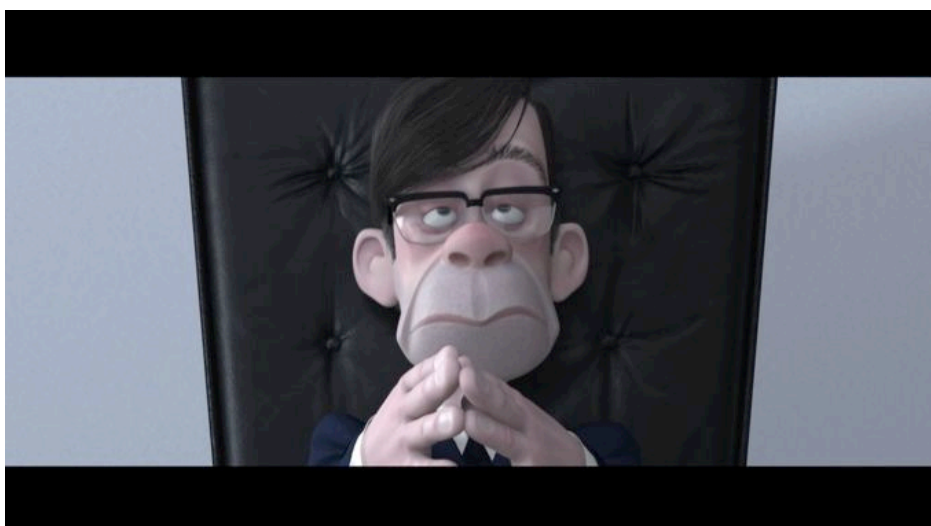
Při stříhu do kanceláře se na malý moment objeví detailní záběr na ořezávatko a tužku s nápisem „Tvůj život je v našich rukou“, což možná má být mottem pojišťovny a tedy se pojit se službou klientům, ale v kontextu předchozích scén a záběrů, které budou následovat, získává nápis na tužce zcela jiný význam. Pan Úžasňák je jedním z řady zaměstnanců, je loutkou a bytostí, kterou má jeho nadřízený ve svých rukou. A to, že tužku navíc strká do strojku a ořezáváním ji zkracuje, dává tušit, že se něco zlého bude dít a že nadřízený má v úmyslu svému zaměstnanci *přistříhnout křídla*.



System a řád zde vystihuje i další záběr: ořezanou tužku položí šéf na list kalendáře a pečlivě jej srovná tak, aby se nelišil. Vše musí být podle jasných pravidel a nikdo by neměl vyčnívat. Řád je daný a pan Úžasňák jej očividně porušil.



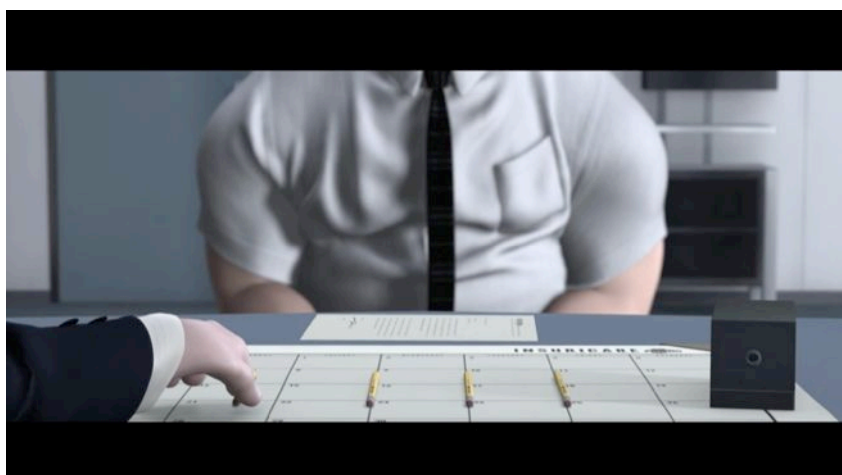
Teprve nyní vidíme do tváře nadřízeného. Gesto rukou i opovržení v očích vypovídá o jeho úmyslech.



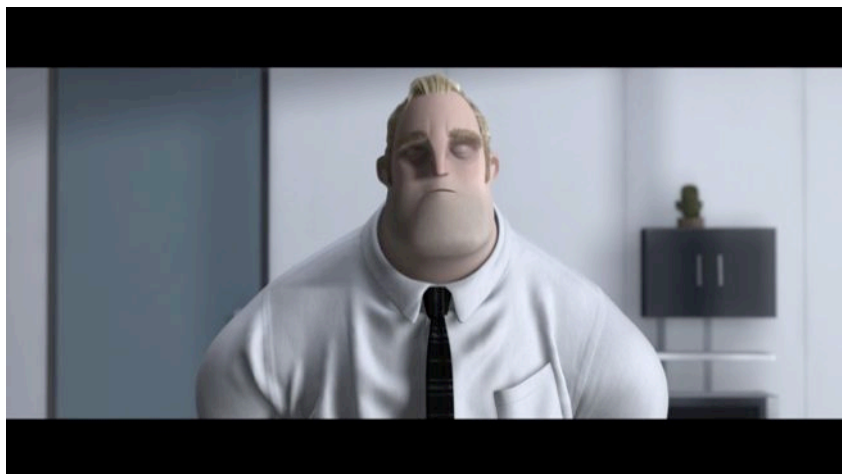
Když si pan Úžasňák sedá, narazí trochu do stolu a tužka z prvního záběru scény se vychýlí z linie.



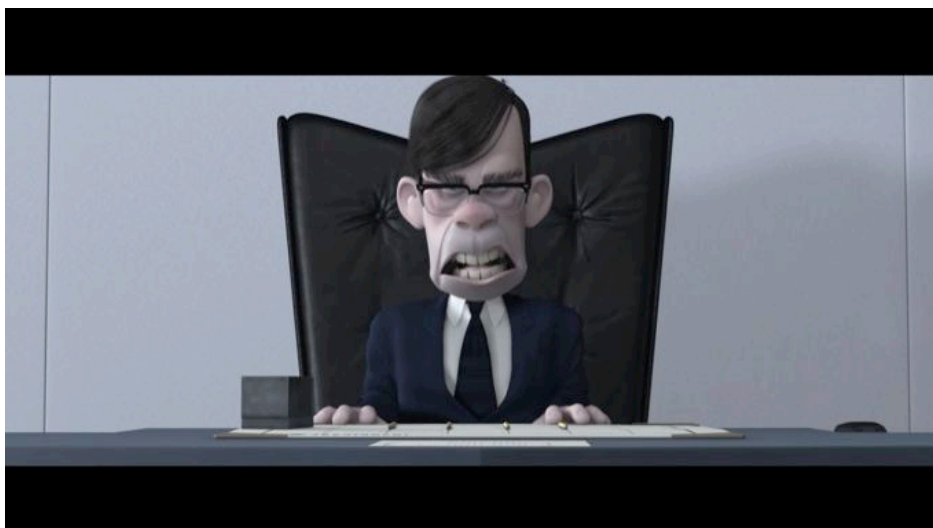
Šéf ji okamžitě zpět zarovná.



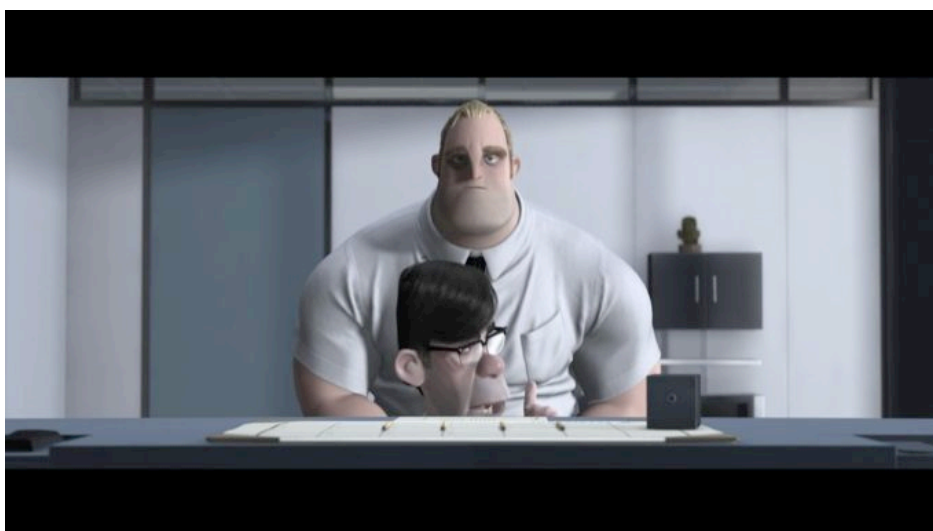
Pan Úžasňák zavře víčka, resignovaně sedí a jen čeká na záplavu výtek. Nebudí dojem, že by měl zájem jakkoliv se hájit nebo aktivně vystupovat.



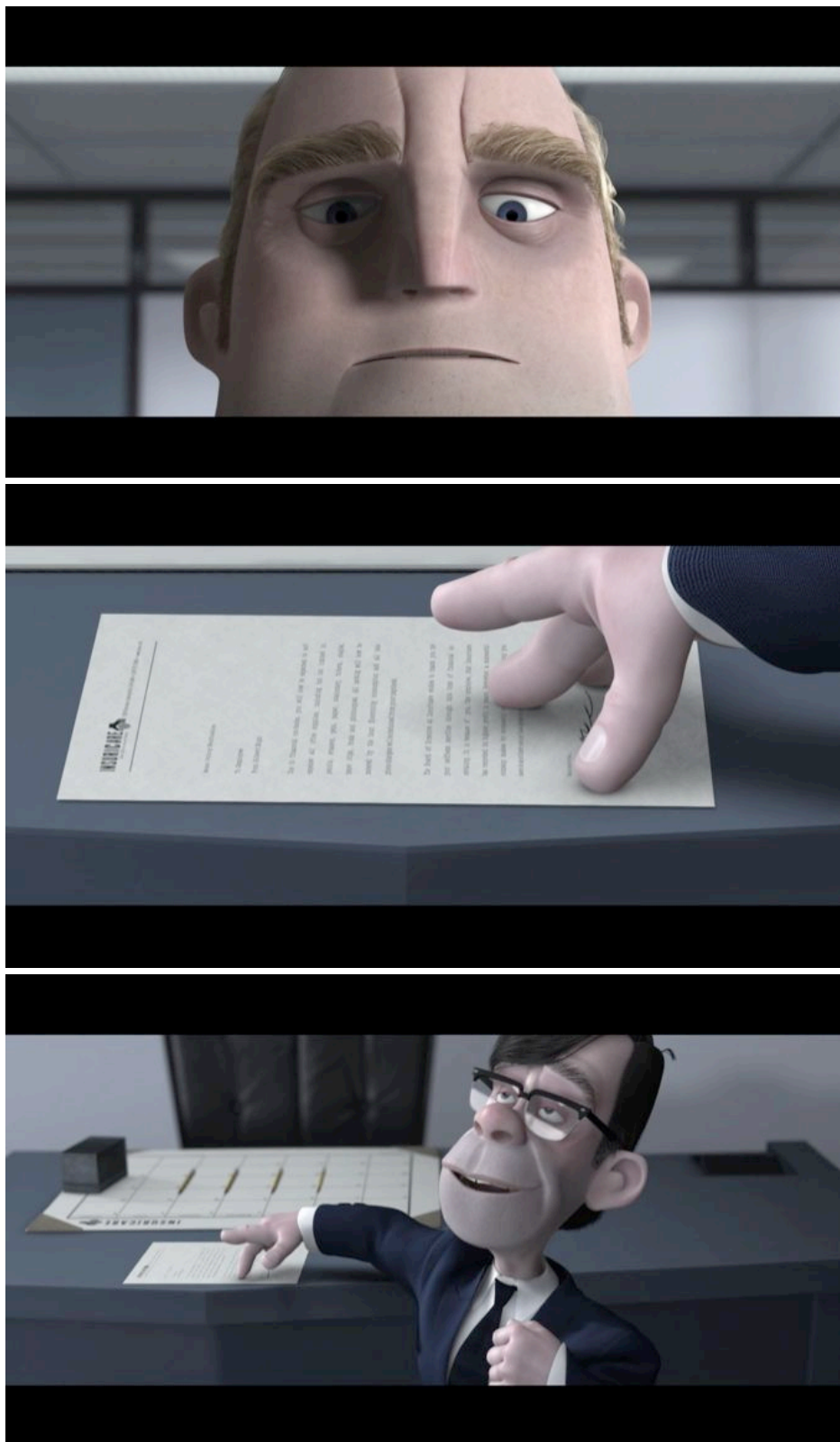
Z klidné tváře jeho nadřízeného se stane karikatura cholerika.



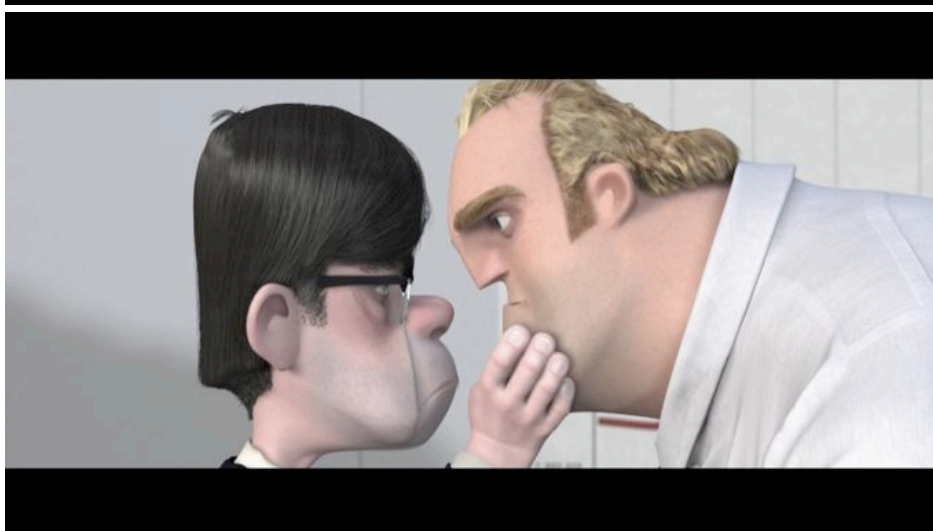
Pan Úžasňák dostává kázání o prioritách podniku – nikoliv klient, ale akcionáři.



Po smršti slov a výkřiků nařízený ztiší hlas a zrak pana Úzasňáka utkví na jeho ruce, neboť na něm leží list papíru, s nímž si prsty šéfa chvíli pohrají – jde o to, že pan Úzasňák je pouhým kolečkem v systému, které však může být snadno vyměněno za jiné, nové.



Agresivní gesto přichází ve chvíli, když si všimne pan Úžasňák něčeho na ulici, dívá se z okna, což se ale šéfovi nelíbí, a tak si jeho pozornost/pohled vynutí násilím.



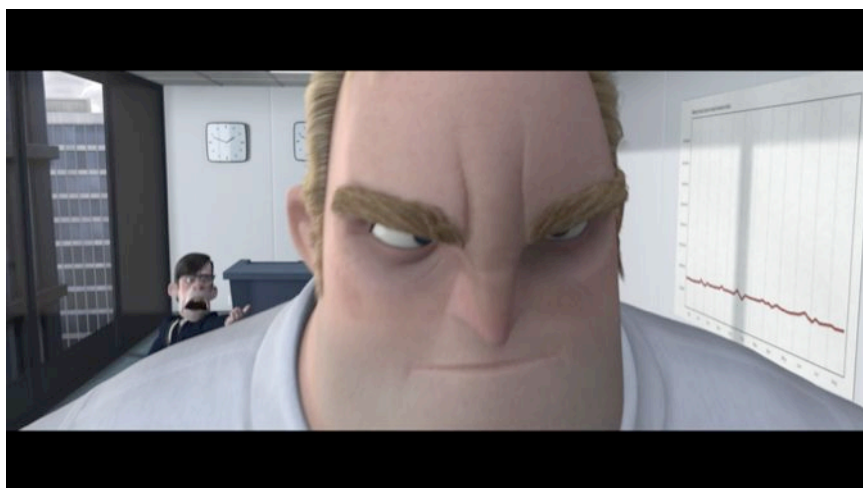
Nadřízený začíná používat gesta, která mají demonstrovat nejen hněv, ale také jeho přesilu – a současně malost pana Úžasňáka.

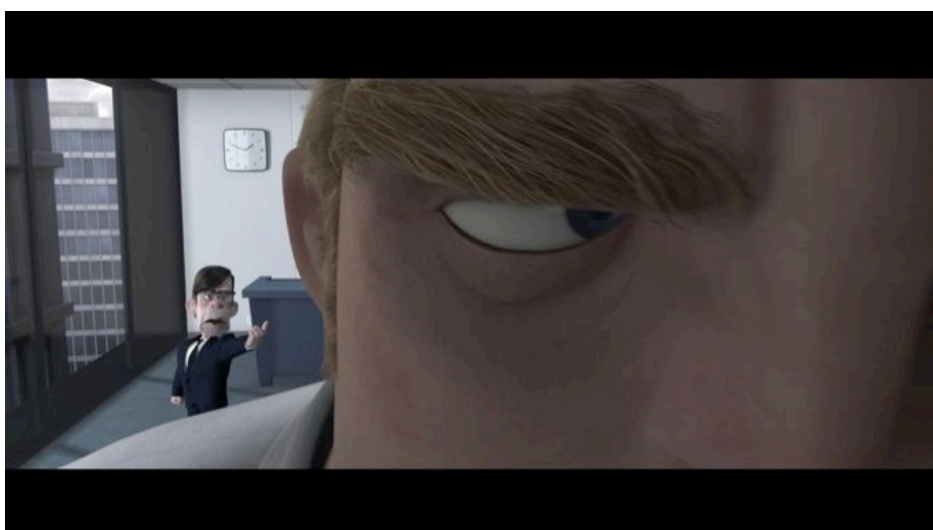
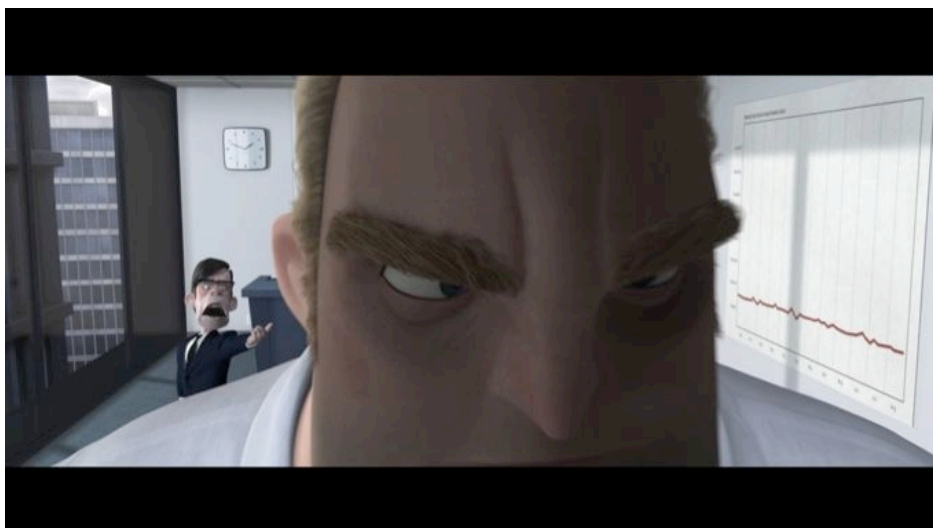


Což ovšem ve výsledku pana Úžasňáka našťve. Vstává a odchází.

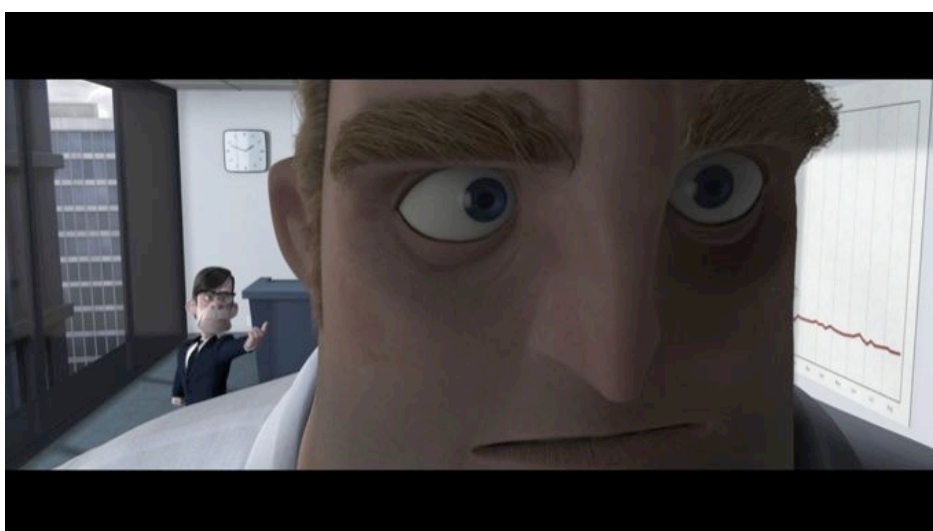


Jde směrem ke kameře, můžeme vidět jeho vztek a vzdor v očích, jeho tvář se pomalu dostává do místa, kde není tolik světla, takže vidíme v zadním plánu o něco lépe drobnou postavu šéfa.

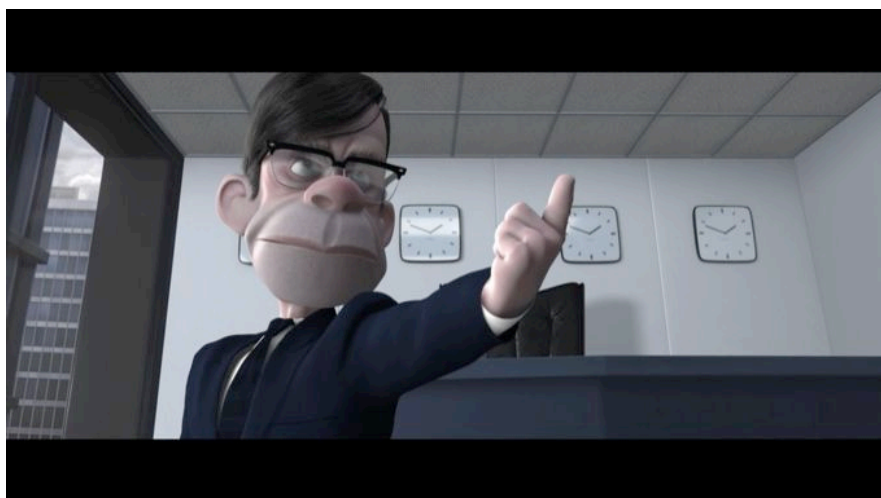




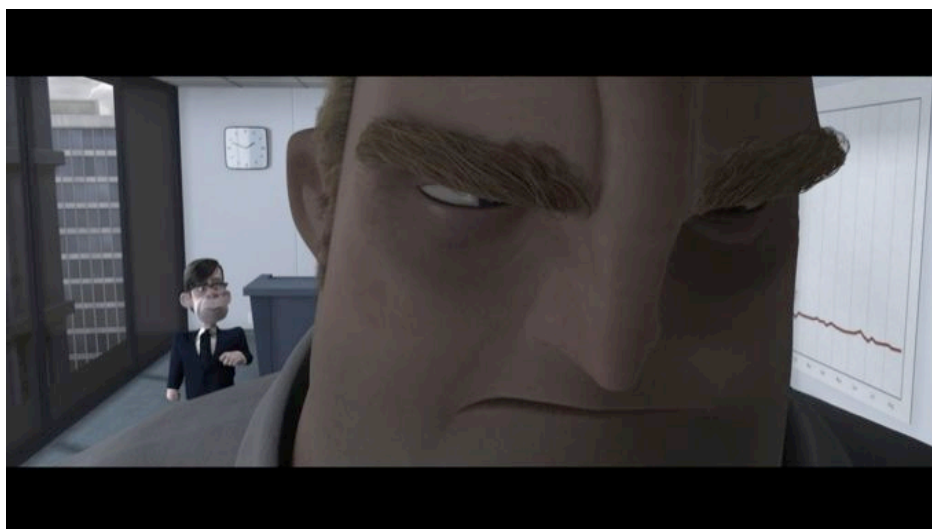
Nadřízený na pana Úžasňáka křičí a zde přichází chvíle, kdy mu dává na srozuměnou, že jej vyhodí ze zaměstnání.



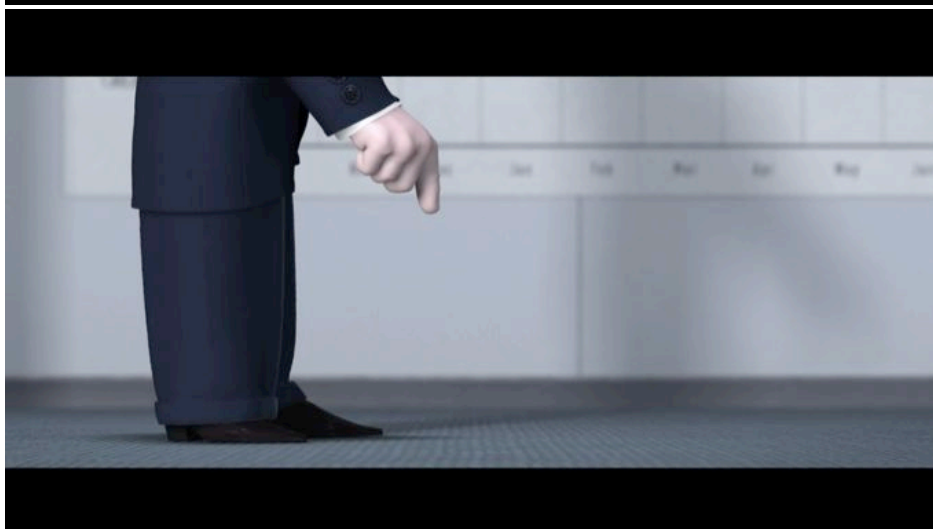
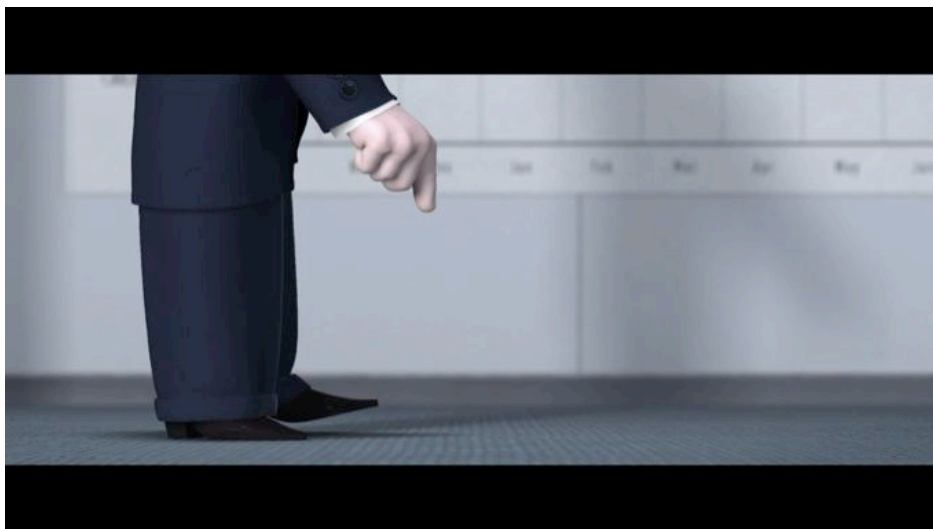
Protože se pan Úžasňák zastaví/zarazí, šéf cítí svoji převahu a své vítězství. Naštvanost vystřídá úšklebek.



Jenže pak se Úžasňák znovu zamračí, vztek v něm začíná „bublat“ ještě silněji.

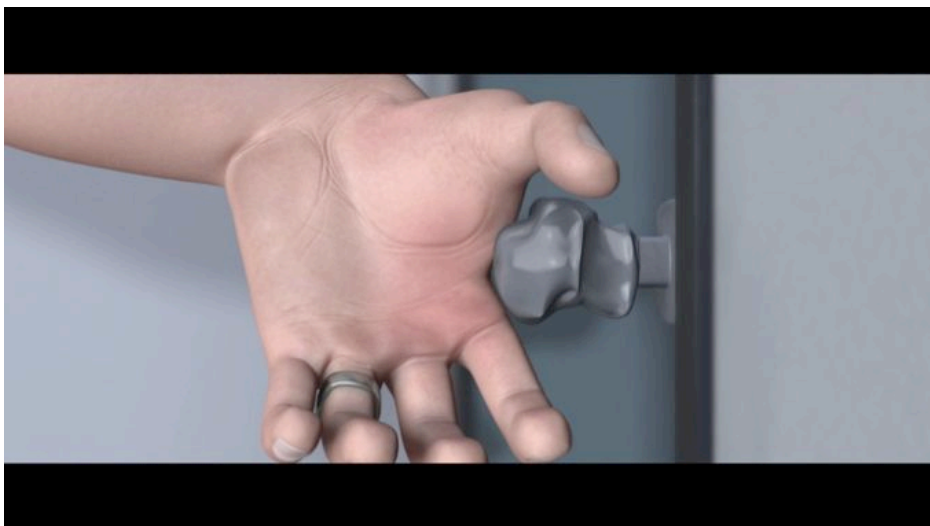


Nadřízený hodlá potupit svého zaměstnance ještě více. Proto si jej volá k sobě a znovu využívá arogantního agresivního gesta. Ukazuje ke své noze a botou klepe o podlahu.



Jaký vztek pan Úžasňák v sobě právě má, ukáže kulatá klika dveří.





Pan Úžasňák skutečně přijde na zavlání svého šefa, ale i pokrčená košile, také mnohem více zatnutá čelist naznačuje, že vztek v sobě pravděpodobně neudrží.



Což neudrží. Chytne svého nadřízeného pod krkem.



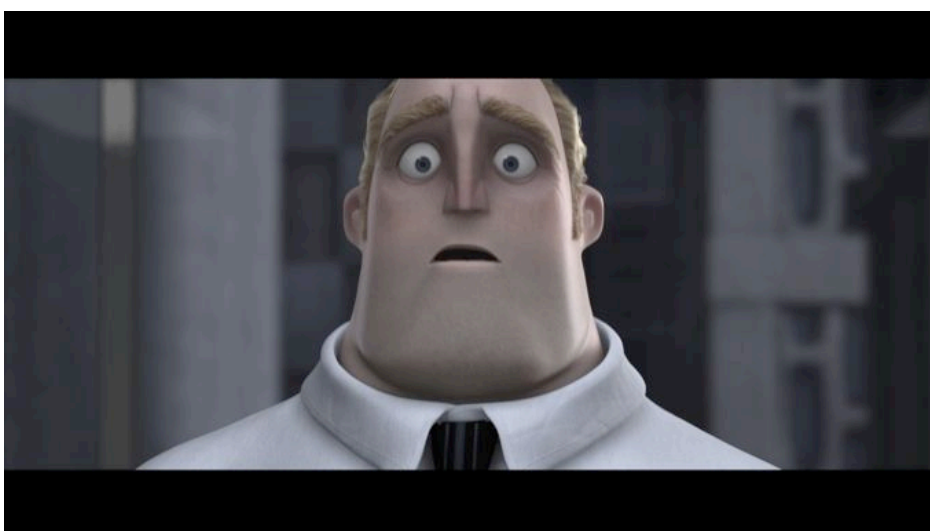
Poté vidíme v druhém záběru chodbu a ránu, když stěnou šéf prolétne a spadne na zem.



Šokovaný personál se dívá směrem, kudy nadřízený letěl. A všimnou si pana Úžasňáka.



Toho vztek opustil a ve tváři vidíme úlek, neboť si uvědomil důsledek svého činu.



Zejména tato popsaná scéna ukazuje téma systému, který může jedince nejen frustrovat, ale také ponižovat. Odcizený, bez správného žebříčku hodnot, postavený na pravidlech, které nemusejí být ani jasně čitelné. Střet s takovým systémem se odráží i na osobním životě hrdiny, o čemž se lze dočíst v kapitole o disfunkci ve vztazích, konkrétně o konfliktu mezi panem Úžasňákem a Elastičkou.

Hlavní hrdina filmu *Úžasňákovi* sice nezmění systém jako takový, ale rozhodne se vzít svůj život do vlastních rukou. I toto může být právě způsob, jak se se systémem vypořádat. Flik dokáže přesvědčit, aby se mravenci aktivně bránili a postavili vůči kobylkám, ve filmu *Příšerky s. r. o.* zase Sulley s Mikem a dívenkou Boo změni způsob získávání energie, místo pláče a křiku to je dětský smích. Merida v *Rebelce* otevře cestu k tomu, aby se mladí rozhodovali sami o tom, koho si vezmou a kdy. Remy ukáže skrze své odhodlání, že lze komunikovat i s lidmi a ne nutně musejí být společenské předsudky platné. Pan Úžasňák s největší pravděpodobností díky porážce Syndroma změni vnímání

superhrdinů obyčejnými lidmi, ale jeho vítězství není tzv. systémové, nýbrž individuální. Našel svoji svobodu, vzepřel se systému a dokázal v závěru filmu díky své manželce i posílit vztahy uvnitř rodiny. Toto vyústění, kdy jedinec se odstříhne od společenského řádu a může fungovat svobodně, v Disneyho filmech nenalezneme. Svoboda má zde podobu porážky zla a upřednostňuje se pocit štěstí a naplnění potřeby lásky a přináležení, ale v rámci funkčního společenského řádu.

4 ÚVOD, ZÁVĚR A VÝVOJOVÉ VZORCE

V kapitole o vyprávění coby formálním systémem jsme si uvedli přístupy, u nichž při následujících rozborech budeme hledat oporu. Pokud hodláme více porozumět, respektive pojmenovat strategii studia Pixar v rámci způsobu vyprávění příběhů, stěží se obejdem bez náhledu na jejich dramaturgickou výstavbu. Metod, jak se narací zabývat, existuje spousta, mnohé vycházejí z literárněvědných kořenů, některé souvisejí ještě s Aristotelovým pojednáním, například v *Poetice*. Pro nás bude vhodnější způsob často využívaný pro narativní audiovizuální díla Hollywoodu, přičemž strukturu a některé základní pojmy nalezneme jak v *Umění filmu*, tak v dalších studiích či knihách dvojice Bordwell – Thompsonová, o nichž byla řeč právě zkraje této části práce.

Jak napovídá struktura textu, následující kapitoly se nejdříve zaměří na tři základní pilíře výstavby příběhu, a tedy na jejich úvod, vývoj děje (tzv. vývojové vzorce) a na závěry. Protože přechod z každého tohoto dějství nebývá zcela plynulý, ale obsahuje tzv. *bod zvratu*, podíváme se i na ně.

Postup bude velmi podobný jako u analýz témat, ačkoliv vyjmenujeme u každé z problematik více příkladů, vždy to bude jeden či dva tituly, na nichž si přístup studia Pixar podrobněji ukážeme a podpoříme textový výklad i vizuálními příklady.

4.1 ÚVOD FILMŮ

Sledování, jak začínají rodinné animované filmy studia Pixar, do velké míry odkrývá způsob komunikace tvůrců s diváky. Jaké informace jim předávají, aby vzbudili očekávání? A co sdělit, aby i přesto poskytli dostatečné množství záchytných bodů, od nichž lze odvozovat, zda film stojí za to sledovat, a na které se budou postupně ve vývoji děje a v jeho finále odvolávat?

Na začátky filmů lze nahlížet nejen skrze jednotlivé funkce, které expozice obsahuje, ale také prostřednictvím jejich využití a způsobů, jak pracovat s emocemi diváků a jak odkrýt daný styl a žánr filmu.

Zjednodušená definice expozice dramatického díla se dá shrnout do trojice slov kdy-kde-kdo. Tři tázací zájmena, na něž by měl získat divák v úvodu filmu odpovědi. Pochopitelně lze následně s některými aspekty pracovat a měnit je, například mnohdy to bývá právě prostředí. Na stranu druhou právě určitá míra jistoty, že víme, o kom příběh pojednává, kde se hrdina nachází a v jakém čase se události s ním odehrávají, formuluje divákova očekávání a potřebu se dívat dál. Odpovědi na základní otázky by v expozici

měly padnout, ale jak si následně ukážeme, i tradiční hollywoodský rodinný film s nimi pojí tvorbu otázek nových, které budují napětí a posouvají děj dál.

Nakládání s otázkami *kde* a *kdy* si necháme spíše pro hlubší vhled do práce s popisnými expozicemi, nyní tedy zůstává otázka *kdo*. Ale ta nebude v této kapitole osamocena, neboť stejně tak podstatné bude vyjasnění základní dramatické premisy a situace.

4.1.1 Kdo je hlavní postava

Už samotný rozsah kapitoly o typologii postav prozrazuje, že při pojmenovávání poetiky studia Pixar právě hrdinové představují stěžejní výchozí bod. V rámci expozice je bezpochyby určení, o kom příběh bude, mnohem důležitější, než kde a kdy se odehrává. Alespoň pro motivaci dětského diváka. Vzhledem k tomu, že navíc rodinné animované filmy neskrývají svoji výchovnost, pracují tvůrci s vývojem hrdinů, což opět jen odkazuje na důležitost vstupu do příběhu, na představení hlavní postavy. K tomu, jakým způsobem se ústřední hrdina chová během expozice, se následující konflikty a samozřejmě celé vyústění filmu vztahuje. Má-li dojít k ponaučení, neobejde se expozice bez dostatečně srozumitelně předaných informací o charakteru. Jako vhodný příklad nám poslouží Blesk McQueen v prvním dílu *Aut*.

První záběr tohoto filmu je překvapivě bez obrazu, černý, slyšíme pouze vnitřní hlas hlavního hrdiny. „*Rychlost. Já jsem rychlost. Jeden vítěz, čtyřicetdva poražených. Jím poražené na snídani.*“ Monolog podtrhuje právě ona nepřítomnost vizuálních informací, nicméně ty za malou chvíli následující a zkraje samotné expozice jsou velmi krátké, neustále střídané „tmou“.





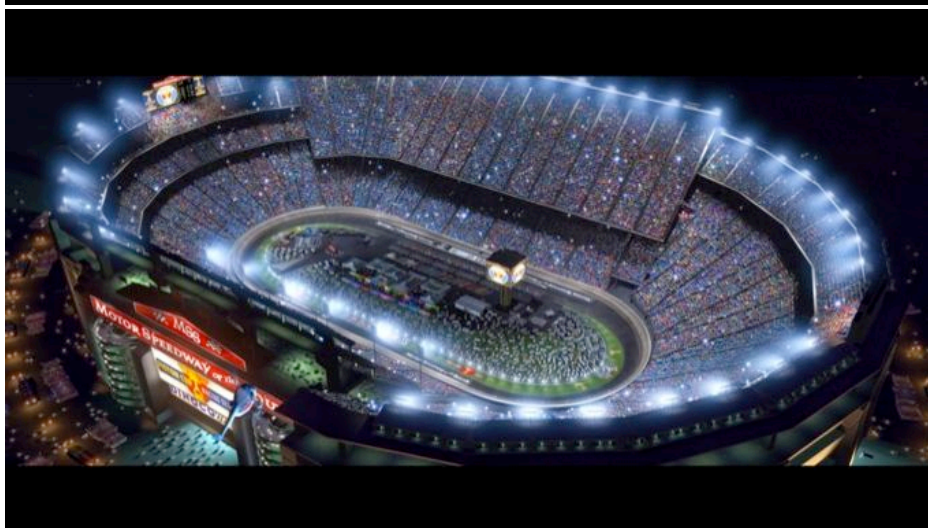
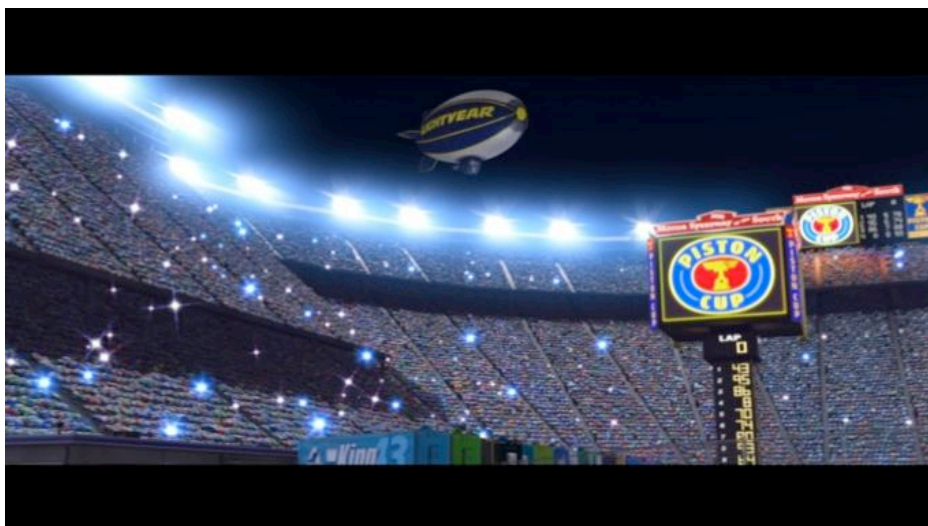
Sada krátkých záběrů pracuje vesměs jen s částečně nasvíceným objektem – hlavním hrdinou. Využívá se zde strategie, kdy divák nemá ústředního hrdinu hned vidět, určitě ne do jeho tváře. Převládají proto buďto větší celky, nebo naopak detaily.

Vizuální informace nám navíc sdělují něco, co předkládá již úvodní monolog – hlavní hrdina oplývá sebevědomím (leskem) a rychlostí. Tím, že tvůrci jej odkrývají postupně, vzbuzují silnější očekávání a zdůrazňují jedinečnost tohoto okamžiku a exkluzivitu postavy. Ta se postupně vynořuje ze tmy.





Vnitřní hlas ustává, vystřídají jej ruchy, které dávají vědět o intenzitě prostředí – dav diváků, fotoaparáty, motory aut... Celkové vzrušení graduje, což si uvědomuje i Blesk. Jeho výjezd je pomalý a na úsměvu i očích lze rozpoznat, že se emocemi okolí opájí.





Do pohledu na mimiku hlavního hrdiny nám tvůrci zprostředkují i velké celky na prostředí, v němž se momentálně Blesk nachází. Dostáváme tak první jasnější představu o tom, kde se příběh odehrává. Zatím netušíme nic o konfliktu, tedy, že větší část filmu si Blesk McQueen pobude v zapadlé Kardanové Lhotě, na druhou stranu právě prostor závodní dráhy rámuje celý příběh a také do velké míry určuje potřeby a vlastnosti hlavní postavy. Touhu po blescích fotoaparátů, po lesku, bouřlivých ovacích, po ruchu a rychlosti.



Aby u Bleska jeho „frajírkovství“ více vyniklo, připsali mu autoři typické gesto, jež se stalo jeho trade-markem. Vyšpulení úst, bezobsažné zvolání a nastavení se tak, aby se nálepka s bleskem zaleskla a oslnila okolí.



Dokonce i při závodění se Blesk kochá svou vlastní „značkou“, svým image. To přesto tvůrci tzv. shodí, a to ve dvou případech. Nejprve, když Blesk umně dokáže překonat překážku a přelétnout vybouraná auta.





Opojen svým výkonem Blesk vyplázne jazyk, jde o stylizaci ne nepodobnou psímu chování. Přesto však za chvíli zase Blesk pomrkává na své fanyanky a je to ten sebevědomý závodník, jaký nám byl z úvodu expozice představen.

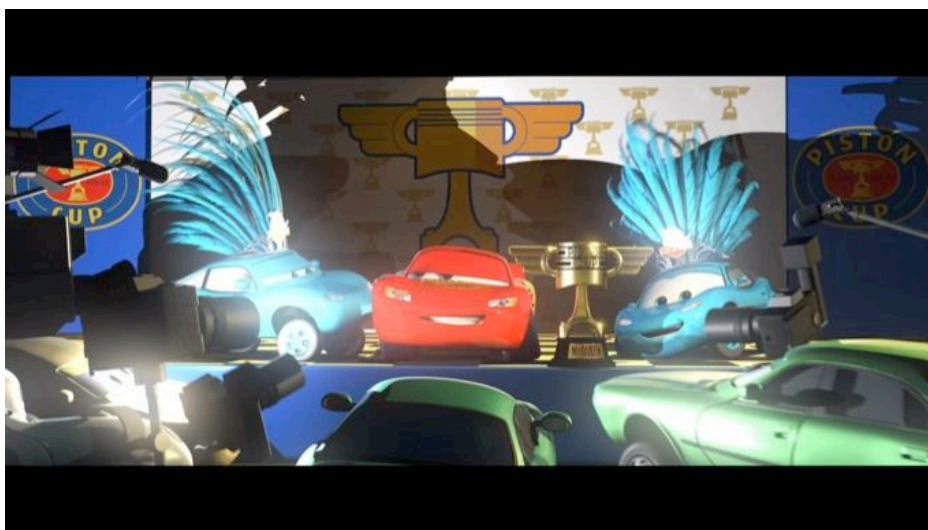


Druhý případ nastává, když Blesk přijde o zadní pneumatiky a je těsně před cílovou čarou. Kamery zachytí rozhodující okamžik závodu, Blesk se vyrovnal soupeřům tím, že vysunul znovu svůj jazyk. Přesto má za to, že závod vyhrál a dál se projíždí suverénně po prostoru závodního a odpovídá na interview.



Interview navazuje na úvodní monolog, doplňuje charakter Bleska McQueena. Dovídáme se díky němu, že Blesk odmítl mít v týmu nějakého „šéfa“, který by mu poradil, aby v průběhu závodu vyměnil pneumatiky. Protože je Blesk před kamerami, zdůrazňuje, že je solitér a nepotřebuje mít žádný tým. Lze si povšimnout našťvaných pohledů i pohybů autíček, které mu mění kola. Jedno z nich McQueen odežene od sebe, neboť překáží kameře, aby viděla jeho lesknoucí se blesk. Není se proto čemu divit, že členové jeho týmu uraženě závodistiště opustí (a s ním i Bleska).

Pro vykreslení základních osobnostních rysů je důležitá následující montáž. Blesk se zasní a představuje se, že jej angažuje stáj Dinoco, dosavadní lídr automobilových závodů. Následující sled krátkých záběrů vypovídá mnohem více o povrchních potřebách Bleska, nikoliv o tom, že by závodil čistě/zejména pro radost. Ostatně po závodě, když jej vítají dvě jeho fanyanky, McQueen prohlásí: „Miluju být mnou.“







Ze snění je pád do reality tvrdý, protože pořadatelé vyhlásí, že závod má tři vítěze, skončil tedy nerozhodně a rozhodne se až o týden později v Kalifornii.



Blesk přitom již vtrhl na pódium přebrat pohár. Scéna jen dokresluje jeho silné sebevědomí a také zbrkllost. Zde by mohla již úvodní expozice skončit, neboť jsme si mohli o Bleskovi udělat dostatečný „obrázek“, autoři však ještě doplňují jednu scénu. Na hrdinu čekají jeho obdivovatelé z řad sponzora. Vidíme reklamu, v níž Blesk dává naději všem zrezivělým autům, že se mohou pomocí speciálního přípravku koroze zbavit a vypadat jako on. Můžeme toto sdělení porovnat s filmem *Ratatouille*, v němž šéfkuchař Gustau z televizní obrazovky ukazuje na diváky a tvrdí, že každý může vařit – i vy. Zatímco v *Ratatouille* jde o upřímně myšlené poselství, Blesk ostatním nalhává, že mohou být stejní (rozuměj úspěšní a hezčí) jako on. Navíc Gustau směřuje od sebe k ostatním, zdůrazňuje roli každé individuality, zatímco Blesk svým sloganem „*Look Like Me!*“ obrací pozornost k sobě a přímo tak posiluje svůj kult.



Blesk jen s velkým přemáháním vstupuje do stanu Rust-eze, zopakuje svoji hlášku a také gesto a odjíždí. Tato scéna přidává k jeho sebevědomí a povrchnosti ještě další rozměr, sebestřednost, která může být k ostatním krutá. Opovrhování ostatně zazní už ve chvíli, kdy jej jeho „tirák“ přemlouvá, aby rezavá auta pozdravil. „*Nesnáším rezavá auta, není to dobré pro moji image.*“



Tato scéna je zásadní pro umocnění konfliktu, do něhož se Blesk v následujících chvílích dostane. Nehezkost, pomalost, lacinost... to vše na něj začne plynout z vynuceného pobytu v Kardanové Lhotě.

Auta představují divákům hlavního hrdinu, který v expozici nemá vzbuzovat tolik sympatií, mají být pojmenovány jeho negativní rysy, neboť vše, co se bude v příběhu odehrávat, bude hrdinu s těmito rysy konfrontovat, až dojde k jeho postupné proměně. Jde o ojedinělý případ, protože všechny zbylé tituly mají v expozicích hlavního hrdinu představeného kladně. Snad jen u Woodyho v prvním dílu *Příběhu hraček* lze vypořádat

vat, že těží ze svého výsadního postavení nejoblíbenější Andyho hračky, to, že však ztrátou postavení začne jednat i proti ostatním, následuje až za expozicí.

Nyní se však podíváme na typického kladného hrdinu a na několika konkrétních příkladech zobecníme strategii studia Pixar při představování postav v úvodní expozici filmu. Při zhlédnutí *Úžasňákových*, *Vzhůru do oblak* a třetí epizody *Příběhu hraček* se ještě před počátečními titulky využívá sekvence, která má napodobovat audiovizuální záznam (video)kamerou. Poměr stran je 4:3, obraz má buďto silné zrno nebo jiné technické vady (rozostření, šum...).



V předtitulkové sekvenci na kameru vypovídají hlavní superhrdinové, včetně Elastičky, která rozhodně vylučuje, že by přemýšlela nad rodinou – tento zlomek má ukázat, že Elastička po provdání za pana Úžasňáka nechala ležet ladem slibnou kariéru a jak moc ji dokázala ovlivnit rodina.

V případě *Vzhůru do oblak* film začíná nápodobou starých filmových týdeníků, které se promítaly v kinech.

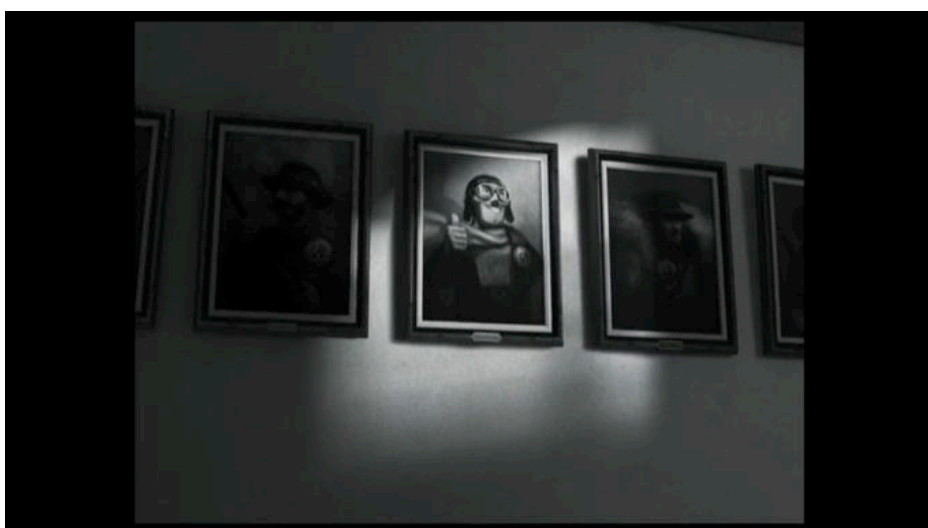


Následující tři záběry zdánlivě souvisejí pouze s filmovým týdeníkem a dobrodruhem, o němž aktuální díl týdeníku pojednává, nicméně určují sen hlavních postav a také prostředí, v němž se poté bude film odehrávat.

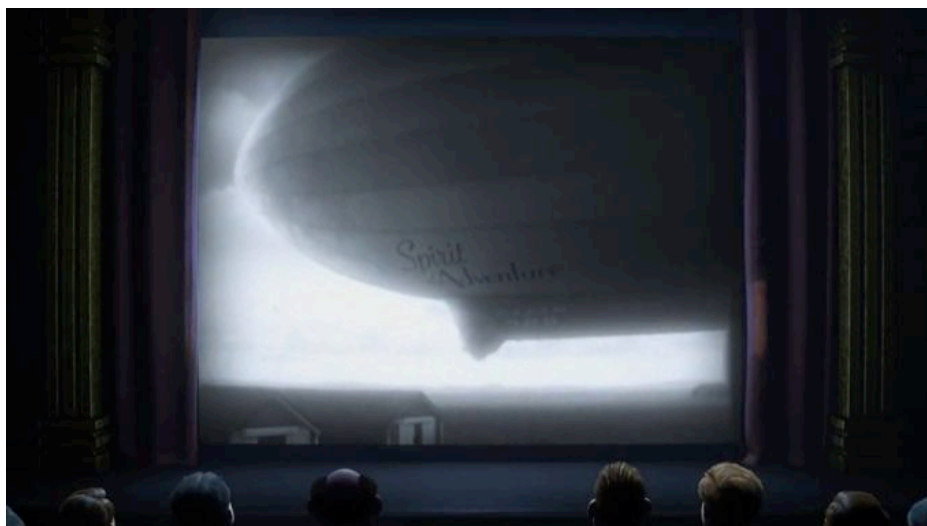




Díky obrazu na zdi poznáváme tvář hrdiny týdeníku, to ještě netušíme, že půjde i o ústředního „záporáka“ filmu.

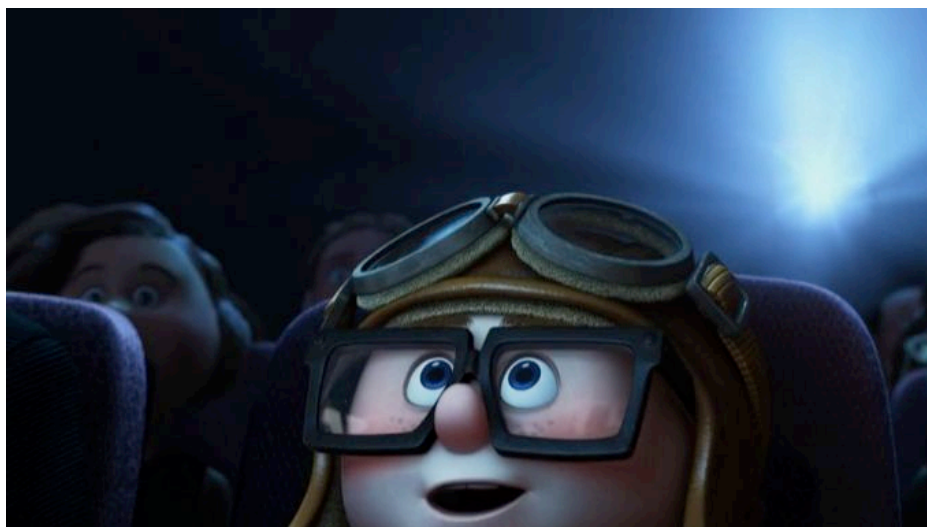


Kamera se začne vzdalovat, zjišťujeme, že jde o plátno a že se nacházíme v kině.



Ve chvíli, kdy se na plátně objeví uhrančivý záběr vzducholodi s nápisem „Spirit of Adventure“, tvůrci poprvé vloží záběr na diváky. Od světla promítačky se pomalým pohybem kamery dolů odkrývá tvář hlavní postavy filmu. Stejně jako u *Aut*, i zde je tedy jeho představení poklidné, ale namísto ze tmy jako u *Bleska* se dostáváme na tvář Carla z přesvětleného záběru.

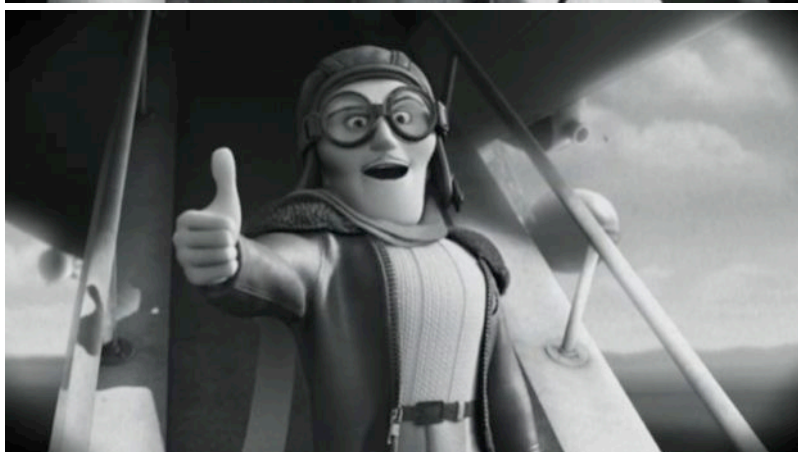
Skutečnost, že nám Carla odkryjí tvůrci právě v návaznosti na záběr vzducholodě, není jistě náhodný. Nápis „Spirit of Adventure“ se stane mottem Carla a jeho manželky a létání za pomoci nafouknutého balónu předurčuje jeden z prvních bodů zvratu ve vývoji děje, když Carl vznese svůj dům právě díky stovkám balónků.



Carl má obroučky ve tvaru dvou (téměř) čtverců. Ve stáří tentýž tvar má Carlova hlava, která je poněkud neúměrně velká k tělu tak jako nyní brýle k chlapcově tváři.



Charles F. Muntz, z něhož se v druhé polovině filmu vyklube záporná postava, vstupuje poprvé na scénu podobně jako Blesk McQueen, sice ne tak efektně co do práce se světlem, ale za to s větší přípravou. Blesk vyjížděl ze svého přívěsu, Muntz vychází ze vzducholodi. A jeho vzpřímená postava a gesta rozhodně nevypovídají nic o tom, že by měl menší sebevědomí.



Ve filmech studia Pixar opakovaně dochází k identifikaci postav ke svým hrdinům/vzorům. Zde tvůrci opět přímo staví za sebou gesto, které „divák“ napodobuje. Muntzův vzpřímený palec, který nejen podtrhuje jeho sebedůvěru, ale také tím povzbuzuje své

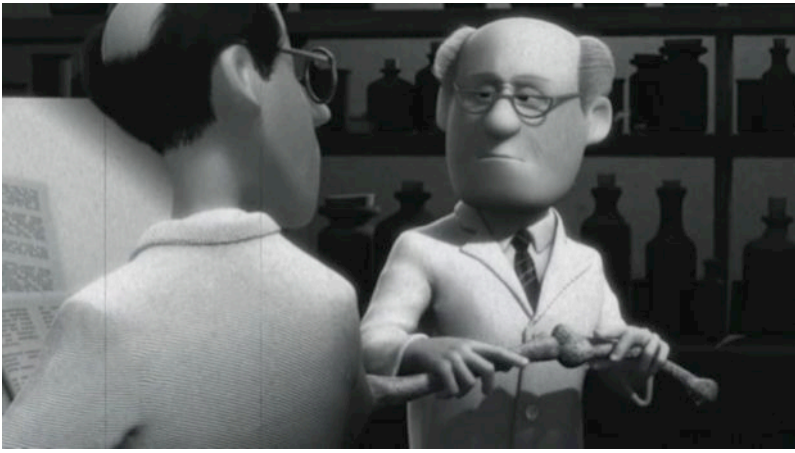
fanoušky. Proto hned následuje znovu záběr na chlapce, který si už i nasadil letecké brýle, aby byl svému vzoru co nejpodobnější a který gesto opakuje.



Jenže stejně jako když se Remy díval na televizní obrazovku, kde nejprve za sebou šly záběry s Gusteauem, kterak povzbuzuje okolí s mottem „Vařit může každý“, aby je posléze vystřídala neveselá zpráva o tom, že Gusteauův restaurant přišel o hvězdičku kvůli jedné kritice a poté i šéfkuchař umřel a restaurace přišla o další hvězdu v hodnocení, tak i po nadšení u Carla přicházejí emoce přesně opačné.



V týdeníku se hovoří o tom, že Charles Muntz přivezl kostru doposud neznámého velkého ptáka, přičemž ostatní vědci jeho nález označili za podvrh.



Charles Muntz se odmítá smířit s tím, že mu svět nevěří, rozhodne se znovu k vodopádům odletět a ptáka tentokrát dovést živého.



Záběrem na vzducholod' úvodní předtitulková sekvence končí. Jako diváci máme základní představu o tom, kdo bude hlavním hrdinou, a zatím můžeme jen odhadovat, zda létání, vodopády, Charles Muntz nebo záhadné zvíře budou ještě ve filmu hrát nějakou roli. Pro vývoj hlavního hrdiny tato expozice není tak směrodatná, neboť Carl si v sobě touhu po dobrodružství uchovává, ale s tím, že po smrti své ženy na ni zapomene (rezignuje?), aby ji v sobě zase probudil a odhodlal se k vodopádům s domem vydat. Mnohem důležitější je však v této části expozice postava Muntze.

Nápodoba audiovizuálního záznamu se objevuje také ve filmu *Toy Story 3*, přičemž opět jde o využití za jiným účelem.



Tentokrát jde o videokameru a záběry točené tzv. z ruky, čili vykazují rozostření, ne zcela promyšlené kompozice a třes.



Montáž s rozhovory z *Úžasňáků* odkrývala několik povahových rysů hlavních postav a také jejich potřeby, které se pak v průběhu filmu proměňují, nic nevypovídala o prostředí a vlastně příliš ani o čase. Montáž ze *Vzhůru do oblak* představuje prostředí a částečně nás zasazuje i do konkrétní doby, především však implicitně pojmenovává důležité (budoucí) součásti příběhu Carla Fredricksona.

Montáž z Příběhu hraček 3 má tyto funkce:



Skrze na sebe většinou nenavazující záběry odkrývá vývoj a stárnutí chlapce Andyho. Právě dospívání dětí představuje zcela určující téma pro celou trilogii *Příběhu hraček*, neboť se jej hračky obávají.



Třetí díl měl premiéru od druhého dílu vzdálenou jedenáct let, proto montáž také představuje na malé ploše všechny důležité postavy.





A nezapomíná zdůrazňovat pevné pouto mezi Andym a hračkami a také mezi hračkami navzájem.





Zatímco u předchozích montáží se pracovalo spíše se zrnem v obraze, zde dochází přímo k rozostření a k poškození VHS pásky.



Ze všech expozií se tak ta k *Toy Story 3* nejvíce liší už proto, že není třeba představovat nové hrdiny, naopak je pouze připomenout. A i proto, že nepřichází s novým konfliktem a odlišným tématem, nýbrž rozvíjí to, které se citelně promítlo do zápletky druhého dílu *Příběhu hraček*.

Je však potřeba dodat, že popsaná montáž se nachází až po akční sekvenci, nepředchází proto titulcům jako předchozí dvě probrané montáže. Souvisí to ale s poetikou celé trilogie, neboť vždy při samotných úvodních titulcích jsou montáže, které ukazují hračky a děti (Andyho), jak si spolu hrají, jejich vztah a souznění. Jde o sled záběrů s úmyslem působit příjemně, až trochu sentimentálně, přičemž už u druhého dílu této sekvenci předchází tzv. expozice in media res, o níž se budeme v této kapitole ještě bavit, jde o přímé uvedení do akce.

Pokud bychom hledali nějaká obecná pravidla, která se u expozic studia Pixar při představování hrdinů objevují, byla by to například tato následující:

Vstup hlavního hrdiny „na scénu“ pracuje s divákovým očekáváním, a proto jej odkrývá pomaleji, jeho tvář se snaží odhalit buďto postupně nebo až jako poslední.



Příchod Woodyho, byť jej divák už dobře zná z předchozích dvou dílů, je přímo stylový (odkazuje na westernový žánr).



Žánrově typický je záběr, kdy klobouk zakrývá oči, to poslední, co z hrdiny ještě neznáme, aby pak hrdina buďto letným gestem ruky klobouk postrčil vzhůru, nebo se vzpřímil a svoji hlavu zvedl.



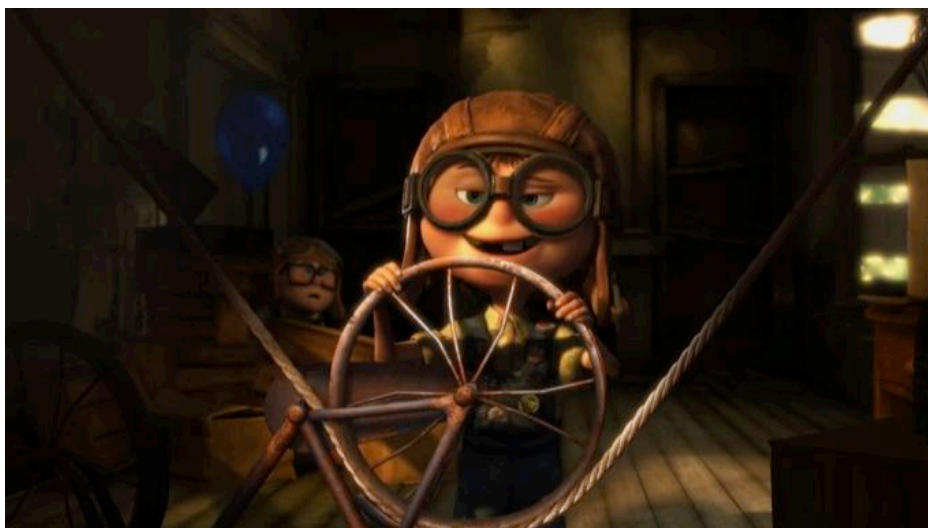
Ve filmu *Vzhůru do oblak* jsme si představení Carla již ukázali. Chlapec však při chůzi po chodníku objeví starý opuštěný dům, na jehož dveřích je napsaný slogan „Spirit of Adventure“. Opatrně vchází dovnitř...



... a nachází v domě další dítě, jde o Carlovu budoucí manželku. Stejně jako Carl i divák ji nejprve vidí pouze zezadu. Pracuje se zde opět s napětím a očekáváním.



Až následně kamera divákům ukáže tvář, jakožto diváci jsme tedy „o krok“ před Carlem.



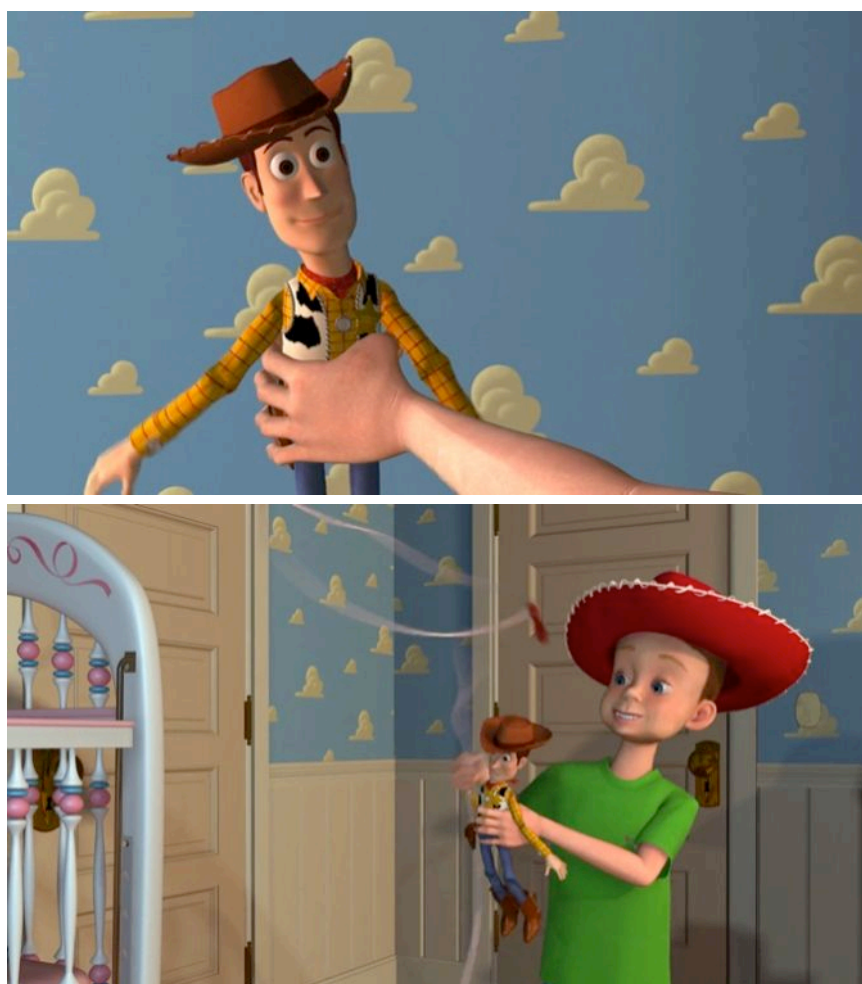
Další příklady by mohly následovat, například představení VALL-Iho, kterého vidíme v dlouhých velkých celcích z nadhledu a poté pouze detaily jeho těla. Až setkání s malým broukem, když robot zmačkanou kostku odpadků položí, odkryje jeho „oči“.

Pro expozici ve filmech studia Pixar je také velmi důležité pojmenování základních osobnostních rysů a potřeb hrdinů, o čemž více vypoví kapitola *Typologie postav*. Na základě několika málo záběrů lze vyčíst, zda bude hlavní hrdina ctít řád (VALL-I, Sulley, Woody) nebo ne (Flik, pan Úžasňák, Remy), zda mu půjde především o bezpečí (Merlin) nebo o seberealizaci (Merida, Flik, pan Úžasňák, Remy, Blesk).

4.1.2 Jaká je dramatická premisa

Předchozí kapitola zdůraznila tu funkci expozice, která má divákům představit ústřední hrdiny, a to včetně dílčích osobnostních rysů a potřeb, důležitých pro další vývoj děje. Současně se však v úvodu filmu divák seznamuje se základním načrtnutím tématu a zápletky (čili jaká je dramatická premisa) a s okolnostmi příběhu (čili jaká je dramatická situace). Obě vlastnosti si nyní představíme a souběžně s nimi ukážeme, že studio Pixar při výstavbě expozice kombinuje podfunkce expozice: vyjasnění, motivace a očekávání.

Hned první celovečerní film studia Pixar využívá expozice k tomu, aby vykreslil nejen ústřední hrdiny, ale také vztahy mezi nimi, současně s nimi také naznačil, v čem se může skrývat budoucí bod zvratu, konflikt a dost možná i krize celého příběhu.



Po titulkové sekvenci, kdy získáváme coby diváci představu o tom, že film bude o vztahu mezi hračkami a jejich majitelem, chlapcem Andym, chlapec opustí pokoj a hračky obživnou. Woody svolává poradu.



Díky jeho chování a vůbec faktu, že poradu moderuje a řídí, si potvrdíme, že jde v hierarchii o výše postavenou hračku. Spojíme si tuto scénu s titulkovou sekvencí – Woody je bezpochyby pro Andyho tou nejoblíbenější hračkou, proto to výsadní postavení.

V expozici musejí autoři na co nejkratší ploše sdělit informace podstatné pro celý film, proto bývá někdy úvod filmu více popisný (funkce vyjasnění). Aby však titul zaujal a bavil od samého počátku, musejí tuto funkci spojit s motivací a očekáváním.

Woody na svolané poradě řeší, zda má každá z hraček svého „přítele na stěhování“, aby se zamezilo tomu, že by se snad některá z nich ztratila. Odtud vyplývá informace pro diváka, že bude docházet k něčemu *velkému*, hračky jsou z toho již mírně nervózní. Právě stěhování může být tím, co další děj bude ovlivňovat – a skutečně, mohli bychom jej nazvat jako katalyzátor napětí. (Ale o tom více až v kapitole o vývojových vzorcích.)

Woody má však na poradě bodů více a jeden jen tak opatrně zamumlá – jde o to, že Andy má dnes narozeniny. A tato zpráva teprve vzbudí paniku. Zatím jsme ve světě hraček příliš krátce, abychom zcela pochopili, odkud jejich stres pramení, ale už právě v tomto okamžiku *Příběh hraček* otevírá téma, které je zcela určující pro celou trilogii. Hračky mají o svou existenci obavy, jde primárně o strach z toho, že si s nimi majitelé (děti) přestanou hrát až vyrostou. Nervozita v expozici prvního dílu vychází z obavy, že Andy dostane nové hračky a těmi stávající vystřídá.

V expozici se objeví i dva kritické hlasy – pokladnička Prasátko a pan Brambůrek. Woody má tendenci důvod k napětí banalizovat, což právě Brambůrek využije k popíchnutí Woodyho, neboť on jakožto nejoblíbenější Andyho hračka se tolik jako oni bát nemusí.



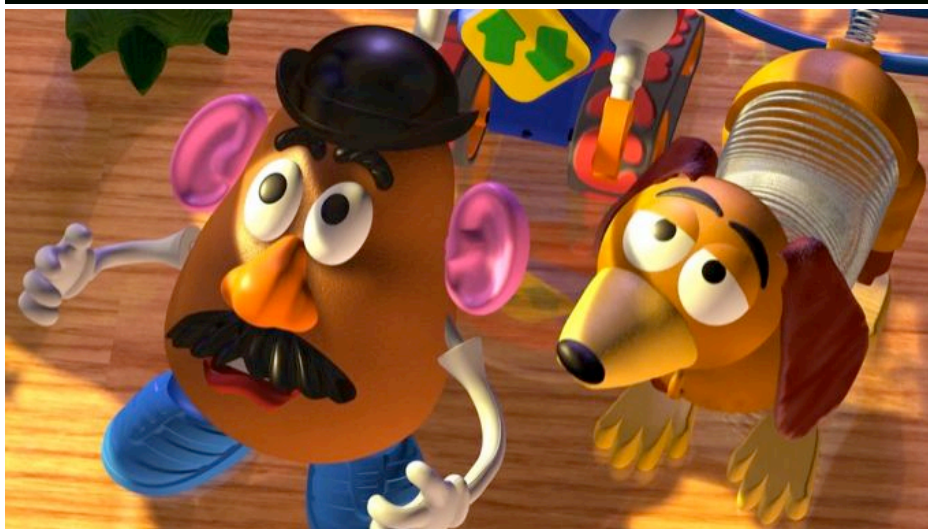
Divákovu intuici, že Andyho narozeniny, respektive strach z nových hraček, nebudou pouhou epizodní zápletkou, posiluje následující scéna, v níž Woody úkoluje vojáčky, aby se vydali na průzkum a podávali z místa dění (oslavy) zprávy. A znovu tím potvrzuje své výsadní postavení.



Když jsou vojáci na místě, Woody zapne vysílačku a poslouchá spolu s ostatními hračkami.



Autoři zde stupňují napětí hraček, neboť jsou závislé pouze na hlášení od vojáčků, zatímco divák může sledovat i dění na místě.



Aby byla expozice napínavější i pro nás diváky, dostaneme se do stejné pozice jako hračky. (Čili dochází k proměně vševědoucí narace na omezenou.)



Stane se tak ve chvíli, kdy hlavnímu průzkumníkovi překáží ve výhledu některý z chlapců a on nedokáže identifikovat poslední objekt/dárek. Až pak uslyšíme nadšený křik a stín, jak (asi Andyho) ruce něco zvedají nad hlavu. Tvar stínu připomíná raketu.



Další záběry obsahují plno nervozity, neboť do pokoje běží chlapci a hračky musejí co nejrychleji zaujmout své předchozí pozice, čímž divák dostává nezbytnou informaci, že ve filmu může nastat situace či přímo konflikt vycházející z toho, že hračka žije, ale musí dělat, že je pouhou neživou věcí.

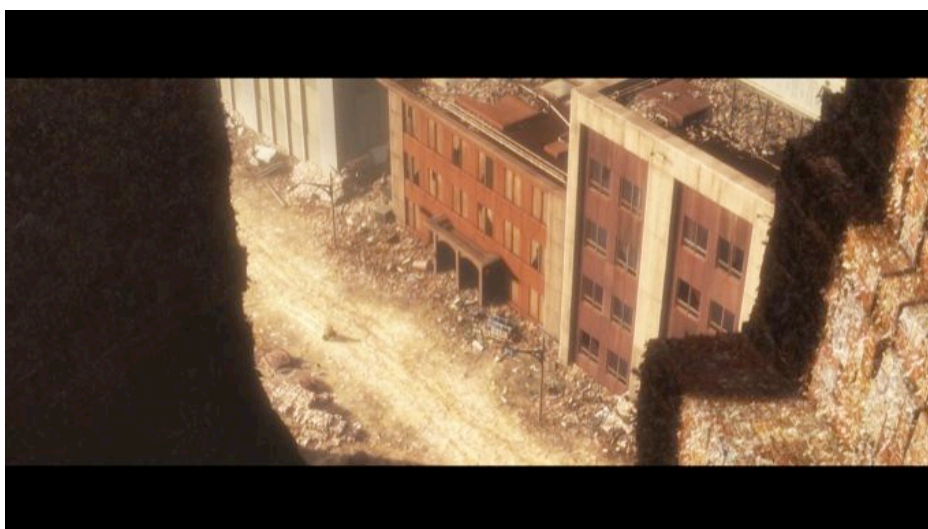


To, co poté následuje, už spadá spíše do prvního bodu zvratu, byť jde částečně ještě i o expozici, neboť se zde poprvé setkáme s Buzzem Raketákem. Přesto výše popsaná expozice obsahuje nejen popisné informace, ale také pracuje s emocemi diváka – s motivací sledovat, co se bude dít dál, a s očekáváním, neboť v průběhu úvodu se objevily motivy, z nichž mohou vzniknout pozdější kolize.

Jako další vhodnou expozici si zde ukážeme tu, která otevírá příběh o robotovi jménem VALL-I.



První záběr začíná pohledem na hvězdy, hned ten druhý pak na zvláštní zaprášenou krajinu. Stěží lze rozeznat, o jaké objekty ve skutečnosti jde, ani netušíme, zda se právě nacházíme na Zemi, nebo se může jednat o jakoukoliv jinou planetu. Cestami projíždí ústřední hrdina – ale vzhledem k velkým celkům jej není možné ještě identifikovat. Záběry jsou na úvodní expozice studia Pixar nezvykle dlouhé a statické.



Z velkých celků se dostaneme až k velkým detailům. Stále však ještě nevidíme hlavnímu hrdinovi do tváře.

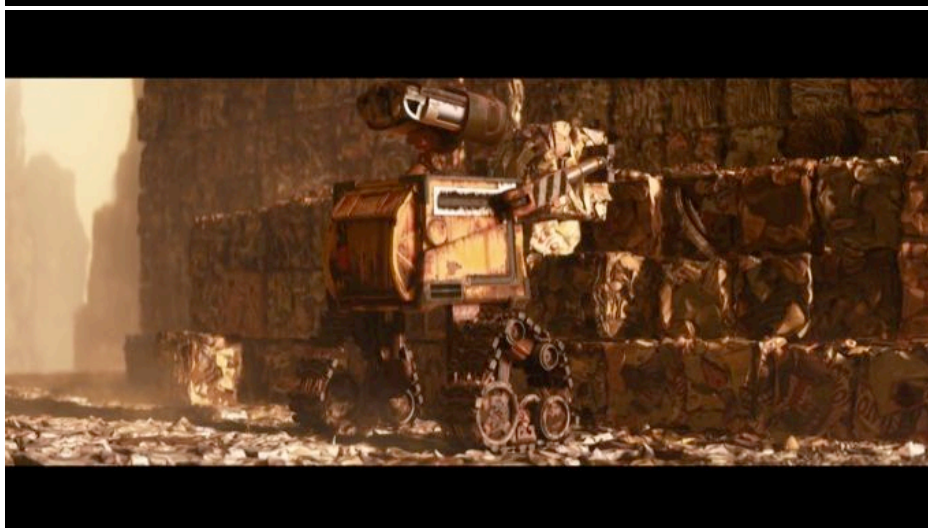


Záběry se zkracují, vidíme pracovní činnost, kterou WALL-E vykonává. A díky záběru na tělo už také víme, komu jméno WALL-E (v českém překladu VALL-I) patří.





Tím, že se začne kamera soustředit na krychli z odpadků, máme možnost vidět z robota větší část.



Konečně vidíme celého hrdinu i s „tváří“. Přichází kratičká epizodka s poklopem, který VALL-Iho zaujal natolik, že si jej schová a vezme s sebou.

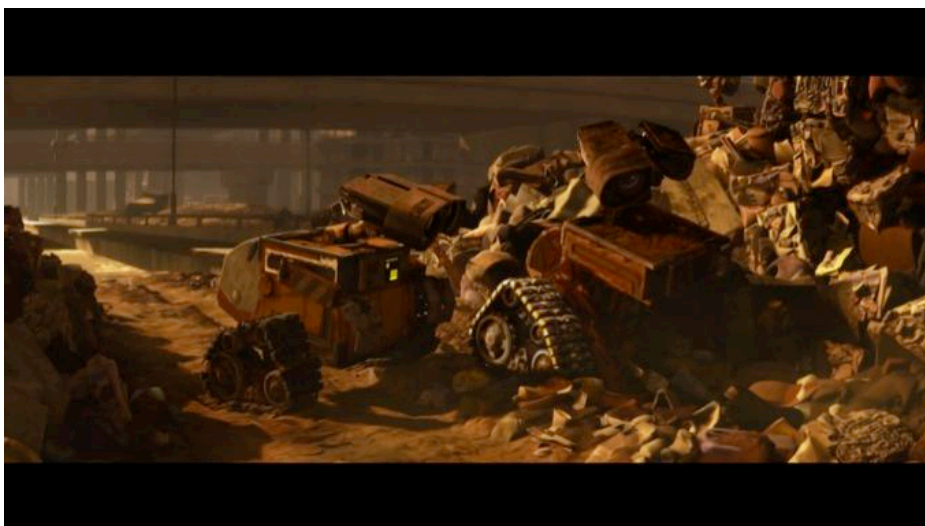


Předchozí část expozice nám přinesla informace o prostředí a času a také o hlavní postavě. Pokud ji však porovnáme s ostatními úvody z dílny Pixaru, jde o informace pouze kusé, nekonkrétní. Stále ještě nedokážeme určit, kde přesně se VALL-I nachází, jaká je to doba a co je robot vlastně zač. (Doposud jen tušíme něco o jeho práci.)

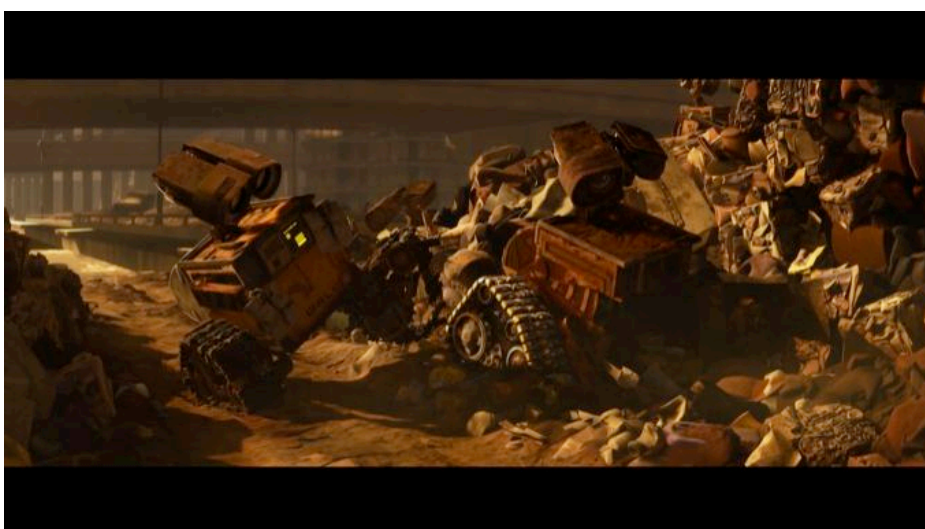


Až následující záběry více odhalí krajinu. Ukáže se, že VALL-I skládá z malých krychlí odpadků mrakodrapy. Panoramatický záběr předá informaci o tom, že to musí robot dělat už velmi dlouhou dobu. A že odpadků je zde obrovské množství.

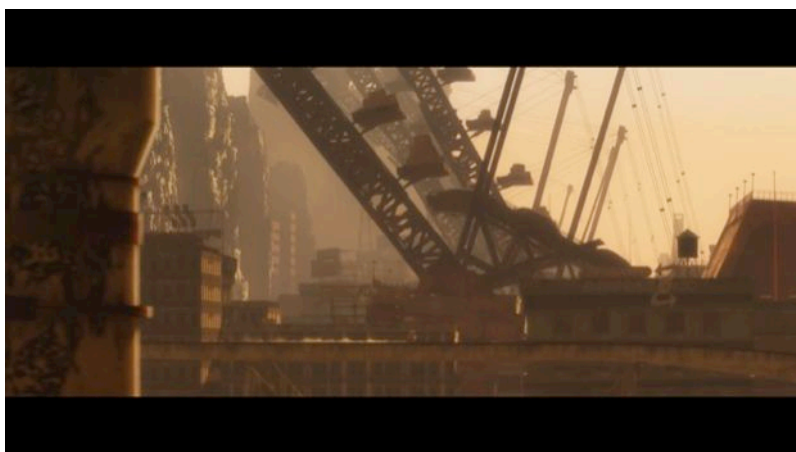
VALL-I se vydává pravděpodobně z práce domů. Projíždí pustou krajinou, která více a více připomíná Zemi v postapokalyptickém stavu. Tím se upřesňuje údaj o tom, kde se příběh odehrává, a také lze odvodit, že jde o budoucnost. Už v tuto chvíli také divák může konstruovat základy příběhu a jeho stěžejního tématu – ekologický apel na to, kam vede naše zacházení s planetou.



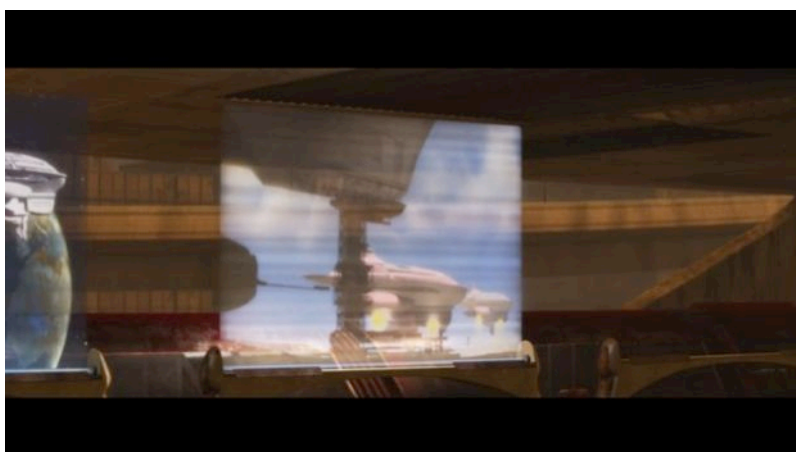
Krátká epizodka, kdy VALL-I narazí na zchátralého „kolegu“ a vezme si od něj jeho pásy, spíše odlehčuje expozici, současně ale bude mít svůj význam do budoucna, až bude VALL-I více zraněný.



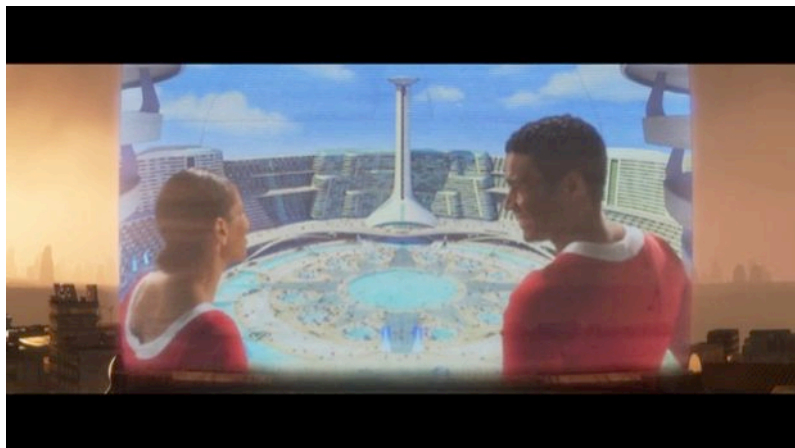
Hlavní hrdina pokračuje v cestě. Tím, že jej kamera snímá z velkých celků, jsou záběry vesměs velmi statické a poklidné, což jen koresponduje a umocňuje mizanscénu. Tvůrci sice mohli pomoci tzv. elipsy vypustit pasáž, kdy se VALL-I přesouvá do svého příbytku, ale právě díky ní posilují nejen atmosféru filmu (nevládnost Země), ale také samotu hlavního hrdiny. Nikde totiž není žádný člověk a ani žádný jiný robot, s nímž by mohl VALL-I cokoliv sdílet. Expozice filmu *VALL-I* je tak rozhodně tím nejdepresivnějším vstupem do filmu, jaký v rodinných 3D animovaných filmech Hollywoodu najdeme.



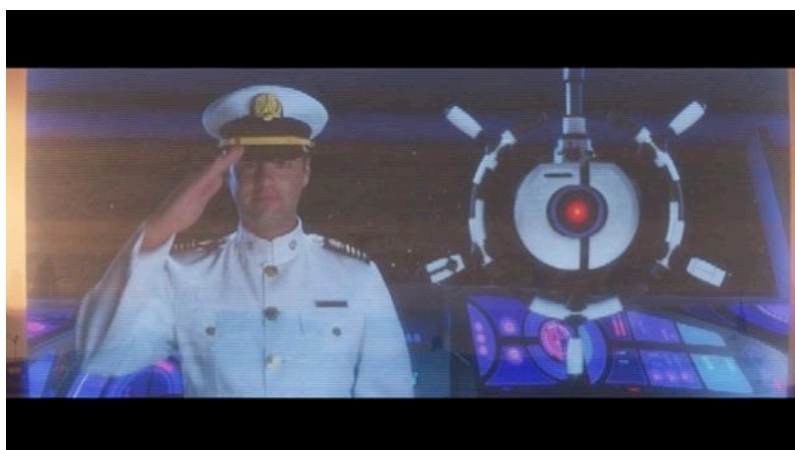
Až v páté minutě získáváme podrobnější informace. VALL-I totiž projíždí zbytky terminálu, odkud – jak zjistíme – odlétala velká kosmická loď s lidmi do vesmíru. V předchozí kapitole o tom, jak lze postavy uvést na scénu, byly zmíněny tři příklady využití audiovizuálního záznamu (televize, promítání na plátně a záznam videokamerou). Tentokrát nejde o předtitulkovou scénu. V momentě, kdy VALL-I projede určitým místem, začnou se holograficky promítat záběry, které propagují společnost BnL.. Ta se postarala o to, aby lidé mohli svoji planetu opustit, zatímco roboti VALL-I se postarají o úklid na Zemi.



Propagační video je přesycené usměvavými lidmi a moderní technologií, která se o jejich blaho stará. Vizuálně video se sytými barvami kontrastuje s okolím, které je naopak zaneseno prachem.



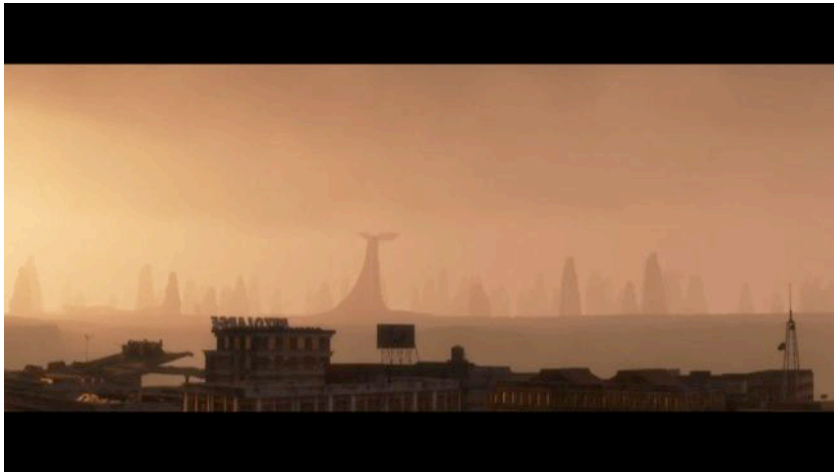
Záběr na kapitána lodi a jeho kormidlo zatím v expozici vnímáme pouze jako jeden ze střípků propagačního videa, ale stejně jako u filmu *Vzhůru do oblak* sledujeme Charlese Muntze spíše se zvědavostí, aniž bychom tušili, že se z něj stane ústřední záporná postava, i zde stěží lze předvídat, že právě ono kormidlo ve finále filmu zkomplikuje cestu zpět na Zemi.



I následující záběr v sobě skrývá podstatnou informaci do budoucna. Usměvavé postavy, které jsou ve filmu úmyslně ztvárněné živými lidmi, sedí na vznášejících křeslech. Až druhá polovina filmu ukáže, že z křesel se de facto stane vězení. Technologie a všudypřítomná obsluha a pohodlí zapříčiní, že se lidé nejsou schopni pořádně pohybovat – aby kontrast byl o to razantnější, autoři filmu nahradili živé herce naanimovanými 3D figurkami. Lidé ztratili svoji přirozenost.



Ředitel společnosti mává na odlétající loď s přáním šťastného návratu, přičemž hologram problikává a my tak můžeme vyzorovat, že právě z tohoto místa, které vidíme v postapokalyptickém stavu, loď odlétla. Propagační video skončí, optimistická hudba se vytratí. O to krutěji působí pohled na opuštěné město.



Velmi smíšené pocity se mohou dostavit ve scéně, kdy se VALL-I již dostane ke svému příbytku. Ten je zabydlený, naplněn hromadou věcí, které při šrotování a skládání odpadků VALL-Iho zaujaly, a proto si je odnesl s sebou domů a roztřídil. Ačkoliv toto přináší informaci o robotově citu pro krásu a pro radost z maličkostí, současně na záběrech ulpívá stín samoty.





Ta se ještě posílí ve chvíli, kdy z toustovače VALL-I vytáhne kazetu s muzikálem *Hello, Dolly!* a pustí si ji.



VALL-I sleduje tančící lidi, všimne si, že se pohybují i s klobouky v rukou, vytáhne poklop, který téhož dne objevil a zkouší gesta lidí napodobit.



Autoři se rozhodli opět scénu odlehčit. VALL-I z krabičky vytahuje také jeden kousek plastového příboru a váhá, zda nový objev má přiřadit ke lžicím nebo vidličkám.



Protože nový objev připomíná i lžici i vidličku a VALL-I se nedokáže rozhodnout, vytvoří kategorii novou a lžičko-vidličku položí doprostřed.



Po odlehčení přicházejí záběry, které otevřou jednu z dramatických premis filmu. V záznamu *Hello, Dolly!* se muž a žena drží za ruce a zpívají zamilovanou píseň. VALL-I zpozorní a přijede blíž k obrazu.

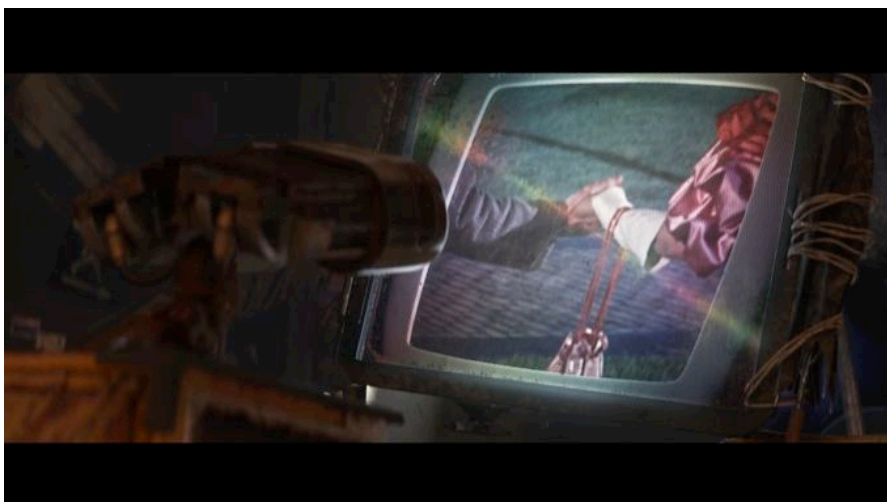




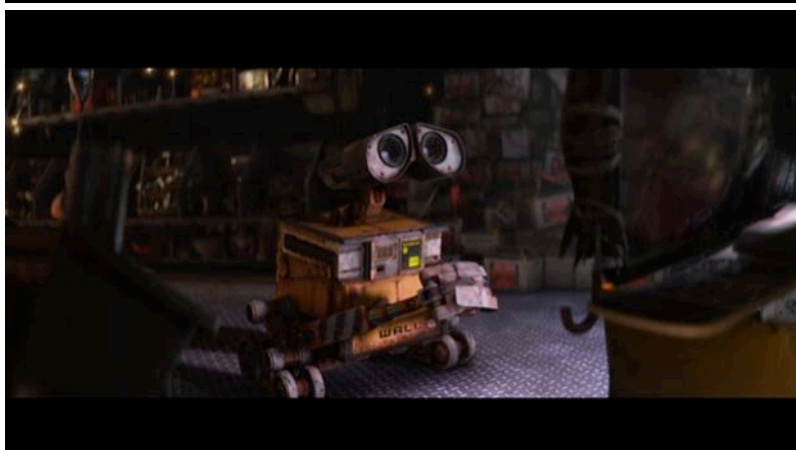
VALL-I nejen sbírá hezké věci, které mezi odpadky nachází, ale také sbírá střípky písní, které jej rozechvějí. Stiskne tlačítko nahrávání na svém zabudovaném magnetofonu.



Pozorně sleduje detail na lidské ruce.



Detail se odráží i v jeho očích. Odlesk na sklech (očích) se ve filmu *VALL-I* opakovaně objevuje ve chvílích, kdy chtějí tvůrci zdůraznit to, nač se VALL-I dívá. Vždy v takový moment navíc prožívá silné emoce.

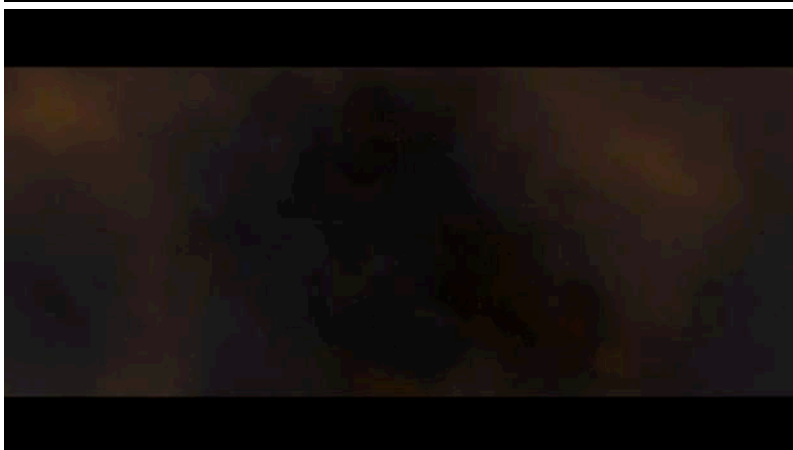
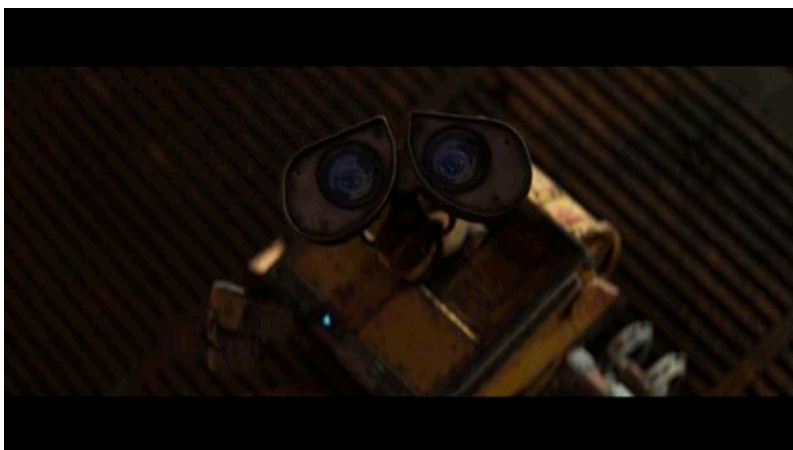


VALL-Iho samota se zdůrazní detailním záběrem na jeho ruce, které i díky malé hloubce ostrosti lépe vyniknou. Robot napodobuje lidský dotek. Prakticky každý z filmů studia Pixar má nějaké své gesto podstatné pro hrdiny či téma, zde je to právě spojení dvou dlaní, které symbolizuje sounáležitost a blízkost.



Úvod ohraničuje scéna, kdy WALL-E jde vyklepat svoji krabičku před kontejner, v němž bydlí. Vzhledne vzhůru na nebe, mezi prašnými mraky je vidět kousek vesmíru, několik hvězd.

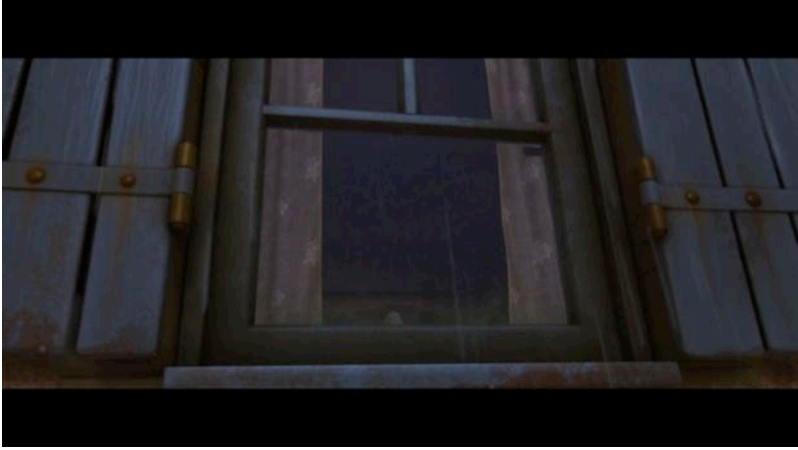
WALL-E si znovu pustí nahranou píseň a dívá se na nebe. Opět můžeme vidět ono zrcadlení v jeho očích. Tvůrcům se zde podařilo zachytit touhu malého robota po tom, s někým být. Vzhlíží nad sebe s otázkou, zda někde jinde ještě někdo jiný je? Co jej vůbec čeká? Motiv osamocení a potřeby sounáležitosti zde graduje.



Výše detailněji popsané expozice se různí nejen svojí náladou, ale i způsobem, jak důležité informace o postavách, příběhu a jeho okolnostech předávají. *Příběh hraček* neustále pracuje s budováním očekávání a napětí – motivace se tedy opírá o divákovu otázku, co bude následovat. Naopak u *VALL-Iho* napětí autoři nebudují a otázka směřuje především opačným směrem – co tomuto stavu předcházelo?

Touto otázkou přímo začíná *Ratatouille*.







Vstupujeme přímo do akce – oknem proskočí malá krysa, hlavní hrdina, s knihou nad hlavou. Obraz se zastaví a ústřední postava začne vyprávět. Nástup hrdiny je zde tedy velmi rychlý a přímý, žádné postupné odkrývání. Následující záběry se vracejí v čase a expozice nám začne předávat informace o tom, kdo Remy je, jak se svým stádem žije, že má rád jídlo a touží po tom stát se kuchařem. Expozice končí v momentě, kdy se znovu dostáváme do bodu, kdy Remy utíká z domu a proráží knihou okno.

Pokud bychom hledali nějaký pravidelný postup, expozice u studia Pixar kromě uvedených výjimek využívá motivace diváků zajímat se o to, co bude následovat. Úvody obsahují zásadní informace o hlavním hrdinovi a snad kromě *Příšerek s. r. o.* a *Života brouka* otvírají také dílčí motivy, s nimiž se v následujícím ději bude pracovat. Kupříkladu v *Hledá se Nemo* začíná expozice jako poklidná idylka páru dvou mořských klaunů (Merlin a jeho žena), přičemž však přijde dramatický zvrat, který zapříčiní, že Merlin zůstane sám jen s jedinou jikrou – Nemem. Zde se nacházejí příčiny, proč je výchova Merlina tak upjatá, soustředí se na bezpečí svého syna, omezuje jej a v neposlední řadě Merlina díky události v expozici ovládá strach, jenž sehraje zásadní roli v bodu zvratu, kdy Nemo odnese potápěč.

Výše popsané expozice navíc odkryly přístup, v němž se slučují všechny funkce expozice – vyjasnění, motivace a očekávání. První z nich divák využije k tomu, aby

dokázal pochopit kontext, v němž je příběh zasazen. Dostáváme se znovu k otázkám kdy, kde, kdo. Ukazuje se, že Pixar rád předává informace pomocí nápodoby různých rozhovorů, videozáznamů či archivních materiálů. Jen ve filmu *Ratatouille* využijí tvůrci voiceoveru, resp. hlavního hrdiny coby vypravěče, který informace může předat divákům přímo. A pouze v *Příšerkách s. r. o.* a *Příběhu brouka* ono vyjasnění probíhá explicitně formou dialogu mezi postavami (ozřejmění toho, proč a jak získávají příšerky energii, respektive proč musejí mravenci sbírat úrodu navíc). V ostatních případech jde vesměs o kombinaci dialogů, monologů nebo samotné akce (a podstatných gest), skrze něž si divák informace skládá dohromady.

4.1.3 In media res

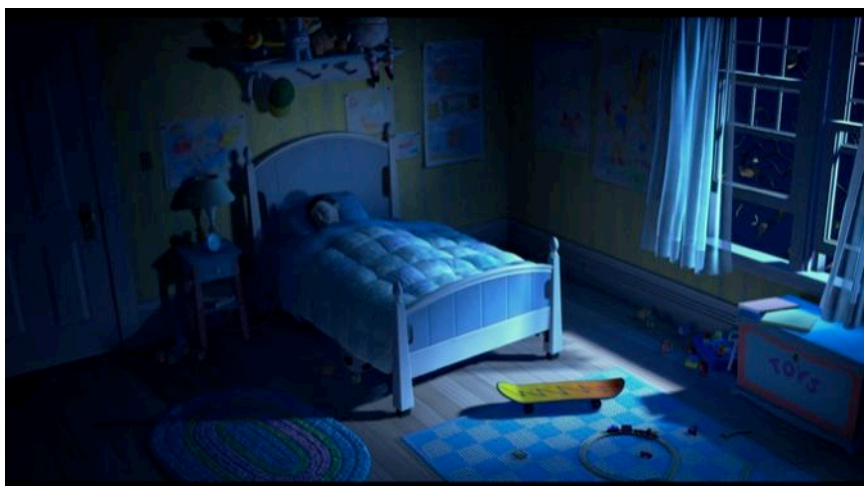
U stručné charakterizace úvodu filmu *Ratatouille* jsme zmínili termín *in media res*, který značí, že divák hned v prvních záběrech vstupuje do samotné akce. Porovnáme-li expozice filmu z *Příběhu hraček 3* s filmem *VALL-I*, rozdíl je zcela patrný, a to už například v množství záběrů, respektive v jejich délce.

Expozice *Příběhu hraček* trvá zhruba 4 minuty a 40 sekund a obsahuje 90 záběrů, což vychází zhruba 3 sekundy na jeden záběr. Expozice u *VALL-Iho*, kterou jsme se v předchozí kapitole zabývali, je dvojnásobně dlouhá, přičemž obsahuje 94 záběrů, prakticky tedy totéž, co o polovinu kratší úvod filmu *Toy Story 3*.

Právě třetí díl trilogie o hračkách nejcitelněji využívá uvedení diváků do děje skrze akci. Tatáž strategie se objevila již v druhém dílu, ale až ten závěrečný expozici vybudoval dostatečně dynamicky, aby se mohl film porovnávat s hranými hollywoodskými blockbustery.

Vzhledem k tomu, že druhý i třetí díl *Příběhu hraček* nemusí de facto představovat nové hrdiny a prostředí a časové ukotvení je také pro diváky čitelné, vytvořili autoři před samotnou titulkovou sekvencí dynamický sled záběrů, které zasazují hrdiny příběhu do nového prostředí – druhý díl je odkazem na sci-fi žánr (a parafrázuje i *Hvězdné války*), zatímco třetí pracuje s několika atributy westernového žánru. V obou případech však jde o fiktivní příběh uvnitř příběhu, konkrétně tedy o počítačovou hru (*Toy Story 2*) nebo o hraní si v dětském pokoji (*Toy Story 3*), kdy obě hry ale vnímáme reálně.

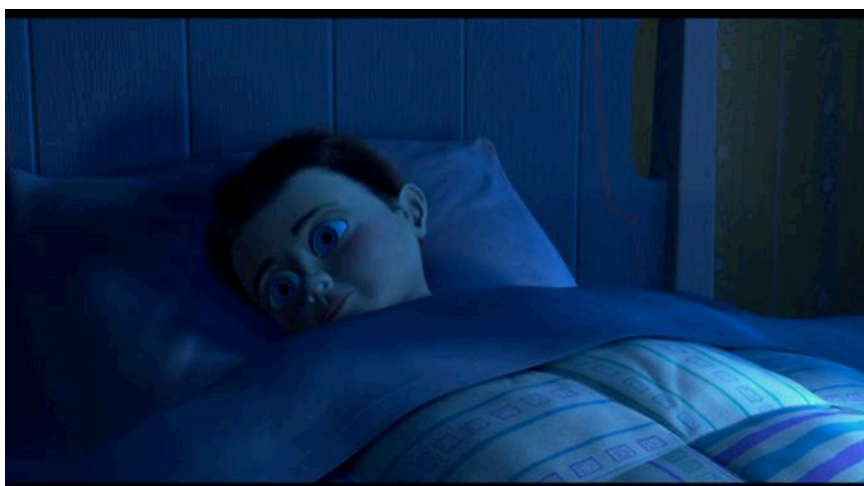
O expozici typu *in media res* se částečně dá hovořit ještě u *Příšerek s. r. o.*, neboť vše začíná jako strašidelný film.

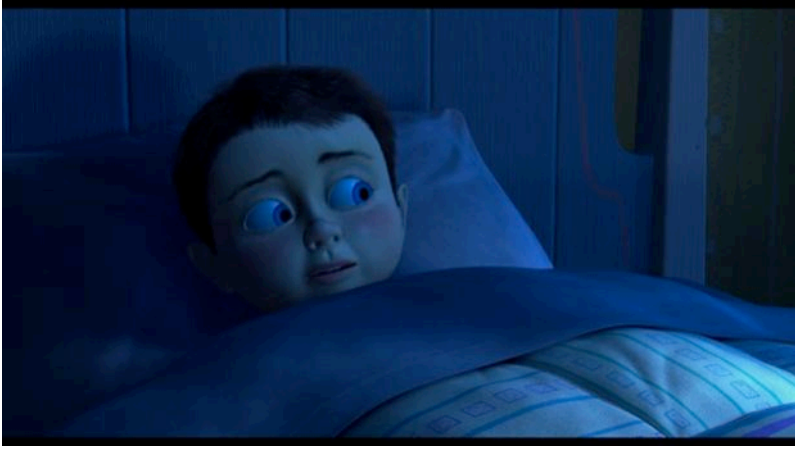


Uvozující záběry představují prostředí. Dětský pokoj ponořený do večera.



Pro vybudování většího napětí zde máme tajemné ticho, stejně jako vlající záclony u oken.







Když si chlapec všimne pootevřených dveří a jakéhosi chapadla, strachem schoulí hlavu do peřin, poté ji za chvíli zase zvedá a kontroluje, jestli tam chapadlo ještě je.



Ukáže se, že jde o kus oblečení. On i divák si tak může oddychnout.

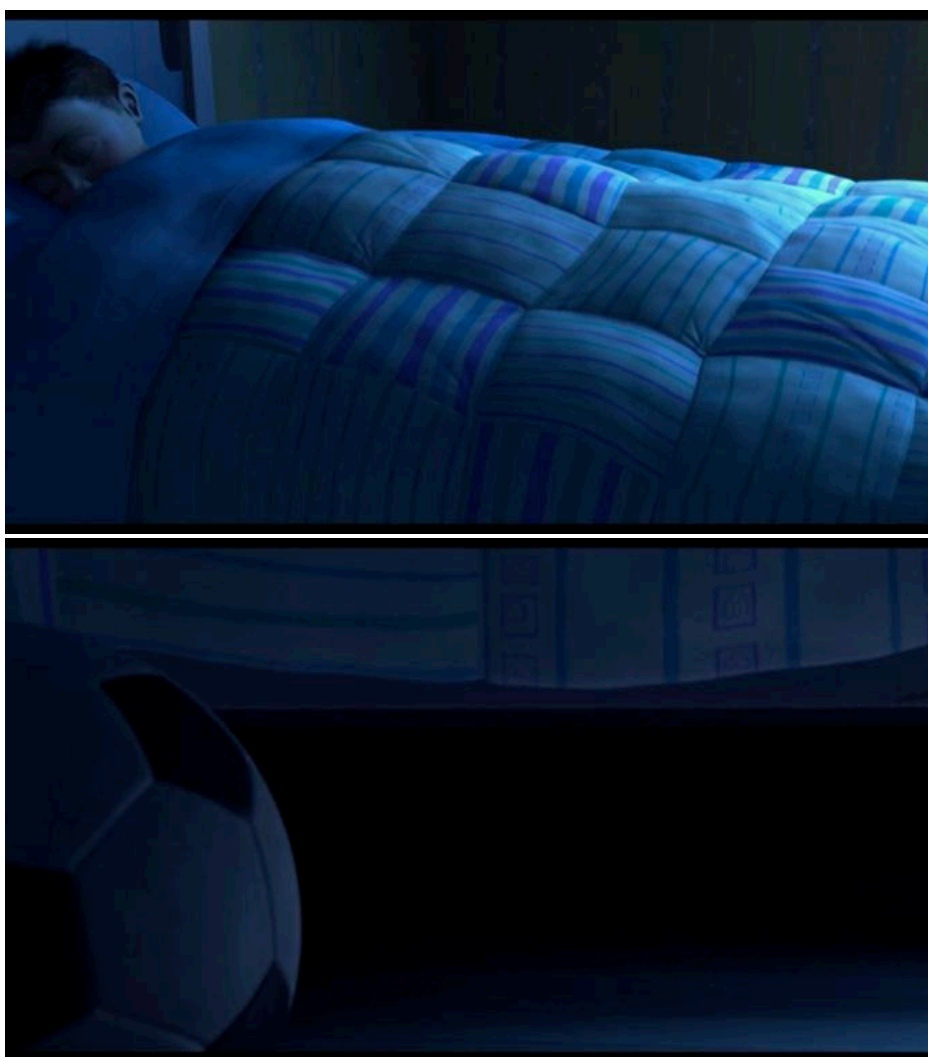


Jenže v tuto chvíli začne divák mít více informací. Napětí vzniká na základě toho, že my jakožto diváci vidíme, že chlapec v klidu spí, ale přitom se něco v jeho pokoji skutečně děje. Nejprve zvláštní stín...





... poté kamera pomalu směřuje dolů až k podlaze.



... a my uvidíme svítící oči nějakého monstra.



Po střihu se kamera dívá od podlahy vzhůru směrem k dítěti, což už samo o sobě nevěstí nic dobrého.



Monstrum se skutečně nad postelí objeví.





Dítě něco vycítí, náš pohled se tentokrát změní a vidíme jej přes „rameno“ příšery.





Dítě se v posteli zvedne a začne hrůzou křičet, očekáváme, že monstrem mu něco provede,



jenže to začne křičet zděšením také.



Vše se tím najednou odlehčí. Příšera uklouzne, dopadne na ostré předměty, skáče a hystericky křičí.



Poté si všimne (a my s ní), že chlapec ve skutečnosti není živý.





I ruchy okolí dávají tušit, že toto není normální pokoj. Ukáže se, že šlo jen o simulátor, na kterém se měla příšera naučit děti strašit.



Za pomoci následujících záběrů a dialogů se situace uklidňuje a tvůrci se spíše soustředí, aby nám předali důležité informace, třeba o tom, že příšerky si musejí dávat pozor, aby při strašení nenechaly otevřené dveře, neboť by skrze ně mohlo něco/někdo vniknout do jejich světa. Jde o upozornění směřující k vyučovaným příšerkám, ale současně i k divákovi, neboť právě nezavřené dveře (a dveře vůbec) sehraji v příběhu zásadní roli.



Výše popsaná expozice ukazuje, že také způsob in media res může předávat potřebné informace divákům, současně ale více upřednostňuje práci s motivací a očekáváním, aby je hned zkrájí film zaujal.

O poznání dynamičtější expozici mají *Úžasňákovi*, pokud ovšem nepočítáme předtitulkovou sekvenci složenou ze záznamu rozhovorů s hlavními hrdiny. V expozici se ukáže především síla a schopnosti pana Úžasňáka. Dynamická, ale mnohem lyričtější je pak úvod v *Rebelce*, který má představit Meridu jako dívku toužící po seberealizaci, po poznání, zejména ale po svobodě. Proto se v expozici objevuje mnoho jízd kamerou, široká prostranství, panoramatické záběry na krajinu, celky a velké celky...

4.2 VÝVOJOVÉ VZORCE

S vývojem syžetu vytyčí příčiny a následky konkrétnější vývojový vzorec. Nikde se nenachází úplný výčet takových vzorců, proto se zde podíváme pouze na ty, které bývají velmi časté – a to i u studia Pixar. S vývojovými vzorci se to má podobně jako s filmovým žánrem, ostatně obojí bývá mnohdy velmi provázané. Vývojový vzorec lze vnímat jako syžetovou kostru, nebo páteř celého vyprávění. Po prvním bodu zvratu a nastolení kolize se dá odhadovat, jakým směrem se syžet bude ubírat, zda půjde o něčí záchranu, nebo pátrání, zda třeba bude hrát podstatnou roli motiv cesty... Právě tyto vzorce se v hollywoodských filmech často opakují a typické jsou i pro studio Pixar.

Hledání a především záchrana totiž umožňuje zdůraznit potřeby přináležení, motiv socializace a přátelství. Cesta bývá pro změnu vděčná pro pestrost prostředí a z dramaturgické roviny nabízí spíše sled epizod (dílkách dobrodružství), což poskytuje větší flexibilitu pro tvůrce a naopak bohatost a různorodost pro dětského diváka.

4.2.1 Syžet směřující k cíli

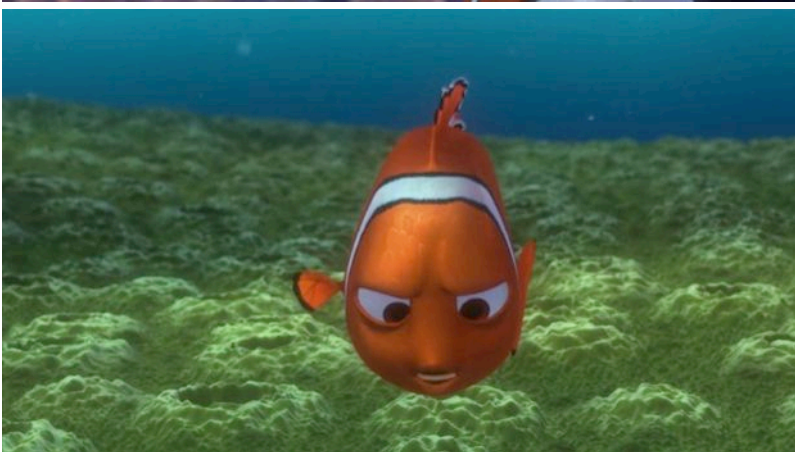
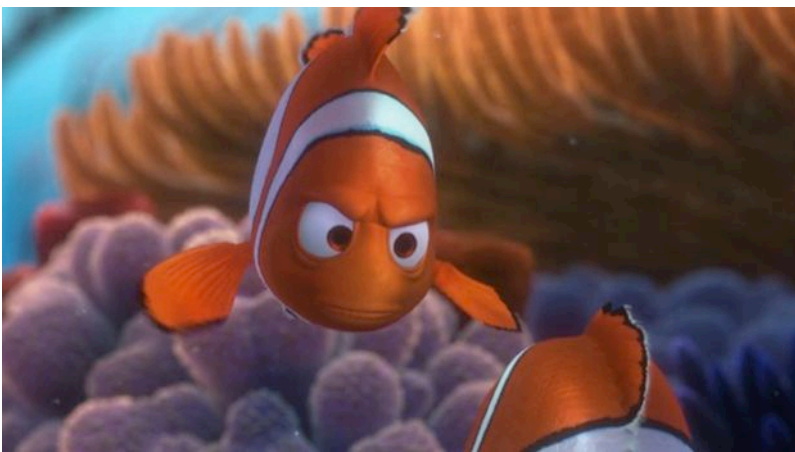
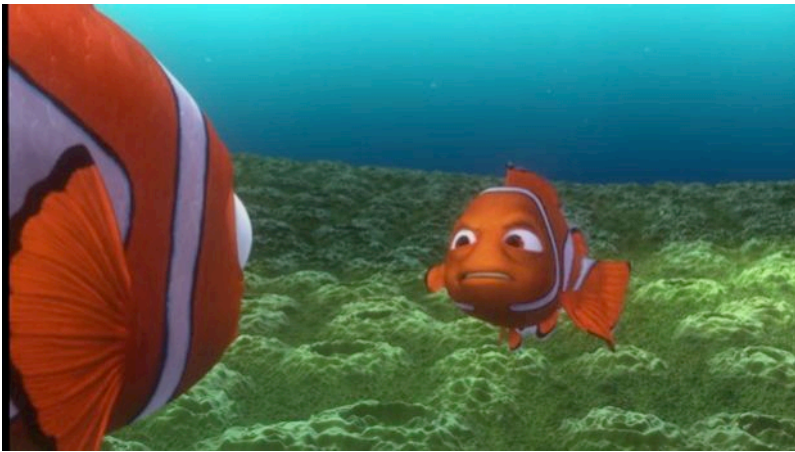
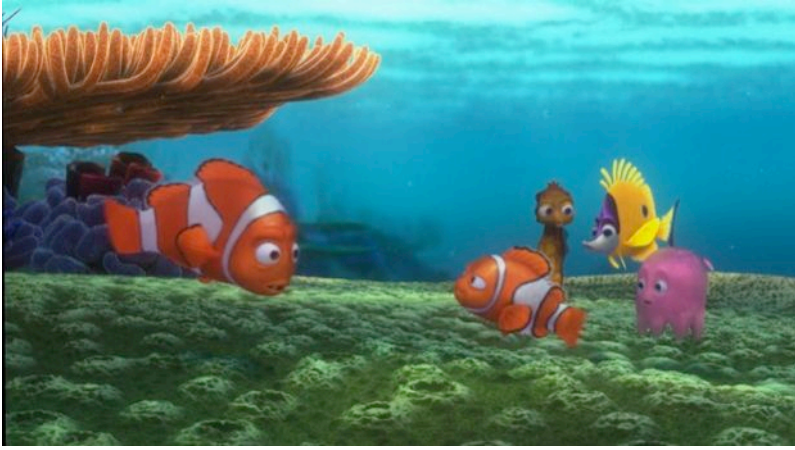
Nejděčnějším, obzvláště pro rodinné animované filmy, je syžet směřující k cíli. Aby jej mohly chtít postavy dosáhnout a aby vývojový vzorec dětští diváci dokázali pochopit a postavám proto fandit a prožívat jednotlivé body zvratu, musí být cíl srozumitelně definován.

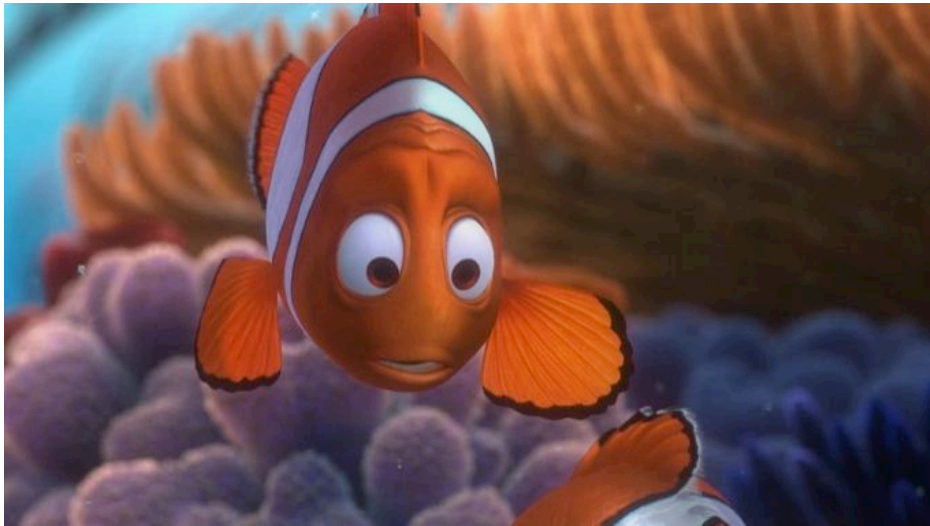
Pokud jde o záchranu, pojí se s konkrétní postavou či postavami, jež se nacházejí na konkrétním místě a mají konkrétní problém – třeba to, že jim hrozí nebezpečí (*Toy Story 1-3, Hledá se Nemo, Úžasňákovi*), nebo jsou zkrátka odtržené od přátel či rodiny, nebo jsou zakleté (*Rebelka*).

U vývojového vzorce zaměřeného na motiv cesty se soustředíme přednostně na samotný akt cestování, ne tolik na cíl (*Vzhůru do oblak*). Cesta, jak si ještě ukážeme, nemusí být nutně fyzický přesun z místa na místo, ale také cesta k poznání, kterou zastupuje film *Auta*. Zde ale můžeme nazvat vzorec i jako *změna ve vědění*, postava se něco dozví, pozná a na základě toho jinak jedná a změní se, což akcentuje i *Rebelka*, nicméně vývojem prochází většina hlavních hrdinů studia Pixar, a proto bychom tento syžetový vzorec našli prakticky v každém filmu.

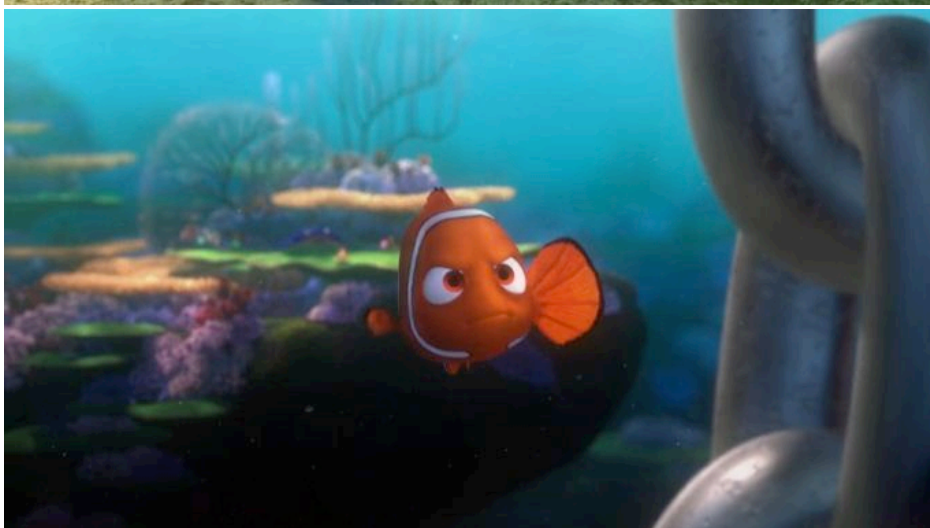
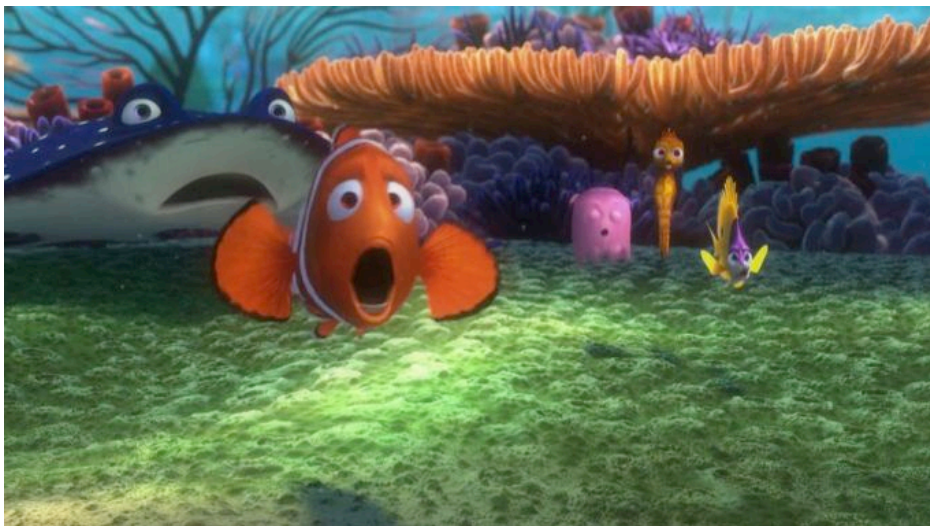
Podíváme-li se nyní na motiv hledání a záchrany, vyloženě příkladnou ilustrací se nám stane *Hledá se Nemo*, film, pro který je stejně tak podstatný motiv cesty. Pro syžet s motivem záchrany bývá typické, že postava A (Merlin, otec Nema) do jisté míry zapříčiní, že se postava B (Nemo) ocitne v nebezpečí. Motiv hledání a záchrany se opakuje v rodinných animovaných filmech, pro něž je podstatné téma mezigeneračních vztahů, mnohdy spojené s tématem hledání vlastní identity (dítě) a respektu u rodičů. Většinou bývá větší podíl „viny“ na rodiči, jeho nepochopení. Merlina příliš ovládají obavy o bezpečí jeho syna, navíc jeho schopnosti podceňuje, neboť Nemo má jednu ze svých ploutví menší.

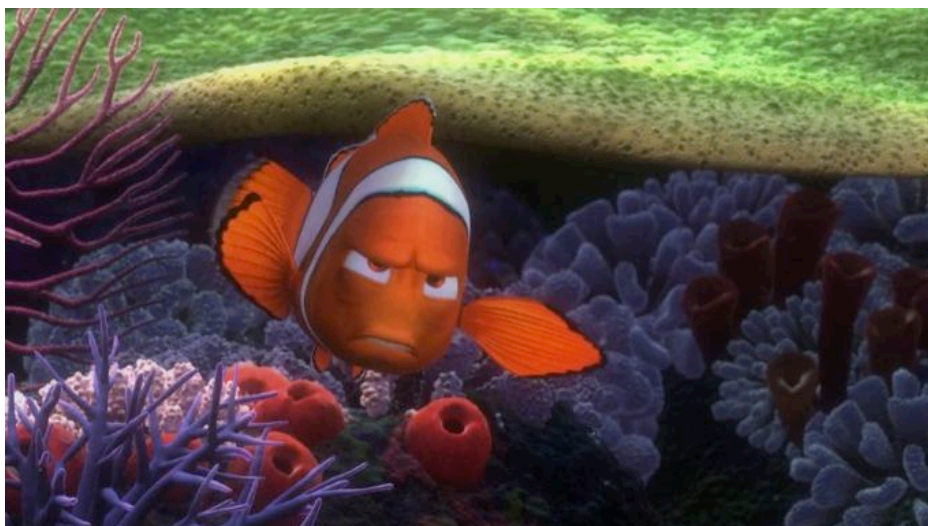
Podobný mezigenerační vzorec nalezneme i u dalších studií (*Divočina, Happy Feet, Strašpytlík...*), studio Pixar s ním pracuje pouze u *Hledá se Nemo* a *Rebelky*. Ta však mnohem více problematizuje právě onu vinu u rodiče, neboť posiluje tvrdohlavost dcery a naopak racionalizuje důvody, které vedou Elinor (matku) k jednotlivým rozhodnutím.





Vývojový vzorec v *Hledá se Nemo* má svoji „oporu“ v úvodní expoziční, o níž byla řeč v kapitole o úvodech filmů. Na jasných obrysech pak nabírá ve chvíli, kdy se Nemo rozhodne neuposlechnout otce a pluje na dotek k člunu na hladině oceánu.





Merlin pouze volá a vyhrožuje, nevydá se však za okraj útesu, což se mu vymstí, neboť Nema odchytne potápěč a nabere jej do sáčku. Teprve poté Merlin opustí bezpečný prostor, svoji komfortní zónu, a to díky návalu silných emocí (šok, pud záchrany svého syna), které přehluší jeho obavy o sebe sama.

Podobně, jen s variacemi, se setkáme s konflikty i u jiných filmů, pro které je vývojový vzorec spojený s motivem záchrany. Ne nutně musí však docházet k přímé konfrontaci nebezpečí hned při oddělení potomka od rodiče. Dítě se může trucovitě vzdálit, teprve pak se dostat do rizika, když jej otec nevidí. Některé filmy jiných studií vzorec obracejí a do nebezpečí se dostává rodič, kterého se potomek vydá zachraňovat.

Tak tomu je i v *Rebelce*, jen s tím dodatkem, že se od sebe dcera s matkou neoddělí fyzicky, naopak dcera matku přeměněnou do medvěda odvádí mimo hrad, do lesa. Zde jde pouze o vývojový vzorec s motivem záchrany (a hledání řešení), nikoliv však cesty, neboť zde schází právě ono fyzické odloučení.

Abychom však ještě nesměřovali k motivu cesty, zůstaneme chvíli u motivu záchrany. Ten akcentují všechny tři díly *Příběhu hraček*, už proto – jak bylo řečeno – že celá trilogie zdůrazňuje mezilidskou socializaci a potřebu přátelství. Silná individualita není popírána, ostatně Woody i Buzz zůstanou vůdčími osobnostmi společenství, ale stěží může existovat bez pevných vztahů s dalšími postavami, bez vzájemné důvěry.

V prvním díle *Příběhu hraček* se dopouští ze žárlivosti Woody odsouzeníhodného činu, Buzz vypadne z okna domu a následující body zvratu přivádějí Buzze i Woodyho, jenž se jej rozhodne zachránit, do nebezpečí. *Příběh hraček*, stejně jako *Rebelka*, neodděluje postavu A a B od sebe. Woody hodlá Buzze zachránit tak, že jej přivede zpět domů. Záchrana se však komplikuje a i role se prostřídají, neboť v nebezpečí se ocitnou posléze oba dva. Nakonec motiv záchrany nezůstává pouze záležitostí Woodyho a Buzze, ale i dalších hraček, které se zapojují do akce. Podobný vzorec se opakuje i ve

druhém a třetím dílu. A v každém z nich lze vypožorovat i motiv cesty za záchranou, zde však ne kvůli sbírání nových zkušeností, jak tomu je u *Hledá se Nemo*, ale kvůli větší dynamice a možnostem, kterak rozehrát více akce a budovat napětí. Přesně jako u *Úžasňákových*, kam se za záchranou svého otce (pana Úžasňáka) vydává rodina. Přesun na ostrov není podstatný a veškeré „cestování“ se omezuje, velmi podobně jako u *Příběhu hraček*, na nevelký prostor, kde co místnost, dílčí oblast ostrova, to impuls k novým problémům a nové akci.

Vývojový vzorec, kdy syžet směřuje k cíli, má výhodu v jednoznačném vyústění – postavy zachránců se přibližují k místu, kde se hrdina, jenž záchranu potřebuje, nachází. On sám se může snažit také osvobodit (viz Nemo a další ryby z akvária), tak či tak, jde o střetnutí dvou bodů, které k sobě v rámci tohoto vývojového vzorce postupně a jistě směřují. Gradace pak spočívá v tom, že zachraňované postavě bezprostředně hrozí konec: Nema si má odnést dívka jménem Darla, která se k rybám hezky nechová..., pan Úžasňák bude Syndromem zabit, Woodyho i Buzze čeká exploze, neboť kluk Sid je hodlá na raketě odpálit do vzduchu, královně hrozí, že už navždy zůstane medvědem... Z výše uvedeného můžeme vyvodit, že tvůrci v Pixaru zapojují do syžetu směřujícího k cíli (u motivu záchrany) také vývojový vzorec syžetu spojeného s časem. O něm bude řeč ještě zvlášť.

Když se nyní vrátíme k filmu *Hledá se Nemo*, znovu zdůrazníme, že účinně spojuje hledání (Merlin jistou dobu pátrá, kde se vlastně jeho syn vůbec nachází) a záchranu s motivem cesty. Otec se vydává napříč oceánem, cesta představuje určitou skládku, kdy Merlin sbírá další detaily k tomu, kam a jak se za Nemem dostat. Motiv cesty v tomto vývojovém vzorci má však také funkci obohacování postavy o nové zkušenosti a nová poznání. Merlin díky své záchranné misi, tím že opouští bezpečí domova a putuje oceánem, se zbaví nadbytečných obav a strachu, vystoupí z komfortní zóny, rozpozná důležitost sbírání nových zkušeností a v neposlední řadě se naučí komunikovat. V tomto je na tom podobně i Blesk McQueen z *Aut*, který sice přímo necestuje, ale podniká niterné putování, díky němuž začne rozpoznávat důležitost vztahů, pozná nové/jiné hodnoty, mnohem důležitější pro život, než ty, které doposud zastával, naučí se větší pokoře.

Pro cestu je typická epizodičnost vyprávění. Během putování se totiž nejen mění prostředí, ale potkávají se i nové postavy, nové osobnosti, hlavní hrdina je konfrontována nejen s nimi, ale i s různými nástrahami. Každá z epizod v rámci děje vybuzuje hrdinu k aktivitě, testuje jej a po zdolání překážky posouvá dál.

Zatímco jsme si uvedli funkční kombinaci motivu cesty a záchrany, film *Vzhůru do oblak* tak jednoznačně svůj cíl, k němuž syžet směřuje, zformulovaný nemá. O Carlovi bude mnohem více pojednáno na stránkách kapitoly o typologii postav, přesto jen ve stručnosti dodáme, že on se na své putování vydává především pro jeho realizaci – tedy

pro cestu samotnou. Ano, na konci má sice stát pomalovaný starý dům na skále nad vodopády, ale smysl celé výpravy vězí v odvaze ji uskutečnit. Carl se na to s manželkou během společného života chystali, ale ono slibované a vytoužené dobrodružství nedokázali zrealizovat. Na sklonku jejího života hodlal Carl ženě alespoň dopřát výlet do exotických krajín, ani to se neodehrálo, neboť manželka zemřela. A protože Carl, izolován od světa, nemá žádné jiné vazby, než vazby ke svému domu, rozhodne se s ním přesunout k vodopádům a dopřát tak své zesnulé ženě tento „odkaz“ a splnit jí sen alespoň posmrtně. Celý vývojový vzorec filmu je ale tak seskládán, že během jeho sledování nás ani tak tolik nezajímá, zda se mu podaří dům nad vodopády dosadit, ale prožíváme s Carlem jeho dobrodružnou „plavbu“ nebem, bez ohledu na finální tečku.

Vzhůru do oblak, jak ostatně motiv cesty nabízí, využívá atributů tzv. road movie. V takových filmech bývá podstatná právě ona cesta, přesouvání, pocity a zkušenosti, které během ní přicházejí. U *Hledá se Nemo* toto bylo ve stínu neustále zdůrazňovaného cíle (záchrana Nema), u *Vzhůru do oblak* se veškerá pozornost vyprávění soustředí na „právě tady a teď“. Nabízí se srovnat *Auta* s cestou Carla Fredricksena. *Vzhůru do oblak* může být vnímán jako spojení road movie s dobrodružným filmem, zatímco pro *Auta* částečně „kulhá“ i nálepka road movie. Cesta se odehrává na jednom místě (syžet spojen s prostorem), proto Blesk řeší překážky, které mu přináší komunikace s okolím, konfrontace jeho Já a povahy a potřeb s obrazem světa. Ve valné většině však jde o duševní a duchovní zrání, snad proto film působí mnohem pomaleji, což ostatně má ve výsledku své dramaturgické opodstatnění, neboť právě ona pomalost stojí proti rychlosti a povrchnosti expozice. Film však nakonec v rychlost vyústí, neboť Blesk se vydává zase na závodní okruh, ale obohacen o nabyté poznání, proto závod probíhá jinak a my si můžeme domýšlet, že Blesk už nyní neprahne po vítězství a neustálém shonu a solitérství.

4.2.2 Syžet spojený s časem

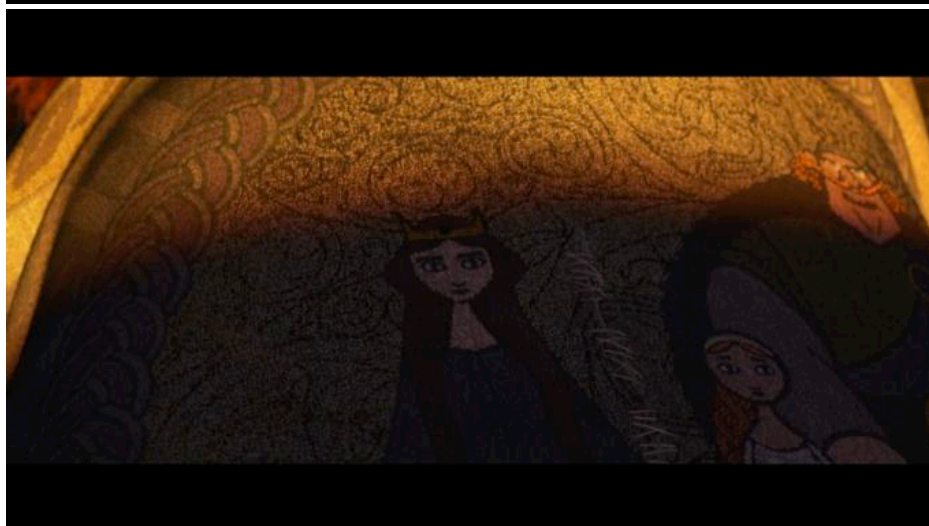
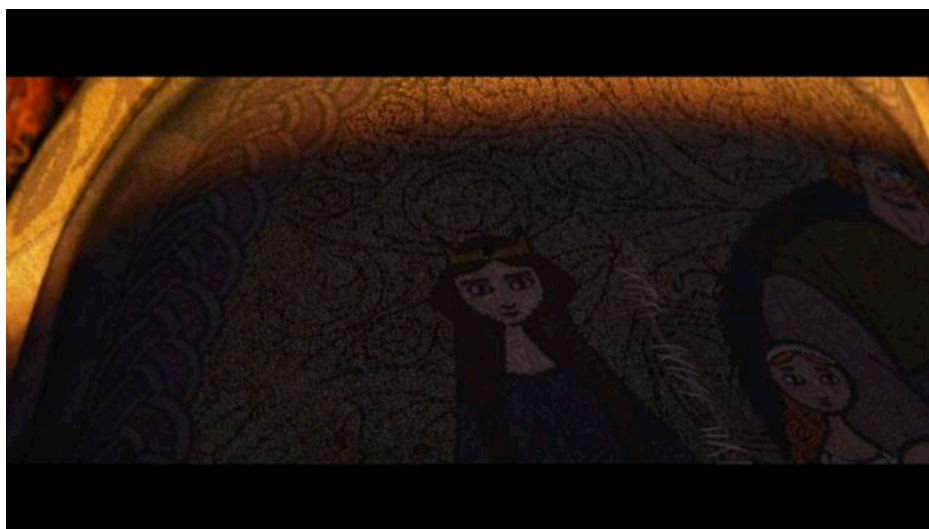
V předchozí kapitole o syžetu směřujícím k cíli, zvláště jde-li o motiv záchrany, jsme se zmínili také o syžetu, pro nějž je důležitý aspekt plynoucího času. Lépe by se hodilo spíše napsat „zbývajícího času“, neboť právě ono pomyslné odpočítávání funguje jako vhodný pomocník při budování napětí a gradaci. Ve filmech studia Pixar nenalezneme rytmus udávaný přímo hodinami, snad jen u *Hledá se Nemo* se takový záběr objeví, jako je typické při filmech, kde hrozí výbuch bomby. Přesto tlak zbývajícího (a tedy běžícího) času se do syžetu dostává, a to třeba formulací pevného časového ohraničení. V *Příběhu hraček* má v plánu Sid odpálit raketu s Buzzem Raketákem. Nevyjde mu to, neboť je škaredé počasí, proto odloží „start“ na následující den. Woody ví, že musí Buzze zachránit dříve, nežli se Sid probudí, respektive, než škrtne zápalkou. Konkrétní časový údaj a jeho odpočet jemu a ani nám před očima neběží.

Obdobně tomu je u druhého dílu, kde hračky se vydají zachránit Woodyho, kterého hodlá prodejce spolu s dalšími kousky kolekce (Jessie, koník a Zlatokop) odvést z města a prodat je do japonského muzea hraček. Neznáme konkrétní čas, ale spolu s hračkami víme, že se záchrana musí odehrát do odletu. (Ideálně pochopitelně ještě před opuštěním domu, ale právě s různými posuny/body zvratu syžet spojen s časem pracuje.)

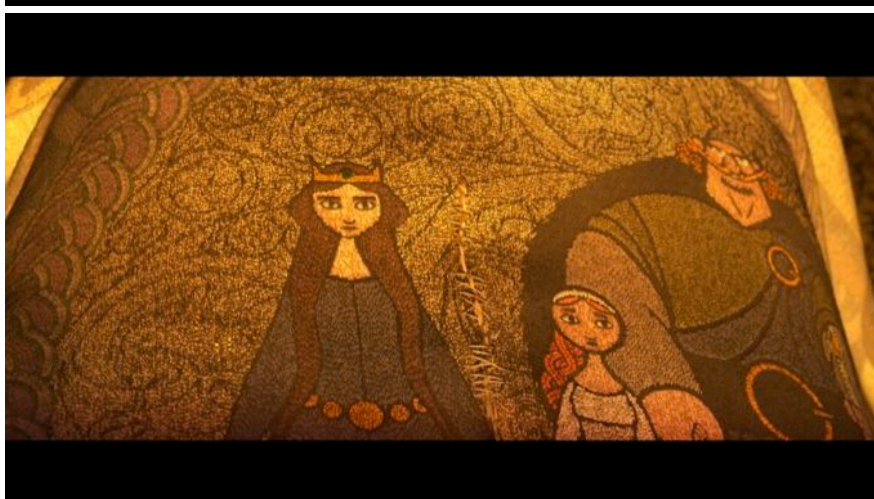
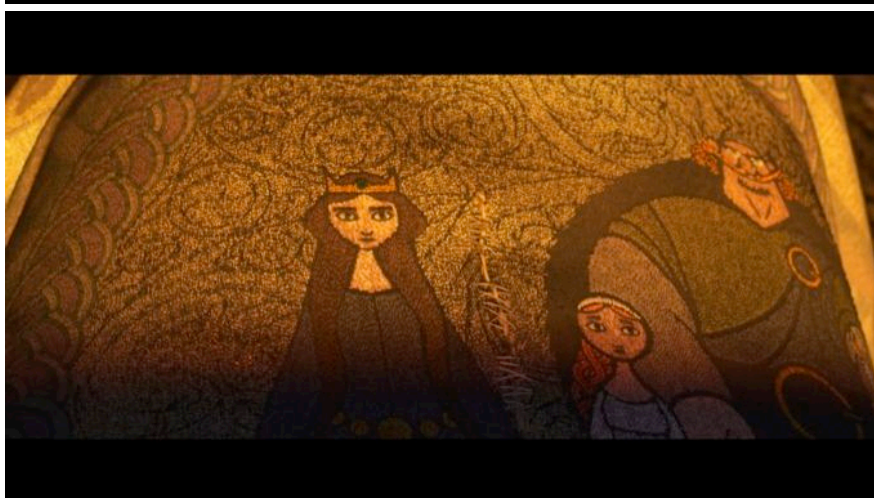
Ne zcela jasná je chvíle, kdy se mají kobylinky v *Životě brouka* znovu vrátit do mraveniště a vyzvednout nasbíranou úrodu. Do té doby ji ale musejí mravenci nastřádat, respektive do té doby se musejí připravit na obranu.

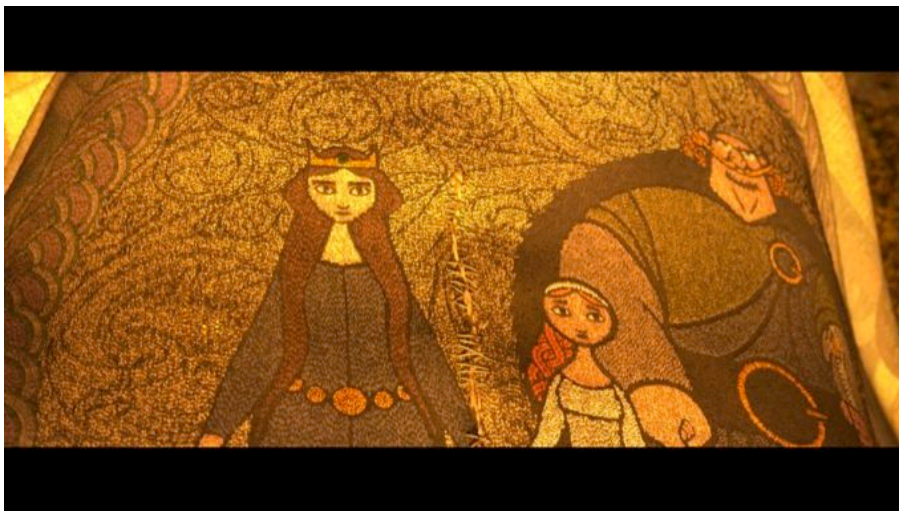
Ještě méně je konkretizován úmysl zničit pana Úžasňáka. Syndrom se o to přímo pokoušel, poté jej ale zajal a není přesně jisté, zda to bude v nejbližší možné chvíli, nebo až poté, co Syndrom zrealizuje jeden ze svých plánů, jak se před lidmi ukázat coby nový typ skvělého hrdiny.

Naopak u *Rebelky* známe časové omezení, které (pak s východem slunce) zapříčiní, že už se Elinor zpět do lidské podoby nepromění.

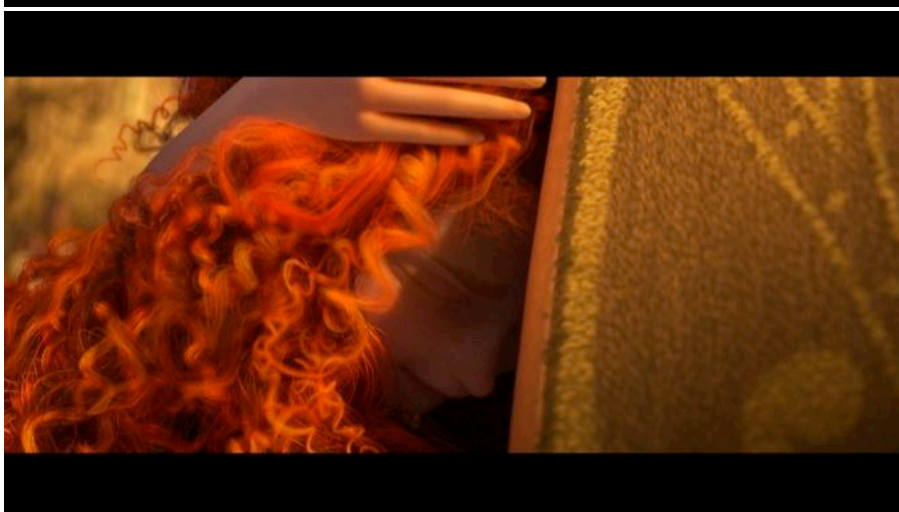


Zdá se, že se Meridě nepodařilo prolomit kouzlo. Přichází východ slunce a tvůrci úmyslně zúží záběr pouze na detail, v němž se nachází tapisérie s vyobrazením rodičů a dcery. Svít slunce postupně vytlačuje tmu, což tentokrát nevěstí nic dobrého.





Kamera se v momentě, kdy už se tapisérie nachází v plném ozáření nového dne, zaměří na smutnou Meridu. V domnění, že je přitisknuta stále k medvědici, pláče, ale najednou se z horního okraje záběru vynoří ruka a Meridu pohladí.





Syžet spojený s časem má tu přednost, že ještě citelněji ohraničuje „prostor vyprávění“, známe finální chvíli, do níž se musí vše stihnout, jinak hrozí fatální důsledky. Tzv. *deadline* určuje i rytmus filmu, s ubývajícím časem se povětšinou zkracují záběry, objevuje se více překážek, aby se v samotném finále, kdy už vše spěje k vyřešení, objevila ještě jedna, která znovu oddálí šťastný konec. U hollywoodských filmů, v nichž soupeří kladné postavy se zápornými, se finální bod zvratu pojí právě s tzv. záporáky, studio Pixar ale příliš záporné hrdiny nevyužívá, u syžetu spojeného s časem se ale objevuje – u *Úžasňákových* je to Syndrom, u *Toy Story 3* růžový medvěd Lotso, u *Rebelky* nejde v pravém slova smyslu o zápornou postavu, ale spíše součást legendy (zakletý medvěd), který do děje ve finále vstoupí a situaci zkomplikuje.

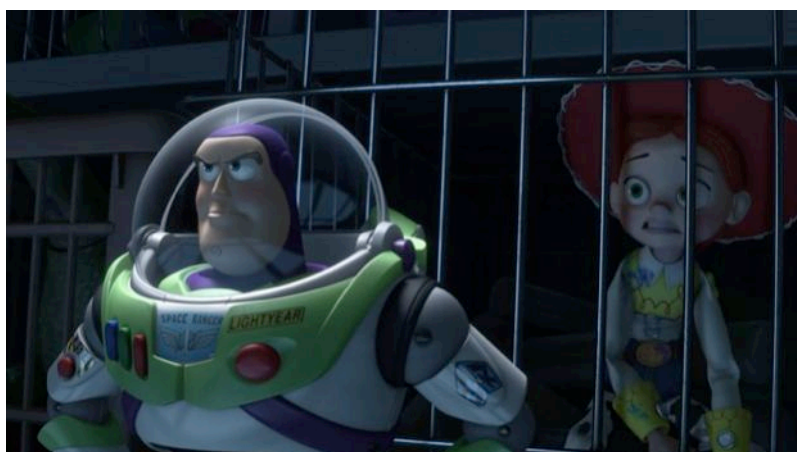
U probíraného vývojového vzorce lze najít také další průvodní jev – s blížícím se *deadlinem* postavy jednají mnohem více pod tlakem spontánních emocí, jsou neurotičtější a mohou se dopustit chyb. I studio Pixar využívá vzorce, kdy má kladný hrdina tendenci pod tlakem pomoci zápornému, což se mu vymstí (*Toy Story 3*).

4.2.3 Syžet spojený s prostorem

Třetí nejpoužívanější druh vývojového vzorce představuje syžet spojený s prostorem. Bývá typický pro filmy, jejichž děj se odehrává v jediné lokaci. U studia Pixar se objevuje překvapivě často: až na výjimku ve druhé třetině filmu u *Příběhu hraček 1*, poté u *Života brouka*, *Příšerek s. r. o.*, *Aut*, *Ratatouille*, *Příběhu hraček 3* a vesměs také u *Rebelky*. Přičemž omezený prostor zabírá největší část řešení krize a gradace filmu i u druhého dílu *Příběhu hraček*, *Úžasňákových* a *Vzhůru do oblak*.

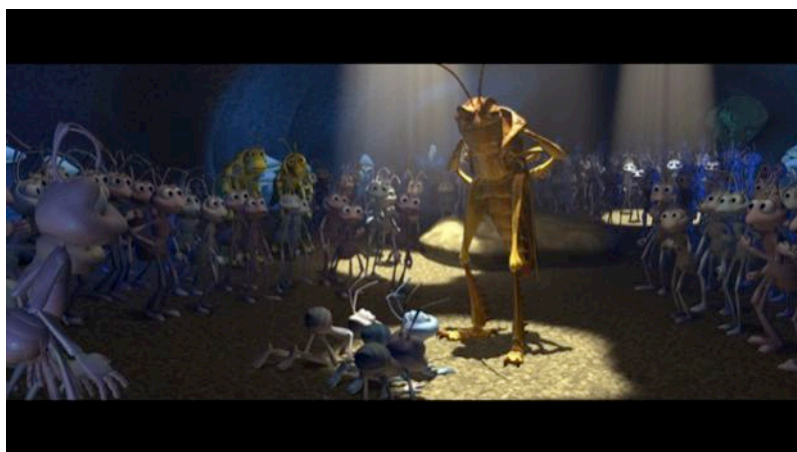
Všechny díly trilogie *Příběhu hraček* mají společné, že se syžet spojený s prostorem vztahuje k uvěznění postav. Woody s Buzzem se nacházejí v zajetí v domě, kde žije i Sid, zlý kluk, který hračkám ubližuje. Pro hračky jakákoliv změna prostoru představuje

riziko a velkou neznámou, což si opakovaně jakožto diváci potvrzujeme i v dalších dvou pokračováních. V zajetí pokoje se objevují hračky i ve druhém dílu, závěrečný díl jde se vzorcem omezeného prostoru ještě dál, neboť syžet příliš nepředkládá pohledy mimo něj, přesněji mimo školku, v níž se Andyho hračky ocitly. Ze školky se stává vězení, tentokrát v pravém slova smyslu. Ústřední hrdinové odmítají poslouchat místního vládce medvěda Lotsa, uzavře je na noc do prostoru, který přímo odkazuje k vězeňským celám. Po chodbách chodí strážé, celý objekt je střežen kamerovým systémem atd. Syžet tak zákonitě vychází ze vzorce úniku z tohoto prostoru, z vězení. Ostatně ve filmu nalezneme ne jeden intertextový odkaz na tzv. vězeňské filmy jako například na *Motýlka*.



Trilogie *Příběh hraček* tedy využívá uvedený vzorec k tomu, aby ukázala prostředí, které je vůči hlavním postavám nehostinné, a jeden z primárních cílů se nachází v úniku, opuštění tohoto prostoru.

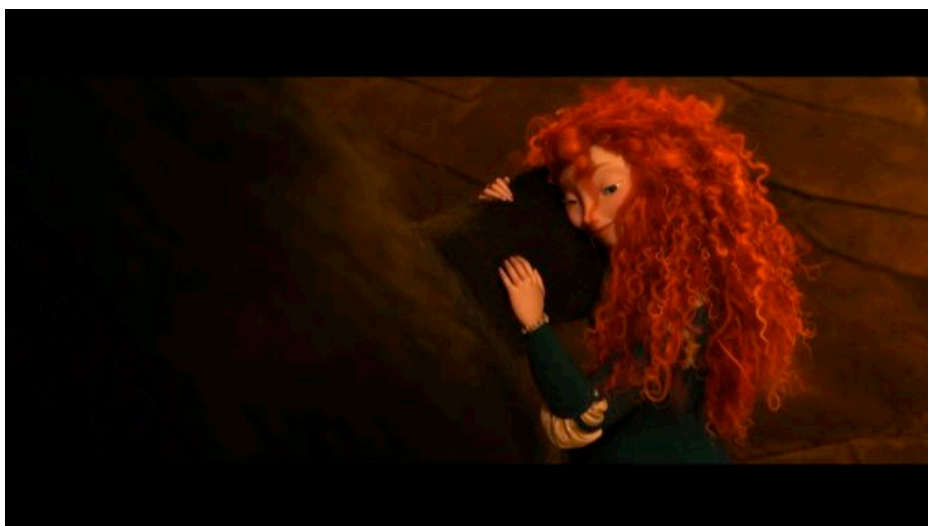
To naopak v *Životě brouka* jde postavám o zachování místa, v němž se nacházejí. Pro mravence je jejich kolonie a jejich prostředí životně důležité, jenže se dostává opakovaně do nebezpečí. Kobylky je napadají a jako daň za „bezpečí“ si odnášejí sesbíranou úrodu na zimní měsíce. Syžet buduje drama na konfrontaci domova a vetřelce, proto tentokrát cíl spočívá v ochraně prostoru a zajištění bezpečí i do budoucna.



Že lze tentýž vzorec využít ještě jiným způsobem ukazuje další titul studia Pixar. *Příšerky s. r. o.* také přejímají model domov vs. vetřelec, tentokrát je však za nebezpečí pokládáno dítě, což se ukáže jako mylná obava. Příběh stojí na premise, že je třeba utajit „vetřelce“ v prostoru (říše příšerek), respektive dostat v bezpečí dítě zpět do jeho domova. *Příšerky s. r. o.* pojí mnohé s *Ratatouille*, neboť i zde se jedná o konfrontaci dvou odlišných druhů v jednom a tomtéž prostoru, na rozdíl od *Života brouka* však nejde o svár dobrého a zlého. Filmy o příšerkách a o krysách nesou poselství, že ve stejném prostředí mohou žít pospolu i ti, o nichž předsudky říkají, že to možné není.

O *Autech* bylo několik vět řečeno i v předchozích vývojových vzorcích, důležitý je pro ně motiv cesty, ale paradoxně cesty bez reálného fyzického pohybu. Blesk má zpomalit a přehodnotit svůj život, proto se většina příběhu a jeho „cesty“ odehrává ve velmi omezeném prostoru, v zapadlém městečku, do něhož prakticky nic nevede a odkud není cesty ven... Zastaví se čas, zastaví se i hlavní hrdina a díky tomuto „vězení“ začne konečně budovat pevnější mezilidské vztahy.

Merida zapříčiní zakletí své matky, ta se stane medvědicí a je pochopitelné, že musí opustit hrad a ukrývat se v lese, neboť na medvědy mají na hradě všichni obzvláště spadeno. Pro syžet jsou tentokrát důležitá dvě místa, mezi nimiž se opakovaně „přemístujeme“: hrad a les. Které z těchto dvou míst nabízí řešení pro vysvobození ze zakletí? Merida začne hledat záchranu u čarodějky, ale ukáže se, že les poskytne důležitý stavební kámen k vybudování vztahu s matkou, který se začne skutečně prohlubovat znovu na hradě, aby jej zocelily slzy Meridy znovu v lese. *Rebelka* tak ukazuje, že něco, co se zdá být tradičním vývojovým vzorcem spojeným s prostorem (někde na konkrétním místě se najde lék na problém), zde neplatí a prostředí ve skutečnosti důležitou roli nehrají, podstatné je pouze to, co se odehrává mezi Meridou a její matkou.



Výše uvedené tituly se syžetem spojeným s prostorem pracují o poznání více než následující snímky, přesto je ve výčtu nelze opomenout. *Úžasňákovi* se totiž do značné místy ve své druhé části soustředí na prostředí ostrova, v němž sídlí Syndrom, ústřední záporná postava, a v jehož zajetí se pan Úžasňák ocitne. Valná většina akce se tedy soustředí právě zde. Zásadní funkci pro vývoj hrdinů či pro podobu témat však ostrov nemá.

Naopak postavy a téma ovlivňují vodopády ve *Vzhůru do oblak*, které představují vysněný prostor, kam se chtěli manželé Fredricksonovi jednoho dne se svým domem přesunout. Jak bylo již řečeno, tento film staví svůj syžet na vzorci motivu cesty, současně ale neustále máme na paměti, že být je důležitá ona cesta, má i svůj cíl a původ, proč vůbec začala – vodopády. Druhý prostor, o němž v souvislosti s osudem Carla Fredricksona můžeme hovořit, představuje jeho dům. Právě do něj totiž vdovec „zafixuje“ svoji zesnulou ženu a jejich společnou minulost. Jak bude více probráno v typologii postav, dům zhmotňuje některé vlastnosti Carla a také mu brání se osvobodit a skutečně žít.

4.2.4 Body zvratu

V rámci diskuze nad syžetem opakovaně zaznívá pojem kolize/konflikt nebo také bod zvratu. Poslední jmenovaný termín nese informaci o své funkci nejsrozumitelněji, jde totiž o „prvek“ v ději, který významným způsobem ovlivňuje jeho vývoj. Jeho intenzita/dopad se liší, některé z bodů zvratů mohou být užitečné především pro znejistění diváků, odvedení pozornosti na jinou dějovou linii, obecně však napomáhají při budování napětí a vnitřní dynamiky díla.

Počet bodů zvratů není nijak přesně dán, i u tvorby studia Pixar se liší, například v závislosti na stopáži nebo žánru (například v *Úžasňákových* je jich více než v *Autech*). Někdy do děje přicházejí nečekaně a zvenčí, jindy vyústí z chování/povahy postav.

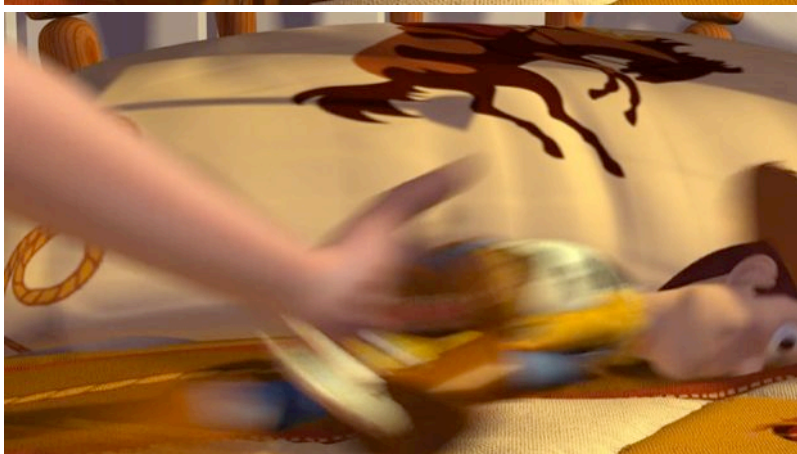
Jestliže není definován počet bodů zvratů, jejich umístění naopak bývá mnohdy předem odhadnutelné. Souvisí s vývojovými vzorci (např. u syžetu směřujícím k cíli se bod zvratu nepochybně musí objevit ve chvíli, kdy hrdinové stojí již u splnění cíle) a vůbec se snahou studia Pixar akci střídat s odpočinkovými pasážemi, což ostatně bývá pro hollywoodské komerční tituly typické. Nejvýznamnější body zvratu se nacházejí vždy mezi základními částmi dramaturgického členění díla – po úvodu filmu, vyvolávají i hlavní krizi filmu a ve chvíli, kdy se možné závěry zužují, celou situaci ještě znovu zkomplikují (např. zrada, změna plánu záporné postavy aj.).

Podíváme se nyní na dva filmy a u každého z nich si detailněji popíšeme první významný bod zvratu, který už Aristoteles nazývá jako kolize.

V prvním dílu *Příběhu hraček* se po úvodní expozici musejí hračky dostat zpět na svá místa a dělat, že „nežijí“. Do pokoje vbíhá parta chlapců, včetně Andyho.



Právě jeho ruka odstrčí Woodyho z postele. Tento okamžik je zásadní pro další scény a vůbec chování postav, neboť Woody tak přichází o své výsadní postavení nejoblíbenější hračky.



Na jeho místo Andy položí něco, co vypadá jako část kosmické lodi. Tvůrci úmyslně vše předkládají v úzkých záběrech, Andyho nevidíme, pouze část jeho ruky, loď také ne – jen její kousek. A na boku něco, co vypadá jako nápis BUZZ.



Kamera se ale začne zabývat Woodym, který zůstal na okraji postele, a protože je jeho plastová hlava těžší než z látky ušité a vatou vyplněné tělo, hlava jej stáhne z postele dolů.





Kamera neukazuje jeho pád z jiného úhlu. Vše proběhne rychle, bez zvýraznění a bez patosu. O to větší je však pro Woodyho potupa, o to více se s ním můžeme sžít.



Woody vyleze zpod postele, je nsvůj stejně jako ostatní, kteří jsou v šoku, že skončil na zemi. Znamená to jediné – že Andy dostal nějakou novou hračku, která Woodyho vystřídala.



Na reakcích hraček lze vypožorovat i jednotlivé vztahy k Woodymu, zejména pan Brambůrka a Prasátko si vychutnají tento Woodyho pád, zatímco Rex a pejsek Slinky, kteří mají k Woodymu mnohem blíže, jsou šokovaní.



Woody, o jehož povaze bude řeč v typologii postav, se snaží své postavení chránit, a proto dělá, že se nic nestalo, že zkrátka byl Andy pouze nepozorný.



Detailnější záběry znovu podtrhnou rozdílnost mezi panem Brambůrkem a Rexem, tedy mezi pouze loajálním vztahem a vřelým přátelstvím.



Woodyho ego a strach o postavení se začíná prodírat na povrch, neboť šerif se snaží usmívat a říkat, že nového kamaráda přivítají, ale současně u toho máchá rukama se zatátlými pěstmi.

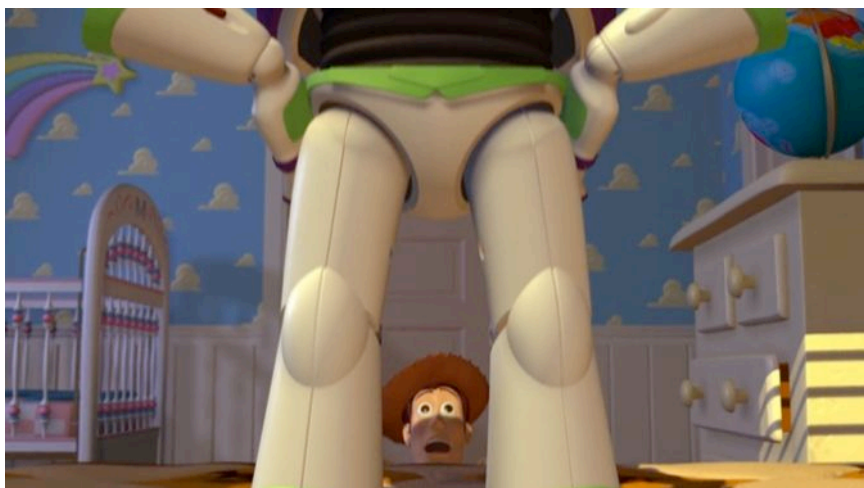




Po střihu kamera – kvůli většímu napětí – opět záběr zúží. Rámuje jej detailní pohled na „něčí“ nohy. Ve Woodyho výrazu lze ale vyčíst zděšení a skutečný strach (o sebe). Nyní Woody ví více než divák.



Divákům se Buzz Rakeťák představí postupně a pomalu vertikálním posunem kamery směrem nahoru. Jeho postoj i výraz rozhodně souzní s tím, jak se Woody tvářil – Buzz působí heroicky.



A také sebevědomě...



Popsaný bod zvratu prozrazuje mnohé o hlavní dvojici hrdinů, především ale o Woodym. Změní náladu ve společenství hraček a dá do pohybu jednotlivé vztahy. A také připravuje výchozí pozici pro další podstatný bod zvratu, krizi, v níž Woody vyhodí Buzze z okna mimo dům.

Film *Vzhůru do oblak* je v tomto směru komplikovanější. V úvodní expozici, kterou jsme si představili v kapitole o úvodech filmů, nám představí ústřední hrdiny (malý Carl a Ellie, ale také Charlese Muntze) a jejich sen. Už expozice vlastně obsahuje bod zvratu, to když Muntze obviní z podvrhu, čímž on zatvrdne a rozhodne se velkého vzácného ptáka najít a dovést živého. (Tento bod zvratu v danou chvíli zdánlivě nesouvisí s hlavními hrdiny, ale druhá část filmu ukáže, že pravda je přesně opačná.) Následuje stříhová montáž mapující společný život Carla a Ellie, i ta má dva své body zvratu – manželé se dozví, že nemohou mít dítě (také se později projeví v jednání Carla), a Ellie ve stáří umře a Carl zůstane sám. Tento moment bychom mohli vnímat jako krizi filmu, neboť nejcitelněji vstoupí do děje, současně – v kontextu celého příběhu – by spíše šlo o významnou kolizi, krize přichází později.

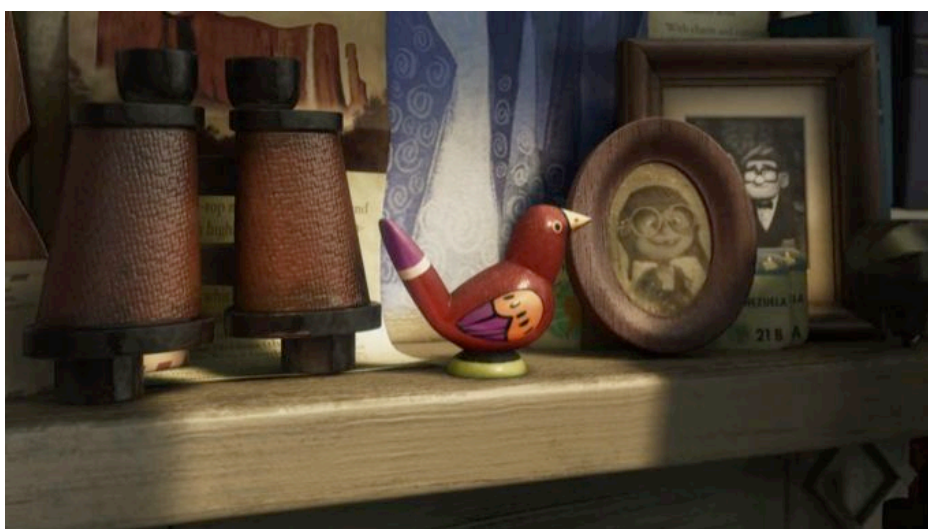
Po stříhu do současnosti, kdy je Carl starý a ovdovělý, získáváme informace o tom, že kolem jeho domu se budují nové stavby, zatímco on odmítá svůj pozemek a dům prodat.



Důvody mohou spočívat v jeho stáří (viz podkapitola Typologie postav, která se této vývojové fázi více věnuje), ale tvůrci dvěma detaily naznačí, že Carl má vztah ke svému domu pouze proto, že si jej spojuje se svojí zesnulou ženou.



Při úklidu posune dřevěného ptáčka tak, jak to kdysi při uklízení udělala i Ellie.



Když jde zkontrolovat poštu, položí svoji dlaň na otisk dlaně Ellie, který tam kdysi při malování nápisu zanechala.

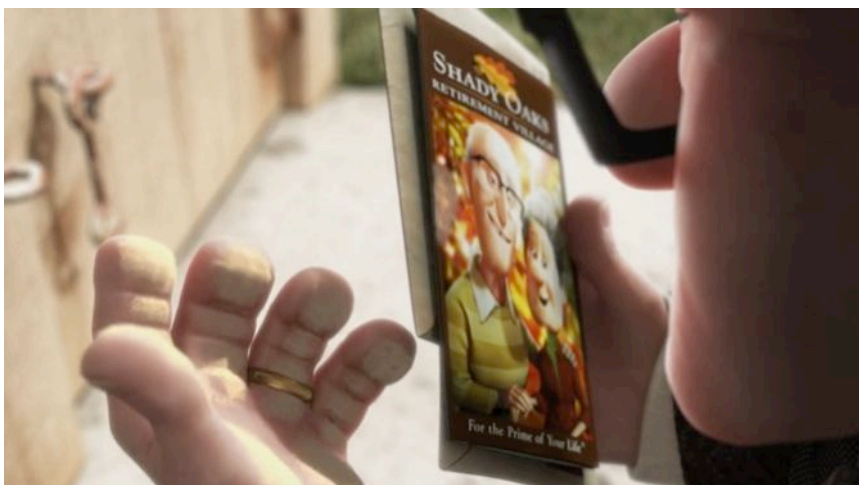




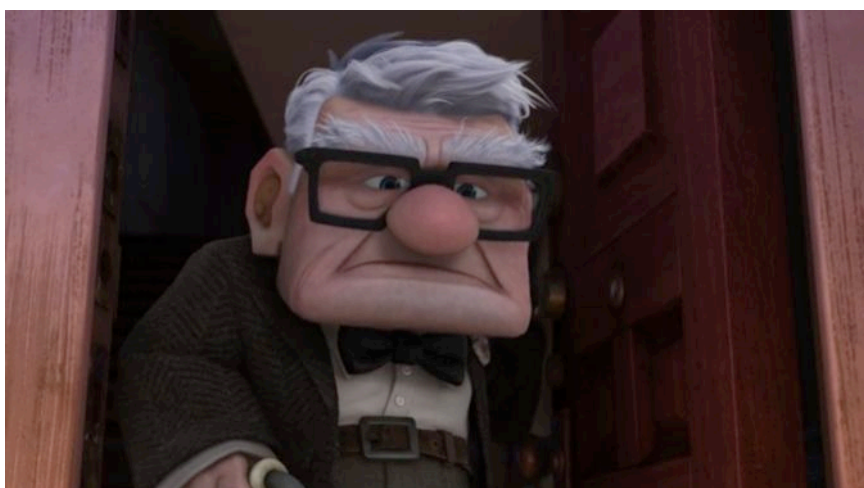
Ve schránce nalezne informační leták o domově pro seniory, krátký záběr na něj nám předává informaci, že existuje alternativa, kterou však Carl nechce zvolit, neboť hodlá zůstat na svém místě ve svém domě.



Carl si všimne prachu na prstech, může za to jistě stavba kolem jeho domu. Lze to číst jako znak neútlunosti a do značné míry také omezování či vstupování do jeho prostoru.



Carl se vrací do svého domu, jenže si najednou všimne, že před ním stojí malý chlapec.



Jeho prostor je znovu narušen, tentokrát nečekaně někým, koho by nepředpokládal. Carl na děti zvyklý tolik není, neboť žádné s Ellie mít nemohl, po její smrti žije izolovaně.



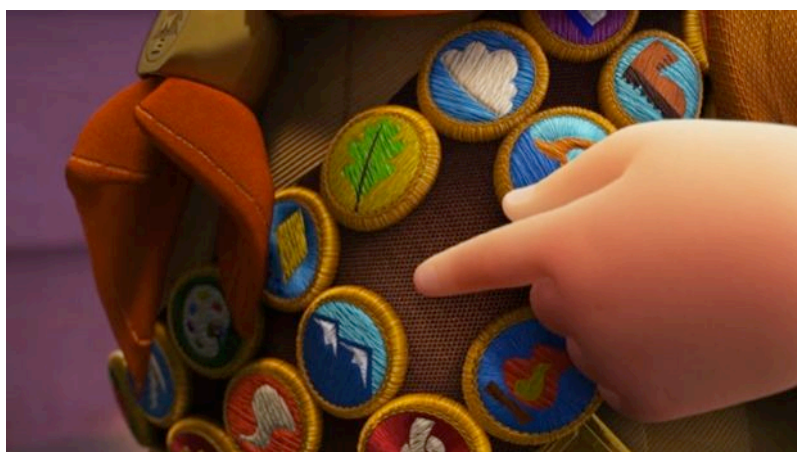
Bez rozpaků se odmítá s Russellem bavit, zavírá před ním dveře.



Jenže tento záběr nám dává tušit, že přichází jistý okamžik zvratu. Russell nebude úplně ten typ, byť na to nevypadá, který by se nechal odbít. A skutečně, v rozhodujících okamžicích v poslední čtvrtině filmu je to právě Russell, který se podílí na proměně Carla, na jeho zaktivizování.



Russell má svoji motivaci – schází mu poslední bobřík, odznak, že pomohl nějakému starému člověku. Kořeny jeho snah se ukrývají v potřebě získat si pozornost svého otce.



Carlovi se podaří Russella zbavit, požádá jej, aby chytl špačka, který jej ruší. Pak ale přichází další krok ke kolizi v syžetu. Velké vozidlo poškodí poštovní schránku. Už víme, že k ní má Carl citový vztah.



A i když chce řemeslník věc napravit, Carl odmítá, aby se jeho schránky kdokoliv dotýkal.

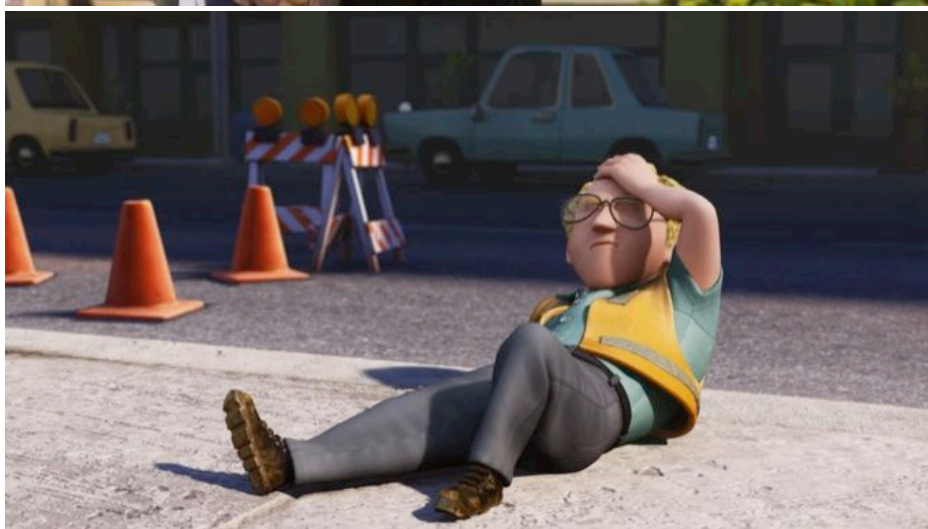


Řemeslníka udeří svou holí. Rozšíříme si tak obraz Carla o další osobnostní rys, o jeho výbušnost.





Carl je nejdříve spokojený, ale při pohledu na zraněného dělníka znejistí.





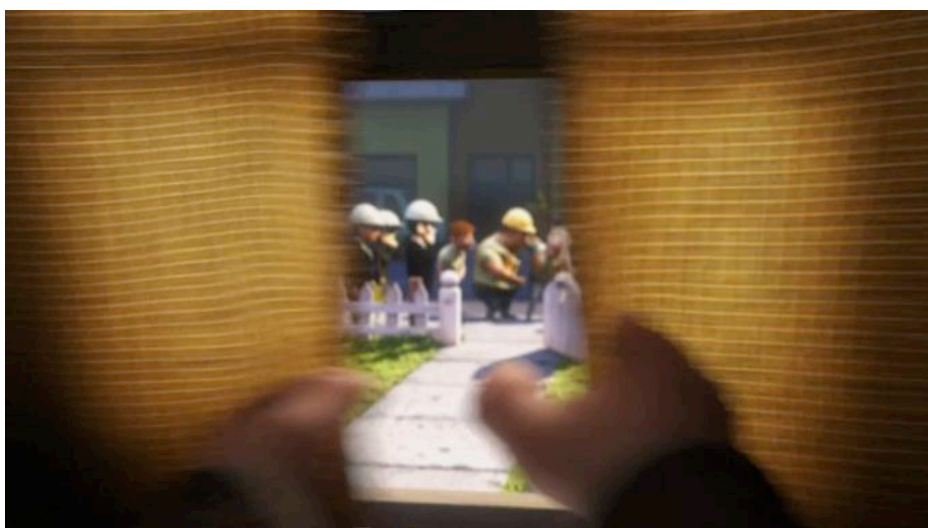
Aby posléze dostal strach. Lze si domyslet, že mu nejde o řemeslníka, ale o důsledky, které Carlův čin může a bude mít.



Okamžitě na místo činu přicházejí další dělníci a také šéf stavby.

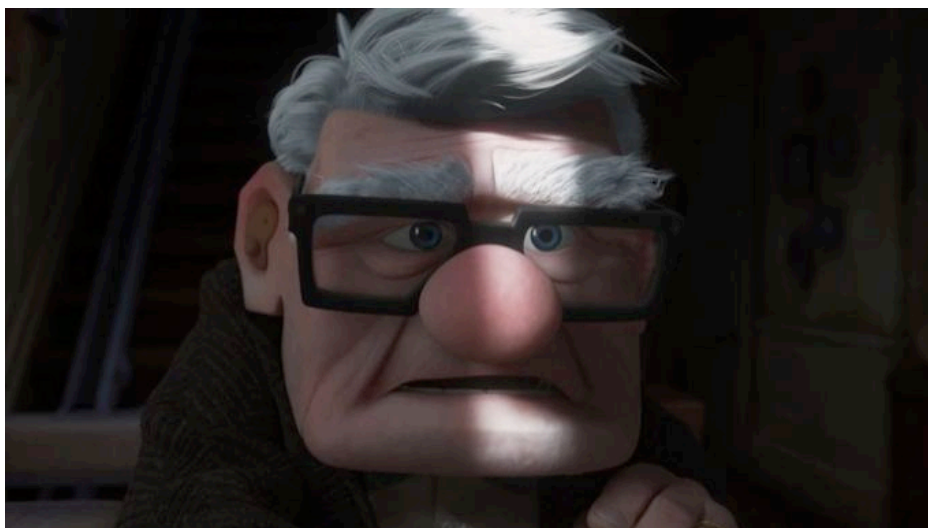


Carl se schovává ve svém domě, zatahuje všechny závěsy, uzavírá se.





A už jen čeká, co se bude dít.

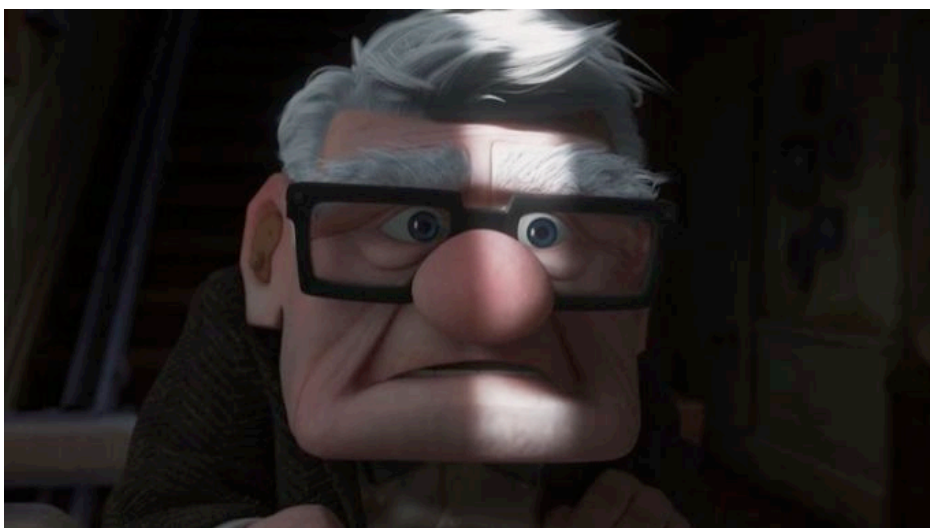


Následující gesto je naprosto jasné. Carlův nepřítel položí na dřevěnou kouli plotu svoji ruku.





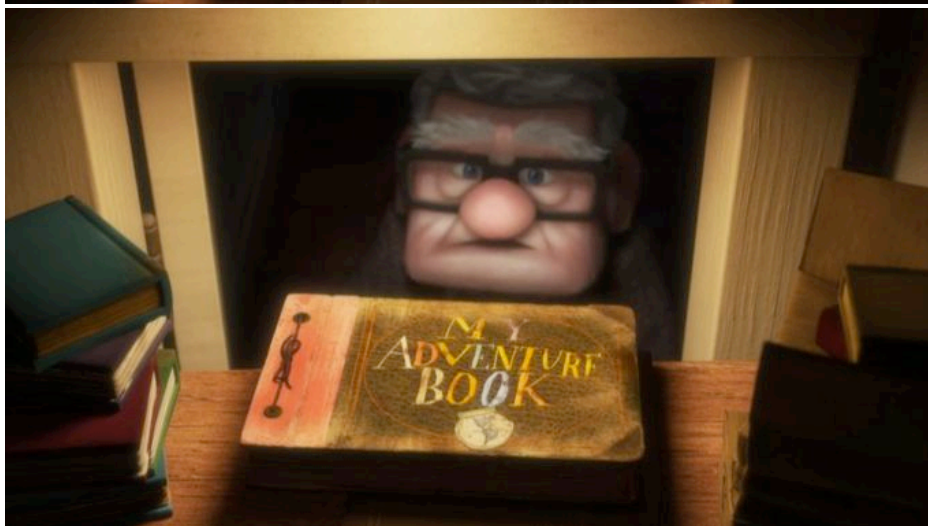
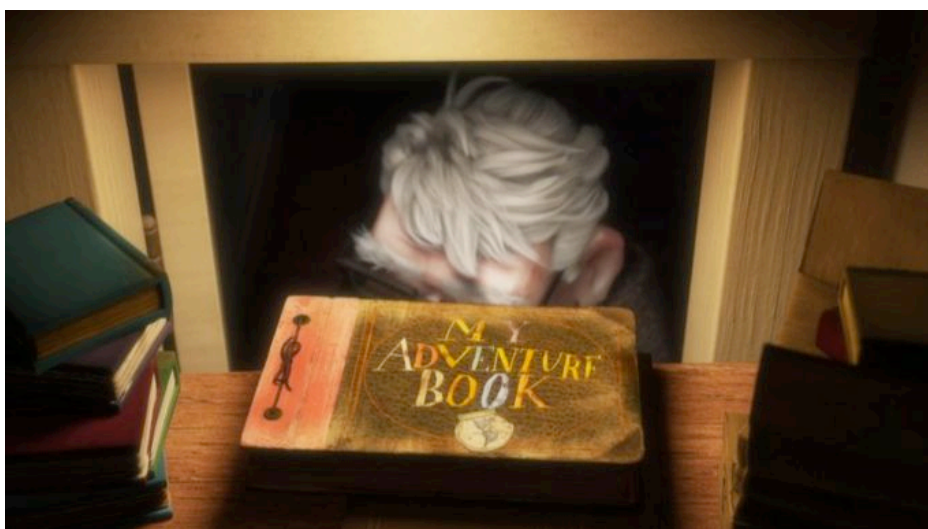
Starý muž si to, dle jeho výrazu tváře, nepochybně správně vyloží. Právě přišel o své právo zde zůstat.



Carla přivázejí v následujícím záběru v policejním autě k domu.

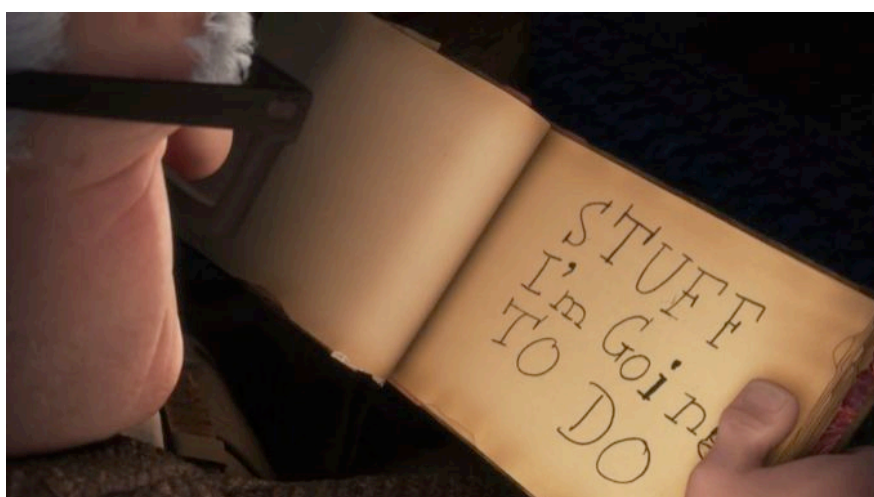


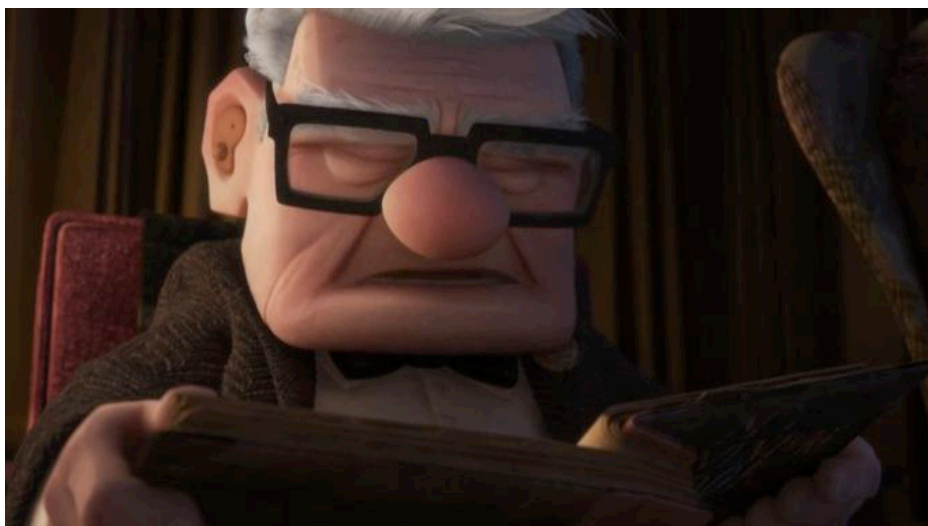
Carl se začne balit, s největší pravděpodobností se má připravit ke stěhování do seniorského domu. Kompozice záběru má zdůraznit knihu dobrodružství, které si posléze starý muž i všimne a vezme si ji s sebou do křesla.



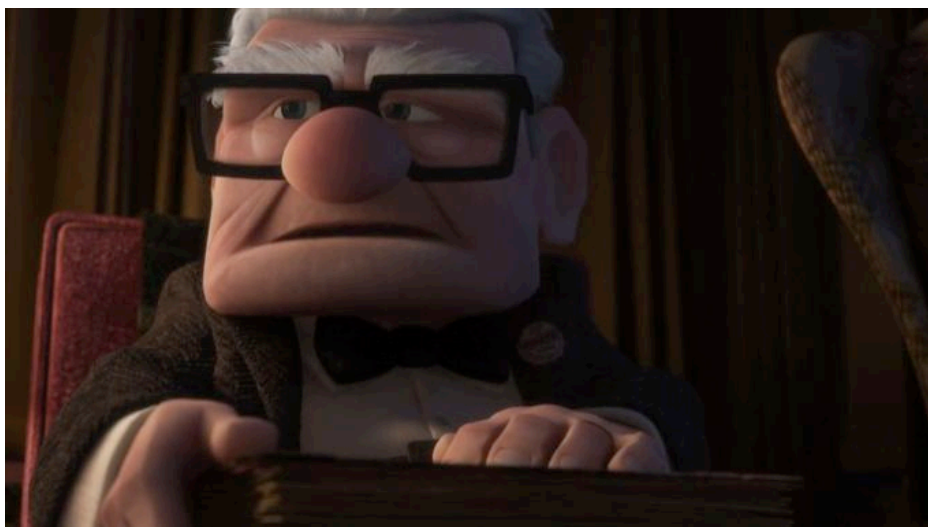


Motiv listování albem je pro film důležitý, opakuje se – s tím, že Carl zachmuřeně odloží knihu v momentě, kdy dojde k oddílu, jenž má uvozovat kroky a zážitky realizované dobrodružné cesty k Rajským vodopádům. (Autoři dvakrát motiv zopakují, aby při třetím listování „náhodou“ Carl zjistil, že album poté není prázdné, jak si myslel, ale že Ellie zaznamenávala jinou cestu – cestu jejich společným životem.)





Film *Vzhůru do oblak* sděluje řadu důležitých informací pouze prostřednictvím obrazu, i tento okamžik, pro vývoj děje zásadní, se odehraje tiše a nenápadně.





Carl se podívá znovu na pozvánku do domova pro seniory a opět na obraz domu na skále. Proti sobě stojí dvě odlišné podoby stáří – jen jedna je ve znamení splnění snu.





Prostřih do nové scény v novém dni nechává to, co si Carl myslí, otevřené. Ale po zemi rozhozené bomby s héliem již dávají tušit, k čemu se starý pán odhodlal.



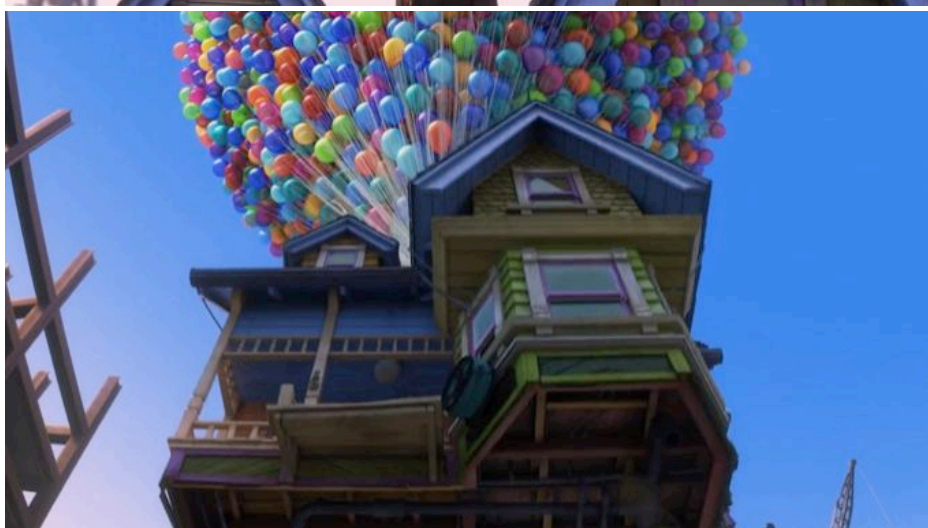
Zvětšující se stín, který „pohltní“ i pány z domu seniorů, kteří pro Carla přijeli, už přímo značí, co se děje. Divák stále však ještě nemá úplné informace, nemá svoji domněn-

ku potvrzenou. Tento záběr můžeme porovnat například se stínem „krabice“ s Buzzem Raketákem, která zastíní vojáčka na průzkumu.



Až poté i divák má možnost vidět, co se odehrává – nad dům se vznesou desítky, stovky balónků. A dům odtrhnout od země a vznesou jej.

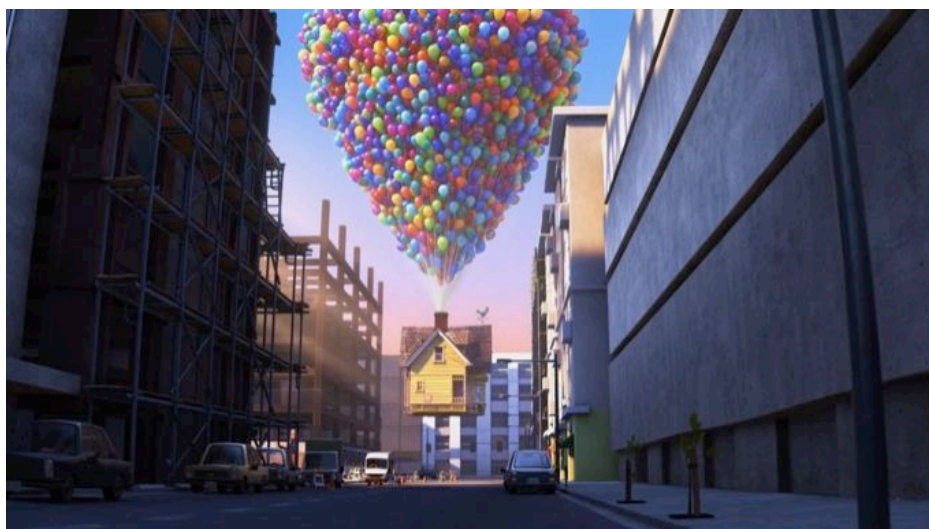




U Carla najednou vidíme odlišné emoce, radost a dokonce velmi silný projev radosti. Podařilo se mu oddělit od země, současně jako by porušil pravidla, opustil zónu, která byla společensky přijatelná. Neakceptuje řád.



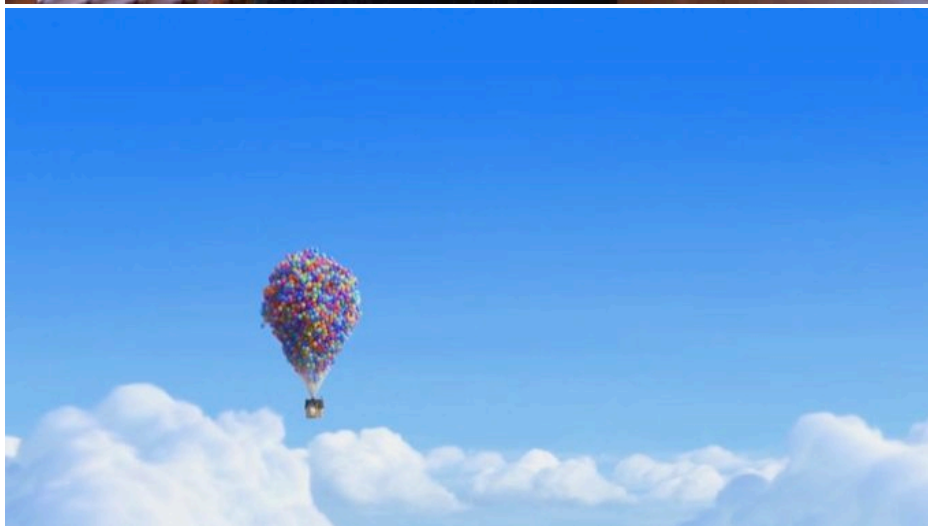
To, že si k letu pomohl balónky není náhodné, tvůrci tomuto bodu zvratu připravili „půdu“ už v úvodní expozici, kdy jako klučina ukázal na model vzducholodě coby reakci na otázku Ellie, jak se k vodopádům dostanou. A ve stříhové montáži, mapující jejich společné manželství, se balónky několikrát objeví.



Záběr na mapku a kompas jen dává znovu informaci divákovi, aby věděl, jaký cíl Carl má.



Pán políbí fotografii s Ellie, gesto jen podtrhuje fakt, že na ni Carl neustále myslí a že tato cesta s ní má co do činění.

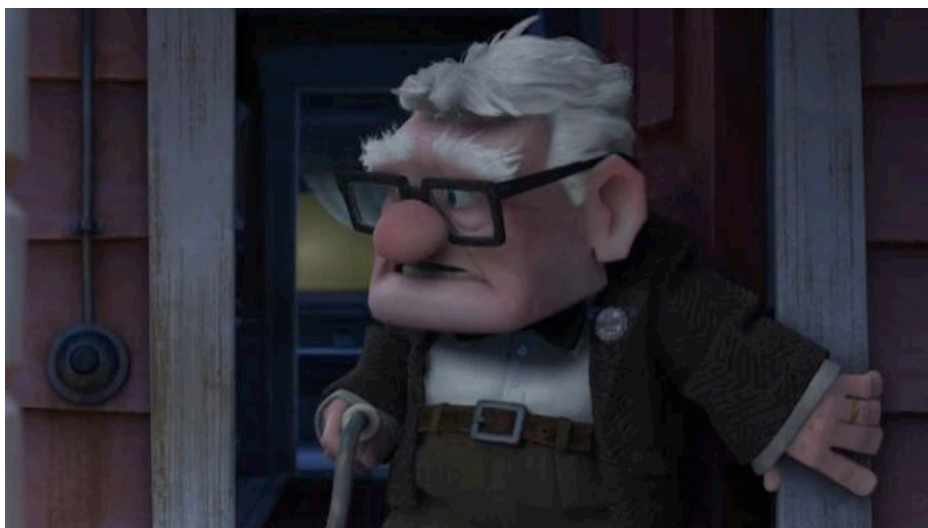


Ale přichází další bod zvratu – někdo zaklepe na dveře.



Je to Russell. Carlova cesta se proto bude bezpochyby odehrávat jinak, než si myslel...





Výše do detailu popsaná část filmu *Vzhůru do oblak* ukazuje při porovnání s předchozí pasáží z *Příběhu hraček*, že komplikace děje může obsahovat hned několik zvrátů po sobě a že přináší řadu pro děj podstatných informací.

Studio Pixar jednodušší postup se složitějším střídá, první kategorii by zastupovaly filmy *Hledá se Nemo*, *Život brouka*, *Příšerky s. r. o.*, druhou zbylé tituly. Z tohoto výčtu lze odvodit, že syžet s jednoduchou komplikací děje byl typický pro studio v jeho prvních filmech, zatímco druhá část tvorby využívá znásobených bodů zvratu. Je potřeba však dodat, že ono znásobení, jaké bylo popsáno na příkladu *Vzhůru do oblak*, se objevuje především po expozici, tedy jde o první výrazné komplikování děje. Poté jsou jednotlivé zvraty „dávkovány“ s ohledem na žánr/vzorec, střídají se s místy odlehčení a odpočinku, až v samotném závěru se jejich kvantita znovu zvyšuje a nahušťují se.

4.3 ZÁVĚR FILMŮ

„Film se jen tak nezastaví, film *končí*,“ říká Bordwell s Thompsonovou²⁸ a dále osvětlují, jakým způsobem se vyvolává u diváka emocionální uspokojení v závěru filmu. Kauzální vztahy, které jsou dány vývojovými vzorci, mají být na konci filmu vyřešené. Směřují do jednoho jediného bodu, kdy před samotným rozuzlením se počet možných závěrů zužuje. U studia Pixar jde vesměs o dvojpól zachrání vs. nezachrání, zvítězí vs. neztvítězí, nalezneme však také složitější podobu rozhodování, jak může vyprávění dopadnout.

U filmu *Vzhůru do oblak* existují závěry na několika úrovních. Přežije Carl, chlapec a pták při souboji s Charlesem Muntzem? Jakým způsobem bude ukončeno téma Carla a Russella? Bude ve finále důležité, zda se podaří Carlovi postavit dům na skálu u Rajských vodopádů? A v neposlední řadě se řeší důležitá rovina filmu – fixace Carla na dům, na minulost. To, co se tedy na první pohled může zdát jen jako dobrodružná road movie, obsahuje několik linií, kdy každá musí být dostatečně gradována právě oním zužováním možností, jak skončí. Autoři je i vzájemně spojují, například ve chvíli, kdy se dokáže definitivně Carl odstříhnout od závislosti na minulosti, zbavuje se i svého nepřítele Charlese Muntze.

Vzhůru do oblak nepředstavuje ojedinělý případ, studio Pixar v porovnání s 2D animovanými filmy Walt Disney Company častěji vede vyprávění na několika úrovních a postupně všechny z nich uzavírá. Pro trilogii *Příběh hraček* je typický syžet spojený s motivem záchrany, také spojený s prostorem a časem, takže finále jednotlivých dílů využívají vyvrcholení spojeného s napětím, zda se z daného místa postavám podaří dostat včas, aby se zachránily. Ale souběžně s tím se řeší také téma existence hraček a jejich identity. V prvním dílu se Buzz vyrovná se skutečností, že je pouhou hračkou, ve druhém se Woody utvrdí v tom, že stojí za to být pouze s jedním „pánem“ (dítětem), i když dítě jednou vyroste a s hračkami si přestane hrát. Třetí díl má konce dva, neboť první se uzavírá úprkem z „vězení“ a soubojem s nepřítelem, druhý vyřeší dospívání Andyho tím, že hračky daruje malé holčičce, takže jejich existence neztrácí smysl a „žijí dál“.

Studio Pixar ve svých koncích filmů nevyužívá možnosti znejistit diváka. Otevřený závěr zde žádný nenalezneme, byť to neznamená, že bychom jakožto diváci nedostali určitý signál k úvahám, co se bude dít dál. Bude se Carl starat o Russella jako by to byl jeho syn/vnuk a nahrazovat mu tak scházejícího otce? Zjistí návštěvníci restaurace, že

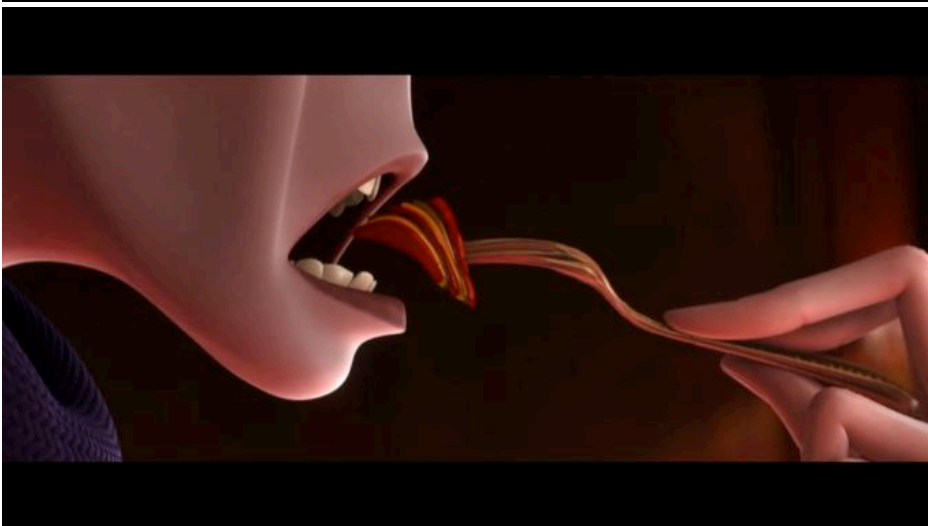
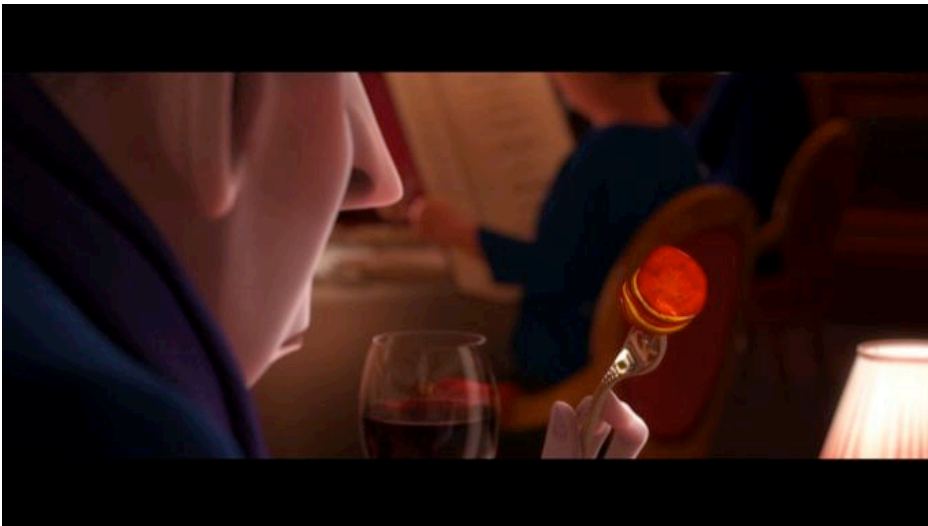
²⁸ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 126. ISBN 978-807-3312-176.

jim vaří křisy v čele s Remym, respektive jak může taková symbióza mezi člověkem a křisou dlouho trvat bez dalšího konfliktu (*Ratatouille*)? Změní fungování mravenčí kolonie (*Život brouka*) nabytá zkušenost, kdy jednotlivec (Flik) dokáže, že lze jít i jiným směrem a upravovat systém? Budou na základě posledního souboje ve městě lidé znovu respektovat superhrdiny a jak moc to ovlivní dospívání dětí rodiny Úžasňáků? Jak vyřeší lidé po svém návratu na Zemi tu hromadu odpadků (*VALL-I*) a předejdou tomu, aby se něco takového neopakovalo? Rozhodne se někdy Merida provdat a jak ji nová role královny změní (*Rebelka*)?

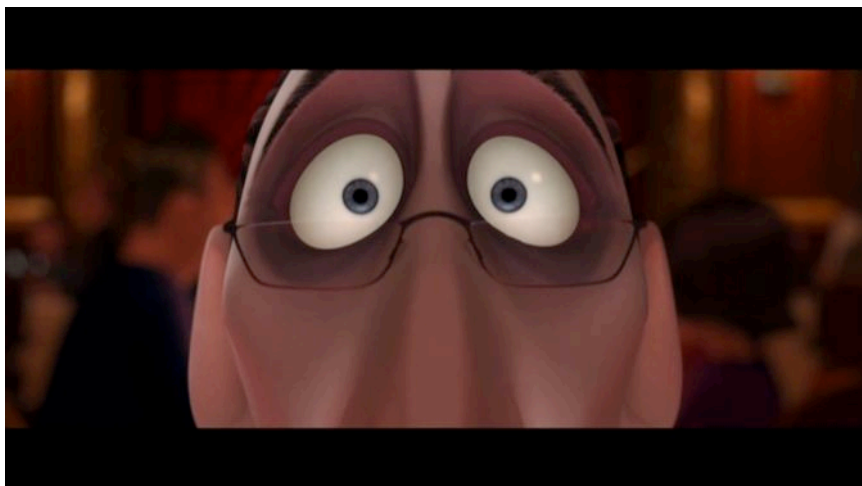
Kromě zužování počtu možných závěrů a (ne)vyjasněnosti konce se lze zabývat také přesvědčivostí samotného vyústění. Musíme brát v potaz, že studio Pixar se zaměřuje na tvorbu animovaných filmů pro celou rodinu, jeho vyprávění vesměs koresponduje s tradičními vzorci hollywoodských blockbusterů, a proto výtky směřované ke šťastným koncům budou bezpředmětné. Na přesvědčivost se tak můžeme dívat spíše v kontextu daného žánru, resp. konkrétního vzorce a konkrétního díla – jak například zůstávají ústřední postavy věrné svému Já ve finále příběhu? Ano, procházejí vývojem, přesto by jejich konání nemělo být pro diváka překvapivé, neočekávané, neboť zde hrozí právě ona nevěrohodnost, potažmo nepřesvědčivost. Pro větší napětí se sice mnohdy některé postavy tzv. „rozhoupají“ až před koncem, ostatně Buzz Raketák se smíří s novou identitou právě včas, aby mohl Woodymu pomoci. I Carl se začne „probírat“ ze své izolace ve chvíli, kdy skutečně již hrozí reálné nebezpečí nejen ptáku Kevinovi, ale i Russellovi.

Ale například proměna Antona Ega v *Ratatouille* se odehraje velmi rychle, v momentě kdy ochutná pokrm připravený Remym a díky němuž se ve vzpomínkách vrátí do hřejivých chvil strávených se svojí maminkou. Zde tvůrci upřednostnili jistou míru nepřesvědčivosti, neboť někdo, kdo na všechny dlouhá léta působí tak nepřívětivě a kdo si na svém zlém egu zakládá, najednou projde změnou a chová se přesně opačně. Skrze tuto okamžitou proměnu však mohli autoři mnohem jasněji ukázat, že i jídlo je posláním a může ovlivňovat svět. Navíc, kritik Ego nepředstavuje zápornou postavu v pravém slova smyslu.

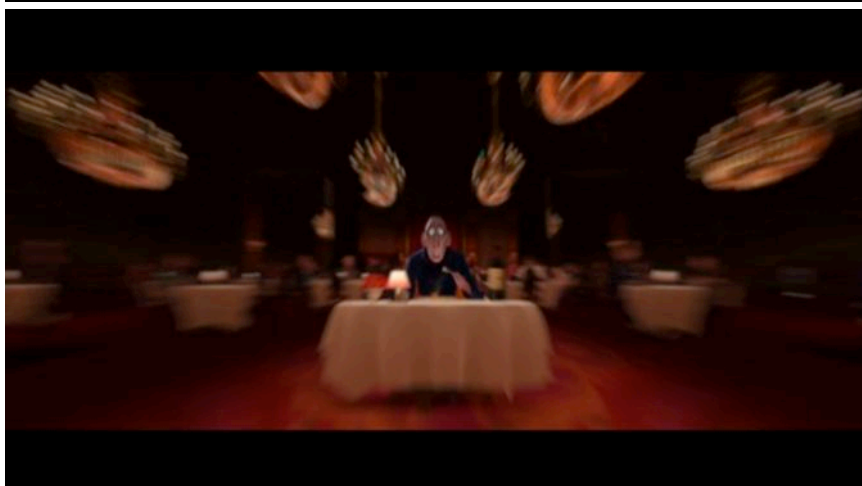
Egovi podají na stůl *ratatouille*, pokrm, který bývá spojován spíše s nižšími společenskými třídami. Snad proto si hned Ego něco vepisuje do svého poznámkového bloku.



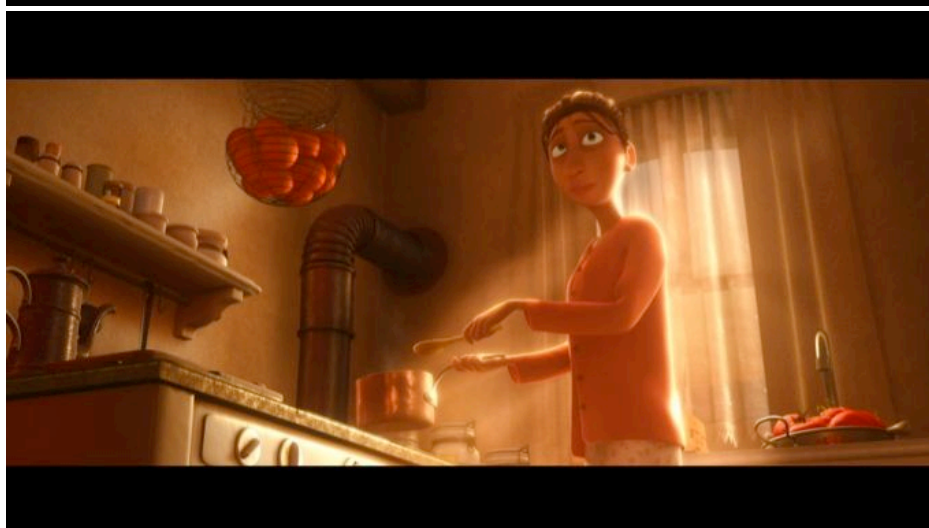
Detail na jeho ústa působí spíše hrozivě, ale hned následující záběr ukazuje oči, v nichž se něco mění a něco odehrává.

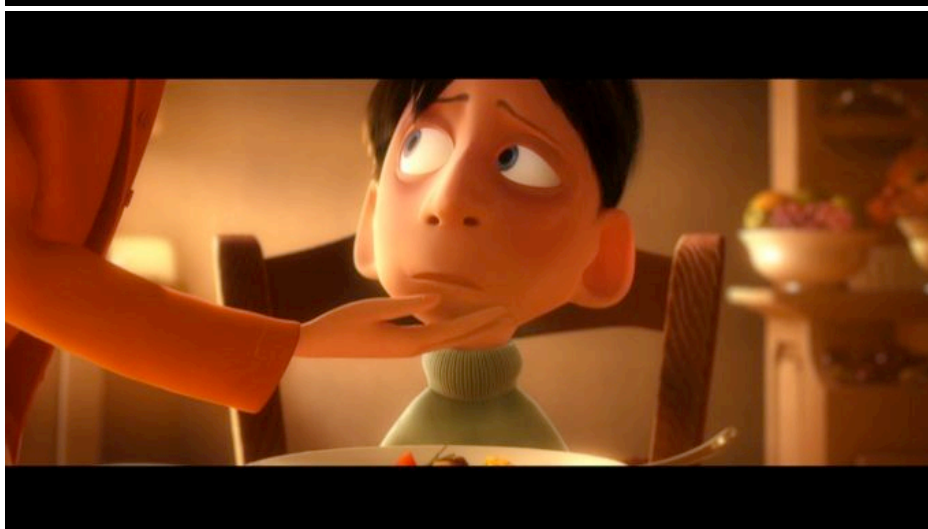
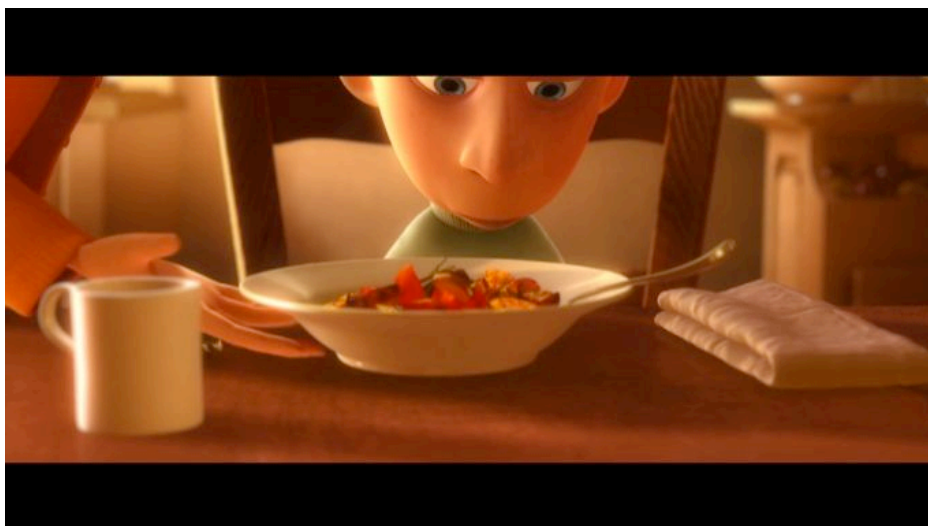


Záběr se rozšíří a tvůrci využijí efektu ne nepodobnému, který Alfred Hitchcock využil ve svém filmu *Vertigo* (kombinace protichůdných směrů pohybu kamery a trans-fokátoru).

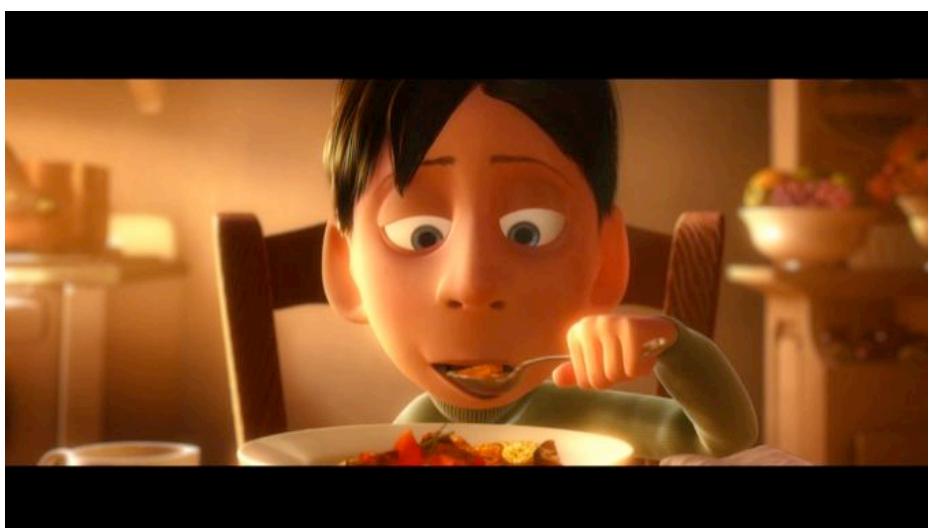


Protože se to hlavní odehrává právě v očích Antona Ega, dostane se kamera přímo k nim a dokonce skrze jedno z nich se ocitneme ve vzpomínkách.



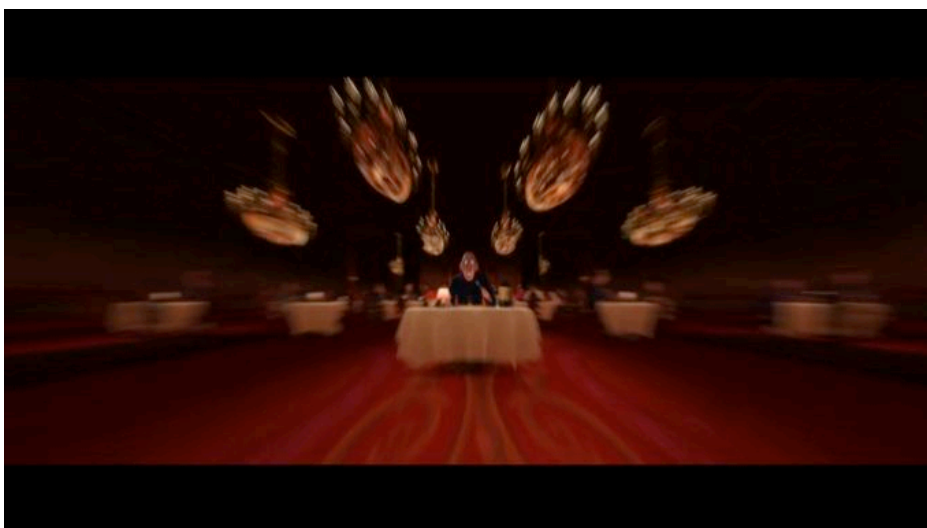


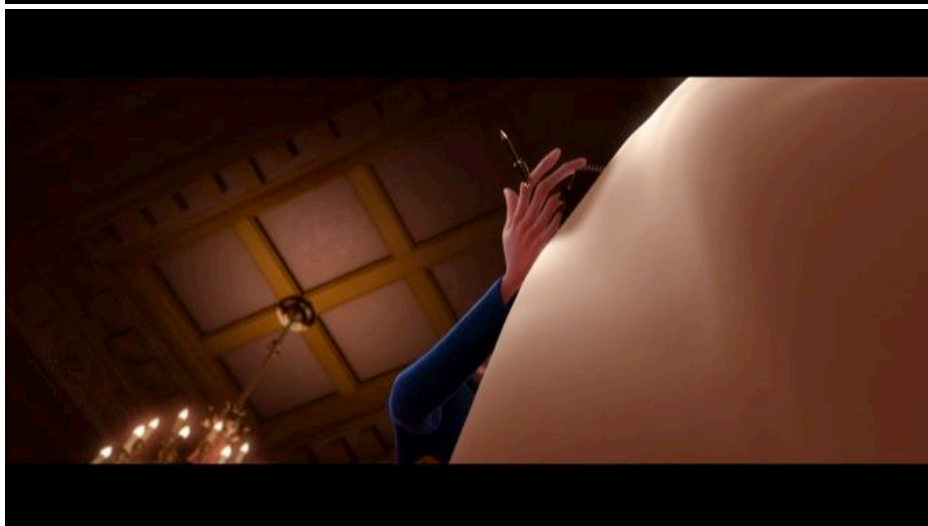
Ego si pokrm, který mu v pařížské restauraci právě položili na stůl spojí s chvílemi, kdy nacházel oporu u své maminky. Také mu ratatouille připravovala.





Opakuje se tentýž model – skrze oko se vracíme zpět.





Aby se zdůraznily emoce, které Ego zažívá, upustí své pero, jímž doposud skrze poznámky formuloval „ortely“ nad restauracemi. Ve tváři se zračí naprosto odlišné pocity, než ty, s nimiž doposud Ego ve filmu vystupoval.



Ne zcela přesvědčivý je závěr *VALL-Iho*, neboť kapitán vesmírné lodi se rozhodne vrátit na Zem, kterou vlastně vůbec nezná, jen na základě jedné jediné rostlinky a obrázků, které život na Zemi ukazují. Jenže planeta se nachází v naprosto odlišném stavu a je otázkou, jak moc by si všichni obyvatelé lodi chtěli tak rychle odvykat na komfort, který jim byl dán, a budovat nový život v postapokalyptické krajině přeplněné odpady.

Naopak vyústění *Rebelky*, které – jak bude ještě i řeč znovu v kapitolách v části o typologii postav – jde proti tradičnímu disneyovskému modelu, působí velmi přesvědčivě. Posilování vztahu mezi dcerou a matkou, respektive i k proměna každé z nich, se odehrává postupně a de facto neustále od krize filmu (proměna královny do medvědice). Rozhodnutí hrdinek, která zazní v závěru filmu, souzní se vším, čím si postavy v průběhu prošly.

V neposlední řadě můžeme v souvislosti s konci uvažovat také o znejistění, zvláště u scény ve spalovně odpadu v *Příběhu hraček 3* to opravdu vypadá, že hrdinové nedopadnou dobře, nebo o orámování. Takové potkáme například u *Aut*, kde film začíná i končí na závodním okruhu, ale každá ze scén už nese jiný význam, neboť se mezi nimi odehrála proměna hlavního hrdiny. *Příběhy hraček* bývají orámovány hrou dítěte s hračkami, *Úžasňákovi* začínají i končí akční scénou, ale opět s tím rozdílem, že při závěrečné tečce zde máme fungující rodinu. Orámován je i *Hledá se Nemo*, a to záběry na doprovod Nemo do školy, kdy poprvé se Merlin o něj bál a pochyboval, zda je už vhodný čas, aby Nemo do školy šel, v závěru má naopak jejich vztah přesně opačnou podobu – vzájemná důvěra, pospolitost a potlačené zbytečné obavy.

5 NARACE: TOK INFORMACÍ O FABULI

V úvodu kapitoly o tématech jsme vedle sebe postavili pojmy *fabule* a *syžet*, přičemž text věnovaný tématům se zabýval přednostně prvním z nich, zatímco pro pohled na úvody, vývojové vzorce, závěry i body zvratu je podstatný pojem druhý. Diskuze nad narací u studia Pixar se bude opírat o fabuli i syžet, neboť zde budou neustále konfrontovány informace, jež získáváme přímo skrze vyprávění (syžet), a ty, které si díky nim domýšlíme a doplňujeme do jednoho celku (fabule).

Způsob informování diváka určuje, jak moc bude zapojen, podílí se tedy na vazbách mezi příčinami a následky, ale také na vzbuzováním otázek a napětí. K tomuto účelu se hodí podívat alespoň v krátkosti na práci s tzv. vševědoucí a omezenou narací. Obě kategorie lze zastřešit pojmem *rozsah informací*, přičemž na této ose se vševědoucí a omezená narace nachází na opačných koncích a jde o extrémy. To proto, že žádný film studia Pixar nevyužívá narace, kdy bychom mohli coby diváci říci, že víme naprosto vše – nejen to, co si postavy myslí, co se kolem nich děje, ale také kontext, v němž se celý příběh odehrává. Omezená narace by zase v praxi znamenala, že by nám tvůrci umožnili vědět jenom to, co ví třeba jeden z hrdinů. Jak si následně ukážeme, většinou se studio pohybuje někde uprostřed, nebo oba póly střídá tak, aby na jedné straně diváka více vtáhl do děje a posílil jeho zvědavost a napětí (omezená narace), na straně druhé jej neizoloval od informací podstatných k tomu, aby se v ději neztratil (vševědoucí narace).

Příklady využití, kdy náš rozsah informací je větší než u jednotlivých postav, lze dohledat v každém z titulů, vybereme si pro představu jednu scénu z *Úžasňákových*. Tím, že zde máme hned několik důležitých postav, přičemž se zaměřujeme střídavě na pana Úžasňáka a jeho manželku, získáváme větší přehled než každý z těchto postav. Film ukazuje, že ne pouze omezená narace, ale i její protipól může fungovat jako posilovač napětí. Víme, že se pan Úžasňák zapojil do tajné mise, dokonce přišel o práci, zatímco jeho žena o tom nemá tušení. Čekáme, kdy se jí podaří toto zjistit, jsme v napětí, zda pan Úžasňák svůj tajný život dokáže schovat, nebo naopak se o něj podělí. Elastička (protože si skládá informace jen z velmi malých a zkreslených střípků) začne podezírat svého muže, že jí je nevěrný.

Následující scéna je pouze kouskem ilustrace toho, jak tvůrci s naším větším rozsahem informací nakládají. Elastička se vydává na ostrov pro svého muže, kterého díky speciálnímu obleku a zařízení od Edny dokáže detekovat. To ale netuší, že její muž není na výletě...



... naopak, hrozí mu nebezpečí, Syndromovi se podařilo jej zpacifikovat a právě prostříhy na ostrov nám předávají informace, které Elastičce scházejí. I proto je překvapená, když na ní začnou z ostrova střílet rakety s úmyslem ji zneškodnit.



Jakožto diváci víme, že Elastička jede do akce nepřipravená, respektive nemá představu, co ji může čekat. Když letí letadlem stále s důvěrou, že v bezpečí přistane, zatímco my víme, že se Syndrom chystá ji sestřelit, přejeme si, aby tuto naši informaci Elastička měla také.

Už *Úžasňákovi* ukázaly, že lze „vševědoucnost“ využít i k účelu, abychom sledovali nedorozumění mezi postavami, nebo znali to, co některá z nich tají. Například v *Ratatouille* opakovaně Remy vpustí do skladu s potravinami krysy ze své smečky, což ale jeho lidský kamarád kuchař Linguini neví. Uvědomujeme si, že toto jednání není vůči kuchaři férové a že to může v budoucnu představovat problém (možný bod zvratu), což

se nám i potvrdí. Linguini se o krmení krys v restauraci dozví a ovládne jej zklamání, že Remymu důvěřoval.

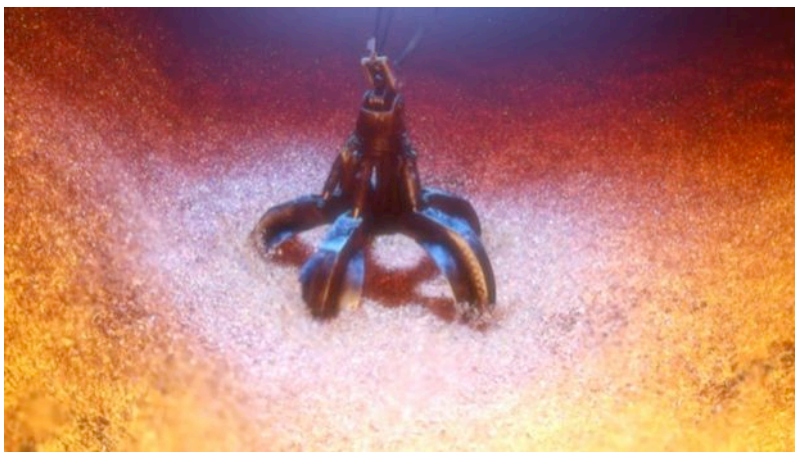
U filmů, kde syžet využívá motiv záchrany, bývá prakticky vždy pro diváka zřejmé, kde se nachází hledaný a hledající, aby mohl průběh a postup záchrany sledovat. *Hledá se Nemo* toto dokládá, stejně jako pravidlo, že hledající (Merlin) nemusí nutně vědět, kde se cíl záchrany (Nemo) nachází a zda je vůbec v pořádku. Hledaný (Nemo) zase nemusí tušit, že někdo o jeho záchranu usiluje, proto jej může ovládnout pasivita, skepse, nebo naopak se snaží sám zachránit.

Více informací máme také třeba ve filmu *VALL-I*, ale zejména v první části, když se Eva snaží „něco“ najít na zpustošené Zemi. Můžeme domýšlet, že se jí jedná o nějaký živý organismus, což si spojíme se scénou, v níž VALL-I rostlinku našel a schoval si ji domů. V tomtéž filmu, když se Eva dostane do speciálního spánkového režimu, vidíme, jak se o ni VALL-I stará, že se snaží, aby se probudila, ale Eva o tomto nic neví. Až do chvíle, kdy se v závěru filmu holograficky promítají záběry z její zabudované kamery, záběry z její návštěvy Země – a mezi nimi se objeví i právě to, co jsme už jakožto diváci tehdy mohli vidět. Její náklonnost k VALL-Im se tím ještě posílí.

Pokud budeme nyní na vševědoucí naraci nahlížet i poněkud vnějším pohledem, můžeme získávat více informací i díky znalosti daného žánru či konkrétního vývojového vzorce.

Menší rozsah informací slouží především k lepší identifikaci s postavou, k čemuž – jak si ještě řekneme – pomáhá i subjektivní narace, k vtažení do děje a intenzivnějšímu napětí. Dramatická scéna ze spalovny odpadu v třetím dílu *Příběhu hraček* by nevyvolávala takový strach o hrdiny, pokud bychom věděli, že gumoví marťánci jsou na jeřábu a chystají se hračky pomocí něj vytáhnout.





Prakticky totožný rozsah informací jako hrdina máme například u scény, kdy se Remy ocitne v kanále zcela osamocený. Netušíme, jak to s ním dopadne, netušíme, že stačí vylézt po trubkách nahoru a ocitne se na střeše domu s pohledem přímo na osvětlenou Paříž a Eiffelovu věž. I proto zažíváme příjemné překvapení společně s Remym.

Omezená narace ale ne nutně musí značit, že my víme pouze to, co ví postava. Může nastat situace, že víme ještě méně. V kapitole o bodech zvratu jsme si uvedli záběry, kdy Woody vyleze na postel a už vidí, kdo na ní stojí, zatímco my ještě ne.



Takový přístup sice neumožňuje těsnou identifikaci s hrdinou, o to ale větší zvědavost. Studio Pixar často volí uvedený typ omezené narace v akčních scénách, kdy drží naše vědění o krok pozadu. Kupříkladu v akční expozici *Příběhu hraček 3*, kdy manželé Brambůrkovi shodí Woodyho z vlaku. Kamera se šikmým pohledem zespodu zabírá nejprve jejich radost,



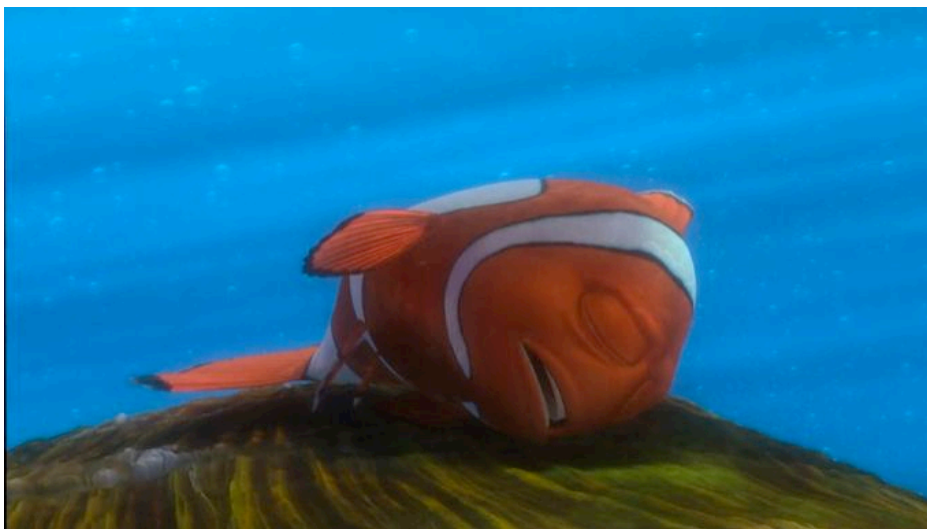
ale po střihu na užší záběr se v jejich tvářích objeví emoce přesně opačná. Zatím ale netušíme proč.



Až záběr směřovaný z jejich úhlu pohledu nám dá odpověď. Woody dopadl na koníka, na pomoc mu přijela Jessie.



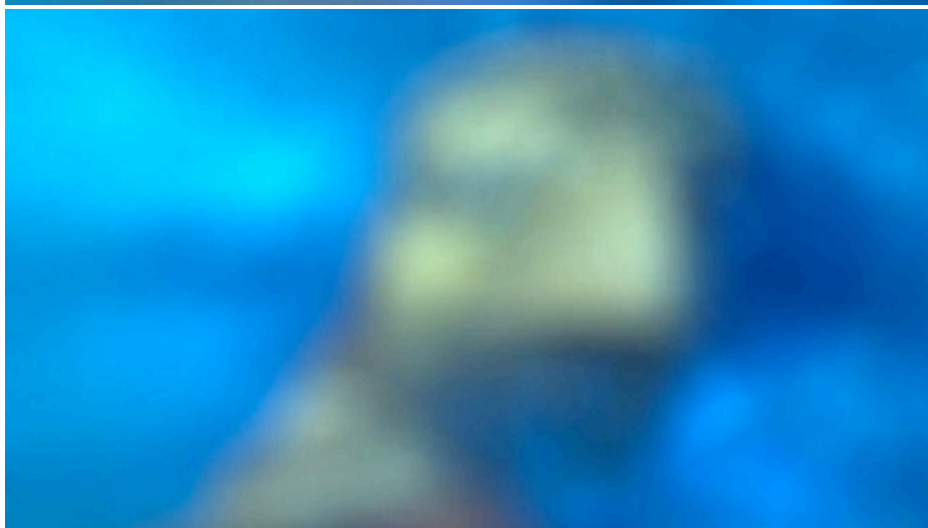
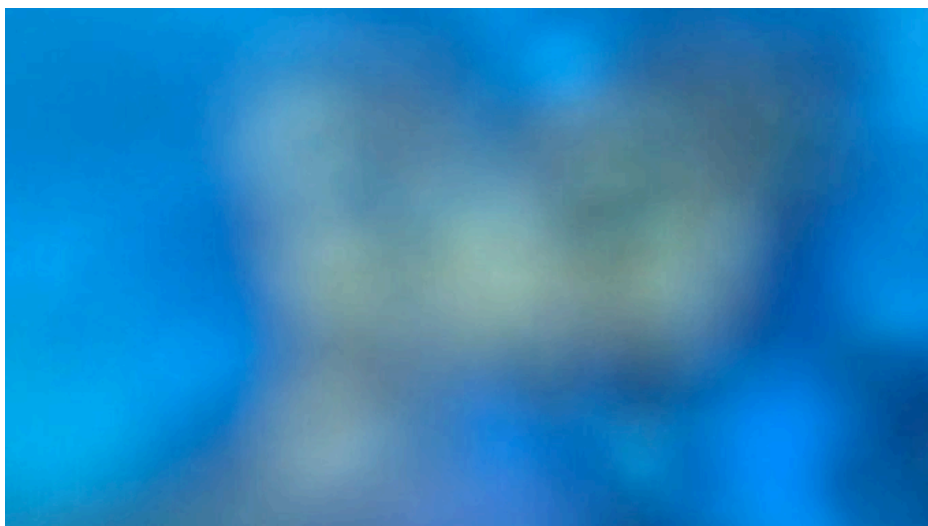
Uvedené obrázky nám představují tzv. hlediskové záběry, které se mnohdy spojují právě s omezenou narací, ale typické jsou pro naraci subjektivní, neboť nám ukazují pohled, kterým se dívá některá z postav. Subjektivní narace, jež má za cíl co nejvíce navázat komunikaci mezi postavou a divákem, má několik různých způsobů, jak toho dosáhnout. Nejen pomocí hlediskových záběrů, které se hodí třeba v napínavých scénách, kdy hrdina utíká, schovává se před něčím, ale také pomocí zvukové perspektivy.



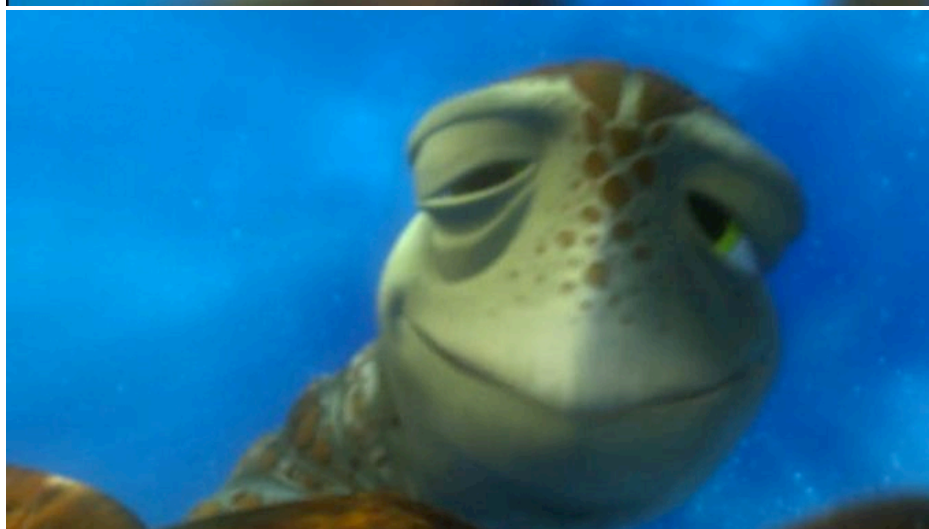
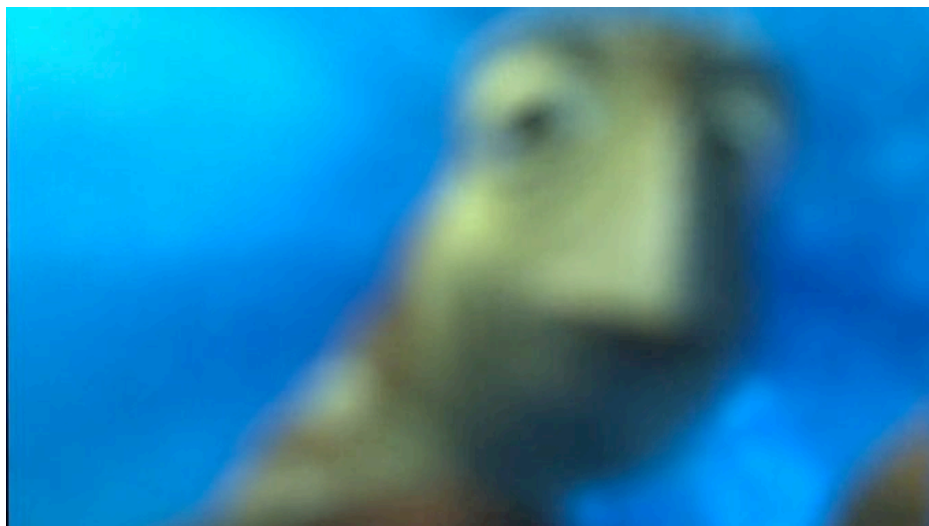
Po akční scéně, kdy Merlin zachraňuje Dory a proplouvá s ní skrze množství medúz, následuje scéna zaměřená na Nema. Poté se vrátíme zpět do oceánu. Uvozující záběr zobrazí Merlina, který chvíli nejeví známky života. Nevíme, zda žije (nemáme dostatek informací, co se po proplutí medúzami dělo), netušíme ani, na čem to právě leží.



Merlin se ale trochu pohne a začne velmi ztěžka otevírat víčka. V této chvíli tvůrci zvolí hlediskový záběr, aby navodili co nejautentičtěji, jak se Merlin právě cítí. Jeho pohled je velmi rozostřený, něco i slyšíme, ale zní to z dálky s velmi silnou ozvěnou.



Jak se zaostřuje Merlinovo vidění, respektive kamera, zpřesňuje se i zvuk. Je mnohem konkrétnější, můžeme lépe rozumět tomu, co želva říká, ozvěna se vytrácí.



Ostré vidění i čistý sluch nám dává informaci, že se už Merlin probal.



Výše popsáný sled záběrů lze nazvat jako *percepční subjektivita*, divák se vcítí do postavy. K tomu může posloužit také další druh subjektivity, a to mentální. Tu velmi dobře ilustruje scéna, v níž Anton Ego ochutná ratatouille, které připravil Remy, scéna, o níž bylo více řečeno v kapitole o závěrech filmů.





Zkraje kapitoly jsme si představili, jak lze využívat různou míru množství informací (jejich rozsah), hlediskové záběry, zvuková perspektiva, mentální subjektivita, to vše zase souvisí s hloubkou informací. Jak moc nám dovolí tvůrci nahlédnout do nitra hrdiny. Nemusí nutně jít o exkurzi do vzpomínek (např. píseň Jessie ve druhém dílu *Příběhu hraček*, o němž bude řeč v kapitole věnované zvuku). Třeba za pomoci hlediskových záběrů i zvukové perspektivy lze zobrazit mentální vnímání okolního světa. Postava vidí či slyší něco, co ostatní ne, nebo realitu zkresluje svou náladou. Takto uchopenou mentální subjektivitu však ve filmech studia Pixar nepotkáme. Výtvarná stylizace prostředí, která mentální rozpoložení postav odráží, je prezentována bez přímého napojení na pohled hrdiny. Například šedé kancelářské prostředí, v němž pracuje pan Úžasňák, vhodně odráží atmosféru firmy i emoce hrdiny, ale není šedé proto, že by jej tak vnímal pouze pan Úžasňák na základě své frustrace.

Aby byla kapitola o naraci, respektive toku informací o fabuli, úplná, musí zaznít ještě poznámka o vypravěči. V porovnání s 2D animovanou produkcí Walta Disneyho, který přeci jen čerpá z modelu vyprávění/čtení pohádek, studio Pixar se vypravěči vyhýbá.

Jedinou výjimku najdeme ve filmu *Ratatouille*, kdy úvodní expozici uvede Remy, zatímco závěr filmu doprovází komentář Antona Ega. Nejde však o vypravěče v pravém slova smyslu, neboť nedoprovázejí diváka v průběhu sledování filmu. Pokud bychom je přeci jen takto pojmenovali, přisoudili bychom jim ještě speciální označení *diegetický vypravěč*, neboť oba jsou součástí příběhu.

Nediegetický vypravěč, tedy takový, který stojí vně příběhu, se nejčastěji objevuje u pohádek Disney Company, nebo u parodií na ně (*Shrek* od studia DreamWorks).

6 TYPOLOGIE POSTAV

Kapitola o typologii postav je ze všech částí textu nejrozsáhlejší. Důvody zazněly již v samotném úvodu práce, nyní tedy zkraje pouze pár vět ke koncepci.

Struktura vychází z několika metod psychologie osobnosti. Jedním z nich je tzv. pěti-faktorový model struktury osobnosti, který představuje určitý kompromis mezi Eysenckovými třemi a Cattellovými šestnácti faktory. Pod pětifaktorovým modelem byl jako první podepsán psycholog E. Tupes a R. Cristal, jejich práci však aktualizoval W. Norman. Dlouho neakceptovaný model se stal obecně uznávaným a objevuje se v pracích současných psychologů. Součástí je rozbor postav na základě jejich míry extravertivity (asertivity, entuziasmu, sklonu k dominantnímu sebeprosazování a aktivitě), neuroticismu (dráždivosti a odtážitosti), svědomitosti, vstřícnosti a otevřenosti ke zkušenosti.

Další významnou část pak tvoří Maslowova pyramida potřeb, kdy každá z nich utváří jednu kapitolu a způsob, jak se na chování a uvažování hrdinů filmů studia Pixar lze dívat. V centru pozornosti stojí především kladné postavy, záporným charakterům a tzv. sekundantům se věnuje kratší, druhá část kapitoly. Už proto, že kladné postavy mají ve filmech větší prostor, mohou dětského diváka více ovlivňovat a také proto, že studio Pixar dokonce v některých svých filmech typické záporné postavy ani nemá.

Na rozdíl od zbytku práce se v této kapitole nejvíce využívá komparace tvorby studia Pixar s 2D animovanou produkcí Disney Company²⁹, to proto, že – jak jednotlivé podkapitoly ukáží – právě v oblasti charakterizace hlavních hrdinů se přístupy těchto dvou společností mnohdy liší, a také proto, že právě v práci s postavami, jejich osobnostními rysy a potřebami spočívá podstatný díl poetiky studia Pixar.

6.1 DRUH

Samotné počátky animovaného filmu, dokonce již jeho prehistorie, se úzce vázaly s rozpořbováním lidských charakterů. Poslední desetiletí devatenáctého století francouzský vynálezce a vědecký pracovník Charles-Émile Reynaud zaměřil svoji pozornost na jemně ironické exkurze do milostných románek. Zvláště v jeho *Autour d'une cabine* (1894) se mohli tehdejší diváci pobavit nad výpady muže středního věku, jemuž se očividně zalíbila jedna z návštěvnic plovárny. Reynaud pravděpodobně plnil poptávku, která – jak ukazují i krátká raná díla z jiných zemí – nesla univerzální sdělení. Jak však uka-

29 Té se podrobně věnovala kniha GREGOR, Lukáš: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4.

zují první léta narozené kinematografie, akcentem na *zrcadlo společnosti*, byť humorné a škádlivé, předurčil Reynaud spíše směr hraného filmu.

Zatímco filmová kamera a živí protagonisté nasýtí divácký hlad po rozpohybované fotografii již na přelomu století a bylo třeba klást větší a větší důraz na alespoň prostý děj, animovaná tvorba se i v prvních deseti letech dvacátého století nechala unášet fascinací z pohybu. O to kouzelnějšího, neboť měl s realitou pramálo společného. Animace sice nacházela oporu ve skutečnosti, inspirována karikaturou ji však deformovala a zlehčovala. Zatímco tedy Reynaud chtěl především vyprávět příběh, nejznámější průkopníci animace, James Stuart Blackton a Emile Cohl, bavili diváky stylizovanou kresbou a zvláště pak Cohl fantasmagorickými metamorfózami objektů, a to včetně lidského těla.

Ať už se na počátek animovaného filmu díváme skrze důraz na vyprávění či důraz na samotný styl a schopnosti nového média, neměla by zapadnout poznámka, že se ve valné většině objektem zájmu stal člověk. Krátká filmová díla, hravá, groteskní, do jisté míry překlopila tradici bratří Lumiérů a posměšně ji deformovala. Blackton zapíchl pomyslný osten do střední vyšší třídy, Émile Cohl vytvořil Fantoche, silně stylizovanou, dětskou kresbou zjednodušenou figurku, která umožňovala povznést se nad realitu a předpověděla spojení animace s avantgardními uměleckými směry, zejména dadaismem. Ústředním hrdinou ale stále zůstával člověk, důležitý také pro první kroky amerického animovaného filmu, Winsora McCaye a jeho *Malého Nema* (1910), Paula Terryho a jeho příběhy o farmáři Al Falfovi (1916), Willise O'Briena a exkurze do pravěku (např. *Prehistoric Tragedy* z roku 1915) či bratry Fleischerovy a jejich sérii *Z kalamáře* (1919), kdy z papíru vyskočil nakreslený klaun Coco.

Jen málokdo se rozhodl animovat věci. Španělský kameraman Segundo De Chomón využil možností stop triku a nechal oživnout objekty v *El Hotel Electrico* (1908), jímž položil také základy pixilace. Ještě ranější pokus, tentokrát pouze se zápalkami, učinil Arthur Melbourne-Cooper, známý díky podílu na výrobě celovečerního *King Konga*. Zatímco *Matches Appeal* z roku 1899 pouze ukazuje, že věcmi lze pohybovat, aniž by byla ve výsledném snímku vidět lidská ruka, *Sen hraček* (1907) představuje mimořádně důležitý bod pro animovaný film. Hračky ožívají, byť jen ve fantazii, a účastní se několika souběžně probíhajících akcí. Kamera je sice statická, ale Melbourne-Cooper využívá několik plánů a vnitrozáběrovou montáž.

Sen hraček předznamenává trend, kdy animované – popřípadě kombinované – filmy vypráví o tom, co se děje, když dítě usne, opustí pokoj, nebo když jsou hračky nucené z bezpečného prostoru dětského pokojíku odejít a vydat se na záchrannou akci.

Na zmiňovaný titul z roku 1907 navazuje v polovině třicátých let ruský rodák Wladyslaw Starewicz. Jeho *Fétiche* z roku 1934 kombinuje spánek dítěte a rozhodnutí hračky,

kteřá se vydá do města hledat pro malou nemocnou holčičku pomeranč kvůli vitamínům. *Fétiche* mnohým přichází na mysl, dívají-li se na trilogii *Toy Story: Příběh hraček*. Hračky ožívají a pohybují se mezi lidmi, ale vždy se snahou zůstat nespátřené. Starewicz navíc pojmenovává vztah mezi dítětem a hračkou, byť zatím jen v náznacích, vztah, který se stal ústředním a průchozím tématem všech tří dílů *Toy Story*. U *Fétiche* jde primárně o oddanost obdobnou jako u živého zvířete, především psa. Ostatně hlavní hrdina *Fétiche* je pejsek. Ten se ve filmu střetává nejen s nástrahami reálného „velkého“ světa, stejně jako hračky z *Toy Story*, ale také s postavičkami zlými, které mu v dosažení cíle brání, nebo jej přinejmenším svádí na jinou cestu.

Jestliže byl animovaný film ve svých počátcích zaměřen zejména na člověka, v malé míře na věci, zůstává nám ještě třetí druh hlavních hrdinů – zvíře. To se stalo doménou rané americké animace, zvláště pak grotesky, která ne nutně musela být pro dětského diváka.

Winsor McCay již v roce 1912 s nezvykle proanimovanými pohyby zachytil neúnávného komára sajícího krev z obtloustlého muže až do chvíle, než se natolik přesytí, že praskne. *How a Mosquito Operates* nese stejně jako první animované filmy znaky fascinace pohyblivých kreseb – McCay opakuje některé komárové kreace, aby vynikly, přičemž pro děj vlastně nejsou ani příliš důležité. Obsahuje v sobě už i zárodek karikatury zástupců fauny a částečně i jejich personifikaci – komár si nasadí malý klobouk a klaní se divákům. Americký evangelizátor animace, McCay, o dva roky později přichází s dinosauřicí Gertie, první postavičkou animovaného filmu, o níž lze hovořit jako o *celebritě*. Gertie opět slouží k odkrývání možností animovaného filmu, umírňuje rozměr karikatury, jen jednoduchá kresba ji stylizuje do podoby (ne)poslušného domácího mazlíčka. Winsoru McCayovi nešlo o třeskutou grotesknost a snad i to byl důvod, proč v závěru svého aktivního působení neskrýval na veřejných vystoupeních pocit deziluze ze směřování americké produkce. Tu mnohem více než McCay formovali zkraje kinematografie John R. Bray a Paul Terry.

Brayův *Umělcův sen* (1913) v podstatě variuje motiv *Snu hraček* s tím rozdílem, že zde neožívají věci, nýbrž kresba psa na papíře. Bray o deset let později používá zvíře již přímo v ději se zapojením do souhry s lidským hrdinou, jde o kocoura ne nepodobného Felixovi.

Ještě dále zašel Paul Terry, jehož známost vzrostla ve chvíli, kdy se rozhodl adaptovat, byť velmi volně, Ezopovy bajky. Některé epizody přímo vybízejí k porovnání s pozdějšími příhodami kocoura Felixe, myšáka Mickeyho a vůbec s tzv. *american cartoon* obecně. Sází na vhodné načasování gagů, dynamickou akci, přehánění v pohybu a ještě citelnější stylizaci kresby a animace zvířecích postav. Jedná se však už o přelom prvního

a druhého desetiletí minulého století a právě to je doba, kdy zvířecí hrdinové několikanásobně převyšují co do počtu filmů zbylé druhy – člověka a věc.

6.1.1 Člověk

Disneyho tradice se v rámci celovečerní produkce více klonila k lidským hrdinům. Z celkového počtu dvaceti čtyř filmů, které se k nám dostaly do distribuce³⁰, celkem polovina z nich vyprávěla o lidech. V porovnání s tím má studio Pixar menší snahu ústřední postavy ztvárnit lidmi, zdá se však, že trend se postupně mění a pětici (z celkových třinácti) filmů rozšíří o další avizované projekty. Je otázka, do jaké míry má tuto pozvolnou vzrůstající tendenci na svědomí odkoupení studia Pixar společností Disney, každopádně odpovědí na nízký počet filmů s lidmi může být žánrová rozdílnost. Zatímco klasická éra (a de facto i současná 2D produkce společnosti Disney) notně vychází z pohádek, Pixar žánry výrazným způsobem hybridizuje a zastřešuje do celorodinné podívané.

Nejcitelnější příklon k pohádkovému žánru najdeme u zatím posledního titulu, *Rebelky*, a právě zde vystupují lidští hrdinové – pomineme-li část zápletky, kdy se královna přemění v medvěda. Volba animovat lidské postavy v *Úžasňákových* byla logická, neboť inspirační zdroje film nachází v superhrdinských amerických komiksech a také špiónážním žánru. Snad pouze *Vzhůru do oblak* by ani tématem, ani žánrem nemusel být přímo svázán s lidskými hrdiny, zatímco *Ratatouille*, kde dochází k vyrovnanému důrazu na zvíře i člověka, si přímo říká o to, aby Pixar lidského hrdinu zvolil. Jedině tak totiž dokáže podtrhnout psychologický konflikt o vypořádání s vlastní identitou, jímž prochází krysa Remy toužící po tom *být* jako člověk.

Počítáme-li správně, jde o čtyři celovečerní filmy s lidskými hrdiny. Do této skupiny lze také přiřadit *Příšerky s.r.o.*, kde vystupuje jako jedna z hlavních postav malá holčička, jež se ocitne ve fantaskním světě strašidel. Nicméně stále jde pouze o pět případů z třinácti, kdy Pixar do hlavních postav vybral lidské charaktery.

Zajímavé je, že v případě krátkometrážní tvorby, kterou studio Pixar začalo a v posledních letech před každým celovečerním titulem jeden krátký snímek prezentuje, ze čtrnácti titulů je celkem šest o lidech. Krátkometrážní produkce svým způsobem může fungovat i jako zkoušení nových technologických postupů, kupříkladu *Pro ptáčky* představilo animaci peří jakožto přípravu na práci se srstí u *Příšerek s.r.o.*, zatímco *Geriho*

30 Jde o vybrané tituly, které byly uvedeny v tuzemských kinech, popřípadě na VHS/DVD s tím, že se do výběru nezapočítávala jejich pokračování. Specifikace výběru byla rozebrána v prvním díle *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, kdy v centru pozornosti stála 2D animace.

hra měla za cíl znatelněji polidštit na počítači animované 3D modely lidí. Snaha z roku 1988, kdy v *Plechovém panáčkově* mají hračky strach z lidského batolete, totiž vyznívá jako technologický experiment, jenž ukazuje, že tehdejší počítače a zkušenosti animátorů ještě na lidského tvora nestačily.³¹ Přistoupíme-li tedy na tezi, že krátkometrážní filmy slouží také jako jakési řemeslné etudy, můžeme se na vzrůstající počet filmů s lidskými charaktery dívat jako na potřebu studia vylepšovat animaci (a zkoušet různé typy a míry stylizací) lidí.

Pokud budeme hledat zobecňující pravidlo, v jakých případech volí studio Pixar právě člověka coby ústředního hrdinu filmu, nabízí se otázka, zda má lidská podstata význam pro téma, resp. dílčí motivy či konflikty příběhu.

Nejlépe lze tento argument najít u *Ratatouille*. Zatímco Buzz Rakeťák se v *Toy Story: Příběhu hraček* cítí být reálnou bytostí-člověkem (vesmírným kosmonautem, hrdinou celé galaxie) a v prvním díle trilogie se jeho konflikt staví na tom, jak se s nově uvědomělou identitou hračky vypořádá, Remy v *Ratatouille* si je od začátku vědomý, že druhově patří ke stádu krys. Jenže z něj utíká, aby se co možná nejvíce odlišil a současně tím přiblížil lidskému druhu. Film odehrávající se v pařížských ulicích a restauraci pojmenovává potřebu odtrhnout se od nadefinované (determinované) životní cesty, využít své právo volby a překonat i druhové (rasové?) rozdíly. Dětský divák se zde paradoxně identifikuje s oběma póly – člověkem, protože k němu druhově přináleží, současně si však uvědomuje jeho nebezpečnost, a s krysou, protože postava Remyho zhmotňuje potíže (a)socializace a potřebu zvolit si vlastní způsob realizace a plnit si sny.

Důraz na identifikaci kladou tvůrci ve filmu *Příšerky s.r.o.*, film, který by sice mohl být pouze o strašidlech a jejich světě, na straně druhé právě díky jediné lidské postavě – holčičce Boo – má dětský divák možnost přečíst vzkaz snímku. Nejde pouze o potlačení zbytečných obav, ale také o přelomení bariér mezi dvěma zdánlivě nepřátelskými skupinami. *Příšerky* tak stejně jako *Ratatouille* vypráví o toleranci a dialogu, hledání toho společného namísto rozdílů, odvaze překročit komfortní zónu, současně však zůstat věrný svému Já i druhu. Už proto, že jde o film přednostně zacílený na dětského diváka, je identifikace s holčičkou důležitá, aby si dítě posláním snímku snadněji mohlo na sebe vztáhnout.

Úžasňákovi, jak bylo uvedeno zkraje kapitoly, vycházejí z tradice amerických komiksů. Superhrdinové vesměs bývají ztvárněni lidmi – už proto, že mají odkrýt silné stránky a schopnosti člověka stejně jako jeho zlé Já. Takoví hrdinové bývají buďto v převlecích kvůli zachování anonymity (utajené hrdinství), nebo jde o mutaci upravené tělo,

³¹ Na druhou stranu výtvarná a animační monstróznost batolete podtrhuje strach hraček a přesahy do hororového žánru.

kteřé identifikaci člověka brání. Zápletka *Úžasňákových* se rodí díky nutnosti potlačit superhrdinu, stát se obyčejným člověkem, někým, kým jsme i my, diváci. Žít v souladu s normami (a normalitou) společnosti. Takový vnitřní konflikt, který zažívá zejména otec rodiny pan Úžasňák, se opět mnohem lépe ztvárňuje skřze lidské postavy, nikoliv pomocí antropomorfizovaných zvířat. Jestliže v *Příšerkách s.r.o.* bylo lidské dítě kvůli zacílení na malého diváka, *Úžasňákovi* míří na dospělejší skupinu a i díky motivům krizí v rodině (manželské hádky, odpovědnost za výchovu a bezpečí dětí aj.) se s nimi takový divák lépe identifikuje.

Zatím poslední snímek, *Rebelka*, má na rozdíl od všech předchozích titulů studia Pixar nejsilnější sepětí s pohádkovým žánrem. Připomíná mýty a legendy, které dětem představují důležité lidské hodnoty, ukazují na možné svízele v mezigeneračních vztazích (dítě vs. rodič) a způsob, jak je řešit. Aby konflikt mezi dospívající dcerou a její matkou nabyl na dramatickosti, zvolili autoři osvědčený způsob konfliktu – matka se vinou nezodpovědnosti a tvrdohlavosti dívky přemění na medvěda. Proměna by nefungovala natolik dobře, pokud by celý film byl o zvířatech, přičemž jedno (znázorňující matku) by se změnilo na jiný druh zvířete. Najdeme zde také paralelu s filmem *Medvědí bratři*, kdy k pochopení principů přírody a hodnot došlo k přeměně hlavního hrdiny v medvěda.³² Pixar zvolil o něco jiný způsob, dcera sama zůstane v pořádku, za její chyby pyká matka. Na druhou stranu *Rebelka* nepracuje s černobílým viděním mezigeneračního konfliktu a toto zakletí si královna svým způsobem zaslouží, neboť stejně jako její dcera i ona se na svět dívala primárně skřze své vlastní ego.

To u filmu *Vzhůru do oblak* nenajdeme tak pádný argument, proč v něm vystupují lidé. Téma plnění vlastních snů a celoživotní cesty a hledání by stejně tak funkčně mohli tvůrci přeuvyprávět pomocí koček, psů nebo jiných zvířat. Sice zde v jednom z plánů najdeme absenci mužského prvku v rodině (chlapec-skaut má pouze matku), stejně tak nemožnost mít vlastní dítě (u hlavních hrdinů), ale potřebu úplné rodiny dětskému divákovi dostatečně srozumitelně předkládají i snímky z klasické éry Walta Disyneho jako *Aristokočky*, *101 dalmatinů*, *Lady a Tramp*, *Bambi* a také *Dumbo*, v nichž mají hlavní roli kočky, psi, lesní tvorové či sloni.

Srovnáme-li to s postupy společnosti Disney, resp. s 2D celovečerní animovanou tvorbou, najdeme zde jedno rovnítko. Filmy jako *Pocahontas*, *Legenda o Mulan*, *Zvoník u Matky Boží*, *Lilo a Stich* obsahovaly jako jedno z důležitých, ne-li hlavních témat toleranci. V celovečerních filmech studia Pixar – kromě *Života brouka* a jen okrajově v *Autech* – se takové téma nevyskytuje, pakliže hlavními hrdiny nejsou lidé.

³² GREGOR, Lukáš: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4, strana 54-56

V ostatních případech, kdy Disney Company ve 2D produkci vypráví o lidech, se přístup studia Pixar liší. Zatímco dvojrozměrně animované celovečerní tituly lidské hrdiny zapojují do děje, pokud se tvůrci zaměřují na vyšší či aristokratické vrstvy, u Pixaru je to pouze v případě pohádkové *Rebelky*. 2D Disneyho filmy volí přednostně lidi, pokud se má dětský divák učit principům socializace, u 3D počítačové animace toto téma najdeme zejména u filmů se zvířaty (o hmyzu obzvláště) nebo s věcmi. A do třetice: 2D produkce využívala člověka, pokud měl mít nějaké nadpřirozené schopnosti (víly, sudičky, Džin, antičtí bohové), Pixar se kouzlení v celovečerních filmech prakticky zřiká. Máme zde jen jednu čarodějnici (*Rebelka*).

Jako zvláštní případ poslouží film *VALL-I*, jehož ústřední hrdiny představují sice roboti, ale lidé zde vystupují a pro samotnou zápletku jsou důležití. Pixar zde zvolil ojedinělý přístup – lidské charaktery nechává hrát živými herci, ale jde pouze o pohled do minulosti, kdy Země byla ještě „zdravá“. Aby autoři zdůraznili ekologický apel filmu, a tedy že Zemi lidé natolik znečistili, že ji museli následně opustit a žít nadále ve vesmírné lodi v kosmu, lidské postavy přestali hrát živí herci a vystřídaly je na počítači vymodelované a animované charaktery. Lidští hrdinové tak pozbývají de facto svoji přirozenost – reálnou lidskou identitu.

6.1.2 Zvíře

V úvodu první kapitoly zazněl dovětek, že na přelomu prvního a druhého desetiletí se v americké animované produkci začíná rozmáhat trend vyprávět pomocí zvířecích hrdinů. Při podrobnějším pohledu do klasické éry Walta Disneyho v prvním díle této knihy jsme však zjistili, že šlo především o krátkometrážní tvorbu. Ze čtyřiaadvaceti celovečerních filmů pouze v šesti vystupovala zvířata jako ústřední postavy. Společnost Disney totiž často sahala k variantě, v níž zvíře fungovalo jako tzv. sekundant, spoluhráč hlavního (lidského) hrdiny, případně pouze obohacovalo řady epizodních figurek³³ – například v *Sněhurce a sedmi trpaslících*, *Popelce* či *Pocahontas*.

Období počítačové animace, kdy začíná převládat snaha míchat žánry a zastřešit je zábavou (a výchovou) pro celou rodinu, představuje zvíře vhodný způsob jak ukázat například téma socializace, důraz na dospívání a v neposlední řadě umožňuje, aby i starší divák byl vychováván, ale více skrytě, bez nátlaku (např. *Hledá se Nemo*).

Studio Pixar dává zvířatům přednost zejména ve své krátkometrážní tvorbě. Ze třinácti celovečerních filmů pouze tři filmy (*Život brouka*, *Hledá se Nemo* a *Ratatouille*) tvoří příběh o zvířatech, přičemž pro *Ratatouille* jsou stejně tak důležití lidští hrdinové.

³³ GREGOR, Lukáš: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4, strana 76-79.

Mohli bychom zde ještě připočítat *Příšerky s. r. o.*, které vyprávějí o strašidlech výtvarně uchopených tak, aby připomínala určitými znaky (např. chapadla, stavba těla, pohyb, srst...) reálná zvířata. V tomto směru působí Pixar nezvykle odlišně nejen v porovnání s tradicí Disney Company, ale především v kontextu soudobé CGI 3D animace.

Například studio DreamWorks produkovalo osmnáct na počítači animovaných 3D celovečerních filmů, kdy v jedenácti jsou ústřední postavy pouze zvířata, v tetralogii o Shrekovi hrají důležitou roli, stejně jako ve filmu *Jak ochočit draka* (tudíž bychom mohli hovořit o šestnácti titulech se zvířaty). Obdobnou převahu vyprávět o zvířatech ale najdeme i u dalších studií zaměřených na 3D počítačovou animaci (SkyBlue, Animal-Logic nebo Sony Pictures Animation). A když už jsme při porovnání, 3D počítačová produkce společnosti Disney – ještě před zakoupením Pixaru, resp. bez jeho spolupráce – čítá pět celovečerních filmů a jen dva z nich mají za hlavní hrdiny lidi. Znamená to, že Pixar Animation Studios se výrazným způsobem odchyľují od standardu CGI animovaných celovečerních 3D filmů.

Filmy o zvířatech/se zvířaty můžeme rozdělit do tří kategorií:

Zvíře není nijak stylizováno, s člověkem nemluví, personifikace se odehrává na úrovni vzájemné komunikace mezi zvířaty a divákem. Problémy, které takoví hrdinové řeší, primárně vycházejí z konkrétního zvířecího druhu – a jde o fyziologické potřeby a o zajištění bezpečí pro rodinu/smečku. Této kategorii odpovídá film *Hledá se Nemo* i *Ratatouille*, ale patří sem obecně zvířata, která vystupují pouze jako epizodní, vedlejší postavy – taková najdeme v trilogii *Toy Story: Příběh hraček*, *Vzhůru do oblak* a v *Rebelce*.

Zvíře není sice stylizováno, ale s člověkem již verbálně komunikuje. Takový je pouze pes (vedlejší postava) ve *Vzhůru do oblak*, ale to jen díky speciálnímu obojku, který štěkot přeměňuje do lidské řeči. V žádném z filmů (a to i krátkometrážním) studia Pixar tak nenajdeme zvíře, které by komunikovalo s člověkem i verbálně, zatímco v Disney Company u tradiční 2D animace je na tomto postavena dvojice filmů *Knihy džunglí* a *Princezna a žabák*. Pixar však v tomto směru nevybočuje, také ostatní počítačová 3D produkce nevolí zmíněnou kategorii.

Zvíře disponuje výraznější stylizací a je personifikováno. Pokud bychom vnímali strašidla z *Příšerek s. r. o.* jako zvířecí druh, pak by spadali hlavní hrdinové právě do této kategorie. Ve filmu se sice objevuje pouze jedno lidské dítě, ale s ním ostatní postavy mohou komunikovat a ono s nimi – byť v tomto případě má Boo příliš málo roků na to, aby byla schopná vydávat ze sebe i něco jiného kromě neartikulovaných zvuků. Do této kategorie patří také druhý celovečerní film studia Pixar, *Život brouka*, a i když pro Pixar

Animation Studios není zvířecí hrdina charakteristický, sehrálo studio, respektive tento film, na poli rodinných animovaných filmů významnou roli.

Hmyz v *Životě brouka* sice nedisponuje výraznou stylizací (stačí porovnat například s filmy studia DreamWorks: *Příběh žraloka*, *Spláchnutej*, *Kung Fu Panda* nebo *Pan Včelka*), přesto přichází s novinkou – přenesením lidského světa do toho zvířecího. Něco takového ve 2D filmech společnosti Disney vůbec nenajdeme, jediné s výjimkou *Robina Hooda*, který však žánrově funguje jako bajka a stojí tak poněkud stranou. V *Životě brouka* se objevuje hmyzí cirkus, městečko i hospoda. Koncept přejala následně i další studia, DreamWorks však s mnohem vyhranějším přístupem. Podmořský svět v *Příběhu žraloka* je de facto přímo kopií lidského města, zvířata se také oblékají jako lidé (dokonce tak i vypadají). Pixar pouze využil věci, s nimiž se hmyz může potkat – třeba lidmi pohozené odpadky – a ty sestavil tak, aby lidská obydlí připomínaly. Mravence sice tvůrci zjemnili a obarvili, aby byli pro děti hezčí³⁴ (stačí porovnat s *Mravencem Z* od DreamWorks), stále se však chovají jako mravenci.

6.1.3 Věc

V úvodu první kapitoly byly uvedeny tituly jako *Sen hraček* či *Fétiche*, filmy, které započínají tradici animovaných děl s hrdiny-věcmi. Hračky představují oblíbený objekt zájmu už proto, že nás obklopují, a zejména proto, že obklopují dětského diváka. Pomocí tohoto vztahu, který je dětem blízký, lze ilustrovat i mezilidské vztahy, učit dítě vnímat jemné nuance proměn v chování, rozumněji volit způsob komunikace a uvažovat také nad vlastní odpovědností.

V dějinách animovaného filmu, zůstáváme-li stále spíše v americké tradici hollywoodských příběhů, nenajdeme mnoho titulů, kdy by věci představovaly ústřední hrdiny. Objevují se buďto pouze v krátkometrážní tvorbě, nebo jako personifikované předměty ve vedlejších rolích (například v *Krásce a zvířeti*).

Dialog s věcmi vedl spíše avantgardní a experimentální proud kinematografie, částečně pak některé evropské tituly (u nás například *Císařův slavík* Jiřího Trnky nebo *Vzpouza hraček* Hermíny Týrlové), zvláštním případ pak představuje japonské anime, neboť pro něj je přirozené spojení technologie a živého organismu. I z toho důvodu se v anime filmech objevují často roboti, androidi, bytosti, které jsou mnohdy lidmi i věcmi současně.

Studio Pixar navazuje na prvotní impuls Arthura Melbourne-Coopera (*Sen hraček*) a pokračovatele Wladysława Starewicze (*Fétiche*). Hned první krátkometrážní snímek

³⁴ Jedno z pravidel animace Walta Disneyho – tzv. *appeal*.

vytvořený v prvním roce existence studia, *Luxo Jr.*, zobrazuje mezigenerační komunikaci mezi otcem a dítětem, a to za pomoci dvou lampiček – jedné velké (dospělé) a druhé malé (dětinsky roz dováděné). Lampičky představovaly pro tvůrce vhodnou volbu. Nejenže šlo o každodenně používané předměty, čili objekty, jež nám jsou velmi blízké, ale pro soudobý stav, resp. technologickou vyspělost počítačové 3D animace ideální předmět k vymodelování a animaci. Napodobit reálné vzezření stolních lamp nebylo natolik složité, ať už šlo o lesklý či matný kovový a umělý povrch, nebo o kombinaci základních tvarů – obdélníky, elipsy či kruhy.³⁵ Vzhledem k tomu, že se animátoři nemuseli snažit napodobovat složité organické objekty, mohli svoji pozornost zaměřit na vhodnou práci s pohybem objektů. A díky nim, resp. animaci, vnesli i do neživých věcí lidské emoce.

Úspěch *Luxa Jr.* nejen odstartoval řadu dalších krátkometrážních filmů, ale předznamenal poetiku studia Pixar. To se i v následujících třech filmech zaměřilo na věci – opuštěné kolo (*Sen o klaunovi*), hračky v dětském pokoji (*Plechový panáček*) a různé druhy těžitek a suvenýrů (*Suvenýry*). Stále šlo přednostně o experimentování s moderními technologiemi, souběžně s posouváním hranic CGI animace ale Pixar dokázal pomocí počítače u věcí zpodobnit jemná gesta, mimiku, odehrávat příběhy naplněné napětím, humorem i melancholií.

CGI animace, která se tehdy paralelně vyvíjela i v různých vědeckých odvětvích, využívala se v postprodukčních úpravách hraných filmů i při armádních simulacích, přednostně pracovala s modelací a otexturováním prostředí a neživých objektů. V Pixaru získané zkušenosti uplatňovali a jen velmi opatrně se pouštěli do animace živých bytostí. Ve *Snu o klaunovi* šlo o cirkusového klauna, který měl vzezření spíše seskládané hračky, v *Plechovém panáčkov*i o malé batole, na němž bylo velmi dobře patrné, že nápodoba pohybu živých tvorů, stejně jako tvorba dostatečně přirozené textury objektu neměla ještě patřičnou oporu v technologii a zkušenostech animátorů. Vždy však byla ústředním hrdinou věc. A to i ve vůbec prvním celovečerním CGI animovaném 3D filmu, *Toy Story: Příběh hraček*.

Příběh hraček, jak napovídá název, postavil zápletku i hlavní charaktery na vztazích a možných konfliktech, které vznikají mezi hračkami a hračkami a světem kolem nich. Tvůrci zakomponovali do děje také lidské postavy, objevují se však jen velmi okrajově,

³⁵ PRICE, David A. *The Pixar Touch: The Making of a Company*. New York: Alfred A. Knopf, 2008, s. 90-92. ISBN 978-0-307-26575-3.

byť jsou pro samotný vývoj událostí velmi důležité.³⁶ Jen v případě prvního dílu této trilogie představuje úhlavního nepřítele člověk – zlý chlapec Sid si totiž neumí hrát, hraček si neváží, ničí je a ony z něj mají strach. Zbylé dva díly řeší vztah hračka – dítě, ale jde o konflikty, které si musejí vyřešit hračky samy, lidské postavy ve filmech vidíme jen velmi málo, představuje de facto jakési důležité a nutné *kulisy*.

Pomocí věcí mohou tvůrci zpracovávat téma budování vztahů a jejich trvanlivost, a to ve dvou rovinách. První kopíruje přímo zápletku – čili jde o vztah mezi dětmi a jejich hračkami, druhá rovina vzniká překlopením tohoto tématu přímo do mezilidských vztahů.

Obdobně (jednoduše) převést lze i poselství filmu *Auta*, kdy celý smyšlený svět – uzpůsobený tomu, jak by svět vypadal, kdyby auta měla svůj vlastní – jen představuje metamorfózu lidské civilizace: uspěchané, neschopné zpomalit a radovat se z přítomného okamžiku. Naopak pokračování filmu, *Auta 2* toto naprosto popírá. Jde o špionážní akční podívanou, kdy spolu zápasí hodná a zlá auta, poselství bychom ve filmu hledali jen stěží a stejně tak nesnadno bychom mohli vnímat automobilový svět jako *zrcadlo* lidského. Věci zde jsou oživlé věci, bez logiky, bez návaznosti na lidský svět, bez snahy vytvářet paralelu.³⁷

Z celkových třinácti celovečerních filmů se kromě trilogie o hračkách a dvojici snímků s auty setkáme s věcmi coby hrdiny ještě ve *VALL-I*, žánrovém mixu sci-fi a romantiky. Vystupují zde roboti, byť ve druhé části filmu i v souhře s lidmi. Věc zde není de facto příliš personifikovaná, robot se chová jako robot, má určitý program, jen ústřední hrdina přejímá to, co bychom spojovali pouze s člověkem – raduje se, má estetický prožitek, zamiluje se. Jeho vzezření i pohyb však vycházejí z konstrukce, která nemusí být polidštěna, animátoři zde uplatňují to, co se naučili již v *Luxo Jr.* – pohybem kovových „očí“ vyjadřují emoce.

Zatímco tedy věci v *Příběhu hraček* svoji „oživlou identitu“ před lidmi tají, *Auta* ji nemají před kým skrývat, neboť se pohybují ve vlastním světě, roboti ve *VALL-I* se pohybují a pomocí gest komunikují s lidmi, neboť je to přirozené – s takovou technologií se můžeme setkat i ve skutečnosti, nejen ve sci-fi filmech.

³⁶ V recenzi třetího dílu *Toy Story: Příběh hraček* Kamil Fila argumentuje, že pro trilogii je lidský svět tím primárním světem, přičemž i skrze toto vidění hodnotí slabiny filmu. Fila, Kamil. *Toy Story 3 dokonalostí maskuje rozpolcenost*. In: *Aktuálně.cz* [online]. 2010, 18.6.2010 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=670988>

³⁷ Ostrou kritiku právě na tento přístup sepsal Fila, Kamil. *Pusťte dětem raději porno než Auta 2*. In: *Aktuálně.cz* [online]. 2011, 3.8.2011 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=709336>

6.2 VĚK

V debatě nad typologií postav sehraje důležitou roli rozdělení na základě věkových kategorií. V textu bude vymezeno celkem šest skupin, které nám pomohou roztřídit hlavní hrdiny od jejich útlého dětství přes dospívání, dospělost, až po střední věk a stáří. Samostatnou kategorií, o které bude řeč v závěru, pak tvoří problematika smrti.³⁸

6.2.1 Dětství

Hned z úvodu nelze nepřipomenout závěry z prvního dílu knihy.³⁹ V klasické éře Walta Disneyho, resp. v tvorbě animované ve 2D, se objevují děti coby hlavní hrdinové filmu v pěti celovečerních titulech a v několika dalších vidíme jejich vývoj od dětství po mladou dospělost nebo jsou dětské postavy pro děj velmi důležité – jde o další pětici filmů.

U studia Pixar je zastoupení mnohem skromnější. Jedná se o *Příšerky s. r. o.*, *Hledá se Nemo* a *Vzhůru do oblak*. Pokud rozšíříme záběr i o krátkometrážní tvorbu, vzpomeneme si na první titul, *Luxo jr.*, monstrózní batole v *Plechovém panáčkovi* a doplníme ještě o hudební grotesku *Koncert pro jednoho*, kde se drobná dívenka stane katalyzátorem rivality dvou pouličních hudebníků, a *La Luna*, kdy se zaučuje malý chlapec v práci na Měsíci. Důležité, spíše však vedlejší postavy se objevují v *Úžasňákových*.

Věková kategorie dětství zahrnuje v této knize celkem tři stadia – stádium autonomie (1-3 roky), iniciativy (3-6 let) a píle a snaživosti (6-12 let).⁴⁰

³⁸ Při aplikaci na rozbor postav ve filmech studia Pixar bude u rozvoje základních osobnostních vlastností využita Eriksonova teorie. Erikson vymezil osm stadií, v nichž dochází, respektive by mělo dojít k podstatnější osobnostní proměně. Pracuje tak s předpokladem, že dítě, respektive dospělý člověk, musí dosáhnout v každém období určité vývojové proměny své osobnosti, která mu umožní vyřešit úkol odpovídající očekávané úrovni jeho kompetencí a obvyklých požadavků společnosti.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie osobnosti*. Praha: Karolinum, 2010, s. 146-151. ISBN 978-80-246-1832-6.

³⁹ GREGOR, Lukáš: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4, strana 16-20.

⁴⁰ Erikson začíná ještě i stadiem receptivity, kdy se jedná o batole, jehož vývojovým cílem je dosáhnout základní důvěry ve svět a pozitivní naděje.

ERIKSON. *Dětství a společnost*. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-380-8.

Pro fázi autonomie je jedním z typických znaků proces sebeuvědomování.⁴¹ U 2D produkce autoři často volili zmíněné stádium tehdy, pokud měli v úmyslu zobrazit postupný vývoj hlavního hrdiny – například ve filmech *Bambi*, *Lví král* a *Tarzan*. Pixar obsadil do jedné z hlavních rolí filmu *Příšerky s. r. o.* holčičku Boo, ta odpovídá právě fázi autonomie, přičemž zde dochází k podstatným rozdílům oproti klasické a 2D produkci Walt Disney Company.

Proces sebeuvědomování totiž do sebe vstřebává konfrontaci prvotních doteků se svobodou jedincova jednání, s mantinely, které vytváří společnost a hierarchie uvnitř ní. Něco takového však u Boo nenalezneme. Její psychologizace začíná a končí rozpoznáváním světa, přičemž autoři staví především na tom, že jako dítě má strach ze strašidel, ale současně dokáže intuitivně rozpoznat Dobro – a najít si tak nové přátele.

Pixar prostřednictvím fáze autonomie malým divákům nevštěpuje – v porovnání s Walt Disney Company – tezi, že by toto rané dětství bylo přednostně stádiem nerozumu, nezodpovědnosti (buť i hravosti). Nejde mu o společenské zákony ani hodnoty, ani o tzv. překročení „čáry“, kdy dítě poznává, co ještě smí a co už ne.

Můžeme to vnímat jako jistý projev infantilnosti – dítě do tří let ve filmech studia Pixar zkrátka pouze žvatlá a hraje si (nebo si chce hrát). Jako zvláštní případ bychom našli jednoho ze členů rodiny Úžasňákových, drobného Jack-Jacka. Ten odpovídá výše popsanému, na stranu druhou se seznamuje i s novými možnostmi, zjišťuje totiž, že má mnoho superschopností.⁴²

Tím se dostáváme k dalšímu znaku typickému pro fázi autonomie – sebeuvědomování se totiž pojí také se vztahem ke svému tělu. Děti konfrontují sebe sama s okolím, ať už jde o postupné odlišování svého druhu (Boo jako dětské mládě vs. příšerky), nebo obecně schopnosti pohybovat se v prostoru, s čímž souvisí i postupné poznávání své vlastní síly – což je znázorněno nejen ve filmu s Jack-Jackem, ale de facto již v prvním titulu, *Luxo jr.*, kde malá lampička touhou si hrát hopsá po míčku a ten praskne.

Ani Jack-Jack, ani mladý Luxo však nepřinášejí dětskému divákovi mnoho informací o nich samotných. Nepoučují, pouze baví. Bezpochyby to je dáno faktem, že filmy studia Pixar ani necílí na příliš mladé publikum, vhodnou *startovací čárou* by se stal věk zhruba 5-6 let.

⁴¹ VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie osobnosti*. Praha: Karolinum, 2010, s. 148. ISBN 978-80-246-1832-6.

⁴² Nutno podotknout, že tento proces ale tvůrci do celovečerního filmu nevložili. Stal se obsahem samostatného krátkometrážního snímku *Jack-Jack útočí*, který je součástí bonusového materiálu na DVD s filmem *Úžasňákovi*.

A tento věk (5–6 let) částečně, byť spíše již jen okrajově spadá do druhého stadia dětství, do stadia iniciativy. Dítě v něm vykazuje větší míru agrese, snad proto, že si neuvědomuje její důsledky. Průbojnost jako typický rys byl pečlivě zpracován především ve filmu *Lilo a Stich*, Pixar s touto věkovou kategorií v žádném ze svých celovečerních filmů nepracuje. Pouze dívka v *Koncertu pro jednoho*, což byl krátkometrážní předfilm *Aut*, jej naznačuje. Hlavní hrdinka jde na malé náměstí a s úmyslem obdarovat mincí jednoho hudebníka se stane účastnou soupeření dvou muzikantů. Nakonec projeví nejen ráznost, ale také mnohem více hudebního talentu.

Pro fázi iniciativy sehrává důležitou roli výchova, v dětech (i dětských divácích) se budují základy svědomí a pocit viny.⁴³ Jak lze ale vyvodit již z výše uvedeného, Pixar se těmito motivům u předškolních dětských postav vyhýbá.

Poslední fázi dětství představuje období píle a snaživosti. Této kategorii přesně odpovídá osmiletý skaut Russell a také, byť v menší míře, mořský klaun Nemo a chlapec Dash z *Úžasňákových*. Ve filmu *Vzhůru do oblak* Russell sbírá tzv. bobříky, i během dobrodružství je stejně nadšený a neodbytný jako na začátku, představuje funkční protipól pasivního, odevzdaného a zatrpklého starce.

To Nemo nastupuje v úvodu filmu do školy, jeho snaživost tedy vyplývá především z potřeby neudělat si ostudu. Ústředním motivem se ale stává zejména potřeba osamostatnit se. S otcem za zády se Nemo čím dál tím více stydí, cítí se být omezován. V Nemovi roste vzdor a de facto se v rámci jeho typologie míchají znaky obou prvních dvou stadií (autonomie i iniciativy). Hlavní hrdina *Hledá se Nemo* svoji odhodlanost projeví také v rybím akváriu v zubní ordinaci, kdy se rozhodne vyčistit filtr a riskovat tak své zdraví. Dash zná svoji superschopnost – umí velmi rychle běžet, není se čemu divit, že ji chce využít, je soutěživý, nevybitý a navíc chce být oceňován svým otcem.

Pro věk je, stejně jako pro fázi iniciativy, typická snaha navazovat kontakty. Socializace stojí v pozornosti většiny filmových studií, která v současnosti produkují animované filmy pro děti. Studio Pixar však dané téma až na výjimku dvou filmů neváže s dětskými postavami. Zatímco Russellovi jde pouze o to, aby si skrze Carla nahradil scházejícího otce v rodině, Nemo se během svého zajetí v akváriu seznámí nejen s různými druhy mořských živočichů, ale také s různými osobnostními rysy. Učí se s nimi vyjít, komunikovat. Přesto jde jen stěží říct, že by rozšiřování kontaktů a socializace i v *Hledá se Nemo* tvořila podstatnou funkci pro děj.

⁴³ VÁGNEROVÁ, Marie. s. 149

6.2.2 Dospívání

Stadium dospívání se v mnoha ohledech překrývá s tím následujícím, v knize zpracovaným do samostatné podkapitoly 6.2.3 *Mladá dospělost*. Zpracovává věk 12 až 20 let, přičemž nás bude nyní zajímat fáze, které se v psychologii osobnosti říká stadium identity.

Jestliže si již v útlém věku dítě prochází sebeuvědomováním, další významný vývoj na něj čeká právě v tomto stadiu. Původní dětské sebepojetí se mění, již nejde o nacházení vymezených hranic, ale o vymezení vlastní osobnosti. Hrdinové si proto v tomto věku kladou otázky o tom, kým jsou, kam patří, resp. čím by chtěli být a kam by chtěli patřit. A zatímco ve stadiu iniciativy se dítě projevuje agresivněji, hledá nové kontakty, u dospívání často dochází k poklesu extraverte a tedy k posílení introverze. V porovnání s raným rozpoznáváním hranic zde také dochází k otevřenosti novým poznatkům a zkušenostem, což mnohdy sebou nese narušování stereotypů, konvencí a tradic. Taková postava mívá neshody s autoritami (vesměs s rodiči) a i když se chová jako „rebel“, disponuje citelnějším pocitem vlastní nejistoty, což může vést až k posílení neuroticismu.⁴⁴

Dospívání a následující období rané dospělosti bývá u klasických a 2D animovaných filmů Walt Disney Company velmi častým zprostředkovatelem výchovných vlivů. Hrdinové, vesměs hrdinky, oplývají zvědavostí, porušují pravidla, ale následně je začínají respektovat už proto, že na konci jejich cesty stojí ženich – svatba, stvrzení několika společenských norem a konvencí v souladu s tradicemi. Tyto filmy o dospívání a mladé dospělosti ukazují mladším divákům, co je může v budoucnu potkat, s čím se pravděpodobně budou přít a kam by jejich rozhodnutí měla vést. Studio Pixar stejně jako v případě raného dětství ani zde nenachází těžiště své práce. Velmi letmo se období 12 až 20 let dotklo ve filmu *Úžasňákovi*. Tento film sice staví na attributech špionážního a komiksového žánru, důležitým – chtělo by se říci *vnitřním* – tématem snímku je důraz na rodinu, pospolitost, kooperaci.

Rodina Úžasňákových vychází z obrazu tradiční americké rodiny, tzv. *nukleární rodina*,⁴⁵ tak typické pro televizní seriály, následně pak sitcomy. Kromě páru manželů se v takové rodině nacházejí dvě, lépe však tři děti. Jejich věk se různí, přičemž však dvě starší od sebe nejsou tolik vzdálené. To platí i pro film studia Pixar. Chlapec Dash navštěvuje čtvrtou třídu základní školy a jeho starší sestra Violet chodí na střední školu.

⁴⁴ VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie osobnosti*. Praha: Karolinum, 2010, s. 149. ISBN 978-80-246-1832-6.

⁴⁵ Nuclear Family. In: *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica Online* [online]. 2013, 3.4.2013 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/421619/nuclear-family>

Zatímco on spadá do stadia píše a snaživosti, Violet odpovídá několika symptomům fáze dospívání, zvláště co se týče uzavřenosti. Violet trpí vnitřní nejistotou, slabým sebevědomím, což tvůrci zdůraznili i opakovaně nepodařeným využitím superschopnosti – vytvoření silového pole, které je stejně křehké jako Violet sama. Zatímco Dash ví, co chce, Violet spíše hledá a není během filmu příliš patrné, zda by jí identita superhrdinky vyhovovala.

Výraznou a důležitou reakcí na tradiční „disneyovský“ pohled na dospívání předvedl Pixar v zatím posledním celovečerním filmu. Původní název zdůrazňuje aspekt odvahy (*Brave*), v tuzemsku se distributor rozhodl upřednostnit jiný motiv – kuráž k porušování tradic a neposlušnost v rámci společenských konvencí, proto *Rebelka*. Merida je o něco starší než Violet z *Úžasňáků*, vzhledem k době, v níž se příběh odehrává, dosáhla již věku určeného ke vdávání. Zatímco však u všech animovaných filmů Walt Disney Company se ženské hrdinky bouří proti nejrůznějším zvyklostem a příkazům, až *Rebelka* uchopila toto téma jinak. Meridě nejde ani tak o vzdor proti rodičům, jenž by vycházel z nelibosti k navrhovaným ženichům, ale o nesouhlas se samotným manželským sňatkem. Merida si totiž, na rozdíl od jiných hrdinek animovaných filmů, uvědomuje svůj věk a vnímá sebe stále ještě jako osobnost nedozrálou k tak závažnému rozhodnutí. Je otevřena novým zkušenostem, má ráda dobrodružství, dokonce také trpí určitou dávkou nejistoty (a proto má často až neurotické vystupování), čímž splňuje vše, co se k definici stadia dospívání pojí, přesto pomocí ní Pixar porušuje pravidla hollywoodských pohádkových příběhů, kde na princeznu ve finále čeká princ.

6.2.3 Mladá dospělost

Jak bylo řečeno v úvodu předchozí podkapitoly, v rámci věku mezi dvanácti až dvaceti lety dochází k překrývání dvou fází. V podkapitole 6.2.2 jsme si představili ženské hrdinky Violet a Meridu, obě v příbězích dospívají a spadají do stadia identity. V tomto věku, zvláště pak v jeho vyústění dochází k přerodu ze stadia identity na stadium intimity. Pro postavy začíná být velmi důležitá potřeba vybudovat fungující a pevné mezilidské vztahy.

Odmyslíme-li nyní studio Pixar, bývají znaky dospívání, resp. fáze identity a fáze intimity, jedním z nejčastějších typologických charakteristik hlavních hrdinů filmů společnosti Disney. Zatímco projevy fáze identity se nacházejí ve valné většině snímků už od samotné expozice – a představují mnohdy kolizi, nebo stojí u krize v příběhu, budování citových pout je pro hlavní postavy důležité od samého počátku jen v případě tradičních pohádek (*Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Popelka*, *Šípková Růženka*), jinak se

k nim dostávají v průběhu a až v samotném závěru film vyústí vytvořením takového vztahu.⁴⁶

Nejenže pro Pixar není typická práce s dětským hrdinou, moc společných rysů s ostatní produkcí Disney Company nenajdeme v jeho tvorbě ani v případě formování postav v průběhu stadia intimity.

Jako vhodný začátek ke zkoumání poslouží *Rebelka*, která v rámci stadia identity splňuje všechny jeho podstatné projevy. Díváme-li se na film, který je navíc vyprávěn úmyslně tradičním způsobem, zdá se, že všechna Meridina revolta vyústí v nalezení toho Pravého. Ať už prince, nebo chudáka, důležité bude, že Merida ruku v ruce s konvencemi hollywoodských pohádek, animovaných filmů z dílny Walta Disneyho, sice odmítne nápadníky „z první várky“, kterou jí předhodí rodiče, ale pochopí, že její role, o níž matka neustále hovoří, spočívá skutečně v identitě ženy-manželky-matky. Že to pochopí stejně, jako to pochopily Ariel, Pocahontas, Mulan nebo Tiana. Jenže Merida se do přerodu ze stadia identity do stadia intimity nedostane. Ne že by snad na jakýkoliv vztah zanevřela, nepůsobí dokonce ani tolik asexuálně jako zprvu Mulan, zkrátka se na něj ještě necítí a tvůrci nechávají její budoucnost otevřenou.

Ačkoliv tedy *Rebelka* z formálního hlediska vypadá jako dokonalý příklad vybroušeného hollywoodského diamantu, jehož každá hrana vychází z předem zažitých studiových zkušeností a konvencí v dialogu mezi tvůrci a diváky, představuje současně jeho subverzivní odraz.⁴⁷ Velmi zjednodušeně řečeno: hrdinka sice částečně dospěje, přehodnotí některé priority a hodnoty, ale nepadne do náruče prvnímu princovi, který se na ni usměje a zachová si vlastní autonomii a cílevědomost.

Že ve studiu Pixar nakládají s budováním intimních vztahů velmi střízlivě dokazuje i fakt, že kromě filmu *VALL-I* a částečně také *Aut a Života brouka* žádnou romanci, ať už přímo žánrově, nebo v rámci příběhu, v jejich tvorbě nenalezneme. Láska a pevný mezilidský vztah sehrává důležitou roli ve filmu *Vzhůru do oblak*. Jako diváci jej však vidíme pouze v rámci montážní sekvence v úvodní části filmu, navíc jde o vývoj manželského vztahu, nikoliv v pravém slova smyslu o stadium intimity, tedy budování a zrod vztahu.

⁴⁶ GREGOR, Lukáš: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4, strana 21-22.

⁴⁷ Podrobnou analýzu, která se nastoleného tématu také dotýká, sepsal Radomír Kokeš. KOKEŠ, Radomír. *Rebelka válčí s matkou přímočaře a vypiplaně*. In: *Aktuálně.cz* [online]. 2012, 29.8.2012 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=755842>

Auta disponují poselstvím o skutečných hodnotách, o přehodnocení přílišné (nezdravé) ambicióznosti, která může při nesprávně nastavených prioritách přecházet do egocentrismu, potlačit vlastní intuici a schopnost vnímat okolí. K prozření hlavního hrdiny, závodního auta Bleska, využili autoři nejen konfrontaci rychlého světa závodních okruhů s pobýváním v zapadlém maloměstě, ale také rodící se cit mezi Bleskem a Sally, která mu ukazuje přednosti klidnějšího, vyrovnanějšího a pokornějšího způsobu života. Jde sice o romantický motiv, přesto ani jedna z postav nemá přímo nutkání nějaký pevný vztah budovat. Spíše postupně k sobě nacházejí cestu. Navíc i samo vyústění je spíše doplňující, hlavní téma se odehrává v jiné rovině. Tím film připomíná více než ostatní „disneyovky“ tradiční hollywoodské blockbustery, které funkčně mísí akci, humor, napětí i s romantikou. Blesk a Sally navíc budou spíše odpovídat až pozdějšímu stadiu, stadiu generativity, které se mimo jiné projevuje potřebou uplatnit se v profesi (Blesk) či úbytkem egocentrismu a nárůstem osobní stability (Sally). Více než exkurzi do fáze intimity můžeme vztah dvou aut číst jako střet již dospělé osobnosti (Sally) s teprve dospívající osobností (Blesk). Tento rozbor se shoduje s dvojicí hrdinů z filmu *Život brouka*, mravencem Flikem a princeznou Attou.

Zbývá proto jen zmíněný sci-fi film *VALL-I*, který žánr obohacuje o romantickou linii. Stěží se nám může podařit identifikovat, v jakém konkrétním stadiu se ústřední dvojice robotů (VALL-I a Eva) nachází, věk nevyčteme, dle chování by však o stadium intimity jít mohlo. Dobrosrdečný VALL-I nutně potřebuje vybudovat přátelství, kromě jednoho brouka nemá na vylidněné a zpustošené Zemi nikoho, s kým by mohl své pocity a zážitky sdílet. Proto utíká ke sledování filmů - ne náhodou k titulu z éry klasického Hollywoodu, kde byl kladen důraz na romantickou zápletku napříč několika žánry. Až příchod Evy, moderního stroje, jenž hledá na Zemi poslední zbytek života, umožní VALL-Imu, aby se pokusil nějaký vztah vybudovat.

Celý příběh rozhodně nestojí na tom, zda dva roboti k sobě najdou či nenajdou cestu, ústřední zápletkou vysílá divákům ekologicky laděný apel. Přesto právě jemnost, s jakou je VALL-Iho snaha o sblížení (a ono postupné sblížování) zobrazována a dramaturgicky podchycena v celkovém příběhu, představuje na celém filmu to nejzajímavější. O to více, když se na romantickou linii díváme v kontextu produkce studia Pixar.

6.2.4 Dospělost a střední věk

Rozdíly mezi tvorbou studia Pixar a ostatní produkcí Disney Company pokračují. V Pixaru totiž mnohem více vyprávějí prostřednictvím postav, které se nacházejí svým věkem v rané fázi dospělosti, případně částečně již ve středním věku. U některých hrdinů není sice snadné přesně věk identifikovat, například u aut či hraček, můžeme je však na základě jejich potřeb začlenit k té které vývojové fázi.

V předchozí podkapitole se objevila dvojice ženských hrdinek, Sally (*Auta*) a princezna Atta (*Život brouka*), postavy, které nepředstavují sice hlavní role, poslouží však pro psychologický vývoj ústředního hrdiny. Obdobnou funkci má také Elastička (*Úžasňákovi*), která nejlépe ilustruje stadium generativity. Se stadiem pojmím se spíše již se střední dospělostí souvisí plození a výchova potomstva. Manželé Úžasňákovi již děti mají, celkem tři, procházejí něčím, co bychom mohli číst jako krize středního věku. Zatímco pan Úžasňák se nemůže smířit s identitou obyčejného člověka a utíká ke své identitě superhrdiny, Elastička přijala roli manželky a matky a do čela žebříčku priorit staví rodinu a stabilitu.

U klasických animovaných filmů z Disneyho produkce se s rodiči a stadiem generativity setkáme v *101 dalmatinech*, kde dospělý pár sehrává sice důležitou roli, ale není příliš psychologizován, a také v *Aristokočkách*, kde naopak hlavní hrdinka – kočka Vévodkyně – má v mnohém podobné rysy jako Elastička.

Tvůrci z Pixaru však budují více intimní konflikt, neboť Vévodkyně řeší primárně fyzickou záchranu svých potomků (a u toho pokukuje po více svobodném, ale méně odpovědném kocouru Thomasovi), zatímco Elastička řeší záchranu rodiny coby společnosti a identity, kterou narušuje nezodpovědnost pana Úžasňáka. A řeší i vzájemnou krizi v manželském vztahu.

Velmi průkazný příklad práce se stadiem generativity ve filmech studia Pixar představuje matka malého Nema (*Hledá se Nemo*). Tu vidíme pouze v úvodní dramatické expozici, kdy brání v útoku dravé ryby na své potomky a obětuje se pro jejich záchranu.

Několikrát zde padlo slovo nezodpovědnost. Právě její opak je klíčovou „ingrediencí“ stadia generativity. Ať už jde o Sally, která nese odpovědnost za náladu (potlačování deziluze a odevzdanosti v městečku Kardanová Lhota) nebo princeznu Attu, jež rozhoduje de facto o osudu své kolonie.

Také matka Meridy v *Rebelce* opírá své jednání o upřednostnění odpovědnosti za stabilitu v království, byť tím do značné míry potlačuje nejen osobnost své dcery, ale vlastně také svou vlastní.

Paralely s královnou z *Rebelky* nalezneme u Merlina, otce malého Nema, který se upne na své jediné dítě. Pocit odpovědnosti je silnější než tolerance a pochopení. Stejně jako u Meridy i Nemo – byť je mladší – se vůči tomuto jednání vzepře, což naruší vztah mezi ním a otcem.

Matka Meridy navíc doplňuje další z projevů stadia generativity, a to konkrétně jinou podobu odpovědnosti – ta se totiž nemusí nutně pojit pouze s potomstvem (resp. rodinou, společenstvím), ale také se smyslem pro řád a fungování společnosti.

Totéž platí u otce Remyho (*Ratatouille*). Nachází se na pomezí mezi středním věkem a stářím, mezi stadiem generativity a integrity. Nese odpovědnost za krysí skupinu, akceptuje nastavený řád, zatímco Remy jej porušuje (snaží se vydělit z kolonie a spolupracovat s lidmi), důležité pro otcovo chování je znak integrity – určitá míra smíření a akceptace toho, co bylo, nehodlá nic měnit.

Podíváme-li se více na rozložení na základě pohlaví, vyjde nám, že i Pixar pracuje s faktem, že ženy dospívají dříve než muži. Ženské hrdinky vykazují pozitivní znaky stadia generativity, muži jednájí více nezodpovědně, mají tendenci upřednostňovat sebe na úkor společenství, popřípadě se o tyto věci ani pořádně nezajímají (král v *Rebelce*), jako by se zakotvili v předchozích stadiích, paradoxně mnohdy odpovídají svým chováním a smýšlením stadiu píle a snaživosti.

6.2.5 Stáří a smrt

S obdobím stáří souvisí stadium integrity. Důležitým znakem bývá určitá míra smíření, postoj k sobě i okolí zahrnuje nadhled a moudrost. Člověk si je vědom úbytku sil, přehodnocuje některé své zvyky a chování, nebo v případě potíží s akceptací těchto změn u něj narůstá neuroticismus, zejména pak úzkost a zranitelnost. Při překročení zhruba 60. roku života se významně zmenšuje otevřenost k novým zkušenostem, což má za následek posílení rigidity a neochoty přizpůsobovat se nevyhnutelným změnám.⁴⁸

Explicitně se ve stadiu integrity, zvláště pak pozdější fáze stáří, nachází v produkci Disney Company starý Geppeto (*Pinocchio*)⁴⁹ a u Pixaru pouze Carl Fredricksen ze *Vzhůru do oblak*. Vzhledem k tomu, že na rozdíl od Geppeta je Carl hlavním hrdinou filmu, prokresluje jeho osobnost Pixar mnohem detailněji – a to i s ohledem na výše uvedené znaky stadia integrity a pozdějšího stáří. Můžeme dokonce dodat, že tak činí nečekaně podrobně s ohledem na cílové publikum. *Vzhůru do oblak* je totiž primárně o stáří a smrti. Dobrodružství a další motivy obohacují příběh, těžiště konfliktu spočívá ale uvnitř hlavního hrdiny v jeho (ne)schopnosti přijmout skutečnost, že jeho milovaná manželka již zemřela.

⁴⁸ VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie osobnosti*. Praha: Karolinum, 2010, s. 150-151. ISBN 978-80-246-1832-6.

⁴⁹ Problematika stáří se nicméně ve tvorbě Walta Disneyho objevuje, čímž se zaobírá také text ROBINSON, Tom. The portrayal of older characters in Disney animated films. *Journal of aging studies*. 2007, roč. 21, č. 3, 203-213. ISSN 0890-4065.

Rigidita se u Carla projevuje absolutním lpěním na původním pořádku. Proto je mizanscéna u tohoto filmu naprosto zásadní. Stařec i při uklízení neopomene natočit dřevěnou figurku ptáčka nad krbem stejně, jako to kdysi dělala jeho žena. Její prázdné křeslo vedle toho svého vnímá jako neustálou přítomnost manželky po jeho boku, opečovává artefakty, které spolu kdysi nasbírali. A samotnou Ellie si zhmotní do svého domu, kterého se nechce vzdát a který ve vypjatém okamžiku jejím jménem dokonce osloví.

Carl nechce být rušen, má své rituály, nehledě na to, že kolem jeho domu je velké staveniště a ulice vypadají již naprosto jinak. Pro něj jsou důležité detaily – jako třeba otisky jeho a manželčiných dlaní na poštovní schránce. Díky uvědomění své samoty a také fyzického úbytku sil se u něj projevuje neuroticismus a dokonce až agrese. Na svůj vlastní svět si natolik zvykl, že popírá jeden z možných projevů fáze integrity, a to hledání opory v okolí, on se od okolí naopak zcela distancuje. Ústřední linie proto vychází z tohoto bodu – a Carl se nejen rozhodne „na stará kolena“ splnit svůj i Elliin sen, ale postupně také nachází cestu ven ze zajetí ulpění na minulosti.

A zde se dostáváme k tématu smrti. Právě smrt Ellie se neustále ve filmu vrací, aniž by byla jakkoliv explicitně ukazována. Carl si totiž skrze předměty i dům nezhmotnil svoji lásku k Ellie, nýbrž vzpomínku na ni, resp. svůj pocit toho, že už s ním ve skutečnosti není, že nežije. Proto lze tuto vazbu na dům vlastně vnímat jako úhlavního nepřítele Carla. Jako jediné dobré řešení se nabízí vzdát se věcí i domu, nechat jej odplout. Díky tomu se mění i Carl, uvědomuje si potřebu druhých lidí, naváže nová přátelství a oslabí svůj neuroticismus.

Smrt se ve tvorbě Disney Company využívá povětšinou jen účelově – v rámci finále filmů, kdy se zdá, že jedna z hlavních postav zahynula. Setkáme se s tím i u Pixaru – třeba v *Hledá se Nemo*, *Ratatouille*, *VALL-I*. Jde o prvek, který lze právem označit za dramaturgické kliše. I z toho důvodu vyniká *Vzhůru do oblak*, a to obecně v kontextu celovečerních animovaných filmů pro rodinu. Lze jej vnímat jako nejdetailejší, nejvážnější a nejdojemnější zachycení stáří a vyrovnávání se smrtí.

6.3 POHLAVÍ

V předchozích kapitolách se již několikrát objevily charakteristické znaky přístupu tvůrců k jednotlivým pohlavím. Nyní můžeme tedy přistoupit k hlubšímu pohledu na jednotlivé ženské a mužské postavy a následně na základě uvedených příkladů dospět k zobecnění.

6.3.1 Žena

Podíváme-li se na téma očima statistik, zjistíme, že každý druhý celovečerní 2D film z produkce Disney Company má jako ústřední postavu filmu ženu. A s jedinou výjimkou (*Lilo a Stich*) jde o hrdinky v přelomu z fáze identity do stadia intimity. Studio Pixar však z třinácti celovečerních filmů pouze jednou zasadilo do centra příběhu ženu/dívku, jedná se o snímek *Rebelka*.

Nelze však dojít k závěru, že by se ženským postavám v Pixaru zcela vyhýbali. Ženy mužské hrdiny navádějí či přímo vedou k postupnému vývoji, proměně a k jednání. Ať už jde o Dory v *Hledá se Nemo* či Sally v *Autech*. Ani v jednom ze zmíněných případů však nemůžeme říci, že by ženské postavy byly ústředními hrdiny filmů. Stejně tak princezna v *Životě brouka*, Elastička v *Úžasňákových* nebo kovbojka Jessie v druhém a třetím díle *Příběhu hraček*. Roli, která by se dala postavit na téměř stejnou úroveň s hlavním hrdinou, má pouze robot Eva ve *VALL-I*.

Jde tedy o zajímavé zjištění, které podporují i krátkometrážní filmy – studio Pixar má stejně jako klasická tvorba Disney Company v ženách silné osobnosti, ale takřka vůbec se jim nevěnuje na poli hlavních charakterů snímků.⁵⁰ Odmyslíme-li nyní kvantitu, nabízí se bližší prozkoumání přístupu k ženským postavám.

U 2D tvorby Walta Disneyho se v případě postav v dětském věku přednostně věnovala pozornost mužskému pohlaví (např. *Pinocchio*, *Lví král*, *Tarzan*), Pixar s dětským hrdinou pracuje pouze ve dvou celovečerních filmech, přičemž v *Hledá se Nemo* jde také o chlapce, ale u *Příšerek s. r. o.* o malou dívku. Ta však v porovnání s Nemem postrádá hlubší psychologizaci.

Pro Disney Company je charakteristická ženská hrdinka v období intimity. V Pixaru takovou nalezneme v zatím posledním titulu, *Rebelce*. Merida však zůstává ve fázi identity, hledání a také současně vzdoru proti zažitým pravidlům. Do stadia intimity odmítá dospět. Právě *Rebelka* představuje nejcitelnější střet s tradicí Walta Disneyho. Hrdinky v období dospívání, mladé dospělosti mají své sny a potřeby, které v rámci Maslowovy pyramidy sahají ke špičce (seberealizace, poznání), na druhou stranu od nich ustupují a do značné míry se jich vzdávají ve prospěch naplnění fungujícího vztahu. Takové filmy končí svazkem mezi nimi a mužem, princem, hrdinou, který – byť to ve filmech není explicitně řečeno – s největší pravděpodobností přebere iniciativu v plnění vyšších potřeb, zatímco hrdinka se bude soustředit na zajištění potřeby bezpečí a jistoty. U Disneyho je tak ženská emancipace jen velmi zdánlivá, naopak lze vnímat tento vývoj hrdinek jako

⁵⁰ Přínosný komentář k práci s ženskými hrdinkami u Disney Company představuje kniha DAVIS, Amy. *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. New Barnet, U.K : John Libbey Publishing, 2006. vi, 274 s. ISBN:0861966732.

upevnění zažitých hodnot a pravidel patriarchální společnosti. O to výraznější, když divák vidí, čeho všeho se hrdinka vzdá ve prospěch vztahu a budoucí rodiny.

Aby byla proměna hrdinek umocněna, setkáme se i s takřka asexuálními typy – ženské postavy ve filmech *Kráska a zvíře* a *Legenda o Mulan*. O muže nejeví zájem, dokonce se jim ta představa příčí, zvláště u Mulan tvůrci její odpor podtrhnou scénou, v níž se Mulan stane svědkem vbíhání nahých bojovníků do jezera.

Merida v *Rebelce* se vzpírá úmyslu své matky, na vdávání nemá pomyšlení, Pixar zde ale dává jiné vysvětlení. Ne pro její asexualitu, dokonce ani ne pro snahu o dosažení vlastních cílů a seberealizace. Merida je mnohem *normálnější* teenagerka, zkrátka se necítí být dostatečně dospělá, baví ji poznávat svět, prožívat dobrodružství a skrze toto hledání pojmenovává i vlastní identitu. Její matka však hledání utíná a nabízí jediné možné východisko – přijmout roli královny, stát až do smrti po boku svému muži, být *první dámou*, a to se všemi stereotypy a pravidly, které k takové roli patří. Merida se nejenže postaví matčinu plánu (což odpovídá i jejímu věku), ale zcela překvapivě k tradici disneyovských příběhů i po svém kroku do dospělosti stále odmítá sňatek a uzavírá film otevřeným prohlášením, že bude výběr partnera, resp. svatbu, řešit až přijde čas. Meridu můžeme vnímat jako náctiletou rebelku, současně ale otevírá znovu téma emancipace. Tentokrát (v tvorbě Disney Company vůbec poprvé!) se nevzdává hledání své vlastní cesty a identity. Její budoucnost, včetně variant vztahů, zůstává nedořešená a otevřená.

Byla zde zmíněna potřeba jistoty a bezpečí, tolik typická pro ženské hrdinky. Potřeba se váže na věk dospělosti, konkrétně na stadium generativity. Nejpodrobněji se mu věnoval Pixar ve filmu *Úžasňákovi*. Elastička spojuje všechny patřičné znaky stadia generativity, v Disneyho filmech zastoupených postavou Vévodkyně (*Aristokočky*) a matky malých dalmatinů (*101 dalmatinů*). Na Elastičku lze nazírat však ještě i z dalších úhlů pohledu. Nejde jen o ženu v domácnosti, která chce pro svůj domov to nejlepší, zejména klid a bezpečí. Díky úvodní expozici a několika málo náznakům v průběhu filmu v ní poznáváme všechny ty „disneyovské slečny“, které se vzdaly svých snů a cílů, vdaly se a „ukotvily“ po boku dominantnějšího muže. Zatímco v tradiční tvorbě Disney Company nevíme, jak to bude s takovými hrdinkami dál, Pixar právě skrze Elastičku tento vývoj ukazuje. *Úžasňákovi* proto nejsou pouze žánrovým příspěvkem k intertextovým hrám s komiksem a špionážními filmy, ale také studií manželství, kdy oba z partnerů museli část svého Já nechat „spát“, přičemž muž to nese těžce, nedokáže se s novou rolí sžít, což se podílí na dalších konfliktech v příběhu. Elastička svoji minulost nechala za sebou a na rozdíl od partnera se s rolí matky a manželky ztotožnila. Přesto ale dokáže, iniciována potřebou chránit rodinu a děti, své minulé Já „oživit“ a stává se znovu superhrdinkou. A vzhledem k tomu, jak film skončí, nelze předpokládat, že by se opětovně vrátila do naprosto poklidné péče o domácnost a byla ženou bez touhy po seberealizaci.

Úžasňákovi tak ukazují pozitiva i negativa rozhodnutí, která dělají disneyovské hrdinky ve stadiu intimity.

Blízko k *Elastičce* má i královna Elinor. Skrze několik drobných náznaků v dialozích lze usuzovat, že i ona byla velmi podobná dívce, jako je její dcera Merida. Měla své sny a touhy, kterých se vzdala. Film představuje Elinor jako zralou ženu, která doslova střeží mír a klid ne jen v rodině, ale v celém království. Několik scén ukazuje, jak si jí i hosté z ostatních království váží. Král po jejím boku působí neomaladě a dětinsky. A zatímco disponuje fyzickou silou, Elinor vládne kombinací zdravého úsudku a citů. Mohli bychom proto usuzovat, že Elinorina rezignace na své vlastní individuální potřeby byla pro celé království štěstím a snad že Elinor v roli „první dámy“ našla smysl, a nebere tedy vlastní vývoj jako prohru – což ji připodobňuje k *Elastičce*. Přesto, a to zejména díky konfliktu s vlastní dcerou, čteme z chování královny indicie, které napovídají, jak těžké rozhodnutí to tehdy pro ni bylo a že doposud není tato rána zahojena.

Pro úplnost a zobecnění přístupu studia Pixar k ženským postavám poslouží jednotlivé charakteristiky ženských hrdinek,⁵¹ které se objevily v závěru patřičné kapitoly (3.1) prvního dílu *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*.⁵²

Ženy jsou aktivnější než muži. Vzhledem k upřednostňování mužských hrdinů nelze přístup studia Pixar takto generalizovat. Bezpochyby by to platilo o postavách jako je Sally (*Auta*) či Elinor a Merida (*Rebelka*), o Jessie (*Toy Story*), princezně (*Život brouka*), Dory (*Hledá se Nemo*), Collete (*Ratatouille*), Eve (*VALL-I*) a vlastně ani o *Elastičce* (*Úžasňákovi*) toto však přímo říct nelze. Mnohdy podněcují aktivitu mužských hrdinů, někdy ale disponují větší mírou odevzdanosti a pasivity (zpočátku Jessie, princezna v mravenčí kolonii). Z toho vyplývá, že ve filmech studia Pixar ženské postavy nedispoují větší mírou aktivity než mužští hrdinové.

Ženy jdou proti stereotypům, konvencím a porušují pravidla. U studia Pixar toto platí pouze pro Meridu (ostatně název filmu *Rebelka* tomu i napovídá), jinak platí, že ženské postavy systém a jeho řád respektují. Ilustruje to například princezna, která rok co rok odevzdává velkou většinu nasbírané úrody kobyilkám, Collete, která se musí vypořádat s „inovacemi“ svého kolegy Linguiniho, nebo *Elastička*, která respektuje požadavky společnosti a vzdá se své super-identity, aby „zapadla“.

⁵¹ Doplňující pohled nabízí také článek

ROSS, Deborah. Escape from wonderland: Disney and the female imagination. *Marvels & Tales*. 2004, roč. 18, č. 53, s. 53-66. ISSN 1521-4281.

⁵² GREGOR, Lukáš: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4, strana 26-27.

Ženy vykazují větší míru odpovědnosti. Charakteristika postav ostatní produkce Disney Company platí také pro studio Pixar. Ženské hrdinky mnohem více vyhodnocují situaci, zejména kvůli bezpečí své rodiny a společenství. Moc odpovědná není pouze Dory, což ovšem souzní s její funkcí. Dory a Merlin totiž představují typický model tzv. *buddy-movie*, a protože odpovědný (a vážný) je zde právě otec malého Nema, pro zachování funkčního modelu nese Dora opačné vlastnosti. A odpovědnosti se teprve učí Merida.

V rámci formování vlastní identity ženské hrdinky mnohem více hledají smysl svého života, mají sny a cíle, těch se ale dokážou vzdát nebo je odsunout ve prospěch pevného vztahu s mužem. Jak byla již řeč, rozehrává se toto téma ve filmech *Úžasňákovi* a *Rebelka*, ovšem studio Pixar klade větší důraz na to, co se děje s hrdinkami poté, kdy se svých potřeb a tužeb vzdaly, nebo je alespoň potlačily. Vzhledem ke strategii, kdy se v hlavní roli ženské hrdinky takřka vůbec neobjevují, nelze potvrdit, že by se ve filmech studia Pixar potřeby a sny žen příliš řešily.

Po sňatku se základní potřebou ženských postav stává zajištění bezpečí a jistoty. Platí u *Elastičky* a *Elinor*, tuto potřebu však má i princezna či Sally, aniž by byly provdané, nebo aniž bychom cítili, že by došlo k nějakému potlačení a rezignaci na vlastní sny. Spíše naopak – navázání vztahu s mužským hrdinou Sally i princeznu (a vlastně také *Collete* i *Jessie*) obohacuje o větší míru spontaneity.

Ženy velmi často bývají hlavními zápornými postavami, přičemž jim nejde o bohatství. Ve filmech studia Pixar zlo představují výhradně muži, drobnou výjimkou je *Darla*, dcera zubaře v *Hledá se Nemo*, jde však pouze o epizodní roli.

6.3.2 Muž

Každý druhý animovaný film společnosti Disney má ve svém čele ženskou hrdinku. Studio Pixar se liší, a to natolik, že takový model najdeme pouze v jednom jediném snímku, *Rebelce*. Pokud by tedy platilo tvrzení ze závěrů prvního dílu této knihy, že muži v hlavních rolích často disponují pasivitou, mohly by příběhy studia Pixar nést břímě málo dynamické podívané a musely by se zákonitě spoléhat a opírat o aktivní jednání tzv. sekundantů nebo záporných postav.

Podmiňovací způsob v předchozí větě však napovídá, že se ve filmech studia Pixar setkáme s odlišným přístupem. Pro lepší orientaci si nejdříve rozdělíme jednotlivé hrdiny

právě podle míry jejich aktivity, resp. na základě jejich aktivační úrovně. Tu charakterizuje intenzita reakcí, jejich stabilita a vyrovnanost.⁵³

Flik se vymyká ostatním mravencům z kolonie svojí vynalézavostí, ale také přichází s nápadem, jak se postavit zlým kobyilkám, které kolonii vydírají. Jeho proaktivní jednání, kdy se nemá v úmyslu smířit se zaběhnutým koloběhem a nadvládou silnějšího hmyzu, vede sice krkolomnou cestou, ale přesto k úspěchu a osvobození kolonie. Flika charakterizují některé průvodní znaky tohoto stupně aktivační úrovně, například impulzivita a bezprostřednost jeho reakcí, tendence reagovat na podněty velmi záhy a bez řádného promyšlení (s čímž je v kontrastu jeho protipól, princezna).

Impulzivita a určitá nepromyšlenost charakterizuje valnou většinu mužských hrdinů, a to i ve filmech společnosti Disney. Jenže ti bývají mnohdy ve vedlejších rolích, nebo jde přímo o záporné postavy. Paradoxně se však může stát, že tato neschopnost jednat bez rozumového zvážení dovede hrdinu k pasivitě (u Pixaru je to třeba král v *Rebelce*).

Pan Úžasňák také vykazuje uvedené znaky a svým chováním a neschopností potlačit identitu superhrdiny rozpohybuje hned několik událostí, které vedou ke kolizi a konfliktům příběhu. Stejně jako Flikovi, i panu Úžasňákovi tvoří protiváhu žena – Elastička. Nejenže má díky tomu příběh dynamičtější model ústředních hrdinů, ale také může otevírat téma míry odpovědnosti za své jednání a za rodinu.

Lze totiž vypožorovat, že tento druh mužských hrdinů vykazuje mnohem větší míru sobectví. Flik budiž vzácná výjimka. Úžasňák to naopak potvrzuje a ukazuje, kam až může takové nezodpovědné a do sebe zahleděné jednání vést. Ústředního záporného hrdinu totiž „vytvořil“ on sám, to když se odmítl věnovat malému chlapci, který mu zkrátka za tu pozornost nestál. Z něj se časem tzv. vyklubal Syndrom, ničitel všech superhrdinů. Následně se odmítal Úžasňák vzdát své identity, potají s ní trávil večery, čímž vyprovokoval další události, které vedly i k ohrožení na životě jeho vlastních dětí a manželky.

Tyto aktivní a sobecké rysy najdeme už u prvního ústředního hrdiny studia Pixar. Šerif Woody se v *Toy Story: Příběhu hraček* odmítá vzdát své výsadní role nejoblíbenější hračky chlapce Andyho. Zaběhnutý řád místních hraček by svým způsobem zůstal nezměněn, pouze by místo Woodyho ležel po boku chlapce Buzz Raketák. Až tento moment dovede Woodyho, aby začal aktivně jednat – rozhodl se Buzze odstranit. Řetězec následných událostí nejenže rozvrátí poklidnost, ale také naruší hierarchii (Woody přes-

⁵³ Marie Vágnerová aktivační úroveň dále vysvětluje jako vyjádření míry energie, obvyklé úrovně aktivace a typické osobní tempo, ale také jako způsob reagování.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie osobnosti*. Praha: Karolinum, 2010, s. 74. ISBN 978-80-246-1832-6.

tane být respektovanou osobností ostatních hraček) a vede šerifa k dalším a dalším krokům, které naprosto nesouzní s jeho snahou jít v zažitém řádu.

Malý Nemo nehodlá neustále poslouchat svého otce, setkávat se s jeho podceňováním (Nemo má handicap, jednu ploutev menší) a přílišnou starostlivostí. Rozhodne se neuposlechnout varování, potažmo příkaz, a vypraví se do temnějšího a vzdálenějšího místa v oceánu, čímž otevře cestu dějové kolizi. Na jeho jednání lze najít nejen přirozenost pro dané věkové období života, ale také jej lze pochopit. Přesto můžeme i Nema zařadit do skupinky mužských postav, které kromě větší míry aktivity disponují nezodpovědností a znaky sobectví.

V *Ratatouille* podlehne lákadlu slávy a úspěchu kuchař Linguini. Díky pomoci Remyho dokáže okouzlit hosty restaurace, zdráhá se však odkrýt pravdu, že on sám je vlastně nešikovný a neschopný. Nicméně i samotný Remy upřednostní sebe sama před rodinou – smečkou, neboť má vyšší potřeby než ona.

Skupinku nám uzavírá Blesk McQueen, závodní auto, které představuje archetyp bytosti bez pokory, propadlé povrchnímu (a často velmi krátkodobému) obdivu okolí. Film *Auta* skrze postupné procitnutí Bleska zobrazuje hledání hodnot a sobectví nakonec vystřídá pokorné poznání, že v životě jsou důležitější věci než potlesk.

Upozornili jsme na to, že Flik jako jeden z mála představuje výjimku. Aktivní, ale ne-sobecké jednání najdeme však také u robota VALL-I, který je obrazně řečeno poháněn dobrými úmysly a láskou. A vzhledem k tomu, že psychologickým vývojem si šerif Woody prošel již v prvním díle a následovala ještě další dvě pokračování *Příběhu hraček*, i „pozdějšího“ Woodyho můžeme zařadit mezi ty mužské hrdiny, kteří dokážou jednat, aniž by tím nutně hájili své vlastní ego a pozici.

Jestliže byla totiž pro ženské hrdinky vždy typická jejich potřeba bezpečí rodiny, u Pixaru – už vzhledem k malému počtu ženských postav – tuto funkci „ochránců“ občas přejímají muži. Šerif Woody, starostlivý otec Merlin a mravenec Flik.

Současně dochází k přesunu z ženských na mužské hrdiny také u aktivního postoje vůči pravidlům. Disneyho svět sice ukazoval ženy jako ty, které emancipovaně proti řádu brojily, vedly muže k aktivnějšímu jednání, přesto byl a je tento svět velmi patriarchální. Otcové mají sice často podobu směšných figurek, ale zůstávají v čele rodiny či království (to platí i pro pixarovskou *Rebelku*) a ženy se svých vyšších potřeb nakonec vzdají. U 2D animovaných filmů společnosti Disney muži vesměs symbolizují neměnnost řádu, v produkci studia Pixar, kdy svět je de facto výhradně mužský, spadá proto nejen řád, ale také revolta vůči němu na bedra mužských hrdinů.

Nejcitelněji něco takového vnímáme u Remyho. Odmítá se spokojit se životem krysy a opouští své stádo, aby se stal kuchařem v pařížské restauraci. *Ratatouille* nejúplněji vykresluje hledání své vlastní identity, místa ve společnosti, opouštění komfortní zóny a s ní spojené narušování norem zaběhnutého řádu, který je mnohdy postaven na předsudcích a stereotypch. Současně však nevyznívá prvoplánově jako kritika funkčního systému a nestává se v samém výsledku ani jeho obhajobou, jak to mají ve zvyku 2D animované filmy společnosti Disney a další mnohé rodinné animované filmy posledních let. Remy velmi aktivně vstupuje do světa lidí, aby následně poznal, že existují pravidla, která nelze jen tak (zdali vůbec) změnit. Díky hrdinům v *Ratatouille* má možnost divák přemýšlet nad spokojeností, ať už se sebou samým, nebo se systémem a svojí rolí v něm. Přemýšlet nad tím, která z pravidel je třeba ještě ctít, aby se řád nezvrhl v anarchii (což dokládá například scéna, kdy Remy vpustí své přátele do skladu s potravinami) a která přijal kvůli své pohodlnosti a reaktivnímu jednání.

Kritika společenského systému se nachází v jednom ze „zadních plánů“ *Úžasňákových*. Zešedlá barevnost a klaustrofobická mizanscéna pojišťovny, v níž pan Úžasňák pracuje (ale také miniaturnost jeho automobilu) demonstrují stinné stránky odlidštěného systému, v němž se lidské osudy stávají kolonkami na formulářích a individualita zaměstnance končí s příchodem do kanceláře. Není proto divu, že hlavní hrdina filmu touží po večerech, kdy bude moci na sebe obléknout super-oblek a vydat se do akce. A není také divu, že právě nehostinnost pracovního prostředí a šikana ze strany vedení vyprovokuje pana Úžasňáka, aby znovu a opakovaně řád narušoval, čímž ovšem škodí poklidnému životu své rodiny. Stejně jako v *Ratatouille*, ani v tomto případě nejde o patriarchální svět, který si zaslouží pár změn, ale na rozdíl od *Ratatouille* svět, v němž žije pan Úžasňák jako by zcela člověka ze sebe sama odstranil.⁵⁴

Život brouka v rámci tvorby studia Pixar vybočuje, neboť tradiční disneyovský model obrací. Systém zde není postaven na mužích, nýbrž království vládnu ženy – stará královna a mladá princezna. Ty jsou příliš odpovědné za zachování přežití své kolonie na to, aby riskovaly, že skrze změny a aktivní obranu kolonii ohrozí. Království ale spíše paralyzují obavy nežli sklon k předsudkům (viz třeba *Legenda o Mulan, Pocahontas...*). Proto nelze Flika zcela vnímat jako člověka, který hodlá přetvářet systém, spíše jej chce zefektivnit (vynálezy v úvodní expozici) a zachránit aktivní obranou vůči kobylkám. Pokud bychom poněkud upustili uzdu fantazii, mohli bychom číst, že ony kobylky (jde o mužské postavy) využívají kolonii a parazitují na schopnostech království, resp. ženské

⁵⁴ Toto téma se i v českém prostředí více a více objevuje, vůdčí osobností, která proti takové formě systému vystupuje a nabízí alternativu tzv. svobody v práci, je Tomáš Hajzler. HAJZLER, Tomáš. *Peníze, nebo život*. Praha: PeopleComm, 2013. ISBN 9788090489035.

vlády. Šlo by o téma a sdělení, které nevyslal žádný jiný v této knize probíraný film produkce Disney Company.

Typičtí pasivní mužští jedinci z 2D animovaných filmů společnosti Disney většinou toužili po lásce a byli zamilovaní do hlavní hrdinky, aniž by toho pro získání jejího srdce mnoho udělali. Příklady za všechny představují princové ze *Sněhurky a sedmi trpaslíků* a *Malé mořské víly*. Mužský hrdina v tvorbě studia Pixar, až na robota VALL-I, nebojuje o lásku a vlastně ani na ni nečeká. Pro vývoj Bleska McQueena jsou sice důležité city, které vůči němu chová Sally (a on jí je poté oplácí), film však klade důraz spíše na uspořádání životních hodnot jako takových, nikoliv na onu romantickou linii. A *Vzhůru do oblak* zpracovává ojedinělý případ, kdy naopak přílišná fixace na celoživotní partnerku může vést k nepochopení jemných nuancí mezilidského vztahu a odepírání práva na vlastní štěstí.

Stejně jako v předcházející kapitole i zde si shrneme závěry z kapitoly 3.2 předchozího dílu knihy (a tedy 2D animovaných filmů Disney Company) a budeme je konfrontovat s přístupem studia Pixar.

Mužské postavy jsou pasivnější a často i slabší než ženy. V popředí všech filmů studia Pixar (s výjimkou *Rebelky*) stojí muži, což je také s největší pravděpodobností jeden z důvodů, proč Pixar pracuje s aktivním mužským hrdinou. Projevují se u něj také průvodní znaky jako přílišná spontánnost a impulzivnost.

I ve věku mladé dospělosti se nacházejí ve stadiu hledání identity, nikoliv ve stadiu intimity. K dozrávání a dospělosti jim napomáhají ženské postavy. Hledání identity se hrává při jednání mužských hrdinů filmů studia Pixar důležitou funkci i přesto, že se hrdinové nenacházejí ve fázi mladé dospělosti. Při dozrávání však nejsou ženy tak důležité jako u ostatní Disneyho produkce.

Jednají přednostně na základě emocí, nikoliv rozumu. Lze potvrdit, souzní to s větší mírou aktivity hrdinů. Přesto existují výjimky – u studia Pixar najdeme mužské hrdiny, kteří převzali roli ochránců bezpečí a jistot, roli typickou pro ženské hrdinky Disneyho filmů. Proto se u několika hlavních postav objevuje důraz na rozum a odpovědnost.

Studio Pixar sice ne tak často, ale na druhou stranu do větší hloubky řeší problematiku narušování společenského systému. Nehrají zde vždy roli vybudované stereotypy a předsudky, ale zejména zažitá „normalita“, která upozaduje svobodu jedince.

Pixar nepracuje s mužským hrdinou, který by toužil či usiloval po srdci ženy. Výjimku představuje *VALL-I*.

6.4 ZACLENĚNÍ DO SOCIÁLNÍ TŘÍDY

Na otázku, proč se zabývat členěním postav do jednotlivých sociálních tříd, respektive vrstev, použijeme zjednodušenou hypotézou, že zejména dětského diváka může vykreslení a jistá míra ideologizace rozvrstvení společnosti podvědomě formovat, ovlivňovat. A nebo se také právě skrze sociální vrstvy dopátráme k tvrzení, které poukáže na strategii studia, a tedy že Pixar vypráví o takových sociálních třídách, které diváci nejvíce znají, aby si získal nejen jejich větší zájem, ale také snadněji navázal komunikaci mezi divákem a postavami, potažmo filmem.⁵⁵

6.4.1 Spodní třída

Ve 2D animovaných filmech společnosti Disney byli dva hrdinové představiteli nejnižší společenské třídy. Jak Tramp (*Lady a Tramp*), tak Thomas (*Aristokočky*) měli fungovat jako povahové protipóly k ženským protějškům (u Trampa to byla Lady, u Thomase Vévodkyně).⁵⁶ Studio tehdy zvolilo co nejpřímější kontrast, povahové rysy, kdy u mužských hrdinů dominovala především touha po volnosti, spontánnost a flexibilita, proto podtrhlo i sociální vyloučení. Tramp i Thomas byli toulavá zvířata, jedinci přežívající na ulici, zatímco Lady i Vévodkyně byly obklopeny nejen bohatstvím a bezpečím, ale také láskou svých pánů. Disney Company jako by tím vysílala signál, že člověk ze spodní třídy zákonitě musí být outsiderem, bytostí, která sice touží po dobrodružství a volnosti, současně však v samotném závěru filmu ráda přijme sociální jistoty a teplo skutečného, neměnného domova.

Ve studiu Pixar bychom mohli jako představitele spodní třídy vnímat zvířecí postavy ve filmu *Ratatouille*. Zde však interpretace značně kolísá, neboť *Ratatouille* sice pracuje s tématem společenského systému, není zde však podstatné jeho sociální rozvrstvení a Remy nepředstavuje symbol vzdoru outsidera, který by toužil po společenské prestiži či nějak útočil na sociální nespravedlnost v existujícím společenském rozčlenění. Remy především symbolizuje hledání identity, nabourávání zažitých předsudků, jde o výstup z komfortní zóny a plnění svých snů. Svět luxusní restaurace jej nepřijímá pro jeho zvířecí identitu, nikoliv proto, že by byl představitelem spodní třídy. Nicméně pokud bychom přes uvedené pochyby interpretaci přijali, mohli bychom tedy *Ratatouille* číst částečně i jako příběh o tom, kterak společenský outsider a představitel spodiny dokáže vstoupit do prostředí vyšší střední třídy.

⁵⁵ Na problematiku třídní klasifikace se lze dívat skrze různé přístupy, pro základní kategorizaci nám poslouží členění podle britského National Readership Survey (NRS).

⁵⁶ GOLDMARK, Daniel; MCKNIGHT, Utz. Locating America: Revisiting Disney's Lady and the Tramp. *Social Identities*. 2008, vol. 14, no. 1 s. 101-120. ISSN:1350-4630.

V rámci členění NRS do spodní třídy spadají i penzisté pobírající státní důchod. Jde opět o diskutabilní definování, a pakliže bychom jej bez komentáře přijali, bude nám do kategorie spadat Carl Fredricksen. Ústřední hrdina *Vzhůru do oblak* za svého života, jak ukazuje střihová montáž v první čtvrtině filmu, reprezentuje nižší střední třídu. Po ovdovění a v důchodu se bezpochyby jeho životní úroveň musela snížit, čemuž by napovídaly předměty a nábytek, které zůstaly od doby, kdy byl ještě v produktivním věku.⁵⁷ A jestliže interpretace založená na sociálních rozdílech byla u *Ratatouille* až několikrát v pořadí, ve snímku *Vzhůru do oblak* vyznívá až nepatřičně. Lze sice vypozařovat, že vliv Carla Fredricksena na okolní společnost je malý (nedokáže zabránit developerům, aby jej připravili o dům/pozemek), souzní to však spíše s jeho věkem a povahou, nikoliv tím, že by pocházel z té které sociální třídy.

6.4.2 Dělnická třída

Zástupci dělnické třídy se v animovaných filmech, ať už ve 2D snímcích z Disney Company, nebo 3D filmech studia Pixar, objevují častěji. Nejenže mohou oslovovat diváky, kteří do této třídy spadají, ale vypomáhají si takovými hrdiny i při vzájemné komunikaci mezi dělnickou a střední třídou, někdy přímo zástupci aristokracie a mocensky vlivných skupin.

Konfrontaci mezi dělnickou a aristokratickou třídou najdeme především u 2D animovaných filmů Walta Disneyho,⁵⁸ Pixar s daným modelem pracuje pouze ve filmu *Život brouka*. Mravenec Flik představuje dělníka, který pomůže ochránit kolonii a získá také náklonnost princezny. Jako porovnání mezi zástupcem dělnické a vyšší vrstvy poslouží také vztah dvou robotů – VALL-I a Eve, kdy VALL-I zpracovává na Zemi odpadky a Eve v porovnání s ním reprezentuje moderní technologii z luxusního materiálu, byť i ona vlastně pouze plní určité příkazy.

Zatímco tedy u Pixaru je muž dělníkem a žena přichází z vyšší třídy, u Walta Disneyho najdeme obrácený koncept, kdy ženy spadají do nižších vrstev než mužské protějšky,

⁵⁷ Tento postřeh má však svá „ale“, neboť Carlovu neschopnost posunout se v životě dál symbolizuje přílišná fixace právě na předměty, které byly součástí prostoru sdíleného s jeho zesnulou manželkou.

⁵⁸ Zatím poslední hrdinkou, u níž její sociální původ sehrál podstatnou roli, byla Tiana z filmu *Princezna a žabák*.

BILYK, Lissa. Disney's Working Class Princess: The Princess And The Frog. In: *Lissa Writes* [online]. 2011, 24.8.2011 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://lissawrites.wordpress.com/2011/08/24/disneys-working-class-princess-the-princess-and-the-frog/>

popřípadě jsou ženy také z vyšší střední (či aristokratické) třídy, ale musejí se za dělnickou třídu vydávat – například Šípková Růženka a Sněhurka.

Pokud bychom zobecnili přístup pohádkového žánru, kdy hrdinové z dělnické třídy často reprezentují správné lidské hodnoty, můžeme pokračovat v tomto duchu s interpretací prvního dílu *Aut*. Obyvatelé Kardanové Lhoty jsou přesně takovými nositeli hodnot, ačkoliv u nich schází typický důraz na pracovitost, který naopak charakterizuje robota VALL-I, kysu Remyho i dvojici ústředních hrdinů v *Příšerkách s. r. o.* Blesk McQueen přichází z velkoměsta, tepe v něm rychlost, ruch a požitky velkolepých závodů, upřednostňuje slávu, lesk a obdiv před duchovním zráním, dospělostí a budováním pevných mezilidských vztahů. Stoupání po společenském žebříčku je v *Autech* znázorněno jako určitá forma klamu a schody nemohou být dostatečně pevné vzhledem k tomu, že vycházejí z falešné představy, že daný společenský status je trvalý a zasloužený. *Auta* ze všech filmů studia Pixar nejvíce naplňují koncept tzv. film-argumentu, vystupují proti zrychlující se době, proti opouštění tradičních hodnot. „Odduchovní“ Bleska, respektive jeho cesta k poznání má vést diváka k „zastavení“ a zformulování vlastního směru a cílů. O to paradoxněji vyznívá pokračování filmu, kdy žánr pomalé road-movie vystřídá mix špionážní a akční podívané, v níž se na poslání vybudované v prvním dílu rezignuje (nebo účelově zapomíná).

Remy nejprůzračněji reprezentuje průvodní znak dělnické třídy – pracovitost a touhu splnit si své sny. Jak bylo uvedeno v kapitole 4.1, nejde mu o změnu společenského statusu, respektive o stoupání nahoru po žebříčku sociálních tříd (na rozdíl od Bleska), ale o zrealizování toho, co Remy cítí jako své poslání – chce vařit. Promítá do této činnosti vyšší smysl a sám jej chce i žít. V závěru filmu se mu podaří cíle dosáhnout, a to aniž by se zřekl identity zvířete a aniž by opustil své sociální začlenění. (Byť bychom mohli vnímat naplnění cíle jako posun ze spodní třídy do třídy dělnické, což samo o sobě je stále odlišné od přístupu ostatní produkce Disney Company, kdy hrdinové končí ve vyšší střední nebo aristokratické vrstvě.)

Automatizovaná pracovitost charakterizuje VALL-Iho: den co den, opuštěn na Zemi, sbírá a skládá odpadky do obrovských pyramid. O jeho práci, na kterou byl naprogramován a vytvořen, jen stěží lze říci totéž, co v případě Remyho. VALL-I neřeší své poslání a vyšší smysl zaměstnání, jeho hledání se opírá o bytost, se kterou by mohl svůj život sdílet. Zůstaneme-li u práce, VALL-I si v ní dokázal najít drobnou radost, nachází totiž i předměty, které jej zaujmou, sbírá je a nosí k sobě domů. A opakovaně zapomíná na neútesnost prázdného světa muzikálovou nahrávkou. VALL-I je představitel dělnické třídy, nejde mu o její opuštění, ale o hledání sounáležitosti s někým dalším. Cítí se být sám (a na Zemi je vlastně sám), proto je ve filmu tak důležitý záběr, kdy se robot podívá

na noční oblohu posetou hvězdami... VALL-I ze své třídy na konci příběhu nevystoupí, ale životní přání se mu naplní, zamiluje se a zbaví se své samoty.

Podobný dramaturgický konstrukt najdeme u 2D animované tvorby společnosti Disney ve filmu *Zvoník u Matky Boží*. Zatímco VALL-I prožíval doslova bytostnou samotu, u Quasimoda šlo o samotu společenskou. Svět jej kvůli jeho vzezření nepřijímal, ale věděl o něm a Quasimodo měl přátele – kamenné chrličce z chrámu a holuby. Ani Quasimodovi nešlo o vystoupení z dělnické třídy a stejně jako VALL-I toužil po lásce a sdílení. Disney však upřednostnil důraz na společenskou rovinu Quasimodova údělu, a proto katarze spočívá v jeho přijetí okolím. Zvoník může ve finále filmu vyjít na ulici a lidé jej akceptují (to, zda jej berou jako „jednoho z nich“, z příběhu příliš vyčíst nelze). VALL-I dojde naplnění, naváže vztah s Eve, před Quasimodem však dá Esmeralda přednost významnému a pohlednému vojákovvi (a zástupci střední třídy), zvoník pro ni zůstává „pouze“ kamarádem.

6.4.3 Střední třída

Střední třída z pohledu výstavby konfliktů v ději nenabízí tolik příležitostí jako konfrontace nižších a ještě vyšších vrstev. I proto Disney Company příliš o postavách ze střední třídy nevypráví, setkáme se s ní ve filmech *101 dalmatinů* a *Lady a Tramp*, vyšší střední vrstva skýtá pohodlí pro Vévodkyni a její koťátka v *Aristokočkách*. Ve všech třech případech symbolizuje zázemí střední třídy potřebu bezpečí a jistoty, která je také ústředním motivem všech uvedených filmů. Pixar v tomto směru navazuje na Disneyho tradici, a to skrze trilogii *Toy Story: Příběh hraček* a *Úžasňákovi*.

Příběh hraček svým prostředím dokonale ilustruje stereotypní představy o středostavovském životě Američanů. Řadová výstavba rodinných domů v příměstské oblasti, upravená zahrada a slunné počasí, to vše na jedné straně poskytuje vhodné zázemí pro fungující kolektiv hraček, to vše ale také může klamat, nahlédneme-li do sousedství, kde chlapec Sid s hračkami krutě zachází. Rodinná idyla je zpochybněna tím, že Andy žije pouze se svojí matkou, ale mnohem více až ve třetím díle trilogie, kdy tvůrci kašírovanou líbivost středostavovského života využijí při vykreslení školky, která zdánlivě nabízí bezpečí, ve skutečnosti jde o paralelu k vězení i totalitaristickému systému. Kdyby nebylo těchto uvedených momentů, mohli bychom vnímat zasazení hrdinů do středostavovského prostředí spíše jako bezobsažnou samozřejmost, neboť lze předpokládat, že nejširší diváckou obec filmy studia Pixar naleznou právě v této sociální třídě.

Rodina Úžasňákových by se vymykala tradiční sociální kategorizaci, mohli bychom o ní hovořit jako o reprezentantech vlivnější moci, neboť pan Úžasňák i Elasticka coby superhrdinové zachraňovali a pomáhali celému městu. Expozice filmu však kromě úspě-

chu zobrazuje i zásadní zlom v jejich společenském statutu, okolí se začalo cítit ohroženě a superhrdiny bere jako výkyv z normality. Do té se musejí všichni lidé se super-vlastnostmi „stáhnout“. Útočištěm se jim stane právě kategorie střední třídy. Pan Úžasňák chodí pracovat do pojišťovny, zatímco jeho manželka je v domácnosti a stará se o rodinu. *Úžasňákovi* mohou vyznívat nejen jako kritika nesvobodného systému, ale v určitých detailech jako osten mířící do falešného pozlátka středostavovského života. Setkáme se zde opět s řadovými domky a upravenou zahrádkou. Práce v pojišťovně, respektive mzda z ní, očividně zajišťuje existenční klid rodiny, jak ale byla řeč v kapitole 6.3.2, pro pana Úžasňáka představuje jeho zaměstnání ztrátu svobody a společenská „normalita“ pak potlačení jeho vlastní identity.

6.4.4 Vyšší tářda, aristokracie, moc

Poslední kategorie nachází oporu především ve 2D animovaných filmech společnosti Disney, už proto, že převládá žánr pohádky, pro které je typická právě aristokracie a představitelé vládnoucí vrstvy. Pro rodinný animovaný film, o čemž svědčí i produkce studia Pixar, nejvyšší třídy nebývají časté, Pixar o aristokracii vypráví přímo pouze v *Rebelce* a ne tak důležitou roli sehrává v *Životě brouka*.

Rebelka v mnohém vychází z konceptu tradičních Disneyho titulů, jak ale bylo uvedeno v kapitole 6.2.2 a bude ještě zmíněno v kapitole 6.6.5, Pixar tradiční koncept využívá a v rozhodující okamžik převrací – žádný vysněný či nečekaný princ, který by si získal srdce mladé Meridy, nepřichází. A nenachází se zde ani variace na propojování zástupců dvou odlišných sociálních tříd. Zaměření směřuje jen a pouze na princeznu a na královnu, mezigenerační vztah, který pro pohádky i rodinné animované filmy bývá zdrojem kolizí – důležitou funkci má v *Malé mořské víle*, v mírnější podobě pak ve *Lvím králi* a *Pocahontas*.

Na první zdání by mohl být jeden z ústředních konfliktů *Rebelky* vystavěn právě na odporu podílet se na vládnutí a přijmout pravidla typická pro aristokratickou třídu, takové čtení by bylo ale zbytečně prvoplánové. *Rebelka* je především o dospívání, hledání vlastní identity a veškerá revolta vychází přednostně z věku hlavní hrdinky a z narušené komunikace mezi ní a matkou, nikoliv z odporu vůči „systému“. Ten najdeme kupříkladu v *Šípkové Růžence*, kde se mladý pár – princezna a princ – postaví proti tomu, jakým způsobem doposud docházelo k výběru ženichů a nevěst.

6.5 STRUKTURA OSOBNOSTI, OSOBNOSTNÍ RYSY

K charakterizaci hlavních postav animovaných filmů studia Pixar kromě členění na základě druhů, věku, pohlaví a sociálních tříd, o nichž pojednávaly předchozí kapitoly, poslouží vysledování a pojmenování osobnostních rysů. Osobnostní rysy lze chápat jako zobecňující charakteristiky, pomocí nichž vyjadřujeme specifičnost osobnosti jedince, respektive jeho odlišnost od ostatních lidí. Představují předpoklady k určitému způsobu reagování, ovlivňují tedy nejen prožívání, uvažování, ale také chování. Jde o relativně trvalé a stabilní vlastnosti, v závislosti na různých situacích se nemění, případně pouze jen velmi nepatrně, ale každý jednotlivec může totožné osobnostní vlastnosti využít jiným způsobem – závisí na dalších rysech, stejně tak na konkrétním účelu a okolnostech. Při definování osobnostních rysů se využívá bipolárních dimenzí – a tedy dvou opačných krajních variant, mezi kterými se objevuje mnoho jiných, méně jednoznačných podob. Ačkoliv základní osobnostní rysy bývají vzájemně relativně nezávislé, utvářejí pro konkrétní postavu jeho typický osobnostní profil.

Vedle stabilních osobnostních rysů existují také proměnlivé aspekty osobnosti, jejichž rozvoj právě ony stabilní rysy mohou ovlivňovat.⁵⁹

Pod pojmem struktura osobnosti si představíme soubor základních osobnostních vlastností a také jejich uspořádání. Při následujícím představení základních osobnostních rysů, které lze v animovaných filmech společnosti Disney a studia Pixar vysledovat, bude využito pětifaktorového modelu osobnosti (tzv. Velká pětka).⁶⁰

6.5.1 Extraverze

Extraverze jako osobnostní rys vypovídá o postavě v obecné rovině to, že se zaměřuje více na okolní svět a na své působení v něm. U hlavních hrdinů filmů studia Pixar, stejně jako u ostatní animované produkce Disney Company, se tento rys objevuje ve většině

⁵⁹ Definice osobnostních rysů byly seskládány na základě několika individuálních přístupů (Caspi, 1998, De Raad a Kokkonen, 2000, Ashton a Lee, 2002, Ten Berge a De Raad, 2002, Mathews et. al., 2003, McAdams, 2006, Haslam, 2007, Říčan, 2007, Campbell, 2008, Larsen a Buss, 2008).

VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. s. 100-116. ISBN 978- 80-246-1832-6.

⁶⁰ Pětifaktorový model začíná vznikat v polovině 60. let minulého století jako reakce autorů různých studií, a z toho důvodu, že představuje určitý kompromis mezi Eysenckovými třemi a Cattellovými šestnácti faktory. Pod pětifaktorovým modelem byl jako první podepsán psycholog E. Tupes a R. Cristal, jejich práci však aktualizoval W. Norman. Dlouho neakceptovaný model se stal obecně uznávaným a objevuje se v pracích současných psychologů.

případů. Extraverze pochopitelně představuje velmi obecný zastřešující termín, pro jeho specifikaci lze využít hned několik podkategorií, přičemž ty základní představuje dvojice – asertivita (aktivita a průbojnost) a entuziasmus (sociabilita a pozitivní emoční ladění). Tyto – a další níže rozepsané – dílčí rysy nemusejí být pochopitelně vždy rozvinuty ve stejné míře.

Pro úplnost úvodu se sluší dodat, že opakem extraverze je introverze, samotářství, tendence distancovat se od společenského dění. Ve filmech studia Pixar takřka takovou postavu nenalezneme. Zmíněné rysy by charakterizovaly Violet, jedinou dceru Elastičky a pana Úžasňáka. Je plachá, straní se okolí a sociálního kontaktu, což ilustrují i její dlouhé tmavé vlasy, za které jako by se schovávala.

6.5.1.1 Asertivita

Slovo asertivita má svůj počátek ve středověké francouzštině, přičemž sahá až k latinskému *asserere* (tvrdit, domáhat se něčeho). Samotný pojem asertivita se začal používat v Anglii v závěru devatenáctého století a dodnes si jej spojujeme se schopností či dovedností prosazovat svůj vlastní názor, stanovisko či zájem. U hrdinů ve filmech studia Pixar se s přílišnou asertivitou nesetkáme, přesto její náznaky nalezneme u Flika (*Život brouka*), Dashe (*Úžasňákovi*) a Russella (*Vzhůru do oblak*).

Flik vystoupí z řad obyčejných mravenců, dělníků, kteří mají pouze plnit povinnosti a nařízení ze strany královny a princezny kolonie. Nejprve prosazuje inovace při sběru surovin/stravy pro kolonii, poté přichází se strategií, jak se ubránit šikaně ze strany silných a velkých kobylek. Flik disponuje schopností prosazovat svůj záměr, protože si je jistý jeho oprávněností a tím, že může ostatním pomoci. To okolí se na jeho snahy dívá s větší opatrností nejen proto, že Flik narušuje zaběhlý řád a porušuje hierarchii v kolonii, ale také proto, že se jeho dobré úmysly většinou mívají účinkem a naopak kolonii škodí. Flikův nápad sehnat větší hmyz, který by jim pomohl se kobylkám ubránit, princezna podpoří jen proto, neboť doufá, že se mu to nepodaří – a že se třeba snad ani nevrátí zpět.

Dash navštěvuje pátou třídu základní školy a jako syn pana Úžasňáka po něm zdědil nejen potřebu vyčnívat z davu, ale – o poznání více – i dovednost se prosazovat. Ve filmu mu není věnována příliš velká pozornost, přesto lze jeho asertivitu vyčíst z toho, jaké postavení má při komunikaci se svojí starší sestrou nebo když se mu podaří i přes pochybnosti matky zapojit do školních sportovních klání (a využít při nich svou superschopnost, rychlý běh).

O něco mladší Russel na první pohled představuje opak extroverta, přesto jeho jednání zahrnuje hned několik znaků extraverze, a to včetně asertivity. Nevrlý důchodce

Carl malého skauta od svých dveří odhání, nemá zájem se podílet na získání posledního bobříka (za pomoc starému člověku), přesto se však Russel nevzdá. A několikrát v rámci dobrodružného putování této dvojice dokáže nejen vzdorovat autoritě starého pána, jít si za svým, ale také Carla Fredricksena postrčit k přehodnocení postojů.

To, že v celovečerní tvorbě studia Pixar u hlavních postav nelze jednoznačně žádnou z nich – a už vůbec ne větší množství – označit jako silnou asertivní osobnost, vypovídá o tom, že Pixar volí hrdiny, kteří mnohem více hledají řešení v diskuzi a v zapojení názorů a schopností skupiny. Kovboj Woody by sice takovým vůdčím typem být mohl, z kraje prvního dílu *Toy Story: Příběh hraček* i byl, jenže první výrazný konflikt jej vedl k přehodnocení svého postoje a nadále představuje hrdinu, který srozumitelně symbolizuje rčení *táhnout za jeden provaz*.

Odlišný přístup však najdeme v krátkometrážní tvorbě, kde se objevují hrdinové s výraznou schopností prosazovat své postoje a sebe sama. Například v grotesce *Pro ptáčky* naruší klidný den drobným opeřencům jeden velký a nemotorný, očividně dobromyslný a naivní jedinec, kterého se rozhodne skupina malých ptáků ze svého společenství odehnat i násilím. To se však proti nim obrátí a hlavní hrdina, na první pohled outsider, zvítězí a dosáhne svého – posezení na vedení elektrického proudu.

Drobná dívka v *Muzice pro jednoho* také nevypadá jako osobnost schopná dosáhnout svého cíle, přesto nejenže vyvolá konkurenční souboj mezi dvěma muzikanty, ale nakonec je překoná i ve hře na hudební nástroj a potupí jejich hamižnost rozhodnutím, že minci, kterou si dokáže svojí muzikou vydělat, vhodí do kašny, místo aby ji darovala některému z hudebníků.

Sympaticky asertivní je i hrdina *La Luna*, předfilmu k *Rebelce*. Klučina, jehož veze na zaučení dvojice uklízečů světla na Měsíci, se zpočátku snaží oběma mužům být co nejpodobnější, kopíruje jejich gesta a oba jej nutí do postupu práce, který každému z nich nejvíce vyhovuje. Chlapec zjistí, jak si poradit s velkou hvězdou, která se do Měsíce zabodne, ale osvojí si také vlastní způsob úklidu.

Z výše uvedeného lze odvodit zobecnění, že největší schopnost prosadit své záměry a sebe sama mají buďto děti, nebo jedinci, kteří spíše vypadají jako outsideři.

6.5.1.2 Entuziasmus

V chápání psychologie osobnosti se přisuzuje k entuziasmu sociabilita a pozitivní emoční ladění,⁶¹ byť původ slova je náboženský, už v antickém Řecku totiž značilo bož-

⁶¹ VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. s. 100-103. ISBN 978- 80-246-1832-6.

ské nadšení a zápal. Entuziasmus charakterizuje přátelská vřelost a zájem o lidi, také družnost, tendence vyhledávat společnost a radost z kontaktu. Nejlépe tato kritéria naplňuje robot VALL-I. Ačkoliv aspekt extraverze, sociální zaměření, spíše charakterizuje šířka nežli hloubka vztahů, VALL-I postupně naváže jen několik málo vztahů, jeden z nich pro něj představuje naplnění jeho základní potřeby – přináležení a lásky. Bezpochyby ovlivněn osamoceným životem na opuštěné Zemi, vítá jakýkoliv nový podnět a možnost s někým komunikovat. Docela záhy zjišťuje, že ne každému jsou stejně vlastní přátelskost a družnost.

Přátelská vřelost a družnost a zájem o lidi jsou v rámci 2D animovaných filmů Disney Company spojován většinou s dětskými postavami (Pinocchio, Bambi, mláďata od Věvodkyně v *Aristokockách* nebo Koda v *Medvědíh bratrech*). Vzhledem k tomu, že u Pixaru se dětských hrdinů mnoho nenajde, musíme projevy entuziasmu hledat napříč věkovým rozvrstvením. Přesto se na chvíli u dětských postav zastavíme.

Nejlépe výše uvedené charakteristiky splňuje Boo z *Příšerek s. r. o.* Právě její zájem o další „lidi“ a družnost vede k ústřední kolizi příběhu. Boo se infiltruje do světa příšerek, což – zdánlivě – celou říši může ohrozit a zničit. Boo touží po kamarádech a hlavní dvojici příšer, Sulleyho a Mikea, bere spíše jako oživlého velkého plyšáka a srandovní zvířátko. Druhá odlišnost jí očividně nevádí. Poslání tohoto filmu spočívá v boření pomyslných zdí a větší otevřenosti při komunikaci.

Nemo, který má v úvodu filmu nastoupit do první třídy, v sobě probouzí touhu po družnosti a je rád, že může komunikovat s dalšími stejně starými rybami. Zatím však velmi opatrně, neboť na sociabilitu doposud nebyl zvyklý, jeho otec jej přespříliš „zakryl ochrannou ploutví“. Nemo se vývojem dalších událostí dostane do akvária v zubní ordinaci a po prožitém šoku má zesílenou obavu z navazování kontaktů, komunikaci se teprve učí. Nema v porovnání s Boo či ostatními hrdiny Disney Company proto jen velmi málo charakterizuje entuziasmus a extraverze vůbec.

Russell, ač na první pohled outsider, nosí v sobě touhu přátelit se s lidmi, najít si někoho, s nímž bude moci sdílet své zážitky, učit se od něj – zde se projevuje absence „funkčního otce“ v rodině. Russell se v průběhu děje více „otevívá“, velmi snadno naváže v džungli přátelství se vzácným ptákem, získá si jeho důvěru, stejně tak u psa, který – stejně jako Russell – stojí na okraji zájmu své smečky/skupiny a má tedy s chlapcem mnoho společného.

Podobným outsiderem je u Disneyho dívenka Lilo (*Lilo a Stich*). Holčička nemá rodiče, stará se o ni její starší sestra, což vede na jedné straně k touze vynahrazovat si scházející hluboké vztahy a hledat přátele, na straně druhé k jisté revoltě a až agresivitě (souvisějící s extravertí), aby na sebe co nejvíce upozornila.

Pokud se nyní vzdálíme od dětských hrdinů, kromě již zmíněného robota VALL-I by intenzivní snaha o družnost a vyhledávání společnosti charakterizovala rybu Dory. Ta se připojí k Merlinovi, k jeho putování za záchranou syna, a to aniž by Merlin o její společnost usiloval, nebo ji vůbec chtěl (což Merlina dává do stejné kategorie jako nevrleho důchodce Carla Fredricksena). Toto spojení postavy aktivně hledající a toužící po společnosti s postavou, kterou naopak společenský kontakt obtěžuje, umožňuje tvůrcům po vzoru tzv. buddy-movie budovat nejen dostatečný počet podnětů pro akci, ale také humor.

S dobrými úmysly je otevřen novým kontaktům a vztahům Buzz Raketák, byť při samotném nástupu, s vědomím, že je na cizí neznámé planetě, se na ostatní hračky dívá jako na potenciální riziko. Do společenství Andyho hraček zapadne velmi rychle, snad i proto, že jej ostatní hračky obdivují (je tak moderní!). Přátelskou vřelost směřuje i k Woodymu, jím však cloumá žárlivost, a proto se s Buzzem kamarádit nechce, naopak přemýšlí, jak by jej z Andyho domku odklidil. V průběhu prvního dílu *Příběhu hraček* k sobě Woody s Buzzem hledají cestu, zejména Woody musí překousnout ztrátu své jedinečnosti a prestižního postavení.

Zatímco Buzz Raketák jako by byl spíše naivním dítětem, které ostatním důvěřuje a jehož náruč je až přespříliš otevřená, Woody od samého počátku sice vykazuje také snahu o vybudování široké sítě vztahů a společnost vysloveně potřebuje, chová se ze všech ostatních nejméně důvěřivě. Jeho opatrnost občas hraničí až s paranoií, ve třetím díle *Příběhu hraček* však poslouží dobře. To když se mu pobyt ve školce příliš nelíbí a s ním ani růžový a nadměrně přátelský plyšový medvěd Lotso, který dětskému divákovi předává zprávu, že ne vždy projevy entuziasmu jako přátelská vřelost stojí na upřímnosti a dobrých úmyslech.

Komplikovanějším vývojem a ne tak jednoznačným naplněním výše uvedených znaků extraverte prochází kovbojka Jessie, která se objevuje „na scéně“ ve druhém dílu *Příběhu hraček*. Jedna její část osobnosti touží po společnosti, druhá má z budování hlubších vazeb strach, neboť jí na srdci zanechala citelnou ránu zkušenost, kdy si s ní její majitelka přestala hrát a opustila ji.

Pokud bychom porovnali přístup studia Pixar se společností Disney Company, vyjde nám, že zatímco pro Disneyho jsou typičtější hrdinové více otevření a naplnění entuziasmem, u Pixaru má tendence k otevřenému a radostnému budování vztahů a potkávání dalších lidí mnohem opatrnější projevy a prochází také vývojem. Ženské hrdinky ve stádiu intimity se ve filmech Walta Disneyho obklopují řadou kamarádů, jde vesměs o různé druhy zvířátek, jim se svěřují a sdílejí s nimi rozličné emoční stavy. U Pixaru potkáme větší uzavřenost a vztahy nejsou tolik budovány do šíře, ale do hloubky, přičemž – což je důležité – ve valné většině nejde o vztah partnerský, ale přátelský.

6.5.1.3 Sklon k dominantnímu sebeprosazování

Extraverze se nemusí nést jen ve znamení sociability a pozitivního emočního naldění, mnohdy vede ve vztahu k okolí až k příliš dominantnímu sebeprosazování, jež může ústít k panovačnosti. Šerif Woody, o jehož složitějším psychologickém vykreslení napovídaly i předchozí podkapitoly, „trpí“ těmito neduhy extraverze. Od samého počátku je divákovi předkládána jeho jedinečnost ve společenství Andyho hraček. Woody si drží výsadní postavení, neboť je tou nejoblíbenější Andyho hračkou (informace získáme z úvodní titulkové sekvence). Těší se proto respektu a úctě všech zbylých hraček, i přestože se občas objevují drobné pochybnosti. Woody totiž hraje s okolím hru. Stylizuje se do suverénní osobnosti, přičemž se u něj postupem času více a více objevují rysy neuroticismu, dokonce až paranoidního chování. Zůstaneme-li u panovačnosti, vykresluje ji vhodně i scéna, při níž svolává poradu, má slovník i gesta protřelého politika. Ale slova z něj ještě dobrého vůdce nedělají – a identita i obraz lídra dostává trhliny ve chvíli, kdy se z přirozeného vůdcovství stává sklon k panovačnosti a klid střídá strach pložený vlastní ješitností. Woodyho postavení totiž začne ohrožovat nová hračka, kterou Andy dostane k narozeninám. Buzz Raketák je nejen moderní, nejen si získá obdiv a přátelství ostatních hraček, ale navíc k němu Andy začne postupně více tíhnout a nakonec jej upřednostní před Woodym. Woodyho daná nespravedlnost zlobí o to více, že Buzz podle něj není takové přízně hoděn vzhledem k tomu, že popírá identitu hračky a myslí si, že je skutečným kosmonautem a obráncem míru v galaxii.

Woody se s opadajícím zájmem o svoji osobu nedokáže vypořádat. Jeho touha po sebeprosazení sáhne po agresi, rozhodne se, že Buzze shodí – jakoby nešťastnou náhodou – z okraje stolu za nábytek, do tmy. Jenže Buzz vypadne z okna. Tento akt svorně všichni odsoudí, někteří (prasátko) jsou vlastně rádi, neboť jim Woody zcela nevyhovoval, jiné (například psa Slinkyho) ovládne zklamání. Kovboj především v prvním díle trilogie *Příběh hraček* ukazuje, že hranice vzdálenosti mezi zdravým sebevědomím a ješitností může být krátká a co se děje, když se překročí. Woody se vydává na záchrannou misi, Buzz se totiž ocitne v rukou Cida, chlapce ze sousedství, který si rád „hraje“ s hračkami a ničí je. Jeho putování však je především záchranou jeho samého, jeho postavení, jeho důvěry u ostatních hraček. Cesta k potlačení ješitnosti je v případě tohoto hlavního hrdiny dlouhá a Woody začne myslet na ostatní mnohem více než na sebe až ve druhé polovině následujícího dílu. To se stává opět lídrem – skutečným, přičemž se o toto prvenství dělí s Buzzem, který ale v porovnání s kovbojem takové ambice nikdy neměl.

S panovačností se u kladných hrdinů v takovém měřítku již nesetkáme, dominantní sebeprosazování však vhodně charakterizuje ještě Sulleyho z *Příšerek s. r. o.*, pana Úžasňáka a Bleska z *Aut.* Zatímco u Sulleyho a Bleska je to dáno především jejich soutěživostí, o níž bude ještě řeč, pan Úžasňák se nepotřebuje přímo s někým porov-

návat, ale chce být viděn a přeje si, aby bylo zřejmé, že je něčím výjimečný. Proto tak těžce nese rozhodnutí vlády, že všichni superhrdinové se musejí stáhnout do ústraní a přestat své schopnosti využívat. Nedokáže svoji identitu popřít, skrývá ji, ale nepřestává být aktivní, což jej na jedné straně uspokojuje (nestydí se sám před sebou), ale na straně druhé nemá své diváky. Pan Úžasňák má tzv. velké ego, to ostatně také způsobí, že urazí v době své největší slávy svého malého obdivovatele, z něhož se v budoucnu vyklube Syndrom – ničitel superhrdinů. Zatímco Woodyho ješitnost ústí v poučení, že důvěra je velmi vratká a že silná individualita by neměla zapomínat na budování přátelských vztahů s okolím, Úžasňákovo dominantní sebeprosazování mnohem příměji odkrývá nebezpečí arogance a skutečnost, že zlo bývá často zplozeno křivdou a ztrátou vzorů.

Ona deziluze, kdy jedinec opouští svůj vzor, neboť se v něm zklame, sehrává důležitou roli nejen v *Úžasňákových* a v *Příběhu hraček*, ale najdeme ji také u Russella, který ve filmu *Vzhůru do oblak* vzhlíží ke starému panu Carlovi a doufá, že by přátelstvím s ním mohl suplovat vztah s vlastním otcem, jenž o něj nejeví příliš zájem. Pan Fredrickson je v očích Russella vážený důchodce, který se navíc rozhodne splnit jeden životní sen, svůj i své zesnulé ženy. Jak se však v několika důležitých momentech ukáže, Carl je víc sobecký, než se původně zdálo, i když to zastírá láskou ke své ženě. Russella tato vlastnost zklame a dokonce se rozhodne pokračovat při záchraně vzácného ptáka sám. Jako malý chlapec představuje pro Carla nejen dítě, které on se svojí ženou nemohl mít, ale také pomyslné zrcadlo, v němž se obnažuje Carlova zaslepená honba za záchranou něčeho, co už dávno odnesl čas, a něčeho, co si mylně představuje jako projev úcty.

Sebeprosazování může jít ruku v ruce s potřebou porovnávat se, soutěžit. Tento rys vystihuje Sulleyho a Bleska McQueena. V případě chlupaté příšery jde o „zdravou soutěživost“, Sulley spolu se svým partákem Mikem zkrátka stejně jako desítky a stovky dalších příšerek sbírají body za to, jak moc úspěšní jsou ve strašení malých dětí. (Strach a křik dětí je obdobou našeho elektrického proudu až do doby, než se zjistí, že jejich smích dokáže být mnohonásobně *výkonnější*.) Sulleyho soutěživost na rozdíl od jeho úhlavního soupeře, chameleona Randalla, nevyužívá podvodných praktik.

Čestný při soutěžení bývá také Blesk McQueen, pro něj však představují závody život, což z něj na jedné straně dělá profesionála a úspěšného závodníka, na straně druhé potlačuje smysl pro hledání vyšších (a důležitějších, možná bychom mohli říci také *opravdových*) hodnot. Pro Bleska je důležitá sláva a úspěch, vítězství, nic jiného nemá význam. S tímto životním postojem jej konfrontuje zapadlá Kardanová Lhota a její obyvatelé, kteří naopak postupně Bleskovi ony hodnoty odkrývají a pomáhají mu k přehodnocení vlastního smyslu života. Obdobné poslání, jako má trilogie *Toy Story*, pojmenovává divákům nešvary lidské osobnosti, pakliže se příliš soustředí na sebe a svoji

dominantní sebe prezentaci. Takové rysy vedou k jednání, jež ubližuje a ve výsledku jsou dosažené úspěchy či vůdčí postavení pouze dočasné, pomíjivé.

Při porovnání s tvorbou Walt Disney Company však studio Pixar nenabízí vyloženě žádný film-argument, který by proti tomuto sklonu k dominantnímu sebeprosazování brojil tak intenzivně jako titul *Medvědí bratři*. Psychologický vnitřní konflikt šerifa Woodyho představuje implicitní vývojový vzorec filmu *Příběh hraček*, u *Aut* jde o otevřeněji zpracovaný motiv, díky doplnění o romantickou linii a závodní akční scény střídané těmi groteskními však neční z filmu natolik jako až duchovní poselství *Medvědích bratrů*, kdy je za svoji pýchu hlavní hrdina potrestán převtělením do medvěda.

Mimochodem zakletí do zvířecí, medvědí podoby se objevuje i ve filmu *Rebelka*, zde ovšem s tím, že za svoji zpupnost netrpí Merida přímo. Do medvěda se převtělí její matka. O ni se musí nejen starat, ale posléze se před ní také ubránit, to když Elinor přestává čím dál tím více být člověkem v těle medvěda a stává se skutečným medvědem.

6.5.1.4 Aktivnost, energičnost, vzrušující zážitky

Typické rysy extroverze typické rysy doprovázejí hned několik ústředních hrdinů. Bezpochyby nejprůkazněji Bleska, závodní auto, které rychlostí žije. O to je pro něj složitější ocitnout se v zapadlé Kardanové Lhotě a čelit pomalu plynoucímu času, všednosti a zážitkům, které na první pohled nejsou tak vzrušující. Nebylo by spravedlivé Bleska vnímat pouze jako toho, kdo má být poučen a změněn, on sám přinese do městečka energii, která mu scházela. Obyvatelé přeci jen byli více a více rezignovaní, Blesk jim nejdříve nepřímo svou pýchou ukázal, že oni žijí s lépe nadefinovaným smyslem života a hodnotami, a poté přímo demonstroval, že člověk za svůj cíl musí i bojovat a neměl by se jen tak vzdát. Život v Kardanové Lhotě mu odkryje fakt, že i všední zážitky mohou být radostné a vzrušující, a Blesk díky vybudovaným přátelským vztahům dovede obyvatele městečka k poznání, že občas neuškodí pomalý tep zrychlit. Ukáže se, že závody, nedělá-li je pouze z hladu po uznání a slávě, mohou být vlastně mnohem zábavnější a plnohodnotnější.

Následující hrdinové už nestojí v tak ostrém konfliktu mezi svojí potřebou vzrušujících zážitků a její odvrácené stránky. Jejich motivy totiž nevycházejí z povrchního života, ale z potřeby překračovat hranice komfortní zóny (Remy), porušovat pravidla a být svobodný (Merida) či pomoci ke svobodě (Flik).

Na první pohled vykazuje krysák Remy nejmenší míru energie a aktivity, má v sobě přeci jen nejvíce pokory (ale i obav) vůči danému řádu, jež ve filmu symbolizuje jeho otec. O to více však překračuje svoji zónu bezpečí a o to intenzivněji si jde za svým cílem. V něčem bychom jej mohli připodobnit k Tianě (*Princezna a žabák*), mladé ženě

velmi svázané se svojí sociální třídou a také rasou, kdy obojí dělalo z jejího cíle mít v budoucnu vlastní restauraci spíše naivní přání. Tiana se rozhodla pro jeho naplnění udělat maximum, v duchu tradice Disney Company však vstupuje do cesty mladý muž, z něhož se stane partner, a ve výsledku Tiana – stejně jako i další ženy – odsouvá svůj sen a tuto potřebu seberealizace střídá za potřebu přináležení a lásky, potažmo poté za potřebu bezpečí (rodiny). Remy svůj sen naplní, a to i včetně sebepoznání a usmíření se všemi, které při cestě k cíli považoval spíše za překážku.

Remy přímo nelační po vzrušujících zážitcích, jde mu o dosažení cíle, zato Merida nemá jasný cíl, o to více si však libuje v dobrodružství a zážitcích, skrze které nejen di-voce rozbuší své srdce, ale také postupuje v hledání sebe sama. Meridu charakterizuje nespoutanost (a touha po zachování této nespoutanosti), až divokost, rebelství, které však nachází oporu v divoké a krásné skotské krajině.

Již uvedeného Flika charakterizují všechny tyto typické rysy (aktivnost, energičnost, vzrušující zážitky), nicméně všechny zastřešuje – a současně i koriguje – jeho snaha pomoci mravenčí kolonii. Proto nakonec dokáže svou vynalézavost a aktivnost využít správným způsobem a honba za vzrušujícími zážitky ustupuje jednomu jedinému cíli – dokázat zmobilizovat mravence k odporu proti velkým kobylkám a vymyslet funkční bojovou strategii.

Ve filmech studia Pixar najdeme i další hrdiny, o nichž by v rámci této podkapitoly mohla být řeč, například Dory a Buzz, k závěrečnému porovnání s 2D animovanými filmy společnosti Disney nám však ještě poslouží pan Úžasňák či Elastička. To proto, že představují výjimku, která potvrzuje odlišnou strategii studia Pixar. Zatímco totiž u Disneyho bývá ve zvyku, že přílišná energičnost a hledání vzrušujících zážitků vede k porušování řádu a k ohrožení na životech (například Ariel, Pinocchio, Mulan, ale také Pocahontas a v některých momentech Bambi či Simba), Pixar takto prvoplánově a s odstrašujícím vyzněním nepracuje. Styčné body bychom snad mohli najít u Meridy, ale kolize i konflikt mají přeci jen hlubší kořeny. Elastička z *Úžasňákových* naopak ukazuje, že i ona energičnost a vzrušující zážitky mají své hranice, resp. že existuje moment, kdy osoba nezodpovídá pouze sama za sebe, ale uvědomuje si odpovědnost i za druhé. Zatímco pan Úžasňák k tomu velmi těžce dospívá, Elastička se do rodinného života začlení a bere jej stejně tak vážně, jako kdysi brala své hrdinské akce. *Úžasňákovi* by mohli zdánlivě vypadat jako jedno z pojitítek s tradiční disneyovskou tvorbou, vyústění filmu však naznačuje, že honba za vzrušujícími zážitky znovu začíná a že ani rodinný život nemusí nutně znamenat rezignaci na dobrodružství. Schází zde navíc tatáž výchovná rovina, která nám u Disney Company skrze *neposlušnost* Pinocchia a spol. říká, abychom byli opatrnější a raději se věnovali prostoru, který je nám více znám a je bezpečný.

6.5.2 Neuroticismus

Neuroticismus označuje míru, v jaké člověk vnímá okolní svět coby zdroj ohrožení. Nemusí však nutně jít o tento hraniční stav, projevy neuroticismu se objevují ve spojení se stresujícími zkušenostmi. Postavy, které něco obdobného prožijí či prožívají, mají tendence k negativním emocím a ve většině případů spíše jen na události reagují – a to neúčelně.

Jestliže asertivita a entuziasmus vytvářely základní podskupiny extravertů, dráždivost a odtažitost specifikují tento druhý typ pětifaktorového modelu osobnosti. Zatímco ale dráždivost obsahuje sklon k podrážděnosti a vzteku, odtažitost naopak vede postavy k úzkostlivým stavům, strachu a potřebě obrany.⁶²

Při úvodní definici extravertů (6.5.1) zazněla poznámka o jejím opaku: i neuroticismus má rysy, jež stojí v jeho přímém rozporu. Tzv. emoční stabilita o osobnosti vypovídá, že dokáže disponovat klidem a vyrovnaností. Má schopnost odolávat zátěži a v případě stresové události/stresu se relativně rychle stabilizují. U 2D animované produkce Disney Company platí, že emoční stabilitu vykazuje valná většina hlavních kladných hrdinů, u Pixaru je tento poměr opačný. Najdeme zde pouze Sally (*Auta*), Eve (*VALL-I*) a Elastickou (*Úžasňákovi*), ženské postavy, které tvoří oporu pro mužské protějšky.

6.5.2.1 Dráždivost

Všechny projevy neuroticismu, zvláště pak skupina znaků, jež zastřešuje dráždivost, mnohem více vystihují záporné postavy, ať už v tvorbě studia Pixar, nebo obecně u Disney Company. Jako sympatickou však lze shledat snahu tvůrců doplnit osobnost několika hlavních kladných hrdinů i o neurotické rysy. Díky nim postavy působí věrohodněji, méně černobíle a příběhy mohou obohatit o psychologické konflikty.

Pro dráždivost jsou typické sklony k hněvu, impulzivitě, nepřátelství a zatrpklosti. Taková osobnost může být také méně schopna odolávat pokušení.

Ve 2D animovaných filmech se u Disney Company objevuje pár hrdinů, s nimiž divák sympatizuje/má sympatizovat, a přesto vnitřně bojují s vlastními sklony k impulzivitě, hněvu a nepřátelství, nebo jsou přinejmenším zatrpklé. Zvláště holčička Lilo jako by vypadala z definice neuroticismu. Vychovávaná svojí starší sestrou neúspěšně hledá přátelství v okolí, není schopna navazovat funkční sociální vazby, vlastní uzavřenost a bolest sublimuje do zatrpklosti, z níž se rodí vznětlivé chování a až agrese, proti jejímu hněvu pak občas stojí i její sestra. Lilo k sobě najde v průběhu filmu kamaráda, Stiche, oby-

⁶² VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. s. 105-106. ISBN 978- 80-246-1832-6.

vatele jiné planety, který se na Zemi objeví. Ten v sobě má právě onu impulzivnost a hněv, postupně však poznává hodnoty přátelství a „klidu“, a to díky Lilo, která se skrze Stiche uklidňuje.

Druhým příkladem je hrdina z filmu *Medvědí bratři*, Kenai. Má stanout podle tradic na prahu dospělosti, jeho sebevědomí a pocit, že získá totém lovce, rychle vystřídá podrážděnost – znakem jeho osobnosti se stane medvěd, láska. Kenaiho podrážděnost poté vyvolá sled tragických událostí, všechny mají jako průvodní jev hněv a impulzivitu. Zlo v tomto filmu nemá podobu konkrétní záporné postavy, nýbrž se (v podobě neuroticismu) nachází přímo v hlavním hrdinovi, a divák tak sleduje jeho vnitřní zápas vedoucí k nalezení rovnováhy.

U Pixaru nevrlost a zatrpkllost vystihují Carla Fredricksona. Nejenže jde o průvodní znaky stáří, v jeho případě se však sklon k neuroticismu rodí po smrti manželky. Zůstává sám, přičemž jediné, co představuje jeho životní jistotu, je dům a věci v něm. Najednou i ony společné chvíle a zážitky jako by byly zaprášené prachem, společný sen manželského páru zůstal (zdánlivě) nenaplněný a nemají ani žádné potomky. Frustrace, která z toho všeho plyne, roste s věkem a s potřebou „mít svůj klid“. Není se proto čemu divit, že Carl je nevrlý vůči novým impulzům, jež najednou naruší jeho stereotyp. Dokáže se sice nakonec odpoutat od půdy (se svým domkem vzlétne a letí k Rajským vodopádům), ale až v samotném finále se dokáže odštíhnout od posledního vaziva s minulostí, respektive s jejím falešným zhmotněním do podoby domu a věcí v něm.

Carlův neuroticismus tedy vypovídá mnohé o tom, jak může člověk dopadnout, zanevře-li na přítomnost, na radost ze života, a když se fixuje na vzpomínky, které nemusejí mít ve skutečnosti s hodnotou prožitých zážitků nic společného. *Vzhůru do oblak* je v kontextu rodinných animovaných filmů ojedinělý případ: v obalu dobrodružné cesty džunglí jde tento film nejhlouběji do intimity mezilidských vztahů, protože se nezaměřuje na jejich budování a zrod (což je typické pro Disneyho), ale na jejich „zevšednění“ a na jejich vyhodnocení a reflexi na sklonku života.

Určitou míru zatrpklosti v sobě nese i osobnost Merlina. Toho poznamená tragická událost, neboť v úvodní expozici filmu přijde o svoji ženu a také o všechny děti s výjimkou Nema. Merlina vystihují lépe další rysy neuroticismu (depresivní ladění, obavy a strach), zatrpkllost však sehrává také svoji roli při přílišné starostlivosti o syna a negativním zaměřením vůči okolí a čemukoli neznámému a všemu, co se nachází za hranicí malého bezpečného místa (komfortní zóny). Merlinova zatrpkllost vyplouvá napovrch i díky konfrontaci s Dory, rybou, která se k němu na jeho záchranné cestě přidá. Dory je jeho pravý opak, energická, aktivní, entuzaistická, vyhledává vzrušující zážitky. Nezna- mená to, že by ji necharakterizovaly i dílčí rysy neuroticismu (zvýšená citlivost až psy-

chická zranitelnost), přesto její osobnost Merlinovi napomáhá k potlačení zatrpklosti a také nadměrných obav.

V kapitole 6.5.1.3 byl věnován prostor kovboji Woodymu. Se svými sklony k panovačnosti a sebeprosazování, čili rysy typickými pro extraverci, bývá náchylný také k nadměrné impulzivitě. Ne snad přímo nepřátelství a hněvu, i když jej závist vede k úvahám, jak se Buzze Raketáka zbavit. U Woodyho se snoubí přílišná aktivnost a energičnost právě s méně sympatickými osobnostními rysy, dokáže být až příliš impulzivní a v prvním dílu trilogie *Příběh hraček* jej takové jednání nejen vzdaluje od kolektivu Andyho hraček, ale také brání v racionálním vyhodnocení situace. Navíc má Woody cíl přesvědčit, že Buzz je *obyčejná hračka*, nikoliv skutečný vesmírný ochránce. Buzz mu však právě díky Woodyho impulzivnosti nevěří.

Poslední významná postava, která disponuje vyšší dráždivostí, je Merida. Souvisí to s jejím věkem. Dospívá a jako teenagerka má potřebu stát v opozici vůči svým rodičům, tedy přesně své matce, která jí ukazuje, jaká pravidla má ctít a jak vlastně ona sama bude vypadat, až dospěje a provdá se. Meridu mnohem lépe charakterizují rysy extraverce, přesto tento sklon k impulzivnosti ovlivňuje hodně jejích činů. Její vzdor se v závěru filmu oslabuje, přesto – na rozdíl od ostatní Disneyho produkce – přímo na společenská pravidla nepřistoupí a přesvědčí rodiče, že s hledáním ženicha a plánováním sňatku mají ještě počkat.

Při závěrečném porovnání rysu dráždivosti u postav ve filmech studia Pixar a 2D animovaných titulech Walt Disney Company lze dospět k tvrzení, že žádný film studia Pixar nenabízí tak přímou práci s motivem dráždivosti u hlavních hrdinů, respektive jejího potlačení a proměny, jako je tomu u *Lilo a Stich* a *Medvědíh bratřech*. A ačkoliv je u Pixaru ve zvyku daný rys zpracovávat méně explicitně, objevuje se častěji.

6.5.2.2 Odtážitost

U hlavních postav se s projevy odtážitosti příliš nesetkáme. Ostatně tak je tomu u tvorby Disney Company obecně. Klasická Disneyho produkce představila jednoho jediného hrdinu, který by splňoval všechny rysy odtážitosti – a tedy obavy a strach, smutek, depresivní ladění, ale také sklon k ostychu, rozpakům, pochybnostem o sobě samém a k psychické zranitelnosti. Je jím slůně Dumbo. Vinou handicapu v podobě velkých uší, a tedy posměchu okolí, má sklon k obavám a strachu z toho, jak se bude vše vyvíjet a jak vše dopadne. Odtážitost zesílí událost, kdy se jeho matka snaží slůně chránit a projeví se u ní vysoká míra podráždění. Kvůli nezvládnutému vzteku je od slůněte oddělena a uvězněna. Tato stresující zkušenost ještě více v Dumbovi probudí neurotické rysy, zvláště pak smutek a zoufalství.

Čas od času některé postavy u Disneyho (například Lady nebo Quasimodo) melancholii, smutku i depresivnímu ladění propadnou, jde ale o reakci na konkrétní situaci/událost, nikoliv o skutečný osobnostní rys.

V Pixaru se, také vinou tragické události, *stáhne* do pomyslné ulity Merlin, kterého charakterizuje nejen zvýšená dráždivost, ale především silný sklon k obavám a strachu. (O Merlinovi byla podrobnější řeč v kapitole 6.5.2.1) Na jeho cestě jej doprovází smutek a chvílemi propadá zoufalství, přičemž společnice Dory díky své osobnosti dokáže tyto neurotické rysy u Merlina potlačovat.

Nejen ze sklonu k obavám a strachu si tvůrci dělají legraci v trilogii *Toy Story: Příběh hraček*, a to prostřednictvím neurotického tyranosaura Rexe, který dokonce o své náchylnosti k depresím hovoří, projevuje se na jeho mimice i nervních gestech a sám o sobě navíc i pochybuje, neboť jako tyranosaurus má nezvykle skřehotavý hlásek a neumí dostatečně hřmotně zařvat.

Jestliže byl Carl ukázkovým příkladem dráždivosti, budou k němu mnohé další rysy neuroticismu také pasovat, zvláště pak obavy a strach z neznámého (a narušení komfortní zóny) a jeho depresivní ladění a smutek, který má však také, stejně jako u Merlina, své opodstatnění ve smrti partnerky. Stejně jako Merlin i Carl se snaží svůj smutek ze samoty skrýt, nebo přesněji přetvořit. Zatímco Merlin se fixuje na svého syna Nema (a jeho bezpečí), Carl na dům a věci v něm, neboť mu připomínají dobu, kdy se svojí ženou byl.

Skrze vývoj v příběhu nemá docházet k eliminaci pocitu smutku za blízkým, ale pochopení, že smutek vychází z lásky, nikoliv z tragédie, a že boj se smutkem v podobě fixace potlačuje možnost stále se ještě z prožitých (byť v minulosti) okamžiků radovat.

V již zmíněném *Příběhu hraček*, konkrétně ve druhém a třetím díle, sehrávají důležitou roli pocity, které mají hračky, když jim hrozí, že je jejich majitel opustí, nebo když se na tuto událost zpětně dívají (Jessie v druhém díle). Kovbojka se v písni zpovídá ze svého smutku, její stesk se jí vryl nejen do paměti, ale také do duše, zanevřela na skutečný vztah mezi dítětem a hračkou. Tento motiv je pro celou trilogii podstatný a ovlivňuje jak kladné hrdiny, tak i záporné postavy (zlatokop, medvěd). Nejen smutek a zatrpkllost, ale obavy a strach o budoucnost ovlivňují podstatnou měrou vývoj děje ve druhém a třetím díle, kdy se hračky rozhodují, zda má smysl být tady jen pro jedno jediné dítě, když ono zákonitě musí vyrůst a přestat si s nimi hrát. Někoho tyto neurotické sklony ovládají více (T-Rex, Jessie), jiní se jim snaží poněkud naivně bránit (Woody) a jiní hledají konstruktivní řešení (Buzz).

Posledním příkladem hrdiny, u něhož najdeme výraznější neurotické rysy, je VALL-I. Jde však o specifický případ, neboť celá nálada a bytí tohoto osamoceneného robota působí velmi depresivně (i co do výtvarného zpracování mizanscény) a VALL-I v několika okamžicích melancholicky a smutně. Netušíme, zda má obavy, strach, že by zůstal navěky sám, pravděpodobně spíše uvažuje nad tím, zda vůbec existuje ještě někdo jiný, byť někde jinde (proto pohled na hvězdy). U postavy VALL-I prožíváme intenzivní smutek, přesto se on sám dokáže radovat z drobností a nelze s určitostí říci, že kromě diváka tento smutek prožívá i robot.

6.5.3 Svědomitost

U animovaných filmů pro děti, které vznikají v Disney Company, sehrává podstatnou roli rys svědomitosti. Vede totiž dětského diváka k osvojování pozitivního přístupu k práci a povinnostem. Píle, jež zahrnuje aktivity vynaložené na splnění úkolu, doprovázela ústřední hrdinky Disneyho filmů, nebo se jí postupně naučily. U Pixaru se s takovým přístupem nesetkáme, naopak svědomitost nepatří mezi osobnostní rys, na kterém by si postavy tohoto studia zrovna zakládaly. Pochopitelně u dílčích aspektů svědomitosti nalezneme zastoupení i napříč tvorbou studia Pixar, bezpochyby však schází apelaativní charakter práce s tímto rysem, ten je ale pro Disneyho jinak podstatný.

Jako jedno z vysvětlení se nabízí žánrová odlišnost: zatímco 2D animované filmy Disney Company, zejména pak klasické období, jsou pohádky, Pixar cílí na celou rodinu a přistupuje k výchově odlišným způsobem. V jeho filmech se také příliš nevyskytují dětské postavy, které u Disneyho bývají právě těmi, skrze které se má dětský divák svědomitosti učit (například *Pinocchio*, *Knihy džunglí*, *Bambi*, z pozdější tvorby pak *Lví král*).

Zůstaneme-li u zpočátku uvedené píle, v rámci tvorby studia Pixar ji zastupuje nejpříkladněji VALL-I. Dennodenně vykonává svoji práci, uklízí odpadky, a nejenže není znát jakákoliv snaha o šízení jeho povinností, naopak VALL-I si dokáže z práce udělat i radost.

Druhým pilným hrdinou je Remy, u něhož svědomitost vyživují další aspekty tohoto osobnostního rysu – silná cílevědomost a proaktivita. On i VALL-I jsou také systematictí, u robota to ilustrují spořádaně sešrotované a seskládané odpadky, u krysáka pečlivá příprava pokrmů v restauraci.

Jedním z dalších znaků svědomitosti je disciplinovanost, důkladnost a vytrvalost, což bezpochyby platí pro VALL-I. U Remyho vítězí vytrvalost (cesta za splněním svého snu) nad disciplinovaností, neboť porušuje zažitá pravidla a řád, což paradoxně stojí v roz-

poru s rysem svědomitosti, neboť takové osobnosti často mají silnou sebekontrolu a tendenci určitý řád dodržovat.

Pozitivní vztah k pracovitosti najdeme ještě u Sulleyho, stejně tak u Sally. Zatímco Sulleyho na ní baví aspekt soutěživosti s ostatními, Sally symbolizuje přístup k tradičním a konzervativním hodnotám, kam spadá i pracovitost a píle. Do této skupinky bychom mohli přiřadit i další hrdiny, třeba Elastičku, málokde však sehrává aspekt pracovitosti a píle tak významnou roli jako u Remyho.

Pokud se nyní zaměříme na další, některé již zmíněné znaky svědomitosti, dostaneme se na pole, kde dochází mnohdy k vzájemné konfrontaci mezi různými hrdiny, nebo dokonce k vnitřnímu souboji protichůdným osobnostním rysům u jedince. Jde především o tendenci dodržovat a respektovat určitý řád. V předchozích kapitolách se pozornost soustředila i na vzdor a narušování systému u postav z filmu *Život brouka* (Flik), *Úžasňákovi* (pan Úžasňák), *Ratatouille* (Remy) a *Rebelka* (Merida). Pro všechny uvedené postavy sehrávají podstatnou roli rysy patřící do extraverze, v rámci dalších osobnostních rysů to je ale také problematické sžití s atributy svědomitosti. U Remyho sice najdeme ze svědomitosti hned několik znaků, zbylí hrdinové s nimi vesměs jdou do rozporu. Schází jim rozvážnost a tendence vše si předem promýšlet, s disciplínou mají velké problémy, dokonce ani vytrvalost a schopnost odolávat rušivým vlivům jim není vlastní. Naopak se jejich osobnost pohybuje na opačném konci pomyslné osy, což se podílí i na dějových zvratech a jednotlivých kolizích.

U Disneyho bývá zvykem, že společenské normy respektují především mužští (dospělí) hrdinové, vesměs otcové a panovníci, dospívající dívky mají ambice řád překračovat a touží po poznání a seberealizaci. U Pixaru se z mužských postav s tímto rysem pojí Woody (částečně), Merlin, otec Remyho a důchodce Carl. Řád do jisté doby respektuje i dvojice příšerek Sulley a Mike. Ženské hrdinky, jmenovitě mravenčí princezna, Elastička, Sally a Elinor, pro svoji odpovědnost za druhé potlačily své vlastní ambice, sebezprezentování a dodržování řádu upřednostňují nad vlastní zájmy.

S Remyem byla skloňována cílevědomost, pro mužské postavy ve 2D animované produkci Disney Company jde o vzácný rys. Pixar, už proto, že má v hlavních rolích zejména muže, cílevědomostí obohacuje velkou většinu z nich. Prakticky pouze Carl ztrácí po smrti své ženy touhu jít za nějakým konkrétním cílem, což se postupně změní, a otec mladé Meridy – v jeho případě jde o nesystematického, groteskního, byť statného panovníka a otce, u něhož bychom stěžejší hledali hlubší psychologizaci.

6.5.4 Vstřícnost

Vstřícnost, též přívětivost se pojí s postoji postavy k okolí, k mezilidským vztahům a jejich podobě a upřímnosti. Vztah k lidem se na pomyslné ose pohybuje od vřelosti až po lhostejnost. Vstřícnost můžeme ale rozlišovat, a to podle toho, zda jde spíše o soucit, nebo o zdvořilost. Zatímco první pracuje s empatií, u zdvořilosti kromě slušnosti a férového přístupu k okolí převažuje respektování pravidel, jež ovlivňují chování k druhým.

Vstřícnost charakterizují následující dílčí rysy: důvěřivost, spolupráce, laskavost, skromnost a altruismus.⁶³

6.5.4.1 Důvěřivost

Se sklonem plně důvěřovat jiným se setkáme zejména u malého chlapce z filmu *Vzhůru do oblak* a přátelském doprovodu Merlina, Dory z *Hledá se Nemo*.

Russell nemá očividně mnoho přátel, na jedné straně outsider, na straně druhé člověk s tzv. otevřeným srdcem, touhou po přátelství, svědomitý a také typický zástupce entuziasmu. Oporu a přátelství nenachází u svého otce, proto začne tento chybějící vztah nahrazovat komunikací se starým Carlem Fredricksonem. Od samého počátku si k němu vypěstuje až bezmeznou důvěru, což dokládá scéna, v níž se Carl pod záminkou úkolu, aby Russell chytil špačka, chlapce hodlá zbavit a mít od něj pokoj. Russell zprvu opravdu dělá vše, co mu Carl řekne, o to zajímavější je sledovat vývoj, neboť svou zaputilou snahou uchránit dům ztrácí starý pán u Russella postupně důvěru. Russell, jak se v džungli ukáže, není až tak naivní, dokáže se i Carlovi postavit, oslabit zdvořilost vůči němu a vzepřít se jeho postojům i rozhodnutím. A ve výsledku také napomoci k sebereflexi u Carla a jeho posunu v myšlení a vnímání vlastní přítomnosti a budoucnosti, které se vzdal po ovdovění. Studio Pixar tím dětskému divákovi ukazuje, že důvěra by neměla být jednostranná Russell sice pánovi důvěřuje a vzhlíží k němu, dlouho se však nedá říct, že by Carl Fredrickson měl respekt a také důvěru vůči chlapci. Výchovný aspekt má tedy jasné kontury. Důvěru si protějšek – i ten dospělý a starší člověk – zaslouží, musí však v průběhu vztahu dokázat, že ji nezneužívá, že ve vztahu a komunikaci s ním nejsme s darováním důvěry sami.

Dory je v podobném věku jako Merlin, takže nejde tentokrát o vztah dítě – dospělý, v němž se přeci jen ona důvěřivost ze strany mladšího více předpokládá. V *Hledá se Nemo* sehrává ale vzájemná důvěra podobnou funkci, neboť i v tomto filmu, stejně jako ve *Vzhůru do oblak*, se ústřední dvojice vydává na dobrodružné putování, byť na jejím

⁶³ VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. s. 108-110. ISBN 978- 80-246-1832-6.

konci není totožný cíl. Aby dvojice dokázala čelit nástrahám, vzájemná důvěra je bezpodmínečně nutná, přesto Merlin (stejně jako Carl Russella) nejenže Dory nechce „do party“, ale i když nakonec podvolí a trpí ji při sobě, nemá vůči ní takový respekt a nedůvěřuje jejím rozhodnutím. Zatímco u Carla to bylo dáno určitou mírou sebestřednosti, nezájmu a hlavně faktem, že Russell je malý kluk, u Merlina podrývá důvěru poněkud excentrické až ztřeštěné chování Dory.

Krizi v důvěře zažívá také dvojice Remy a Linguini. Vzájemně si vyjdou vstříc, Remy může být součástí luxusní pařížské restaurace (byť potají) a Linguini se konečně díky Remyho instrukcím stává schopným, ba dokonce výtečným kuchařem. Trhliny však narůstají ve chvíli, kdy Linguinimu vlastní významnost tzv. přeroste přes hlavu, cítí se sebevědomě a rád se ukazuje před fotoaparáty novinářů, aniž by dokázal přiznat podíl svému příteli Remymu. A Remy i na základě tohoto zklamání z Linguiniho umožní svému stádu krysy, aby se dostalo do spižírny a vypořádalo s tamějšími potravinami.

S opakem důvěřivosti se ale setkáme už v prvním celovečerním filmu studia Pixar, kdy Buzz stěží může nahlížet na Woodyho jako na přítele, když se jej tento závistivý kovboj snažil odstranit a dostal jej z Andyho domu. Woody tak stojí před několika úkoly: musí zachránit Buzze (a s ním i svoji reputaci u ostatních hraček), přivést jej domů, přesvědčit jej, že není skutečný kosmonaut, ale hračka, no a v neposlední řadě – aby se mu toto všechno podařilo – musí získat zpět jeho důvěru. Ta se, jak ostatně ukazují všechny filmy studia Pixar, buduje nazpět zejména skrze akce, kdy jde mnohdy o život.

Jako poslední příklad, který ukazuje, že důvěřivost představuje ve filmech studia Pixar důležitý motiv, poslouží vztah mezi malým chlapcem, obdivovatelem pana Úžasňáka, a tímto superhrdinou. Jak bylo uvedeno již na vícero místech, právě pocit zklamání, kdy Úžasňák chlapce odbyl a pohlížel na něj svrchu jako na obyčejného kluka, který prostě nemůže být stejný jako on, neboť mu scházejí super-schopnosti, vedl chlapce k vypěstování nenávisti. A to nejen k panu Úžasňákovi, ale superhrdinům obecně. Stává se z něj Syndrom, jehož cílem je – kromě ovládnutí světa – likvidace všech těchto hrdinů. Důvěru se však v tomto případě nepodaří znovu získat, Syndrom představuje zápornou postavu, s níž Úžasňák již nevyjednává a Syndrom nevyjednává zase s ním. Důvěra byla nadobro zničena a důsledek se po několika letech objevuje v podobě ohrožení na životě, a to celé rodiny Úžasňákových. Právě ona nevstřícnost jako osobnostní rys u pana Úžasňáka jej činí ambivalentnější postavou, hrdinou, který nemá získat plně naše sympatie, má několik vlastností, díky nimž by si zasloužil ponaučení.

Závěry při analýze 2D animované tvorby Disney Company hovoří o upřednostnění nakládání s motivem důvěry u postav tehdy, jde-li o dětské hrdiny. Disney však na rozdíl od Pixaru moduluje mezilidskou důvěru do důvěřivosti, která může být (a je) pro dětského hrdinu nebezpečná. Příkladnou hrozbou se stává osud dřevěného Pinocchia,

který důvěřuje prakticky každému dospělému jedinci, na něhož narazí, přičemž jde vesměs o velmi negativní zkušenosti, které jej ohrožují na životě. Výchovné směřování je jasné, Pinocchio má dětem ukázat, kam může jejich naivita a důvěřivost vést. Film ale příliš nepracuje se složitějšími podobami vzájemné (ne)důvěry jako třeba Pixar u *Vzhůru do oblak*. Má sloužit jako odstrašující příhoda, na jejímž konci stojí ponaučení, že je lepší se raději s nikým cizím nebavit a držet se zpátky.

Komplikovanější příklady nalezneme u *Lvího krále*, *Malé mořské víly* a *Pocahontas*. V prvním případě stále jde ještě o dětského hrdinu, mladý Simba důvěřuje svému strýci, přičemž je to právě on, kdo zabije Simbova otce. Ariel naivně důvěřuje lidem, jde o silnou potřebu poznání, která odstrihává možnosti rizika – velmi podobně jako u Remyho v *Ratatouille*, kdy si hlavní hrdina, hnán touhou splnit si svůj velký sen, nechce připustit, že lidé nemusejí být (pouze) přátelští.

Pocahontas je naopak hned zkraje ostražitá, ale skrze zamilovanost k Johnu Smithovi roste její důvěra, že „bílí cizinci“ mohou být hodní. Její gesto, kdy Smithovi zachrání život, však vypovídá spíše o důvěře v sílu lidského dobra a lásky, že právě tyto pozitivní emoce a city dokážou překonat nenávisť.

6.5.4.2 Spolupráce

Druhý význačný znak vstřícnosti, potřeba harmonie, sklon dávat přednost spolupráci před soutěžením, tvoří základy příběhů nejen pro dětského diváka (2D animovaná tvorba Walta Disneyho), ale také pro celou rodinu (CGI 3D animovaná produkce). Sehrává totiž velmi důležitou roli při socializaci dětí, současně však může mít i své stinné podoby – přílišná tendence upřednostňovat souhru v rámci vymezených pravidel stávajícího systému, jeho respektování, a tedy možný sklon být průměrným a nevyčnívat.

V kapitole 6.5.1.3 jsme si na několika příkladech ukázali zápornou podobu extravertze. Osobnosti hrdinů, jako je pan Úžasňák, Blesk McQueen nebo Woody, vykazují nemalou tendenci k dominantnímu sebeprosazování. Nejde ani tak o protlačování vlastního názoru či pohled na svět, ale o potřebu být vidět, být důležitý a (u Bleska) být nejlepší. Právě vstřícnost a její jedna z vlastností, spolupráce, upozaduje takové sklony a člověk, jehož právě vstřícnost charakterizuje, se vyhýbá soutěžím.

O dobrosrdečnosti robota z filmu *VALL-I* zaznělo již na mnoha místech, proto zde pouze ve zkratce. VALL-Imu je osobnostní rys vstřícnosti vlastní, zvláště mluvíme-li o potřebě spolupracovat, být skromný a ostatním pomáhat. Tím, že dlouho pobýval na Zemi v podstatě naprosto v izolaci, soutěživost nepřichází do úvahy, VALL-I má naopak radost, že může s někým navázat kontakt a být v přátelském vztahu.

Dory v *Hledá se Nemo* sice občas poškádlí Merlina a chce si dát závody, během jejich putování za záchranou malého Nema však jednoznačně volí spolupráci, ostatně k tomu naučí i Merlina. Ten by totiž jako představitel neurotika (se zvláště vypěstovaným rysem odtažitosti) nejraději vše podnikl sám a na nikoho se nespolehal. Přesně jako Carl Fredrickson.

Ambivalentní v tomto směru je osobnost Remyho. Na jedné straně má schopnost navázat komunikaci a spolupráci s kuchařem Linguinim, na straně druhé uniká z fungujícího systému a společenství, odstříhne se od spolupráce krysímu stádu, neboť intuitivně cítí, že patří jinam.

S příběhy, v nichž těžiště představuje spolupráce, se setkáme v trilogii *Toy Story: Příběh hraček*, neboť tyto tři díly v rámci tvorby studia Pixar se nejintenzivněji zaměřují ne na jedince-hrdinu, ale na společenství. Mnohem více tak odrážejí tendence CGI 3D animované produkce určené pro rodinu, v nichž na rozdíl od klasické tvorby Walta Disneyho pracují se socializací jedince do skupiny, jeho schopnostmi vyjít s ostatními, s benefity, které přátelství a společenské vazby přinášejí. Disneyho hrdina je povětšinou jeden, „princezna“, která má své sny, potřeby i lásku, za kterými jde: počítačem animovaná produkce pro rodinu se však více orientuje na skupinu postav, mnohdy jen velmi jemně hierarchizovaných tak, aby se dokázalo říci, kdo z nich je opravdu hlavní postava filmu. Pixar toto pravidlo sice nepotvrzuje vždy (ze svých třinácti celovečerních titulů se do popředí zájmu dostává společenství v sedmi případech), ale o to citelněji motiv spolupráce v daných filmech využívá.

Zatímco u prvního dílu *Příběhu hraček* je to až v samotném finále, v němž zmobilizuje nejen hračky od Andyho, ale také poškozené hračky z domu chlapce Sida, u pokračování akce vždy vycházejí ze schopnosti zapojit se a dospět spolu ke zdárnému výsledku. Pixar v *Příběhu hraček* ale nezneužívá motiv spolupráce (a tedy osobností jednotlivých postav, které tento rys v sobě mají) k dehonestaci individuality, nejde o nějaké potvrzení systému a řádu, vždyť rodina Úžasňákových i hrdinové v *Životě brouka* jdou přímo proti němu. Vzájemné zapojení do akce je nejdůležitější ve třetím díle *Příběhu hraček*, neboť míchá do sebe subžánr vězeňského filmu, a tedy útěku ze zajetí, při němž každá z postav má naprosto zásadní roli pro úspěšné zvládnutí útěku.

Ne tak dramatickou funkci má tento osobnostní rys v *Autech*, pokud tedy mluvíme o prvním díle, v němž díky rozpoznání hodnoty vztahů Blesk přehodnotí svůj způsob života a priority. I díky tomu pak dokáže být úspěšný. Znamená to, že soutěživost nemusí jít nutně zcela stranou, jen by neměla být dlážděna nadměrným egem a bezohledností.

V úvodu této podkapitoly zaznělo kromě spolupráce ještě slovo harmonie. U Disneyho filmů jde o osvědčené vyústění, hrdinové, přednostně tedy hrdinky, upřednostní sklon k vybudování/zajištění a udržení harmonie, poklidu, stavu, v němž budou moci nerušeně být a v budoucnu se také starat o svou rodinu. O harmonii v rodině se stará i Elastická v *Úžaňákových*, i proto přichází do konfliktu a hádek se svým mužem, který upřednostňuje potřeby seberealizace a v jeho osobnosti oproti vstřícnosti převládá extravert, zejména pak sklon k sebeprosazování, soutěživost a aktivnost s hledáním vzrušujících zážitků.

6.5.4.3 Laskavost, skromnost, altruismus

Příkladem zástupcem uvedených rysů je VALL-I, ve tvorbě studia Pixar jde o ukázkovou „čistou duši“, bytost, která neupřednostňuje sebe sama. V mnohém by mu byl podobný i Remy, ten se však dostává do niterných konfliktů, řeší svoji identitu (je víc krysa, nebo člověk?), místo ve společnosti (nechce být svázan stádem) a tak moc touží po seberealizaci, že i přes svoji laskavou povahu a skromnost dokáže říct ne, a to dokonce svému vlastnímu otci, od kterého odchází mezi lidi, aby si svůj cíl splnil.

Nepříliš psychologizované postavy jako Dory, Sulley nebo Boo bychom bezpochyby také zařadili do představitelů vstřícnosti, a to včetně těch rysů, o nichž pojednává tato podkapitola. Vstřícností dýchá Karbanová Lhota (*Auta*), bezesporu díky tomu Blesk přehodnotí svůj způsob života a priority.

Zajímavější pro nás jsou ale hrdinové, kteří stejně jako Remy balancují, s potřebou pomáhat či vycházet vstříc vnitřně zápasí. Kupříkladu Flik. Bezpochyby má dobré úmysly a ve výsledku mravenčí kolonii velmi pomůže, přesto nelze hovořit přímo o skromnosti, přeci jen rád upozorňuje na sebe a své nápady a strategie, přece jen se snaží vybočit z řady a také pozměnit zažitý řád a pravidla.

Obdobně Nema stěží zařadíme jako typického představitele vstřícnosti. Generační rozepře s otcem jej dovede k demonstraci tvrdohlavosti, čímž uvrhne do nebezpečí sebe a následně i otce, který se na jeho záchranu vydá.

U 2D animované tvorby Walta Disneyho měli laskavost a altruismus „nadefinovány“ de facto všechny hlavní kladné postavy, výraznou výjimku představuje Peter Pan, který se chce prosadit za každou cenu, vychloubá se a ostatním spíše situaci komplikuje. U vedlejších hrdinů bychom mohli ohleduplnost postrádat v případě Geppetta, neboť vyše malého Pinocchia samotného do školy, byť musí vědět, že bude coby oživlá dřevěná loutka vzbuzovat pozornost a navíc mu schází jakákoliv předchozí zkušenost s okolním světem. Laskavosti a ohleduplnosti se nedostává ani zakletému princovi (*Kráska a zvíře*), což ale souvisí s důvodem kletby, princ má k těmto osobnostním rysům postupně dospět.

U studia Pixar tak jednoznačný závěr nevyplývá, hlavní hrdinové naopak úplně laskaví a obecně vstřícní nejsou, to spíše vedlejší postavy. Hrdinové však nebývají neměnní, jak ostatně dokazuje vývoj Woodyho napříč trilogií, kdy se z egocentrika stává tím, kdo naopak společenství hraček spojuje a dělá maximum pro zachování vzájemných vztahů.

Pro Woodyho tedy najdeme opačný znak, neohleduplnost a neskromnost, přičemž obojí lze napasovat také na pana Úžasňáka, na Bleska McQueena a neohleduplnost kromě toho také na Meridu (ve vztahu k matce), Carla Fredricksona (k Russellovi a vůbec okolnímu světu) a – jak bylo zmíněno – také u jinak velmi sympatického Remyho.

6.5.5 Otevřenost ke zkušenosti

Poslední rys pětifaktorového modelu osobnosti souvisí s lidskou potřebou poznávat a objevovat, vnímat různé vlivy okolí. Dělí se do dvou základních kategorií: na způsob poznávání a na otevřenost k poznání. I v tomto případě nám osobnostní rys více přiblíží jeho dílčí aspekty.

Postavy mohou mít bohatou představivost a fantazii, dokonce i sklon vytvářet zcela jiný, pestrý vnitřní svět. Toto alespoň platí u hrdinek tvorby Walt Disney Company, u studia Pixar se s vytvářením nových světů nesetkáme. A vlastně jen ve velmi jemných náznacích se zde objevují zformulované představy (cíle). Merida vychází nejvíce z Disneyho modelu princezny – snící, objevující, otevřené světu. A v *Rebelce* se také objevují písně, tak typické právě pro představení niterných pocitů a představ. Merida se ale více hledá, než si něco představuje (stejně jako Pocahontas), zatímco takový Blesk McQueen má mnoho krásných vidin, v nichž figuruje jako hlavní vítěz šampionátu, opěvovaný, v záři reflektorů a blesků fotoaparátů.

Představivost ale nemusí mít nutně jen podobu konkrétně vizualizovaných obrazů, jak demonstruje VALL-I. Tvůrcům zde stačí jediný záběr, jak malý robot vzhlíží na nebe, na tu spoustu hvězd, na prostor, v němž snad je někdo další. Tento pohled (záběr) vypovídá o touze být s někým a touze poznat, co je mimo známý prostor, mnohem více než jakákoliv jiná scéna napříč tvorbou Disney Company a studia Pixar.

Otevřenost ke zkušenosti charakterizují ale také další rysy, a to dva smysly – pro umění a krásu. Obojí lze zase vztáhnout na VALL-Iho, který mezi odpadky určenými k sešrotování nachází drobnosti, jež jej zaujmou. Vidí v nich estetickou hodnotu a mnohé z nalezených věcí vytvoří artefakty pro zpříjemnění, zkrášlení jeho obydlí, využije je také pro navození romantické atmosféry, když se pozná s Eve.

Kromě robota VALL-I najdeme ještě takto obdařeného hrdinu v *Ratatouille*, Remy se totiž nejen kochá krásou Paříže, ale především dává kulinářské řemeslo na úroveň umění a potraviny a zhotovená jídla jsou i estetickými objekty.

Jestliže je zde řeč o rysu otevřenost ke zkušenosti, můžeme hledat u postav sklon pouštět se do nových činností. U Disneyho jsme se s ním mohli setkat třeba u Ariel, Mulan a Tiany (*Princezna a žabák*), Pixar je v tomto směru skoupější: pro kladné postavy sehrává takový rys důležitou roli pouze u Remyho a Flika, dvou hrdinů, kteří významným způsobem překračují hranice a stereotypy. K tomu nakonec dospěje i Carl, ale stěží lze hovořit o nějakém rysu jeho osobnosti, ten měla spíše jeho zesnulá manželka, jak napovídá úvodní expozice a montáž.

Pro hrdiny studia Pixar je mnohem typičtější obava z nových zkušeností, z překročení komfortní zóny, neboť vyžaduje nejen schopnosti, ale také odvahu. A pojí se s ním pochopitelně velké riziko, o čemž vypovídá například film *Život brouka*.

Intelektuální zvědavost, u Disneyho spojována vesměs se ženami, se u Pixaru kvůli většímu zaměření na mužské postavy objevuje u hrdinů jako Flik, VALL-I, ale také u Russella.

Jak předchozí výčet ukazuje, při porovnání s 2D animovanou tvorbou Disney Company nevyužívá Pixar u svých postav tolik rys otevřenosti ke zkušenostem, snad proto, že v popředí jeho příběhů nefigurují hrdinky/hrdinové ve věku dospívání. Právě pro stádia identity a intimity se tato potřeba poznávání projevuje nejcitelněji.

6.6 POTŘEBY

Stejně jako při kategorizaci osobnostních rysů také v případě lidských potřeb můžeme využít vícero přístupů a modelů. V této knize bude potřebné vodítko tvořit hierarchie potřeb, kterou vytvořil Abraham H. Maslow (1908-1970). Při sestavování se Maslow zabýval potřebami zdravých lidí⁶⁴ a rozdělil je do dvou základních kategorií na potřeby nedostatkové (zajištění biologického přežití, psychologické rovnováhy a bezpečí a vytváření vztahů) a na potřeby růstové, pomocí nichž přesahují jedinci svůj současný stav a rozvíjejí nadosobní cíle.

Maslow tak hierarchizuje potřeby postupně od nižších, převážně pudových potřeb, přes obecněji vymezenou potřebu bezpečí až k vyšší potřebě lásky a sounáležitosti. Do

⁶⁴ VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. s. 274-276. ISBN 978- 80-246-1832-6.

první kategorie patří také potřeba člověka po uznání, respektu a na nejvyšším stupni pak potřeba seberealizace.

Do druhé kategorie spadají pouze dvě skupiny potřeb – poznávání/porozumění a estetické prožitky.

6.6.1 Potřeby fyziologické

Skupinu fyziologických potřeb definuje potřeba přežití, jde tedy o aspekty nutné pro organismus k tomu, aby mohl fungovat – strava, voda, vzduch, teplo... U 2D animovaných filmů Walt Disney Company se tyto potrzeby objevovaly (a byly pro motivaci a jednání postav důležité) pouze v případech, jestliže hlavními postavami byla zvířata, nebo šlo o lidské jedince, kteří mezi nimi vyrůstali (*Knihy džunglí*, *Tarzan*). V těchto uvedených dvou titulech byla potřeba přežití důrazná, pracovalo se také s potravinovým řetězcem, který zasahuje do událostí a Tarzana a jeho život významně ovlivní. U Disneyho bývá zvykem, že fyziologické potrzeby fungují jako spouštěče napětí a akčních scén (*Bambi*, *Lví král*). Výjimku představuje sedmero trpaslíků, kteří chodí těžít drahé kameny, z čehož pravděpodobně zajišťují svou obživu (ve filmu to není vysvětleno) a tedy své fyziologické potrzeby.

U studia Pixar se s fyziologickými potřebami u postav setkáme v pěti filmech, přičemž ve třech případech jde o zvířecího hrdinu. Ačkoliv jde o vedlejší postavu, vzácný pták, o jehož ulovení ústřední záporný hrdina ve *Vzhůru do oblak* usiluje, velmi dobře ilustruje, že postavě zde jde opravdu pouze a výhradně o přežití. Pták má svá mláďata a tedy také potřebu zajištění bezpečí (v Maslowově pyramidě jde o potřebu následující hned za fyziologickými potřebami). Jemu samotnému jde ale o život, který se rozhodne bránit i chlapec Russell a posléze i Carl Fredrickson.

Hledá se Nemo představuje příklad vývojového vzorce, v němž jde o putování s cílem někoho zachránit. Je tedy logické, že jednou z hnacích potřeb bude právě fyziologická potřeba. Nemo se učí přežít v akváriu, na které nebyl zvyklý a které může být vlastně stejně nebezpečné jako širý oceán. Dokazuje to například scéna, kdy se ryby rozhodnou své akvárium nechat zanést špínou, čímž chtějí donutit majitele, aby je z akvária musel vytáhnout a vyčistit jej. Proto se pokusí Nemo vsadit kamínek do trubice, přičemž jde o notně riskantní úkon, zvláště když si uvědomíme, že Nemo má jednu z ploutví menší a slabší.

O jeho záchranu se pokouší otec. Merlin se vydává přes oceán, nikdy však tak daleko od domova nebyl, nepozná jednotlivé mořské živočichy a netuší, kde všude na něj čekají nástrahy. Těch se pochopitelně v průběhu děje vyskytne hned několik, takže Merlin neusiluje pouze o záchranu svého syna, ale i sebe sama.

Model z Kurosawových *Sedmi samurajů*, respektive z amerického remaku *Sedm statečných*, si bere druhý celovečerní film studia Pixar. *Život brouka* vypráví o šikaně pilných mravenců, silnější a větší kobylky jim každoročně seberou většinu sesbírané úrody. Zůstane jim sotva na to, aby podzim a zimu přežili. Vinou Flika, který neúmyslně způsobí, že se čerstvě nasbíraná úroda znehodnotí, musejí mravenci sesbírat co nejrychleji zbytek toho, co jim okolní krajina nabízí. Když jim to však kobylky vezmou, nezbude jim už vůbec nic na to, aby mohli do další sezony přežít. Dilema, jak se s touto situací vypořádat, spadá právě do fyziologických potřeb (zajištění potravy) a řešení nabídne Flik. Rozhodne se přivést do kolonie větší hmyz, který by jim pomohl se kobylkám postavit. V podstatě tedy můžeme přiznat filmu i práci s druhou potřebou, zajištěním bezpečí.

Pomyslný „nůž na krku“ mají i hrdinové z *Příběhu hraček*. V prvním díle se stejně jako Merlin za Nemo v *Hledá se Nemo* vydává šerif Woody na záchrannou misi za Buzzem. Porovnání Merlina a Woodyho může pokračovat i dále. Oba totiž mají jistý podíl viny na tom, že Nemo/Buzz jsou v ohrožení a mimo bezpečí domova. Zatímco však žárlivý Woody měl v úmyslu se Buzze zbavit (jen jej chtěl shodit za stůl, nikoliv ven z okna domu), Merlin odlákal Nema svojí přílišnou péčí a obavou o jeho bezpečí. Jak v *Hledá se Nemo*, tak i v *Příběhu hraček* v samotném závěru nedojde k záchraně pouze jedné postavy, ale více. Toto však více zdůrazňuje snímek *Toy Story*, v němž se Woody s Buzzem zapojí do pomoci i dalším hračkám, kterým zlý chlapec Sid ubližuje.

Třetí díl trilogie o hračkách využívá vzorce známé z tzv. „útěkových filmů“, najdeme v něm nejen odkaz na tituly pojednávající o přípravě a realizaci úprku z vězení. Hlavní hrdinové se totiž ocitnou ve školce, kde všem hračkám vládne růžový plyšový medvěd Lotso. Nejen kvůli němu, ale také kvůli rozhodnutí, že ústřední postavy musejí být neustále k dispozici těm nejdrobnějším dětem, vede k rozhodnutí, že se ze školy musejí dostat pryč.

Právě *Příběh hraček 3* znovu pracuje s motivem dítěte, které může hračku svým chováním ohrožovat na „životě“. Čistě fyziologickou potřebu přežít mají i figurky a plechový panáček z filmu *Tin Toy*, v němž hlavní „monstrum“ představuje batole. V trilogii *Příběh hraček* se o takové malé dítě, jež nemá příliš cit a s hračkami zachází zkrátka divoce až násilně, objevuje v postavě mladší sestry Andyho a následně pak ve školce v závěrečném dílu trilogie. Sid, který ohrožuje hračky v prvním titulu studia Pixar, se přeci jen liší. Je starší a jeho ničení a poškozování hraček je úmyslné, vychází z jeho povahy. Nejde tedy o nějakou nešikovnost, ale o skutečný projev vědomé a cílené agrese.

Studio Pixar si tuto míru násilí mohlo dovolit, neboť směřovalo na hračky – věci, nikoliv na živé tvory. I když se hračky ve filmu pohybovaly, a byly tedy postavami filmu

s emocemi a vlastními potřebami, pohled na jejich deformování nevzbuzuje takový odpor, jako kdyby se jednalo o zvířata či lidi.

Agrese směřovaná na živočišy směrem od lidí se u studia Pixar objevuje pouze ve dvou případech. V *Hledá se Nemo* se objeví v zubní ordinaci holčička Darla, která se ke zvířátkům chová právě tak jako malé děti k hračkám v *Příběhu hraček*. Jeden ze sporných momentů se pojí se záběrem, v němž Darla dostane z akvária rybičku, má ji v sáčku s vodou a radostně s ní třese. Druhý případ se pojí s *Ratatouille*, se scénou, kdy otec Remyho přesvědčuje, že lidé mají krysy za obtížné parazity, za něco, co si zaslouží smrt. Přivede jej k výloze, kterou blesky venkovní bouře párkrát osvětlí, a Remy (a divák) může vidět, že se zde prodávají nejrůznější jedy a pasti na krysy a že také ve výloze visí několik replik mrtvých krys.

U klasické animované tvorby Walta Disneyho je násilí na živých tvorech prezentováno implicitně, kupříkladu Cruela hovoří o tom, že si z malých dalmatinů udělá luxusní kožich, nebo u Bambiho smrt jeho matky pouze slyšíme (výstřel a sdělení od otce Bambiho).

Pokud nebudeme fyziologickou potřebu vnímat pouze jen jako snahu o přežití a ochranu života, zůstávají zde motivy, které vycházejí ze zajištění potravy/energie nutné k životu. O sběru potravin v *Životě brouka* již řeč byla, jako další příklad poslouží VALL-I, který se pomocí slunce musí pravidelně nabíjet. Honba za energií se odehrává v *Příšerkách s. r. o.*, kde díky strašení malých dětí získávají příšery energii pro běh celého města. Jedním z klíčových konfliktů v *Autech 2* je palivo pro automobily, bez něhož by auta nemohla jezdit. Záporné postavy však úmyslně právě skrze pohon závodních aut jednotlivé hrdiny likvidují. A v neposlední řadě se potřeba získávat energii/potravu objevuje v *Rebelce*, to když se musí Merida se svojí matkou zakletou do medvědice postarat o jídlo v hlubokých lesích.

6.6.2 Potřeba bezpečí

Pro pohádky a rodinné filmy silně akcentovaná potřeba může mít dvě podoby, buďto se hrdinové soustředí na zajištění (svého) tělesného bezpečí, nebo jde o budování/setrvávání ve spolehlivém a fungujícím řádu. Jak z uvedeného vyplývá, první kategorie souvisí se základní fyziologickou potřebou, druhá se objevuje u svědomitých osobností nebo hrdinů, kteří se nechtějí pohybovat mimo svoji komfortní zónu.

Potřeba bezpečí bývá ve filmech Disney Company i studia Pixar obvyklá u osob ve stadiu generativity, silněji u žen. Vévodkyně (*Aristokočky*) či Lady (*Lady a Tramp*) mají své mužské protipóly (Thomase a Trampa), pro něž tato potřeba tak důležitá není. Stejně tomu je i u *Elastičky a pana Úžasňáka*. Jak bylo více rozepsáno v kapitole 6.2.4, Elas-

tička představuje ženskou hrdinku, která jako by vzešla z tradičního Disneyho modelu, v rámci stadia intimity upřednostní lásku a vztah s mužem a vzdá se vyšších potřeb. *Úžasňákovi* vyprávějí o tom, co následuje. Elastička symbolizuje ženskou osobnost, která své vyšší potřeby „schovala“ a prioritou v jejím životě se stává rodina, a tedy s ní i potřeby fyziologické a potřeby bezpečí. Její manžel se potřebuje seberealizovat a schází mu také úcta (a de facto sebeúcta), nesdílí s ní její potřeby, o rodinu se tolik nestará, nejenže přes den musí sedět v „otravné“ práci, ale po večerech si tu nechut' a pocit méněcennosti a neuznání kompenzuje výjezdy s kamarádem (také superhrdinou). Ve výsledku však bezpečí rodiny naruší, a zatímco mu jde o život (a má tedy místo potřeby sebeuskutečnění potřebu fyziologickou, potřebu přežít), Elastička se rozhodne jednat, aby rodinu sjednotila a vytvořila jí znovu klidný a bezpečný domov.

Něco takového se ve filmech *Aristokočky* a *Lady a Tramp* neřeší, konfrontován je pouze život v klidu a v pohodlí se životem na ulici, svobodným, ale i nebezpečným. Zatímco hrdinové těchto klasických titulů Walta Disneyho nakonec upřednostní bezpečnou zónu, tečka filmu *Úžasňákovi* jednoznačně ukazuje, že se rodina prožitým dobrodružstvím stmelila a vykročila ze své komfortní zóny – bude super-rodinou, kdy se každý ze členů bude (ve vzájemné souhře s ostatními) seberealizovat.

K *Úžasňákovým* lze připodobnit i *Život brouka*. Princezna Atta symbolizuje matku mravenčí kolonie, sehrává totiž významnější roli než samotná královna a jakožto matka se stará o klid a bezpečí. V jejím případě lze hovořit o obou hlavních kategoriích potřeby bezpečí. Nechce riskovat, a ohrozit tak kolonii a kohokoliv z ní (tělesná bezpečnost), nepřipadá jí také moudré, aby se zaběhnutý řád měnil. V kontrastu s ní stojí opět mužský hrdina, Flik, který nejenže způsobí ohrožení bezpečí, ale svými nápady a touhou se seberealizovat překračuje stereotypy a hranice nastaveného systému. Zatímco pan Úžasňák nechtěl být součástí společenského systému, ale na něm se Elastička nepodílela, pouze jej respektovala, Flik odporuje přímo řádu, v jehož centru Atta stojí. Sluší se však dodat, že zde nejde jen o nespokojenost s řádem uvnitř kolonie, ale především s tím, že se kolonie nechává šikanovat kobyilkami a stalo se z toho de facto pravidlo, jež se musí ctít.

Zajištění tělesného bezpečí sehrává zásadní roli v *Hledá se Nemo*, kdy se vinou tragédie stal z Merlina úzkostlivý otec ochraňující bezpečí svého syna Nema až do té míry, že starostlivost vyprovokuje Nema, aby otce neposlechl a tím se dostane do nebezpečí. Film potřebu bezpečí zpracovává plastičtěji než třeba *Lví král* od Disneyho, kde se o malého Simbu stará jeho otec. Zatímco *Lví král* nemá vychovávat rodiče, ale děti, *Hledá se Nemo* se svou výchovnou rovinou obrací spíše na rodiče malých diváků, ukazuje jim, kam až může přehnaná starostlivost a obavy (a právě nadměrná potřeba bezpečí) vést a že tak paradoxně může docházet k větším rizikům. Otcům ve 2D animované tvorbě Disney Company jde přednostně o zajištění řádu a o respekt svých dětí, což dokazuje ne-

jen zmíněný *Lvi král*, ale také Triton v *Malé mořské víle* či indiánský náčelník, otec Pocahontas. Merlin nevyžaduje úctu, ale ovládají jej obavy, proto dává Nemovi příkazy a zákazy, přičemž si myslí, že je to pro něj jen to dobré.

Zatím se potřeba bezpečí skloňovala ve vztahu rodiče a děti nebo princezna a její kolonie, setkáme se s ní však i v trilogii *Příběh hraček*. Hrdinové těchto tří dílů jsou vesměs konzervativní, mají rádi svůj prostor a s ním spojené bezpečí. Ostatně jde o hračky, které nesmějí být spatřeny v pohybu (oživlé), proto je pro ně prostor mimo dům tabu, hrozba. Nejenže jde o naprosto neprobádané území, ale poskytuje tolik příležitostí k úrazu... Zásadní souboj prvního dílu se odehrává hned v sousedství Andyho obydlí, přesto však pro hračky představuje velmi nepříjemnou oblast. Ve druhém díle musejí také podniknout cestu přes město a v závěrečném díle se ukáže být rizikový i prostor školky pro malé děti. Bezpečí v *Příběhu hraček* symbolizuje nejen známé prostředí, domov, ale také sounáležitost, přítomnost všech blízkých, nenarušené vazby a spolupráce. Proto lze v trilogii najít obě roviny probírané potřeby – nejen zajištění tělesného bezpečí, ale také udržení fungujícího řádu.

Zajištění a bezpečí fungujícího systému a pravidel v něm sehrává roli v *Příšerkách s. r. o.* Do světa příšer vstoupí malé dítě, Boo, přičemž na děti, respektive na kontakt s nimi, se pohlíží jako na riziko. Dítě v tomto světě je hrozba, něco jako vir. Film je cílen spíše na mladší dětské diváky, přesto také zpracovává motiv, kdy zažitý řád neznamená nutně správný řád, ukáže se totiž, že dítě riziko není, že dva rozdílné světy spolu mohou komunikovat, a dokonce že energie získávána ze smíchu dětí je mnohem větší nežli z jejich pláče a křiku. Ústřední dvojice, Mike a Sulley, se tak podílí na radikální obměně fungování svého světa, na změně jeho pravidel.

O *Rebelce* a konfliktu mezi Meridou a její matkou Elinor byla řeč například v rámci kapitol 6.2.2, také 6.3.1 a 6.4.4: královnu s *Elastičkou z Úžasňákových* pojí skutečnost, že se obě vzdaly svých vlastních potřeb, vyšších potřeb jako sebeuskutečnění, aby mohly plně sloužit rodině a království, potažmo aby se staraly o klid a bezpečí. Zatímco však *Elastička* má konflikt se svým manželem, Elinor stojí proti své vlastní dceři. Merida je ve stádiu identity, hledá sama sebe a teprve poznává svět – proto upřednostňuje potřebu poznávání a porozumění. Nechce se toho vzdát a provdat se, myslet na rodinu a primárně uspokojovat potřeby fyziologické a ty pro zajištění bezpečí. Generační spor, který se u Pixaru objevuje jen ojediněle (už jen v *Hledá se Nemo*), zatímco u ostatní produkce Disney Company velmi často, vyústí v to, že jak dcera, tak matka začnou tu druhou více ctít, více jí naslouchat – a respektovat její pohled na svět a na život. Ke svatbě nedorazí, Meridě dovolí rodiče, aby se rozhodla sama, až přijde ten správný čas, současně ale přijme větší zodpovědnost za sebe a za svůj vztah k rodině. A přestane se dívat na svoji matku jako na ženu, která byla slabá a nechala veškeré své sny stranou. Naopak pochopí,

že Elinor tím projevila svoji integritu, sílu upřednostnit společné zájmy a potřeby nad těmi svými.

6.6.3 Potřeba přináležení a lásky

Potřeba, která v Maslowově pyramidě zaujímá v pořadí třetí místo, se může, stejně jako ty předcházející, členit na dílčí kategorie. Jedna z nich se pojí s potřebou sociálního kontaktu, přičemž – na rozdíl od potřeby intimity – zde nemusí nutně jít o vztahy hluboké a trvalé. Čím pevnější a trvalejší vztahy mají být, tím se v rámci této ústřední potřeby hovoří o potřebě sounáležitosti, akceptaci a následně právě o potřebě intimity.

U 2D animovaných filmů Walt Disney Company potřeba přináležení a lásky sehrává zásadní roli v dramaturgii příběhu, v chování a jednání jednotlivých hlavních postav. U studia Pixar, ostatně jako i u dalších rodinných 3D filmů animovaných na počítači, stojí v popředí zájmu sociální vazby, potřeba se začlenit do společnosti, udržovat vztahy a pokud možno pracovat na jejich prohlubování a trvání. Na straně druhé u Pixaru nemá potřeba lásky/intimity tak výsadní postavení. Zatímco u Disneyho hrdinové/hrdinky usilují zejména v poslední třetině filmu o srdce objektu svého zájmu a díky opětování citu se vzdají jiných potřeb, v Pixaru se s důrazem na potřebu intimity setkáme pouze u filmu *VALL-I* a částečně u prvního dílu *Aut*.

U robota VALL-I je potřeba přináležení a lásky ta, která jej od samého počátku doprovází (a charakterizuje). Žije na Zemi sám a sní o tom, že by s někým dalším mohl své dny trávit. Jakmile se na planetě objeví Eve, hned si získá jeho sympatie, VALL-I se do ní zamiluje a usiluje o ni. Skrze potřebu lásky dokáže překonat i naprogramování, které jinak Eve brání, aby chovala jakékoliv city a zabývala se čímkoliv jiným než pouze svým posláním najít na Zemi nějakou známku života. Film *VALL-I* žánrově odkazuje nejen na sci-fi tvorbu 60. a 70. let, ale spojuje tento žánr také s romantikou.

Ta se dostává ke slovu také v *Autech*, kdy sebestředného Bleska zaujme obyvatelka Kardanové Lhoty, Sally. Podaří se mu získat její zájem, ale srdce až v momentě, kdy přehodnotí svůj styl života, hodnoty, jež zastává. Nicméně vývoj milostného vztahu dvojice Blesk a Sally není pro téma filmu tak důležitý, nelze jej dost dobře srovnávat ani s *VALL-I* a už vůbec ne s 2D produkcí Disney Company. *Aut* nemají být pohádka o tom, kterak se „dva našli“, láska a přátelství zde má stejnou váhu a obojí vede k proměně hlavního hrdiny z egocentrického závodníka na osobnost, jež dokáže vnímat i svět kolem sebe, potřeby ostatních a rozpozná, že jeho sklony prosazovat se a být slavný nevedou k plnohodnotným a dlouhodobým radostem v životě. Disneyho model v tomto směru sice mnohdy pracuje s podobnými výchovnými tezemi, na straně druhé staví do popředí

právě lásku a vztah mladé dvojice, která se ve finále příběhu sblíží, překoná překážky a (většinou) se sezdá.

Jak však bylo hned zkraje této podkapitoly uvedeno, potřeba přináležení a lásky má vícero podob, jednu z nich představuje i potřeba akceptace. Úzce souvisí s úctou. Například hrdinové jako Nemo či Remy chtějí, aby je okolí přijalo, akceptovalo. V případě Nema jde zejména o jeho otce, neboť ten jej podceňuje. Snad pro jeho malou ploutev, snad ze strachu o jeho zdraví – neumožňuje mu, aby se pokusil starat i sám o sebe. Dokládá to také scéna ze začátku filmu, kdy Merlin svého syna vede do školy a má pochybnosti, zda by neměl Nemo nastoupit až o rok později. Nemo se cítí být nejen v zajetí, ale také mu schází od otce určitá míra akceptace toho, jaký je. Když jej potápěč chytí a Nemo se dostane do akvária v zubařské ordinaci, musí usilovat o akceptaci ostatními obyvateli akvária. Zejména protřelý Gill, který jako jediný z ostatních pochází z oceánu, klade na Nema nároky – jde o pravý opak Nemova skutečného otce. Nemo prochází obdobím, kdy začíná o sobě pochybovat, věřit obavám, které k němu otec směřoval, ale právě potřeba akceptace (posílena potřebou fyziologickou) jej dovede k odvážnému kroku, který umožní, aby se voda v akváriu zase začala čistit.

Remy sice v krysím stádu zastává docela výhradní postavení – je ochutnávač, jenž zjišťuje, zda potravu, na kterou narazí, lze pozřít. Má ale odlišné ambice. Svůj talent chce spojit s realizací snu – stát se kuchařem, zabývat se skutečným jídlem, nejen zbytky. Součástí jeho cesty k cíli je také snaha, aby jej jeho rodina akceptovala, zvláště pak jeho otec. Aby přijal jeho odlišnost, jeho potřeby a sny. Jeho otec však jedná opačně – přesvědčuje jej, že Remy utíká mimo svoji přirozenou identitu, mimo prostor, který mu byl dán. *Ratatouille* má mnoho vrstev a jednou z nich je kromě uvedené potřeby také další podoba akceptace – jde o akceptování sebe sama. Remy hledá své místo, svoji identitu, pohybuje se mezi dvěma – lidskou a krysí. V samotném závěru akceptuje svoji přirozenou identitu, současně ale dokáže najít způsob, aby si splnil i svůj sen.

Problém s identitou má i Buzz Raketáček, v prvním díle *Toy Story: Příběh hraček* věří tomu, že je skutečný kosmonaut, vesmírný hrdina, obránce galaxie. Woody jej vede k tomu, aby už konečně akceptoval, že i on je „pouhá“ hračka, což ale Buzz odmítá. Paradoxně až setkání s televizní reklamou (médiem, které staví vesměs na ne-pravdě), v níž uvidí propagaci hračky Buzz Raketáček, jej přinutí svoji identitu hračky akceptovat. V tomto filmu tak s potřebou přináležení a lásky, respektive s potřebou akceptace pracují tvůrci obráceně – hrdina se akceptaci brání.

Pojem přináležení napovídá, že postavy, pro jejichž jednání je důležitá právě probíraná potřeba, nemusí nutně usilovat o intimní vztah. Russellovi ve *Vzhůru do oblak* scházejí přátelé a také otec, hledá tedy někoho, kdo by mu scházející vztahy kompenzoval, někoho, s nímž by mohl své dojmy sdílet. Dory se připojí k Merlinovi při jeho

záchranné misi za Nmem, ač extrovertní, přesto jde o osobnost, jež nemá s kým své radosti sdílet. Merlin, uzavřený a nedůvěřivý, je s její povahou a také touto potřebou neustále v konfrontaci, což ve výsledku vede k jeho částečné proměně.

Celou trilogii *Příběhu hraček* prochází téma vztahu mezi hračkami a dětmi, jejich „pány“. Zatímco první díl v dané rovině pracuje pouze s odvrácenou stránkou tohoto vztahu (zlý kluk Sid se o hračky nestará, naopak – ničí je), pokračování pojmenovává psychologické aspekty vztahu. Například jeho omezené trvání, kdy růst a dospívání dítěte představují pro hračky ještě větší nebezpečí než agrese, neboť je zraňuje na duši. Druhý díl *Příběhu hraček* otevírá psychologický konflikt mezi tím, zda dát přednost časově omezenému přináležení k dítěti, nebo zda zvolit raději trvanlivý zájem, pakliže by se Woody nechal coby vzácná hračka dát do skleněné vitríny v japonském muzeu hraček. Proti sobě stojí krátkodobost a dlouhodobost, současně však intenzivnější a osobnější sounáležitost (vztah) a pouze pasivní komunikace s dětmi skrze sklo. Ačkoliv se Woody rozhodne pro první variantu, být s Andym, třetí díl trilogie vypráví právě o tom zlo- movém okamžiku, kdy Andy vyrostl natolik, že opouští svůj pokoj a hračky musejí vyřešit svoji budoucnost.

6.6.4 Potřeba úcty a sebeúcty

U animovaných filmů Walta Disneyho bývá typické, že potřeba přináležení a lásky, stejně jako bezpečí, bývá spojována přednostně s ženskými hrdinkami, zatímco potřeba úcty a sebeúcty s mužskými postavami. V 2D produkci se tak setkáme například s Peterem Panem, Thomasem, Simbou, Quasimodem, Herkulem či Kenaim, ústředními hrdiny, jejichž jednání „pohání“ touha po tom, aby je okolí vnímalo jako hrdiny, modely silné osobnosti, nebo je alespoň respektovalo a akceptovalo. Pixar významným způsobem pracuje se zmíněnou potřebou u šesti svých hlavních hrdinů, Nema, pana Úžasňáka, Bleska, Sulleyho, Remyho a Woodyho.

Jako každá z již uvedených potřeb, i tato má své vlastní podkategorie, členění, jež ještě přesněji vystihuje osobnostní rysy postav. Patří sem potřeba výkonu, potřeba úspěchu a potřeba vyhnout se neúspěchu. Najdeme zde však pevnou vazbu s potřebou přináležení a lásky, respektive s jedním jejím rysem, potřebou po akceptaci.

Nejexplicitněji se potřeba výkonu a úspěchu objevuje ve filmu *Auta*. Souvisí to s prostředím, hlavní hrdina Blesk McQueen je závodník a pochopitelně k dosahování úspěchů potřebuje určitý výkon. Skrze výkon si osobnost potvrzuje vlastní kvality. Pro Bleska bylo měřítkem to, jak jej vnímá a hodnotí okolí. Stál-li na stupni vítězů, stál také před objektivy kamer a fotoaparátů, byl hýčkáán a obdivován. Jakmile se však ocitne v jiném prostředí, v Kardanové Lhotě, kde povrchní obdiv k úspěšné celebritě nic neznamenaá,

má potřebu se utvrzovat ve správnosti svého životního stylu, stále se ještě porovnávat a demonstrovat své vlastní kvality – rychlost. Ale rychlost pro obyvatele Kardanové Lhoty neznačí hodnotu, nezasluhuje si obdiv. Bleska konfrontují ostatní postavy s krátkodobostí takových výkonů a takového úspěchu. V momentě, kdy se učí Blesk „zpomalit“, klesá s tím i jeho „kvalita“, onen výkon. Ukazuje se, že dokáže třeba zrychlit nejnanechleji, současně mu schází schopnost vypořádat se se všednodenností, schopnost navazovat plnohodnotné a trvalé vztahy. Na ně nebyl čas. Potřeba úspěchu a výkonu byla silnější/přednější.

Potřeba výkonu mnohdy pramení z přílišného egocentrismu, rodit se ale může také v komplexu méněcennosti, či dokonce zranitelnosti. Tak jako v případě Nema. Tím, že má jednu ploutev menší, cítí se méněcenně, více zranitelně, o to více, když mu přesně toto předkládá jeho otec. Nejenže malého Nema svazuje přílišnou pečlivostí, obavami o jeho zdraví, ale otec (Merlin) několikrát neopomene zdůraznit, že Nemo má tento daný handicap. A že je také příliš malý a mladý. Merlin si tím vytváří alibi pro vlastní neschopnost popasovat se s tragickou událostí, kdy přišel o všechny jikry a svoji partnerku, neschopnost vypořádat se s vlastními obavami, které mu brání Nema lépe vychovávat. Není proto divu, že o to urputněji bude Nemo chtít potvrdit sebe sama – své schopnosti, kvality, že bude chtít dokázat, že je jako všechny ostatní zdravé rybky. Jeho chování a uvažování ovlivňuje potřeba po účtě, která má vyústit i v sebeúctu.

Pan Úžasňák ve své potřebě po výkonu naplňuje obě zmíněné roviny – rodí se z jeho silného ega (jak tomu je u Bleska), současně z pocitu méněcennosti, neboť jeho sláva superhrdiny je tatam, musí se začlenit a žít jako obyčejný člověk, což těžce nese. Uráží jej to. Frustruje. Kombinací sebevědomého Já s pocitem, že toto Já nedostává možnost „dýchat“ autoři filmu připraví konflikt příběhu. Pan Úžasňák nejen ohrožuje klid své rodiny, ale následně i její bezpečí. Honbou za potvrzením svých kvalit se zapojuje do případu, který se ukáže být léčkou a pastí nejen na něj, ale ve výsledku na celou jeho rodinu.

V neposlední řadě se o potřebě úspěchu dá hovořit v případě filmu *Příšerky s. r. o.*, nicméně zde je soutěž mezi hrdiny filmu, kdo z nich nasbírání nejvíce bodů (za výběr energie), uchopena jako méně podstatný osobnostní rys. Akcentován je pouze u hlavní záporné postavy, o níž však bude řeč až později.

Součástí probírané potřeby účty a sebeúcty je také snaha vyhýbat se neúspěchu, což charakterizuje osobnost šerifa Woodyho. Těžil ze svého postavení, ostatní hračky jej (vesměs) respektovaly, byl coby nejoblíbenější hračka chlapce Andyho šéfem a organizoval dění v dětském pokoji. To vše se začalo hroutit s příchodem Buzze Raketáka, supermoderní hračky, kterou dostal Andy k narozeninám. Jak bylo již na několika místech zmíněno (například v kapitole 6.5.1.3), Woody se zbaví Buzze, ale je nucen se pak vydat

na jeho záchranu, nejen kvůli svému svědomí, ale také z potřeby získat zpět úctu ostatních. Nemůže si dovolit neúspěch. Proto je i jeho chování mnohem vypjatější.

Sluší se také doplnit, že mezi uvedenou potřebou výkonu a potřebou úspěchu existuje rozdíl, neboť u druhé uvedené potřeby nemusí docházet k potvrzování dosavadního postavení, naopak tyto hrdinové si teprve úctu od ostatních musejí/chtějí zasloužit. Potvrzuje se pouze vnitřní pocit o vlastní zdatnosti. Sem ale spadají spíše záporné postavy, například chameleon v *Příšerkách s. r. o.*, nebo Charles Muntz ze *Vzhůru do oblak*.

6.6.5 Potřeba sebeuskutečnění

V rámci hierarchické struktury jde o nejvyšší formu nedostatkových potřeb, motivuje člověka k rozvinutí veškerých svých předpokladů a vede jej k tomu, aby se stal vším, čím se stát může. Důležitou podmínku představuje přítomnost kompetencí a potřeba je uplatnit. Při seberealizaci vzniká také potřeba vymezení vlastní identity. Souvisí sice s dětstvím, ale mnohdy také se středním věkem (postavení ve společnosti, kariéra...).

V animovaných filmech společnosti Disney se s touto potřebou nesetkáváme příliš často. A když se objeví, bývá „přetlačována“ potřebou úcty a sebeúcty. Přesto i Pixar určuje jednání některých svých hrdinů právě skrze touhu rozvíjet se a seberealizovat. Nejpatrněji u Remyho z *Ratatouille*. V úvodu filmu získáme informace o tom, že nejde jen tak o obyčejnou krysu. Má neobyčejný talent, schopnost rozpoznávat, zda „jídlo“, na které stádo narazí, je k snědku, zda není nebezpečné. Remy však touží po něčem větším. Nehodlá pouze upozorňovat na (ne)závadnost potravy, chce svoji citlivost a nadání využít ke skutečnému kulinářskému umění. Využívá tedy svých schopností a stanoví cíl dostat se mezi lidi a působit ve skutečné pařížské restauraci, což se mu nakonec i podaří. V *Ratatouille* však nezůstává pouze u této roviny seberealizace. Pro Pixar je jedním z nosných motivů hledání vlastní identity, její vymezení se právě s touto potřebou pojí. A nejenak i u Remyho. Jeho schopnosti a cíl, který na nich stojí, stojí v protikladu s přirozenou identitou. Remy je krysa, což mu připomíná i jeho otec. Už jen tím, že Remy chodí více po dvou (stojí na zadních končetinách), vzdaluje se vlastní přirozenosti, napodobuje co nejvíce lidský druh a přibližuje se mu. Tato rozpolcenost jej nutí kromě dosažení cíle (být kuchařem v restauraci) také pojmenovat a definovat vlastní identitu. Je spíše krysou, nebo spíše člověkem?

Vymezení vlastní identity doprovází jakožto jeden z důležitých motivů i Buzz Raketáka v prvním díle trilogie *Příběh hraček*. Odmítá přijmout identitu hračky, vnímá se jakožto vesmírný hrdina, skutečný ochránce galaxie. Život v iluzi může nést vážná rizika, paralyzovat hrdinu, jako se tomu i stalo, když se Buzz z televizní reklamy dozvěděl, že skutečně je pouze hračkou a takových, jako je on, se v obchodních domech

nacházejí desítky, stovky. Buzz se rozhodne tomuto zjištění ještě jednou vzepřít, čili popřít svoji reálnou identitu. Vyleze na zábradlí u schodiště a skočí s úmyslem letět. Jenže je hračka a létat nemůže. Proto dopadne tvrdě na podlahu a z umělohmotného kloubu mu vyskočí jedna ruka. Raketáková paralýza proto není pouze psychická, ale i fyzická. Zatímco Remy si od začátku své přirozené identity vědomý je, jen hledá cesty, jak z ní uniknout, Buzz čelí poznání, že žil v bludu. Remyho jednání tedy vyžaduje aktivitu, Buzz propadá pasivitě.

Pochopitelně že oba hrdinové v uvedených filmech docházejí ke smíření. Remy nepopře vlastní identitu, přesto se mu podaří (i se zapojením dalších svých druhů) podílet se na běhu restaurace. Ukáže tak okolí, že předsudky a rozdíly, které dělaly z lidí a krys znesvářené tábory, může překonat síla tolerance a cílevědomost. Buzz i navzdory omezením, která plynou z identity hračky, dokáže jednat jako hrdina a také se plně integruje do společnosti hraček.

V rámci potřeby sebeuskutečnění lze hovořit také o dalších postavách, o Meridě (*Rebelka*) a panu Úžasňákovi. Merida se nachází na prahu dospívání a mladé dospělosti, respektive rodiče, zvláště matka, ji vidí již jako dospělou, a proto plánuje svatbu, zatímco Merida se zdráhá a hodlá ještě stále hledat svoji identitu, nikoliv ženicha. Je na tom velmi podobně jako jiné ženské hrdinky z Disneyho produkce (mezi jejich potřebami je ale i potřeba poznávání), s tím rozdílem, že Merida nemá konkrétní představu o tom, co by chtěla, čím by chtěla být, ani – na rozdíl od Remyho, Buzze i pana Úžasňáka – jakými schopnostmi disponuje natolik, aby z nich odvodila své možné cíle a budoucnost.

To pan Úžasňák si je svých schopností plně vědom, i z toho důvodu těžce nese, že se musí chovat jako obyčejný/normální člověk, občan městečka. Chodit do práce jej nenaplňuje a potřeba seberealizace, která s jeho super-identitou úzce souvisí, zapříčiní, že se pan Úžasňák ocitne v nebezpečí, stejně jako následně i jeho rodina. Zatímco u Meridy nedochází k nějakému zpřesnění (a tedy sebeuskutečnění v pravém slova smyslu), u pana Úžasňáka (i jeho rodiny) nastává potvrzení vlastních identit – super schopností a toho, že jsou zkrátka jiní a mohou tyto schopnosti využít nejen k vlastnímu seberealizování, ale také k pomoci druhým. Toto vyústění spojuje film *Úžasňákovi s Ratatouille* i *Toy Story: Příběh hraček*.

6.6.6 Potřeby poznávání a porozumění, estetických prožitků

Patří do zastřešující skupiny růstových potřeb a představují nejvyšší možnou formu toho, po čem člověk může toužit, co jej může motivovat a ovlivňovat jeho chování. V kapitole 6.5.5 (Otevřenost ke zkušenosti) byla již řeč o zvědavosti, o překračování stereotypů a boření konvencí. Do růstových potřeb bychom tento rys zařadit mohli, sou-

časně je potřeba upozornit na skutečnost, že vlastnost otevřenosti k novým věcem ne nutně musí souviset s tzv. přerůstáním sebe sama.

U 2D animované tvorby společnosti Walt Disney nejlépe demonstruje nejvyšší možnou potřebu film *Medvědí bratři*, neboť zde nedochází ke zkoumání hranic společenských norem, k jejich překračování, ale k poznávání ještě vyššího řádu, řádu přírody. Film, který se liší už tím, že v něm není žádná záporná postava (souboj se zlem absolvuje hlavní hrdina skrze sebe sama), dovede hrdinu k objevování symetrie a krásy, ale také pravidel v přírodě. K respektu a k duchovnímu růstu. S takovým tématem se u Pixaru nesetkáme. Dochází maximálně tak k poznávání a porozumění vztahů a řádu uvnitř společnosti, konkrétních komunit. Nejlépe to dokládá trilogie *Příběh hraček* a *Auta*.

Pokud bychom hledali hrdiny, jejichž chování alespoň částečně určuje právě potřeba poznávání a porozumění, nebo estetických prožitků, byli by to Remy, VALL-I a částečně i Merida. Oba mužské hrdiny charakterizuje jejich rys radovat se a vyhledávat krásu v okolním světě. VALL-I si do svého příbytku nosí věci, které jej při práci zaujmou, mnohé z toho obdivuje a zdobí si jimi interiér. Také opakovaně sleduje úsek z hollywoodského muzikálu, líbí se mu píseň i tanec, samozřejmě ale i to, že ve scéně lidé nejsou tak sami jako on na Zemi. Remy onen estetický prožitek spojuje s jídlem – gastronomie představuje vesmír, v němž VALL-I vidí naději, že prožije něco více, že někoho/něco pozná, něčemu porozumí. Remy skrze jídlo hodlá těšit sebe i svět, což se zúročí při dojemném flashbacku v závěru filmu, kdy světu odcizený kritik pookřeje. Připravený pokrm (ratatouille) mu totiž oživí vzpomínku na dětství, na krásu všedního okamžiku, když mu tentýž pokrm připravila jeho matka.

U Meridy v *Rebelce* lze vycítit, že její hledání identity a radost z přítomného okamžiku souvisí se vztahem k okolní krajině (jako tomu je například u Pocahontas).

Prožitky podobného rázu se ve tvorbě studia Pixar nacházejí i v jiných titulech, a to *Hledá se Nemo* a *Auta*, nicméně se nepojí přímo s osobnostními rysy konkrétních hrdinů. U Bleska díky objevování krás krajiny v okolí Kardanové Lhoty a Route 66 dochází k postupnému přehodnocování hodnot.

6.7 OSOBNOSTNÍ RYSY ZÁPORNÝCH POSTAV

Při rozboru osobnostních rysů záporných postav bude stejně jako u těch kladných využit pětifaktorový model osobnosti (Velká pětka). Hned zkraje této kapitoly je třeba říci, že i kategorizace postav na dobré a zlé se u Pixaru od ostatní produkce společnosti Disney liší stejně, jako se Disney Company nepodobala tvorba Pixaru při obsazení

dětských hrdinů či počtu ženských hlavních postav. Pojmenujeme si v následujících podkapitolách celkem dvanáct postav, o nichž lze říci, že u nich převažují zlé stránky nad dobrými. Nicméně tento tucet hrdinů se objevuje pouze v devíti celovečerních filmech, zbytek svého „záporáka“ nemá, nebo je ještě více jeho role upozaděna. Ostatně i oněch dvanáct postav nemá mnohdy tak jasné typologické vykreslení, jako tomu je u tradičního „záporáka“ Disney Company.

6.7.1 Extraverze

Extraverze představuje osobnostní rys, jenž se projevuje odlišnými způsoby. Jednak jde o charakteristický rys vyrovnaných a přátelských osob, na druhé straně se s ním pojí i sklon k dominantnímu sebeprosazování a panovačnosti. Jak ukázala kapitola 6.5.1.3, ani tato negativní rovina extraverze nemusí nutně být typická pouze pro záporné postavy, u Pixaru naopak komplikuje zřetelné dobro a podílí se i na konfliktech mezi ústředními (kladnými) hrdiny.

Extrémní poloha sklonu k dominantnímu sebeprosazování a panovačnosti se popisuje na nevhodném využití energie a aktivity.

Daný rys ve studiu Pixar převažuje. Jde o postavy: Sid z *Toy Story: Příběh hraček*, Hopper ze *Života brouka*, Randall z *Příšerek s. r. o.*, Syndrom z *Úžasňákových*, autopilot AUTO z *VALL-I*, Charles Muntz ze *Vzhůru do oblak* a Lotso z *Toy Story 3*.

Každá z uvedených postav má v sobě průbojnost, která vede k ovládnutí a šikanování jiných skupin (Hopper, Lotso), nebo až k jejich likvidaci (Sid, Syndrom). Randall a Muntz touží pouze po uznání. Ve všech případech jde o mužské postavy (i autopilota lze vnímat jako mužského hrdinu), což je typické i pro Disneyho tvorbu, nicméně ne v takovém rozsahu, neboť se setkáme i s různými čarodějkami či zlými královnami. U Disneyho se muž-záporák povětšinou snaží o získání respektu, který si vydobývá násilím, Pixar v případě Randalla a Muntze, jimž o sebeprosazení ve smyslu společenského postavení jde nejvíce, však ono násilí zužuje pouze na vybrané hrdiny. Randall hodlá za každou cenu zvítězit v soutěži, proto má v úmyslu ze hry vyřadit Mika a Sulleyho. Muntz žije izolován v džungli a potřebuje ulovit vzácného ptáka, aby mu svět uvěřil, že tento druh existuje. Až když se mu do cesty připlete překážka, rozhodne se ji zlikvidovat.

Ono nevhodné využití energie a aktivity dobře ilustruje hned první záporná postava u Pixaru – Sid. Chlapec má v sobě její přebytek, což ústí do agrese, kterou neovládá. Hraje si s hračkami tím způsobem, že je různě přetváří a ničí. Agrese u dětí se objevuje i ve třetím díle *Příběhu hraček*, tam jde však (stejně jako u krátkometrážního *Tin Toy*) o projev neznalosti hranic. Jsou to ta nejmenší dítky ve školce, která nerozpoznávají ještě zdravou míru toho, jak si s hračkou hrát, aby ji to „nebolelo“.

Hopper a Lotso mají k sobě blízko co do komunikace se skupinou. Společenství, pro které představují hrozbu, nemají v úmyslu zlikvidovat, neboť jej potřebují. Hopper využívá mravenčí kolonie k tomu, aby pro něj a jeho stádo kobytek každoročně obstarala obživu. Lotso zase využívá nově přichozí hračky ve školce k tomu, aby je donutil být v oddělení pro nejmenší děti, a zabránil tak poškození sebe a své skupiny hraček.

Mohli bychom k nim však přiřadit i autopilota z filmu *VALL-I*, ten postupně ovládá vesmírnou loď, jeho motivace však není tak jasně nadefinovaná. Představuje spíše po-jítka s druhou kategorií, kdy jde nejen o využívání, ale také (možná) ovládnutí a likvidaci života.

Syndrom z *Úžasňákových* cíleně likviduje konkrétní množinu hrdinů – superhrdinů. Žárlí na jejich přirozené superschopnosti, on sám žádnou vrozenou superschopnost nemá, musí k tomu využít technologii.

6.7.2 Neuroticismus

Průvodní znak neurotických záporných hrdinů představuje dráždivost. Charakterizuje ji sklon k podráždění a vzteku. Patří sem impulsivní výlevy hněvu, nepřátelství – současně však i zatrpklost.

Právě zatrpklost ovlivňuje několik záporných postav. Ve druhém díle *Příběhu hraček* se ze zlatokopa, hračky ze sběratelské sbírky, vyklube podrážděná a zatrpklá postava, která brání ostatním, aby se svobodně rozhodli a vybrali si vlastní cestu. Ukáže se, že si se zlatokopem nikdo z dětí hrát nechtěl, stala se z něj hračka v krabici, nedokáže tedy pochopit, jak velkou cenu pro ostatní hračky má vztah s dětmi. A ve chvíli, kdy se Woody s Jessie a koníkem (všichni spolu se zlatokopem představují onu sběratelskou edici) rozhodnou, že nepůjdou do muzea hraček, ale za Andym, hodlá jim v tom za každou cenu bránit. Po finálním souboji se dostane zlatokop do rukou malého dítěte, což na první pohled může být trest, současně však cesta ke smíření.

Podobně na tom je i Henry J. Waternoose III, který ovládá město příšer (*Příšerky s. r. o.*), jen pro svoji špatnou zkušenost z minulosti se rozhodl, že se bude získávat energie pro město díky pláči a křiku dětí, ukáže se však, že mnohem účinnější je jejich smích.

Zatrpklý (a odtažitý) je Anton Ego, výtvarně stylizovaný do mrtvolného dlouhána, jehož kancelář má tvar rakve. Všemi obávaný kritik se však změní, jakmile se skrze jeho emoční chlad probije vzpomínka na dětství, na okamžik, který zmizel zdánlivě v nená-

vratnu. Ego přistupoval k jídlu jako k exaktní vědě, nebral ohledy na ostatní, díky lahodnému ratatouille si začne práce kuchařů vážit a změní se i jeho chování k okolí.

Nejcitelněji ovlivněný minulostí je Lotso, plyšový medvěd, který žije v zatrpklosti a v „žilách“ mu koluje nenávist k dětem, respektive k tradičnímu vztahu mezi dětmi a hračkami. Tento vztah je pro něj nestálý, vychází ze své zkušenosti, neboť jej jeho „paní“ nechala venku, daleko od domova. Jak se však ukáže, nebyl to úmysl, holčička tehdy usnula a rodiče ji posadili do auta bez medvídky. A jak se zjistilo, že není doma, koupili jí nového - stejného, jakým je Lotso. Zatrpklost pak svedla Lotsa do hluboké nepochopení, které se nedokázal zbavit ani tehdy, když čelil skutečné verzi příběhu.

Neurotické rysy má také šéf restaurace Skinner, jde mu však primárně o slávu a bohatství, ovládá jej ale také závist a jeho komplexy. Ani on, ani Anton Ego však nepředstavují hybatele děje, jako tomu bývá v tradičních Disneyho filmech, čímž se *Ratatouille* liší.

Komplikovanější podobu má záporný hrdina ve filmu *Vzhůru do oblak*. Charles Muntz byl vzorem pro malého Carla Fredricksona, v džungli se s ním setká a Carl najednou musí čelit Muntzově zlobě. Ta pramení z pocitu ohrožení. Domnívá se, že Carl přijel do džungle proto, aby mu sebral možnost získat vzácného ptáka, a tedy možnost být znovu uznávaným cestovatelem. Na první pohled působí Muntz jako typický záporný hrdina, i když je konflikt mezi ním a hlavním kladným hrdinou obohacen o onu skutečnost, že kdysi Carl Charlese Muntze obdivoval. Jejich střet však můžeme číst také odlišným způsobem. Charles Muntz představuje alter ego samotného Carla Fredricksona. Důchodce, kterého izolovanost (po smrti manželky) dovedla k zatrpklosti a deziluzi ze života. Nikde to ve filmu není explicitně řečeno, ale Carl si v samotném závěru uvědomí, že jej jeho fixace na dům a naopak odstřížení od skutečných vztahů a života může dovést do stavu, v jakém se nyní nachází Charles Muntz. Všemi opuštěný, prodchnutý nenávistí. Vypořádání Carla s Charlesem a se sebou samým je symbolické – Carl pouští vznášející se dům (jediné, na čem mu do té doby záleželo) a s domem odlétá i Charles Muntz.

6.7.3 Svědomitost – nezodpovědnost

Svědomitost u záporných postav může působit nepatřičně, pokud bychom ji však vnímali v kontextu pečlivého plánu docílit vytyčeného cíle, setkáme se s ní u Syndroma (*Úžasňákovi*), autopilota z *VALL-I* a také u Lotsa z *Příběhu hraček 3*. Zejména však u prvního zmiňovaného sehrává svědomitost významnou roli. I pan Úžasňák je konfrontován s pečlivostí plánu, v němž Syndrom systematicky odstraňuje všechny superhrdiny. Syndrom ze všech záporných postav studia Pixar disponuje nejpropracovanější strategií. Nejedná příliš spontánně, jeho promyšlenost a pečlivost tak působí až hrozivě.

Se svědomitostí se pojí i tendence dodržovat řád, což také nebývá příliš obvyklé u záporných postav, většinou se s tím setkáme u rodičů nebo hrdinů s nějakou autoritou a vyšším postavením. Přesto nalezneme i pár příkladů využití tohoto rysu. Hopper opírá své právo využívat mravence o řád v přírodě o tzv. „zákon džungle“, kdy vítězí ten silnější. Tento argument přejímá i sama královna s princeznou mravenčí kolonie, až Flikova tvrdohlavost ji přesvědčí o tom, že Hopper nezastupoval přirozený řád, pouze zneužil své síly k tomu, aby on sám a jeho stádo kobylek nemuseli nic dělat, pouze se přiživovat na druhých.

Henry J. Waternoose z *Příšerek s. r. o.* nastavil systém, jak získávat energii, a nemá v úmyslu jej měnit. Součástí tohoto řádu je i pravidlo, že křik a pláč dítěte představuje nejen zdroj energie, ale také že se žádné dítě nesmí dostat skrze dveře do světa příšerek. Dvojice ústředních hrdinů díky přátelství s malou Boo postupně odhalí, že systém stojí na špatných základech. Dítě není nebezpečné a navíc jeho smích dává mnohem více energie.

Opak svědomitosti je nezodpovědnost, nedisciplinovanost a také nedostatek sebekontroly, která souvisí i s negativními projevy nadměrné extraverze. Nezodpovědnost a nedisciplinovanost charakterizuje Sida, který si neumí hrát s hračkami, je k nim necitlivý a ničí je. Nejen ty své, ale i cizí hračky.

Nedostatek sebekontroly se objevuje u záporných hrdinů častěji, pojí se nejen s extravertizací, ale také s neuroticismem, konkrétně s podrážděností a z ní pramenící impulzivností. Jako vhodný příklad poslouží Skinner, šéf restaurace, jehož jednání značně ovlivňuje impulzivnost a to, že se přestává ovládat. Při jeho drobném vzrůstu však kombinace jeho osobnostních rysů a výsledného chování působí (a má působit) spíše jako komická figurka, až karikatura.

To Lotso přestává v závěru filmu ovládat situaci a oproti Skinnerovi je hrozný a nebezpečný. Odmítá přijmout skutečný příběh ze své minulosti (důvody, proč zůstal opuštěn svojí majitelkou), odmítá přistoupit na změnu pravidel ve školce, neboť by ztratil své výsadní postavení. Zatrpklost jej zbaví kontroly, což málem zničí hlavní hrdiny. Jeho konec určitým způsobem odkazuje na druhý díl *Příběhu hraček*, také na zápornou postavu, zlatokopa, který tehdy skončil v rukou holčičky, jež si jej odnesla s sebou. Lotsa nalezne popelář, svěří se svému kolegovi, že takového podobného medvěda kdysi měl. Zdá se, že i Lotso se nakonec dočká znovu lásky, ale popelář si jej připevní na přední část vozidla k dalším hračkám. Jde o tvrdší trest, který jde ruku v ruce s hrubějším a zákeřnějším chováním.

6.7.4 Nepřívětivost, neohleduplnost

Čtvrtý faktor modelu kategorizace rysů osobnosti souvisí s předchozími, zvláště pak s druhým (neuroticismus). Jedinci, pro něž je tento rys charakteristický, bývají odtažití, schází jim empatie a mohou se projevovat agresivně. Takové osobnosti nedokážou vybudovat trvalé mezilidské vztahy.

Vhodným příkladem je Anton Ego, který má za to, že odtažitost a nepřívětivost je v popisu jeho práce. Tvůrci i pohyb těla, gestikulaci i mrtvolnou mimiku a barevnost přizpůsobili právě tomuto rysu. Anton Ego již svým jménem odkrývá své hlavní osobnostní rysy, skrze arogantní chování dokáže druhým ublížit, ukřivdit jim.

Zosobněním nepřívětivosti je také AUTO, úzce to souvisí s tím, že jde o mechanické zařízení. Ve filmu *VALL-I* však hrají hlavní roli roboti a žádný z nich nemá v sobě tolik chladu. Odkazuje na počítač jménem Hall z Kubrickovy *2001: Vesmírné odysey*, zdá se, že i AUTO má podobné úmysly s lidmi, jako měl tehdy Hall. Pro oba je typické pouze červené světýlko, které představuje nepřívětivý pohled do jejich „duše“.

Znaky nepřívětivosti disponují vesměs všechny záporné postavy, jen u výše zmíněných jde o rys, který ty ostatní značně převyšuje.

6.7.5 Rigidita, konzervatismus

Obrácený rys k otevřenosti ke zkušenostem nebývá spojován se zápornými postavami (snad v náznacích jej potkáme u Zlatokopa), typický je spíše pro rodiče hlavních hrdinů, alespoň u ostatní Disneyho produkce. Studio Pixar volí tento rys pouze výjimečně (Merlin v *Hledá se Nemo*).

6.8 POTŘEBY ZÁPORNÝCH POSTAV

Při charakterizaci záporných postav se nelze vyhnout ani jejich potřebám. Opěrnou páteří pojmenování bude opět kategorizace Alberta H. Maslowa, který je dělí do dvou základních skupin na potřeby nedostatkové (fyziologické, bezpečí, přináležení a lásky, úcty a sebeúcty, sebeuskutečnění) a růstové (poznávání a porozumění, estetické prožitky).

Z výše uvedeného seznamu lze odvodit, které z potřeb nebývají příliš typické pro záporné postavy. Pochopitelně jde o ty růstové, ale málo se setkáme i s potřebou sebeuskutečnění. U Pixaru však tento případ nalezneme v případě Syndroma, který se konečně seberealizuje. Tím, že si uměle pomocí technologie vytvořil superschopnosti,

může zrealizovat své dětské představy. A kromě toho také odstranit všechny ty, kterým byly takové mimořádné schopnosti dány do vínku od přírody.

To potřeba o řád nižší, potřeba úcty a sebeúcty bývá naopak tou nejobvyklejší. Setkáme se s ní u Randalla, který si rozhodně nehodlá vzít možnost proslavit se jakožto nejúspěšnější příšera (strašák dětí). Syndrom kromě seberealizace a naplnění svého snu chce získat uznání od světa, ovládnout jej, ale ještě více mu jde o nabytí sebeúcty, kterou mu v dětství sebral pan Úzasňák, když se mu odmítl věnovat. Skinner v *Ratatouille* žárlí na svého předchůdce, protože on sám nedokáže restauraci efektivně řídit, nemá pro to srdce (a vlastně ani jiné vlohy), nedostává se mu tedy ani respektu od ostatních. Autoritu vytváří uměle a násilím. A v neposlední řadě Lotso, který se pasoval na vůdce hraček ve školce a zosobňuje totalitní režim, přičemž jedna z jeho stěžejních potřeb je právě úcta ostatních.

U Pixaru však ani záporní hrdinové nebývají vždy tak jednoznační. Kupříkladu Lotso skrze svoji sílu a autoritářství maskuje vlastní citlivost a zranění z minulosti, agrese kompenzuje nedostatek lásky. Obdobně tak Zlatokop, který se zatvrdil, lásku dětí nepoznal a nechce ji dopřát nikomu dalšímu.

Právě rána v minulosti bývá častým motivem pro zrod negace, platí to i u Antona Ega, u něj však není objasněno, na rozdíl od ostatních (Lotso, Syndrom, Zlatokop či Charles Muntz), proč ke změně došlo. Tím, jak se postupně věkem vzdaluje od dětství a od čistých radostí tohoto období, buduje se u něj odstup nejen k minulosti, ale také k lidem. Jeho potřeba tak souvisí přímo s opakem potřeby přináležení a lásky. Anton Ego netouží ani po bezpečí, ani po úctě, ani po seberealizaci. Jako by tedy měl potřebu se všemu tomu ubránit. Vybudoval si pevnou zeď a nepouští přes ni nikoho. Nejde tak v pravém smyslu o zlého člověka, o zápornou postavu, zkrátka jde o bytost, která je prázdná, bez emocí, čímž druhým může ubližovat.

V porovnání s výše uvedenými *záporáky* jsou Cid, Hopper a Randall záporné postavy, o nichž by se dalo neodborně říci, že jsou *ploché*. Tvůrci nijak nebudují jejich osobnost, nevysvětlují chování a motivaci.

6.9 VEDLEJŠÍ POSTAVY – SEKUNDANTI

V prvním díle knihy o typologii postav ve filmech Walt Disney Company byla závěrečná kapitola věnována tzv. *sekundantům*. Jde o postavy, které představují nejbližší spolupracovníky hlavních postav, ať už kladných, nebo záporných. U Disneyho je využívají například k tomu, aby mohli předávat ideu důležitosti budování vztahů, aby skrze komunikaci mezi postavami a sekundanty předávali *informace* o vnitřních pocitech

hlavních hrdinů, v neposlední řadě sestavují do páru takové postavy, aby – právě díky sekundantům – obsahoval film více humoru.

U Pixaru toto pravidlo, které do značné míry čerpá/pracuje s tzv. buddy movie, nebývá tak časté. Mnohdy není jednoduché přesně říci, kdo z vedlejších postav by měl být oním sekundantem, dokonce někdy jsou si hlavní postavy co do důležitosti tak vyrovnané, že vedlejší postavy jsou už spíše epizodní. Tradici Walta Disneyho využívají tvůrci pouze u filmů *Příšerky s. r. o.*, *Hledá se Nemo* a *Auta*. Zde mají ústřední postavy svého parťáka, který plní funkci typickou pro sekundanta. Mike, Dory i Bourák srší vtipem a elánem, což je v kontrastu s povětšinou zádumčivými, vážnými, opatrnými nebo částečně i nudnými protějšky.

Mike je oproti Sulleymu v *Příšerkách s. r. o.* více neurotický, bere velmi vážně soutěž i svoji funkci pomocníka, současně dokáže mnohem zdatněji profitovat z výsadního postavení. Svou neurotickou povahou (a také zevnějškem) je opravdu tolik jiný než Sulley, že nepotřebuje dělat legraci, aby film o humor obohacoval.

Dory a Bourák si naopak zakládají na své extraverzi, na radosti ze života. Jsou tzv. pro každou legraci (Doryina honička přes medúzy nebo Bourákovy plašení „krav“) a snaží se upjatost svých nových přátel co nejvíce rozrušit. A zatímco Sulley je s Mikem od samého počátku filmu, Dory i Bourák se k Merlinovi, respektive k Bleskovi připojí až v průběhu, a to bez valného zájmu a potěšení. Merlin a ani Blesk o takovou společnost příliš nestojí. Pro Merlina je Dory od něj až příliš odlišná, pro Bleska symbolizuje Bourák nižší třídu, zapadákov a všednost. Není však překvapení, že se právě Dory a Bourák podílejí na pozitivní proměně ústředních hrdinů.

Pro sekundanty bývá typická jejich roztržitost, což odpovídá Dory i Bourákovi, vysoká míra aktivity, která má za následek, že sekundanti mnohdy významně ovlivňují, kudy se bude „cesta“ hlavních postav ubírat. U studia Pixar to však platí u vedlejších postav obecně, hrdinové se ovlivňují navzájem, aniž by tam byla jedna konkrétní *figura*, která by dění posouvala kupředu, byť čas od času s karamboly.

Pixar tak mnohem více staví na žánru rodinného filmu, neboť větší počet postav nabízí i možnost oslovit více členů rodiny, respektive více generací, stejně tak muže i ženy.

ČÁST II. STYL

7 MIZANSCÉNA

Důvod, proč se v této práci mizanscéně budeme ze všech aspektů stylu studia Pixar věnovat nejvíce, se nachází v samotném úvodu čtvrté kapitoly *Umění filmu*. David Bordwell s Kristinou Thompsonovou podotýkají, že právě mizanscénu ze všech filmových prostředků známe nejlépe. „Po zhlédnutí filmu si možná nepamatuujeme střih nebo pohyby kamery, prolínačky nebo zvuk mimo obraz, ale pamatujeme si kostýmy z *Jihu proti Severu* a ponuré, chladné osvětlení Xanadu, sídla Charlese Fostera Kanea. Pamatujeme si sugestivní atmosféru zamlžených ulic v *Hlubokém spánku* a zářivkou osvětlené spleťtité doupě Buffalo Billa v *Mlčení jehňátek*. (...) Zkrátka, mnohé z našich hluboce vrytých vzpomínek na filmy se vážou na mizanscénu.“⁶⁵

Jak i následné podkapitoly dosvědčí, u studia Pixar na prostředí či osvětlení a práci s barvou kladou velký důraz, neboť skrze ně mohou předávat divákovi nejen informace podstatné pro interpretaci příběhu, ale také ovlivňovat vyznění a působení záběrů a v neposlední řadě mnohé aspekty mizanscény hrají spolu s postavami, dotvářejí jejich charakter, vstupují do samotného děje a ovlivňují jej.

Termín mizanscéna vychází z francouzského *mise en scène* a úzce souvisí s původním divadelním významem „dát na scénu“. Proto jí v kontextu filmové řeči rozumíme prostředí, osvětlování, kostým a chování postav, tedy vše, co se nachází před kamerou, na „scéně“ uvnitř rámu. Každý z uvedených aspektů si na konkrétních příkladech doložíme, a to s cílem poukázat na vazby mezi obsahem a stylem a na to, co zaznělo výše – na dílčí funkce prvků mizanscény při čtení příběhu, při komunikaci s divákem a ve vývoji děje.

Nutno ještě podotknout, že stejně jako i u dalších atributů filmového stylu se i u mizanscény přístup animovaného filmu od hraného v lecčem liší. Animovaný film nepracuje s reálným prostředím, může jej pouze napodobit, nebo jej využít s tím, že do něj animované prvky vloží. Dochází tak vždy k jisté míře stylizace. A ta se pochopitelně vztahuje na mizanscénu jako takovou, stejně jako třeba na zvukovou složku filmu.

Jak ale budou jednotlivé příklady odkrývat, studio Pixar, ostatně jako i další studia se zaměřením na počítačovou 3D animaci, v mnohém vychází z hraného filmu, který i napodobuje. Proto se lze při analýze filmového stylu opírat o teoretický aparát dvojice Bordwell-Thompsonová, byť oba se přednostně zabývají hranou produkcí.

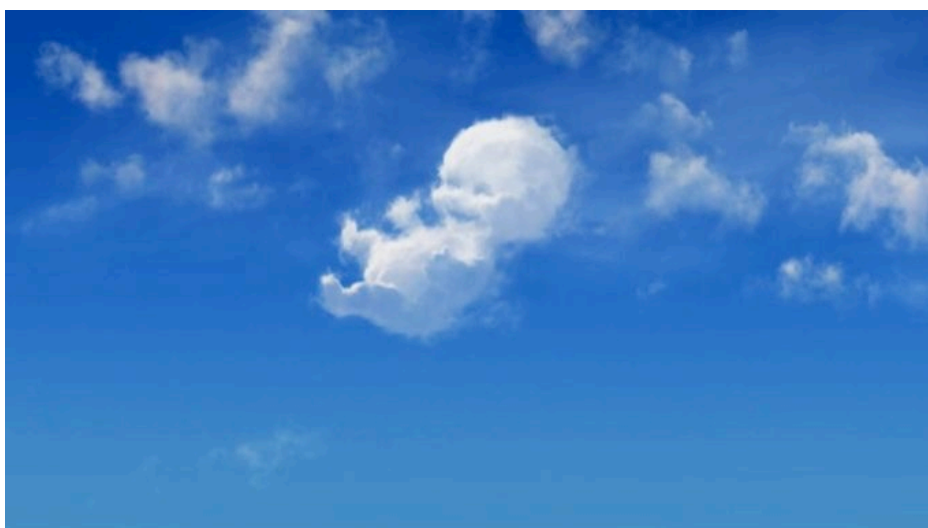
⁶⁵ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 159. ISBN 978-807-3312-176.

7.1 PROSTŘEDÍ

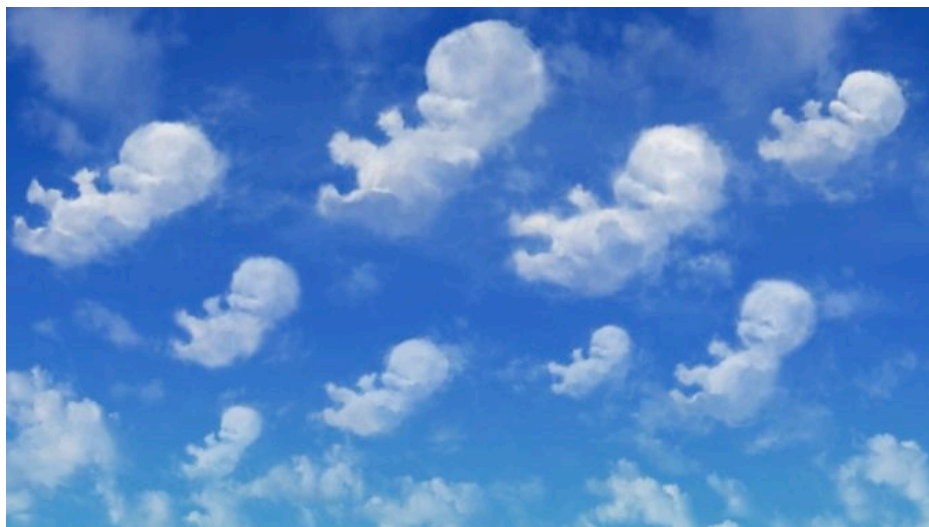
Filmové umění má tu vlastnost, že může *vyprávět*, aniž by k tomu nutně potřebovalo postavy (což by se kupříkladu na divadelním jevišti nedalo dost dobře praktikovat). Animovaný film není výjimkou, ba naopak – existují snímky, které využívají pro sdělení informací opravdu jen obrazy prostředí. Proto nemusí nutně mít prostředí pouze funkci obyčejné *kulisy*.



Například ve filmu *Vzhůru do oblak* se novomanželé spolu dívají na nebe. Jejich fantazii dokládá slůně, které vyčtou z mraku na nebi. Ellie však mrak přetransformuje do batolete. Tvůrci nám dají jednoznačnou informaci o tom, že manželský pár je připravený vybudovat rodinu.



A to, že je touha po dítěti u Ellie velká, odkryjí jejím rozmáchlým gestem rukou a stříhem na nebe, kde se najednou objeví desítky mráčků-batolat.



S prostředím pracují autoři filmu hned v další scéně, kdy vidíme přípravy dětského pokoje. Manželský pár natřel stěny a nyní na jednu z nich maluje motivy, které mají pokoj dítěti zpříjemnit.



Jenže poté následuje sled záběrů, v nichž se dozvídáme, že Ellie dítě nemůže mít. Smutnou pasáž poté vystřídá naděje – odhodlání znovu vstát. Carl ukáže Ellie, že se mohou realizovat jinak, splní si společný sen z dětství. A tak nám tvůrci ukáží pokoj, v němž nad krb domaluje Ellie obraz domku nad vodopády a utřídí artefakty, které ilustrují onen sen za dobrodružstvím.



Nyní se podíváme podrobněji na dílčí složky prostředí a na jejich konkrétní funkce a využití. A vyjdeme z předcházejícího obrázku.

Svým způsobem bychom mohli jednotlivé věci nad krbem brát jen jako *vyplnění prostoru*, fungují však jako rekvizity. Každý z předmětů se totiž v ději objeví a objeví. Kupříkladu Ellie dřevěným ptáčkem při uspořádávání věcí nad krbem pootočí určitým směrem, do něhož jej v jiné části filmu Carl, když už je vdovcem, také natočí. Jednoduché gesto s drobnou rekvizitou můžeme číst jako informaci, jak moc Carlovi záleží na památce jeho ženy.



Zejména v kapitolách typologie postav se podrobněji věnujeme fixaci vdovce na minulost, na manželku, kterou si *převěde* do věcí – do dodržování jejich systému. Proto je prostředí, respektive kulisy a rekvizity, pro tento příběh tak podstatné.

Když odmyslíme samotný dům, máme ve filmu dvě věci, které významným způsobem vstupují do děje. Jednou z nich jsou balónky. Předtím, než je využije Carl v důcho-

dovém věku k nadzvednutí domu a odletu vstříc dobrodružství, objevují se několikrát i v úvodní expozici. S odtržením domu od země souvisejí především dvě scény, kdy níže uvedené obrázky zobrazují jednu z nich – Carl balónky prodává a tvůrci ukáží, že když je jich dost, mohou nadzvednout i poměrně těžký objekt.

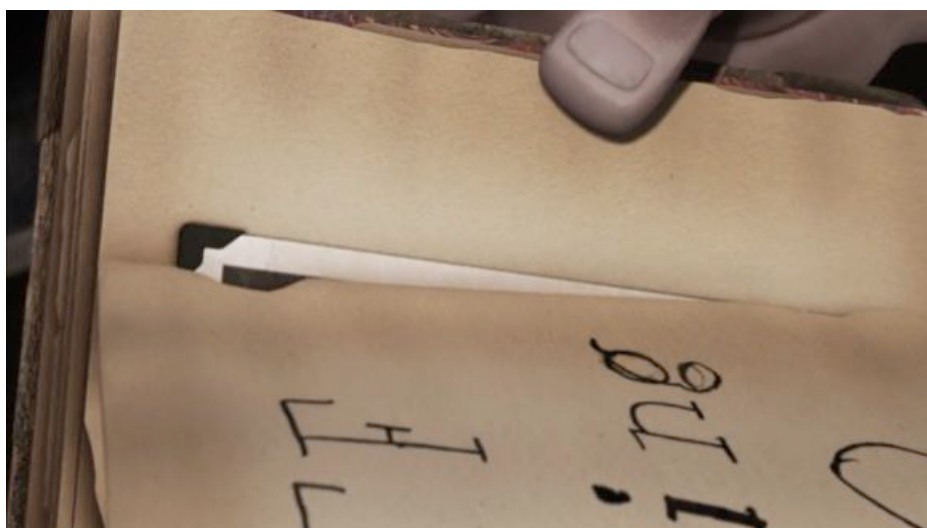


Od samého začátku je součástí snu Ellie a Carla kniha, jakési album dobrodružství. První část zaplňují nejružnější obrázky, fotky a plánky, které se vztahují k plánování cesty k Rajským vodopádům. Poté začíná oddíl, do něhož má být cesta a zážitky zaznamenány.



Starý Carl album nachází v domě, když stojí na další životní křižovatce. Přípravuje se do domu pro seniory, ale právě listování albem jej dovede k rozhodnutí, aby se nevzdával a nesplněnou cestu/sen realizoval. Album se vrací do hry znovu ještě jednou, Carl vždy však knihu odloží v momentě, kdy narazí na stranu uvozující druhou část – album pak odkládá, neboť si uvědomuje, že následují prázdné strany, protože žádná cesta se nekonala.

V závěru filmu znovu bere do rukou album a najednou se, dříve než jej zavře, potočí strana a Carl si všimne, že za ní není prázdný list, ale nějaká fotografie.



Jde o svatební fotografii. A na následujících stránkách jsou další a další fotografie, které zachycují spokojené manželské soužití Carla s Ellie. Carl je překvapený.

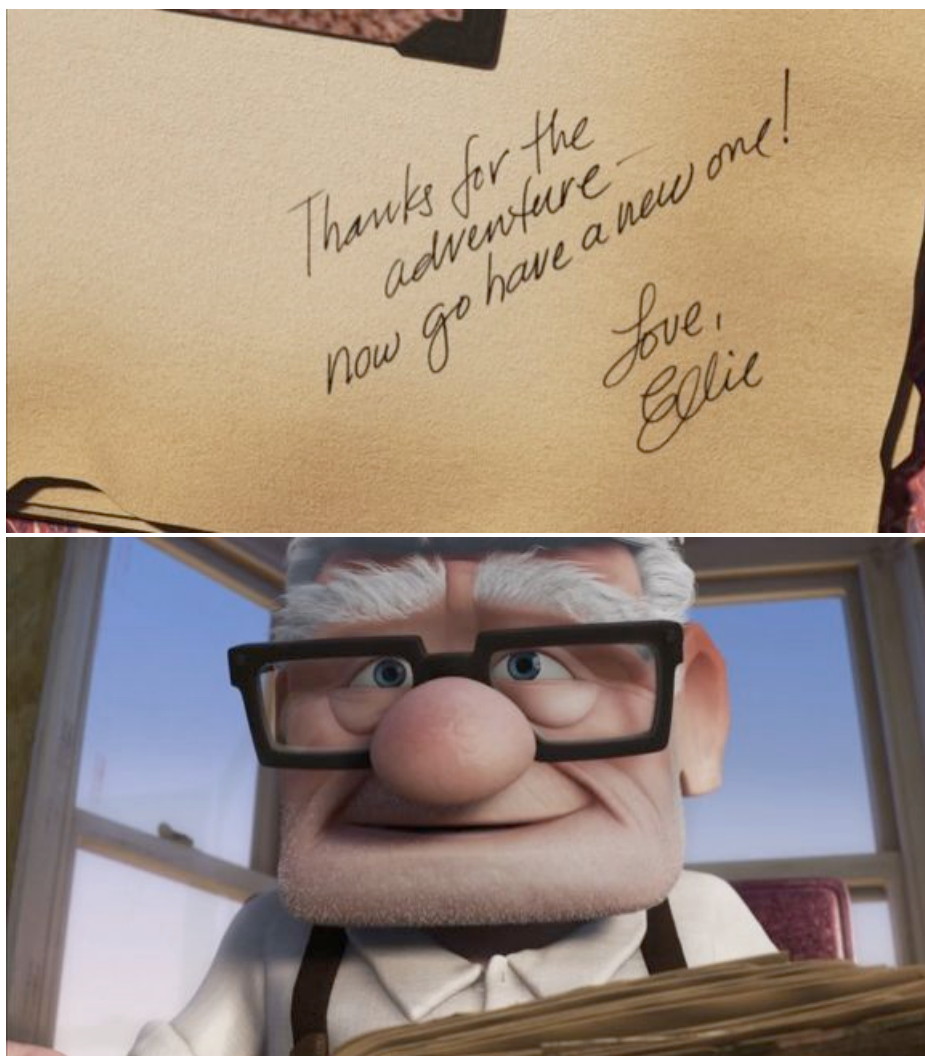




Překvapení a zármutek se začíná měnit v smířlivý stesk.



Na posledním listu se u rohu fotky nachází poděkování Ellie za dobrodružství, které s ním prožila – a k němu připojila i pobídnutí, aby nyní začal žít Carl nové.



Jde o velmi názornou ukázkou toho, jak studio Pixar pečlivě volí rekvizity a zasazuje je do děje. Každý z filmů nějakou takovou má, byť právě *Vzhůru do oblak* je atypická ve svém důrazu na věci a kulisy, neboť reflektují vzpomínky, sny i osoby.

Rekvizity mohou být někdy vnímány i jako součást kostýmu/oblečení hrdiny, v kinematografii vhodný příklad najdeme třeba u Charlieho Chaplina a jeho Tuláka, pro něhož je zcela zásadní jeho hůlka. V Pixaru se s takovým konceptem rekvizity setkáme výjimečně. Mohla by to být Merida se svým lukem, částečně i Anton Ego s zápisníčkem a perem. V krátkometrážní tvorbě naopak takových postav najdeme více: plechový panáček má hudební nástroj, stejně jako dva muzikanti z *Kapely pro jednoho*, přičemž buben, housle, respektive trumpety jako by byly naprosto pevnou součástí postavy či jejího obleku. Ale až ve filmu *La Luna* se setkáme s rekvizitami, které nejenže nedílně patří k určitému hrdinovi, ale také vystihují jeho vzhled a povahu.

Pokud nyní nebudeme rekvizitu vnímat jako pevnou součást hrdiny, jeho oblečení, a rozšíříme její funkci na dotváření charakteru postavy, nenajdeme u studia Pixar o mnoho více příkladů. Flika zkraje filmu uvedou tvůrci do děje jako kutila, jehož vynálezy mají zefektivnit práci mravenčí kolonie.



Věci, které Flik vytváří dokreslují jeho povahu a potřebu seberealizace, ale také vstupí do děje. Když mají přilétnout kobylky, Flik rychle odevzdá nasbíraná semena a odhodí ze sebe strojek, s nímž si práci ulehčoval. A právě tato rekvizita způsobí, že se všechna úroda určená kobylkám sesype do vody (kolize filmu).

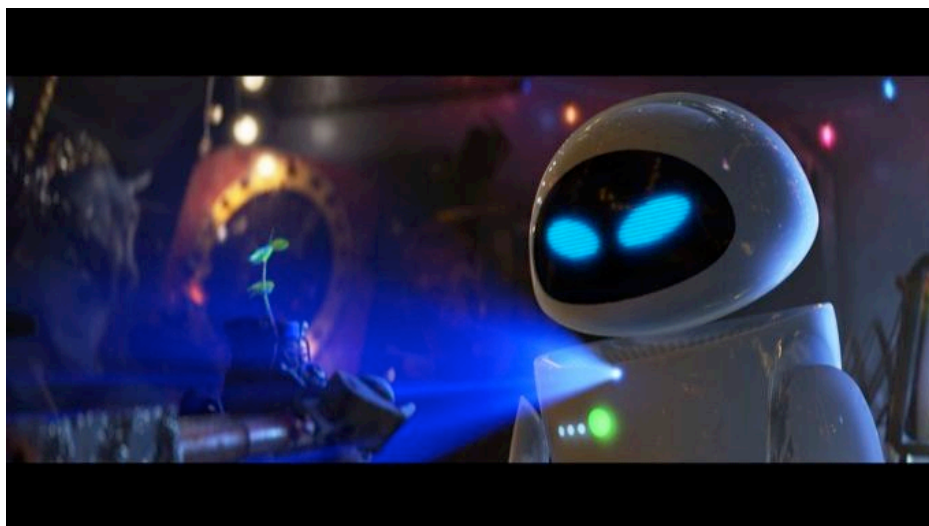


Hrdinové z filmu *Ratatouille* využívají nejrůznějšího kuchyňského náčiní, i to bychom tedy mohli vnímat jako rekvizity, které pomáhají při charakterizaci postav. Stěží však můžeme tento film porovnávat s již uvedeným *Vzhůru do oblak*, v němž rekvizity a kulisy neustále vstupují do vývoje děje a významně spoluvytváří charakter hrdinů.

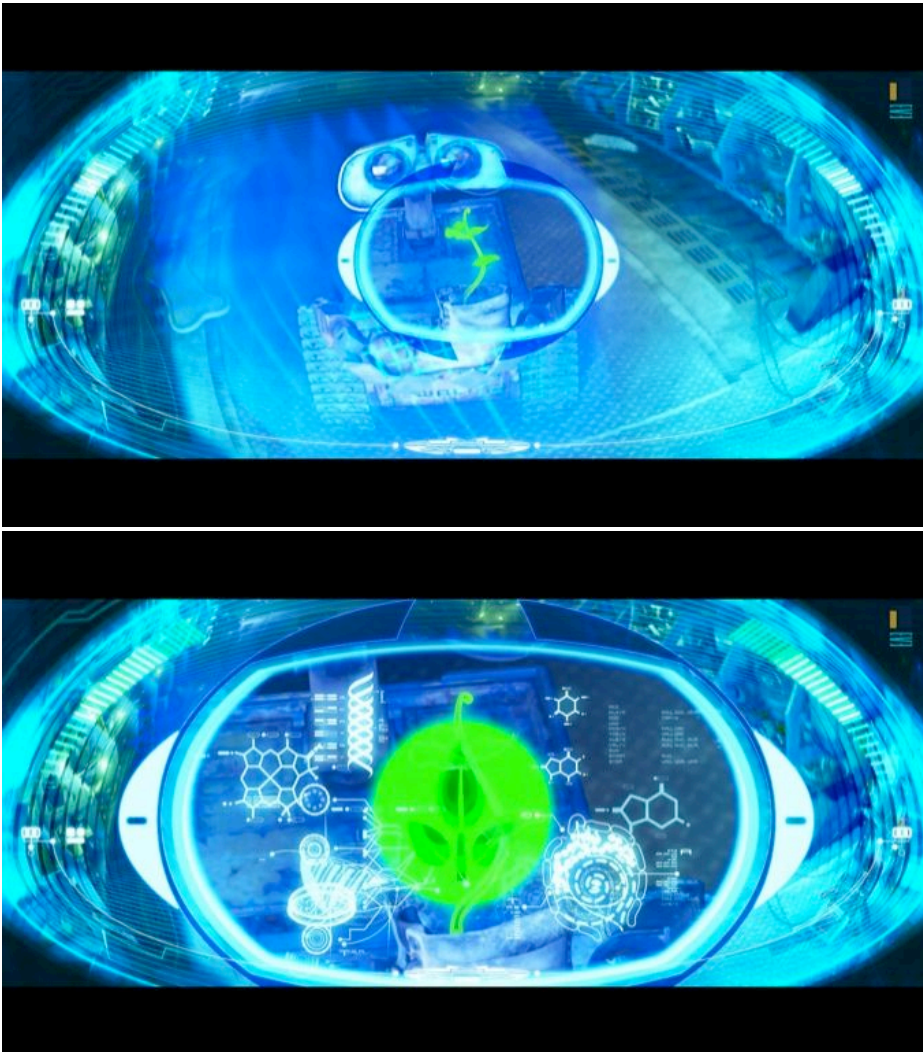
Mluvíme-li o zapojení rekvizit do příběhu, je potřeba kromě výše uvedených příkladů doplnit raketu, kterou Buzzzi Raketáčkovi připevní na záda Sid. Také potápěčské brýle v *Hledá se Nemo*, nebo právě díky nim Merlin a Dory na cestě za záchranou Nema zjistí, že potápěč, který jej vzal, pravděpodobně pochází ze Sidney. A jak bylo v kapitolách věnovaných naraci už předvedeno, rekvizity obklopují VALL-Iho. To, co sbírá, vypovídá nejen o něm, ale může vstoupit do děje a ovlivnit jej – jde především o botu s hlinou a drobnou rostlinkou.



VALL-I se chce nové kamarádce z vesmíru pochlubit další věcí, kterou našel.



Eve věc skenuje a její operační systém ji upozorní, že jde o objekt, kvůli kterému ji na Zem vyslali. Právě *VALL-I* představuje příklad, kdy ústřední zápletka tzv. stojí na rekvizitě.



Bavíme-li se o prostředí, pak kromě věcí v rámci scény hrají důležitou roli kulisy, respektive prostor jako takový. Částečně jsme si jej již uvedli v případě filmu *Vzhůru do oblak*, ale jak ukáží i další příklady, zde Pixar na rozdíl od práce s rekvizitami klade mnohem větší důraz na jejich zapojení do příběhu. Kulisy jako pojem spíše asociuje divadelní umění, přesto jej využívá i filmová řeč a my jej vztáhneme i na animovaný film. Mohou být různou měrou stylizované. Zatímco *Hledá se Nemo* velmi realisticky zobrazuje podmořský svět, *Ratatouille* pařížské ulice a kuchyni v restauraci, *Vzhůru do oblak* již více městské budovy zjednodušuje, přičemž *Úžasňákovi* jdou v tomto ještě dál.

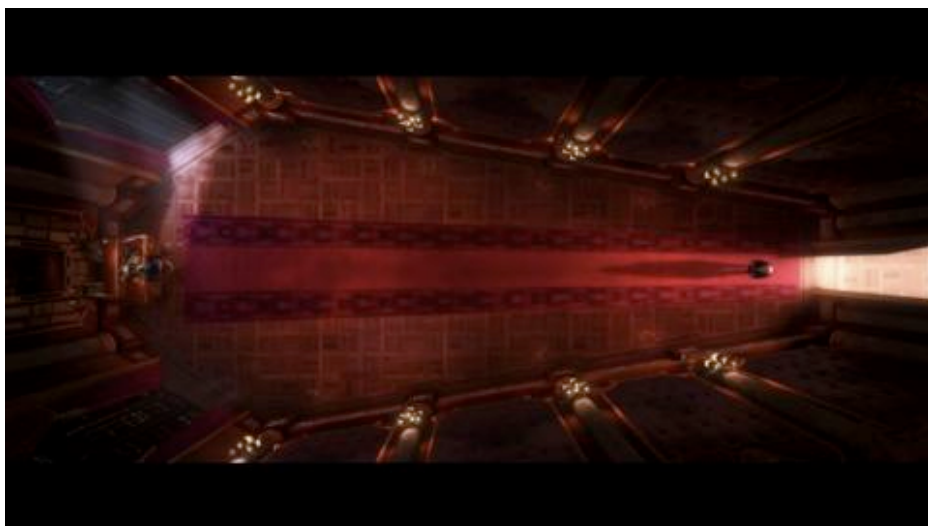


Snímek nahoře ukazuje akční sekvenci, v níž Remy utíká s důležitým dopisem (rekvizita, která ve filmu hraje roli) ulicemi Paříže. Ty jsou realisticky prokresleny od textur chodníků, obrubníků, přes budovy až po jednotlivé listy stromů.

Snímek dole naopak ukazuje více stylizované prostředí. Pan Úžasňák projíždí městem, jehož budovy nemají přímo k nějakému konkrétnímu městu odkazovat, mají zjednodušenou výtvarnou podobu.



Ačkoliv je *Ratatouille* co do stylizace tím nejrealističtějším snímkem studia Pixar, se stylizací se v něm přesto potkáme. Kupříkladu obraz s podobiznou Antona Ega je, stejně jako jeho kancelář tvarován do rakve, aby tak mnohem lépe vystihovala povahu této postavy.



Míra stylizace prostředí (a kulis) většinou souzní se stylizací postav, u studia Pixar to ale příliš neplatí. Už život brouka vykresluje prostředí více méně věrně skutečné přírodě, zatímco mravenci mají nejen příjemnější zbarvení, ale souzní s pravidlem Walta Disneyho (tzv. *appeal*) i co do tvarů. To *Vzhůru do oblak* také více stylizuje postavy, stačí se podívat na ústředního hrdinu, Carla Fredricksona, který vypadá jako složenina čtverců. Město je sice zjednodušené, na druhou stranu výbava jeho domu má stylizaci menší a blíží se ve vykreslenosti až filmu *Ratatouille*. V *Rebelce* nejde o stylizaci lidských postav (až na krále) tak výraznou jako u Carla Fredricksona, ale také se odlišují od realistiky prokreslené krajiny.

S kulisami a prostředím obecně se nemusí nutně pojít žádná významná funkce, mohou ji mít jen doplňující, mohou mít v úmyslu nerušit a neodvádět pozornost od jednání postav. Mnoho scén z prvních čtyř filmů studia Pixar upozaduje roli prostředí a kulis, zatímco filmy jako *Úžasňákovi* nebo *VALL-I* využívají přeastřování, práci s plány a nechávají „hrát“ i kulisy, které nám přenášejí podstatné informace. Ať už kvůli orientaci v prostoru a akci (*Úžasňákovi*) nebo kvůli emocím (*VALL-I*). Jak už zde bylo uvedeno, nejen rekvizity, ale pochopitelně i kulisy dotváří charakter hrdinů, pracovní Antona Ega budiž vhodným příkladem. Někdy prostředí jako takové však jde právě přesně proti povaze hrdiny, jak tomu je v *Autech*, kdy Kardanová Lhota představuje přesný protipól Bleska McQueen. Nebo nutí postavy k přehodnocení dosavadních zvyklostí a najít k sobě cestu jako les v *Rebelce*.

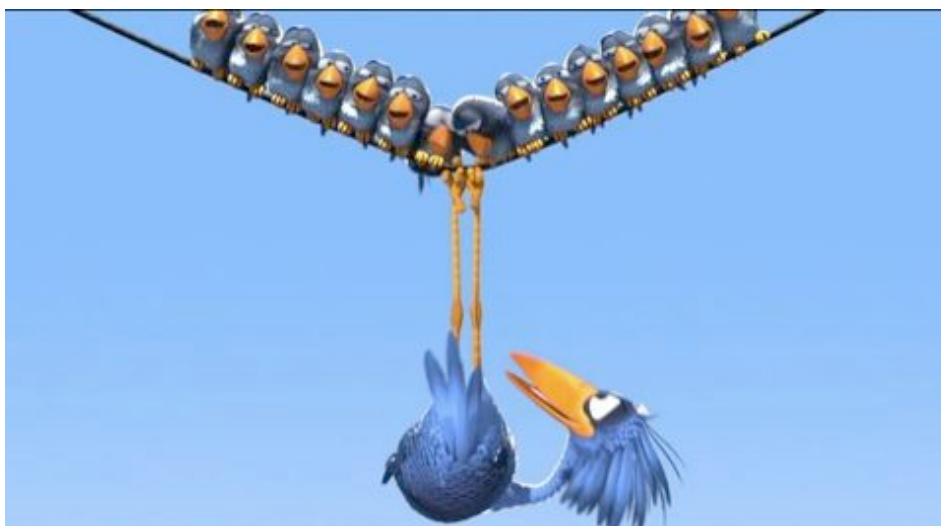
V podkapitole věnované dramatické premise, představované v úvodech filmu, jsme si blíže kromě nástupu hlavního hrdiny filmu *VALL-I* představili i prostředí, v němž se pohybuje. *VALL-I* v rámci expozice ze všech filmů studia Pixar nejvíce klade důraz na prostředí. Zdůrazňuje samotou ústřední postavy, postapokalyptickou podobu planety a je v přímém rozporu s nablýskanou (a až sterilní) podobou vesmírné lodi ve druhé části filmu. Současně zde dochází k předávání informací právě skrze prostředí, kulisy a jed-

notlivé předměty. VALL-I nemluví a tím, že nemá s kým by v expozici komunikoval (a nám tak zprostředkoval informace podstatné pro nastolení kdy-kde-kdo a o čem zhruba příběh bude), vyprávějí tvůrci právě přednostně skrze mizanscénu – kromě prostředí, také skrze osvětlení a barevnost.



Nemůžeme se vyhnout ani příklady z krátkometrážní tvorby. Ta je v porovnání s celovečerními filmy co do mizanscény minimalističtější a také více stylizovaná. V roce 1997 vznikl film *Pro ptáčky* a o tři roky později *Geriho hra*, oba snímky stejně jako i další tituly (*Luxo Jr.*, *Plechový panáček*, *Suvenýry*, *Boundin'*, *Koncert pro jednoho*, *Presto* a *La Luna*) využívají jediného prostoru, v němž rozehrávají veškerý děj.

Pro ptáčky je groteska o potrestané škodolibosti a zákeřnosti, kamera celou dobu sleduje jediný „drát“ mezi dvěma dřevěnými sloupy. Drát/kabel, na nějž si posedají ptáčci, kteří nehodlají mezi sebou trpět „vetřelce“, sehraje důležitou roli při potrestání. Snímek z filmu ukazuje pár chvil před rozhodujícím momentem, kdy velký pták upadne na zem (ale už z malé výšky), zatímco ostatní ptáčci kabel vystřelí do vzduchu a „oholí“ je do naha.



V *Geriho hře* sledujeme šachový souboj mezi dvěma identitami staříka. Prostředí obsahuje v zadním plánu podzimní krajinu, různobarevně zabarvené stromy, v centrální kompozici pak stolek se dvěma židlemi, na které si neustále přeseďá hlavní hrdina filmu.

Pro příběh jsou pochopitelně důležitější než stůl a okolní krajina jednotlivé šachové figurky a ve finále pak předmět, o který se celou dobu, jak zjistíme, hrálo – zubní protéza.



Nedílnou součástí mizanscény, respektive i samotného prostředí, je jeho barevnost. Podíváme-li se nyní znovu na snímek z filmu *Pro ptáčky*, dominuje mu modrá barva – nejen u peří všech postav, ale také u zadní plochy (nebe). Modrá převládá i u *Hledá se Nemo*, neboť se odehrává přednostně pod hladinou oceánu. V porovnání s *Pro ptáčky* se využívá celá škála modré.

Důraz na jednu převládající barvu najdeme i v první části *VALL-Iho*, ta se nese ve znamení hnědé, sépiové, barevnosti ovlivněné hromadami odpadků, suché půdy a všudypřítomného prachu, skrze který se snaží občas prodrat sluneční paprsky.



Běžová, různé odstíny hnědé a sépiové převládají v *Autech*, aby charakterizovaly u Kardanové Lhoty protiváhu nablýskanému a barvami hýřícímu prostředí závodních okruhů.

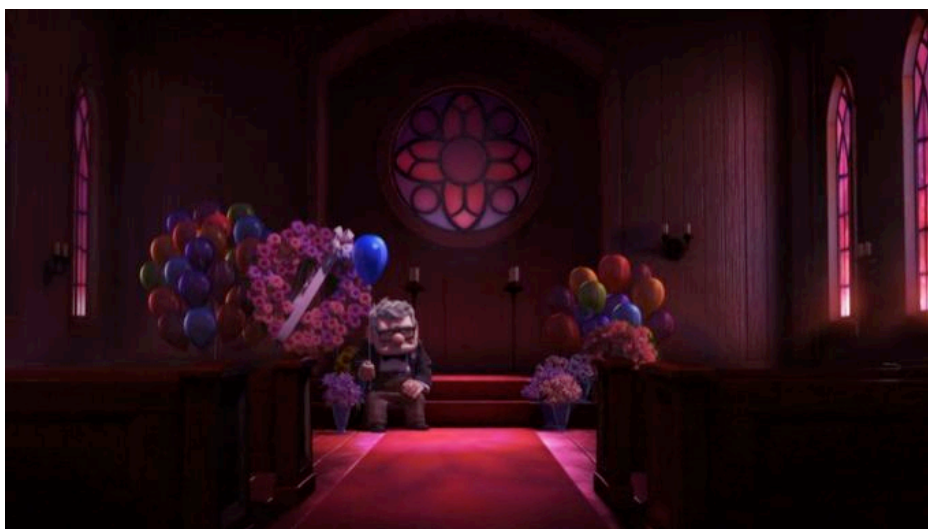


Barva nemusí být nutně v souladu s charakterem postavy (*Auta*), nebo se zápletkou (*VALL-I*), může obraz pro diváka zpříjemňovat, nebo naopak u něj vzbuzovat pocity stísněnosti a smutku.



Západ slunce se u studia Pixar objevují i jako znak romantiky, v záběru, z něhož je snímek nahoře, má být také romantický, ale změní se v „západ života“. Ellie je již příliš stará a oslabená, nedokáže vystoupit až ke stromu a Carl k ní přiběhne na pomoc.

Výraznou barevnost má i závěrečný záběr montážní sekvence mapující manželství Ellie a Carla. Fredrickson sedí s balónkem smutně před lavicemi. Mizanscéna je více skryta do tmavých barev a stínů, jen okny prochází fialově tónované světlo. Ačkoliv by taková barevnost mohl být velmi uklidňující, zde – stejně jako na předchozím snímku – se pojí se smutkem a samotou.



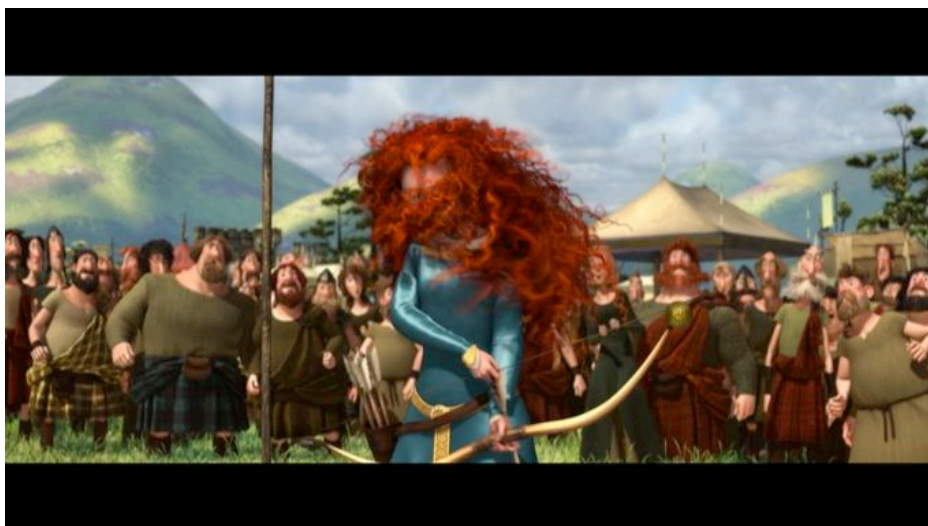
Stylizovanou barevnost mají flashbacky v trilogii *Příběh hraček*, obzvláště v závěrečném dílu. Obrázek níže ukazuje jeden ze záběrů. Mizanscéna je prostá, spodní okraj rámu patří zatravněné ploše (louce), tři čtvrtiny zabírá pohled na nebe. Nejen tráva, ale i dvě postavy po krajích záběru jsou laděny do totožné barevnosti. Sériové barvě se vymyká pouze ústřední postava, o níž flashback pojednává, růžový medvěd Lotso.



7.2 KOSTÝM A MASKY

Stejně jako tomu bylo u termínu kulisy, tak i pojmy kostýmy a líčení se nám mohou zdát být nepatřičné ve vztahu k animovanému filmu. Zatímco u loutky opravdu dochází ke skutečnému oblékání a malování „figurek“ (počítačová 3D animace má k loutce velmi blízko.), u kreslené animace o něčem takovém můžeme mluvit pouze v přeneseném významu. Přesto i zde budeme dodržovat náš zkráj nastavený přístup, a to vnímat základní prvky filmového stylu i v kontextu animace, byť k reálnému oblékání postav nedochází. Jako divák však hrdinu vnímáme podobně jako v hraném filmu – má svá gesta, pohyb (i o tomto bude ještě v rámci mizanscény řeč), ale také nějak vypadá a má na sobě nějaké oblečení. Přesto budeme potřebovat toto vnímání o něco rozšířit. Pokud se podíváme na film *Auta*, stěží lze hovořit o *oblečení*, přesto to, co hrdinové mají na sobě lze takto chápat, jen zkrátka jde o barvu nátěru a nálepky. Stejně tomu bude u úvahách nad filmem *VALL-I* (a vůbec dalšími hrdiny-věcmi) či smyšlenými postavami, jaké vystupují třeba v *Příšerkách s. r. o.* V animovaném filmu je výtvarné řešení a design postav širší pojem, proto se zde s ním úmyslně nepracuje a zůstává nám, byť v nepísaných uvozovkách, právě ono oblečení a líčení/masky.

Kostýmy a líčení mají stejně jako rekvizity či kulisy několik funkcí. Jedna z těch základních se pojí s informováním diváka, například o tom, v jaké době se děj odehrává, k jaké sociální vrstvě nebo skupině či kultuře postava náleží, také souvisí s jejím věkem a pochopitelně také charakterem.



V kapitole věnované tématu nefunkčních vztahů jsme se podrobněji podívali na konflikt mezi princeznou Meridou a její matkou. Oblečení zde postavy zasazuje do doby i prostředí, současně má i svou funkci v rámci chování hrdinů. Matka spontánní dceru „sešněruje“ do upjatých dlouhých šatů, s nimiž Merida začne zápasit, až je nakonec na několika místech natrhne, aby se cítila volněji.



Rebelka je jedinou historickou látkou, ale také *Úžasňákovi* jdou do minulosti, byť nedávné a nádech tzv. retra má i expozice *Vzhůru do oblak*. A kromě *VALL-Iho*, příběhu z budoucnosti, jsou všechny filmy zasazené do přítomnosti, proto oblečení mnohem více než o době, vypovídají o každé z postav. A s *Rebelkou* lze spojit film *Ratatouille*, neboť oba se odehrávají mimo Spojené státy americké, proto zde mají kostýmy i „otisk“ dané kultury.

Přináležení ke konkrétní sociální skupině se projevuje například ve filmu *VALL-I*, hlavní hrdina je opotřebovaný prací, zaprášený, zašpiněný, poškrábaný. Má implan- tovaný přehrávač na páskové MC kazety. To Eve jako by opravdu přišla z vesmíru, z bu- doucnosti. Její vzhled je čistý a hypermoderní. Není se proto čemu divit, že je VALL-I tak nesmělý a před ní nejistý.



Líčení či kostýmy rozlišují panovníky nebo představitele moci, setkáme se s tím u *Rebelky* nebo u *Života brouka*, ale i Woodyho bychom sem mohli zařadit. Nosí šerifskou hvězdu, což jej tak nějak přirozeně pasuje v hierarchii výše. Ve skutečnosti však nejde o hvězdu. V trilogii hraček určuje výsadní postavení podpis chlapce Andyho na podrážku bot u vybrané hračky.



Ve chvíli, kdy se nová hračka (Buzz Rakeťák) chlubí Andyho podpisem, uvidíme také reakci dosavadního lídra Woodyho. Ten se smutně a rozpačitě podívá na svůj nápis, je ošoupaný.



Pokud se nebudeme nyní dívat na kostým jako na znak sociální třídy, ale jako na pojmenování konkrétní skupiny, společenské role nebo kultury, rozšíří se nám příklady o další filmy. V *Ratatouille* to jsou obleky kuchařů, přičemž podlouhlá čepice Linguiniho hraje v ději důležitou roli – schovává se totiž pod ní Remy, který taháním za vlasy ovládá nešikovného kuchaře, díky čemuž vznikají báječné pokrmy. Anton Ego v tomtéž filmu nejen svou skladbou těla, ale také líčením a oblekem jako by právě přišel z říše mrtvých, což má násobit jeho chlad daný profesionálním odstupem kritika.

Ještě podstatnější mají funkci kostýmy v *Úžasňákových*. Oblek charakterizuje každého hrdinu a pan Úžasňák, jakmile se musí chovat jako normální člověk, po svém obleku pokukuje a je šťastný, když si jej může jen tak vyzkoušet. Ve filmu se dokonce dostává ke slovu samotné navrhování kostýmů. Vystupuje zde drobná dáma Edna, která připraví nový oblek pro Úžasňáka a následně i pro celou jeho rodinu. Jakožto diváci se dočkáme dokonce i „módní přehlídky“, kde Edna Elastičce demonstruje vlastnosti každého z obleků. Lze to však brát i tak, že to Edna ukazuje nám, divákům, abychom lépe pochopili zvláštní schopnosti každého člena rodiny a pak také věděli, jak se bude moci ta která postava v akci chovat.

Úžasňákovi představují v mnoha ohledech reflexivní dílo, které do sebe vstřebává odkazy na špionážní filmy a komiksové hrdiny. A právě co se oblečení týče si z mnoha z nich utahují. Edna totiž upozorňuje na naprostou nefunkčnost pláště. Při jejím monologu nám autoři nabídnou montáž, v níž za sebou kladou jednu smrtelnou nehodu za druhou, způsobenou vždy nevhodným kostýmem superhrdiny. A ani není překvapením, že tento její kritický „módní komentář“ autoři využijí i v rámci samotného děje – plášť se stane osudným i úhlavnímu nepříteli Syndromovi.

Zabarvení v *Autech* značí konkrétní stáj. Když se Blesk zasní s domněním, že právě vyhrál hlavní pohár soutěže, nabude dojmu, že o něj stojí stáj Dinoco. Lze to chápat jako další důkaz povrchnosti hrdiny, neboť mu nezáleží na kořenech, na tom, kdo jej dostal tam, kde je – při první příležitosti spojit se se silnějším/mocnějším hráčem by tak učinil.

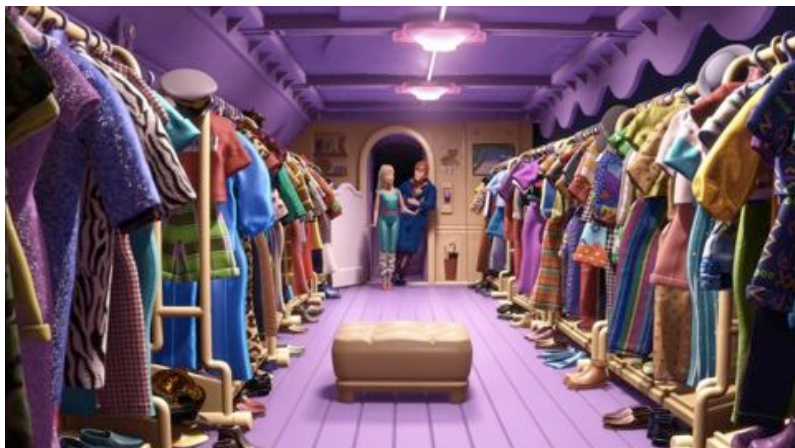


V *Autech* jsou součástí „kostýmu“ i nálepky, kdy ta ve tvaru blesku tvoří ústřední značku/gesto Bleska McQuena. Kolem nálepek se odehraje vícekrát i vtipný spor, neboť přední světla nejsou skutečná, ale jde právě jen o nálepky. Auta z Kardanové Lhoty toto moc nechápu a Blesk se snaží hájit, byť si je vědom svého hendikepu, protože ve tmě není schopný svítit si na cestu.

Odlehčení (a také v podobě sporu) se objevuje v souvislosti s kostýmem či líčením i v *Životě brouka*. Mezi hlavními postavami se nachází i Beruška, který musí neustále vysvětlovat že je mužského pohlaví, i když označení „beruška“ automaticky asociuje pohlaví přesně opačné. Proto musí, jak ukazuje i snímek níže, odrážet pozornost a narážky nejednoho „muže“.



Kostýmy charakterizují dvojici Barbie a Kena v třetím díle *Příběhu hraček*, přičemž právě Ken je ten, kdo si na něm více zakládá. Toho v pravou chvíli Barbie využije, když požádá, aby jí Ken předvedl jednotlivé kousky z bohatého šatníku. Potřebuje totiž odvést jeho pozornost, neboť její přátelé (hračky) se chystají k útěku ze školky-vězení.



Barbie sehraje divadlo, že je ze šatníku nadšená a požádá, aby jí Ken udělal módní přehlídku.





Autoři po sadě běžných kostýmů Kena začnou oblékat do výstřednějších a výstřednějších kostýmů, aby nejen odlehčili patřičnou část filmu, kdy paralelně probíhá útěk hraček, ale také si udělali legraci z produktů jako je Barbie či Ken, kdy co model, to jiný typ oblečení, aby se pokryla co nejširší cílová skupina.





Barbie nakonec Kena spoutá, potřebuje z něj dostat informace, které mají dopomoci hračkám utéct. Mučení neprobíhá přímo fyzicky na Kenovi, ale prostřednictvím ničení jeho oblečení.





A pokud bychom hledali kostýmy či líčení/masky, které významně pomáhají dotvářet charakter postavy, kromě Antona Ega by to byla jistě Merida a především Syndrom, „záporák“ z filmu *Úžasňákovi*, který absenci superschopností kompenzuje speciálním oblekem plným technologie, takže dokáže spojovat více schopností dohromady a ničit hrdiny jednoho po druhém.



V tomtéž filmu oblečení zhmotňuje frustraci pana Úžasňáka, jeho šedivá košile a tmavé kalhoty jsou v přímém kontrastu k výrazně barevným superkostýmům.

Jako poslední příklad z celovečerní tvorby nám poslouží Russell ze *Vzhůru do oblak*, neboť jeho košili „zdobí“ skautské odznaky, jen jediný mu schází, a to za pomoc starému člověku, což jej přivede právě ke Carlu Fredricksonovi. (Mimoходом tvar jeho brýlí jsme již v rámci diskuze nad úvodem filmu probírali, souvisí s tvarem hlavy, potažmo se stářím hrdiny.)

Z krátkometrážní tvorby pro tuto podkapitolu vybereme pouze film *Boundin'*, neboť se zde jedná o zpívající příběh jedné ovečky, která se naučila vypořádávat s tím, že ji pravidelně rok co rok zbaví vlny.



7.3 OSVĚTLENÍ

Při tvorbě 3D animovaných filmů na počítači dochází ke svícení velmi podobnému jako při natáčení hraných snímků. Není našim cílem zde technickou stránku realizace popisovat, proto zde jen zdůrazníme totéž, s čím se otevíraly i předchozí podkapitoly. Osvětlení, stejně jako každý další prvek mizanscény, může plnit pouze doplňkovou funkci, dokresluje atmosféru prostoru, aniž by musel nutně předávat nějaké informace divákům nebo přímo vyvolávat ten který druh emoce. Na druhou stranu jak si ukážeme na několika příkladech, práce se světlem se může významným způsobem podílet na interpretaci příběhu, na způsobu *čtení* daných záběrů, může odlehčit vážnou scénu, nebo naopak předpovědět příchod konfliktu.

U osvětlení rozlišujeme dva základní typy kvality světla.



Měkké osvětlení studio Pixar volí zvláště ve chvílích klidu, jak to znázorňuje snímek tančící manželské dvojice z filmu *Vzhůru do oblak*. Měkké světlo vytváří rozptýlené osvětlení. Pro jeho docílení autoři využívají slabší zdroje světla či tzv. změkčující filtry. Výsledný dojem je velmi harmonický, až hřejivý. Mnohdy totiž Pixar ve spojení s měkkým světlem spojuje teplé barvy.



Měkké světlo bylo velmi populární v době klasického Hollywoodu, na něj citelně odkazuje snímek *Ratatouille*.



Opakem je světlo tvrdé, je mnohem intenzivnější a využívá se spíše v dramatických momentech. Najdeme jej především v poslední třetině *Příběhu hraček 3*, který se žánrově chvílemi blíží thrilleru, pár podobných dramatických momentů nalezneme i v úvodním dílu trilogie o hračkách, to proto, aby na nás prostředí Sidova pokoje působilo ještě hrůzostrašněji.

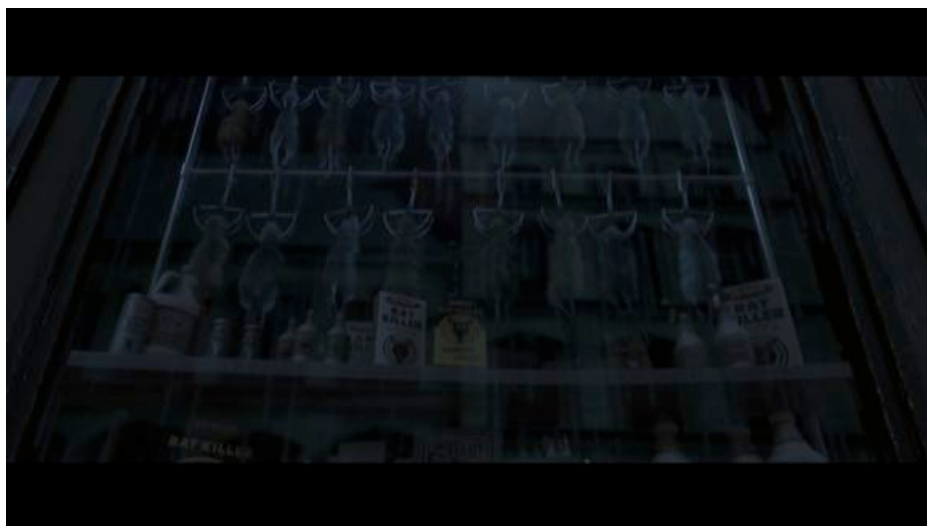
Pro tvrdé světlo je typický nějaký silný zdroj světla, v napínavých momentech, které mají odkazovat i na hororová kliše, jde o směřování zesponu, jak ale ukazuje obrázek z *Příběhu hraček 3*, stejně tak může fungovat, když je zdrojem světla pouliční lampa – a tedy směr je shora.



Další dramatický moment, v němž se tvrdé světlo jen s několika málo zdroji světla objevuje, se nachází v *Ratatouille*. Otec Remyho dovede k výloze obchodu s nástroji a přípravky proti škůdcům (a tedy i krysám). Vysvětluje mu, že lidé nemohou žít s jejich druhem v přátelství.



Osvětlení v rámci mizanscény je velmi sporé, vidíme spíše jen odlesky pouličních lamp nebo snad měsíce na kostkách cesty. Vzhledem k tomu, že právě prší, může tak odraz (respektive světlo v odrazu) lépe prostor prosvítit. Dvojici krys nám jen čas od času během dialogu ostřeji nasvítí projíždějící automobil. A nejen Remyho a otce, ale také výlohu.



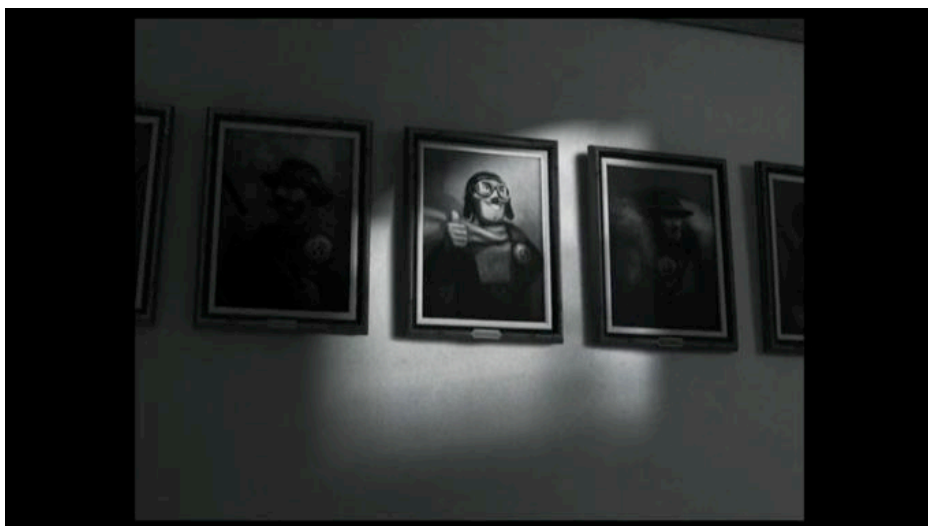
Zatímco v *Příběhu hraček 3* dramatické světlo způsobuje blesk bouřky. V *Ratatouille* má způsobit světlo šok Remymu i divákům, v *Toy Story 3* se až hororové prvky pojí s kulisami, které tomuto žánru neodpovídají – díky zábleskům světla totiž vidíme uvítací tabuli školky SunnySide a při druhém záblesku zase zadní plán záběru, budovu školky.



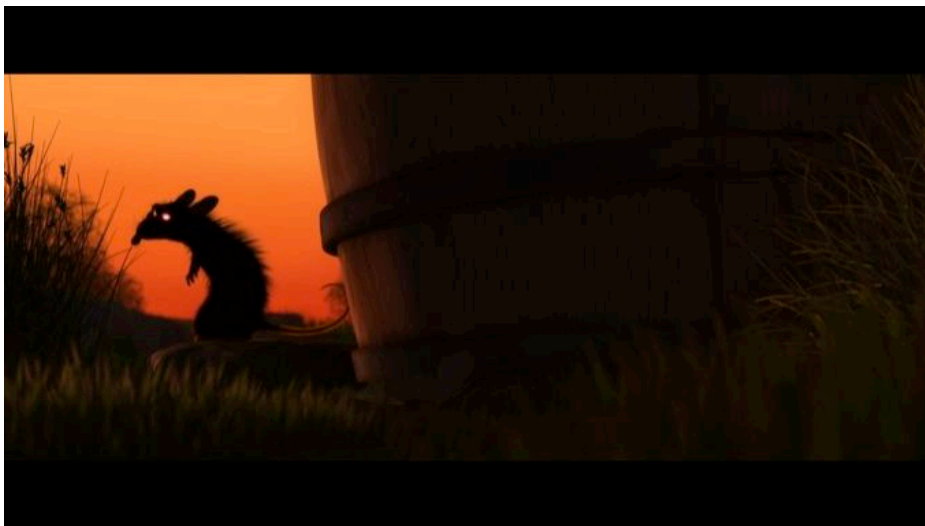


Výše uvedené obrázky nám ale poslouží k pojmenování jedné z funkcí, díky osvětlení totiž můžeme pracovat s několika plány, kdy jeden od druhého oddělíme.

Při diskuzi nad zdrojem světla se právě dílčím možností využití osvětlení můžeme více věnovat. Kupříkladu v jednom ze záběrů expozice *Vzhůru do oblak* na stěnu s portréty míří skrze okno ostré sluneční světlo, a to přímo na místo, na němž visí portrét hrdiny, ale také – jak se postupně ukáže – hlavní záporné postavy filmu. Ostatní portréty se tak *utápí* do pološera.

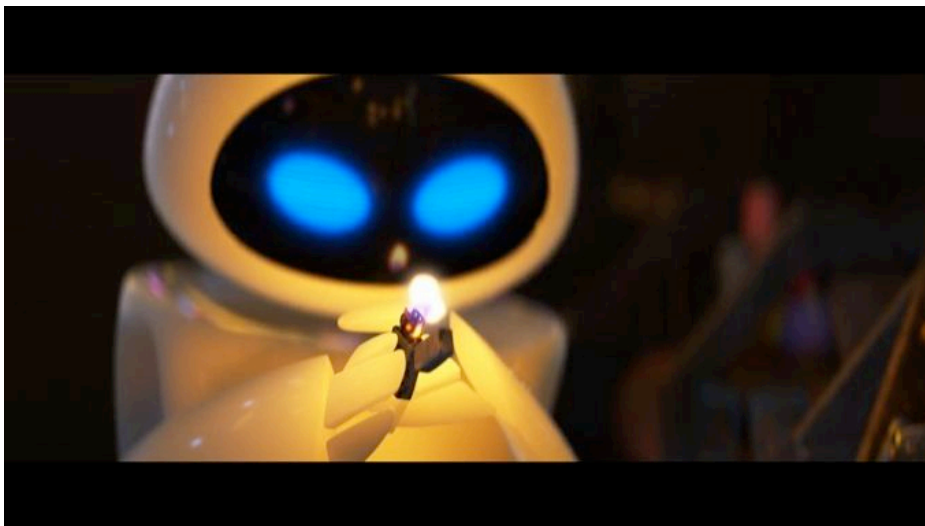


Zdroj světla může přicházet zezadu, čímž autoři zdůrazní linie, postava poté hraje především svými gesty, nikoliv mimikou. Obraz je zjednodušený a stylizovanější. Jako v případě *Ratatouille*.

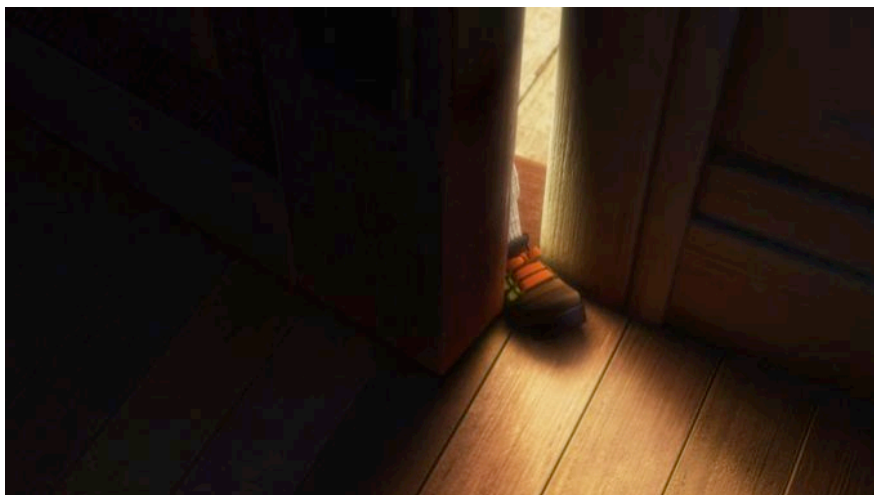


Obrázek siluety krysy má úmyslně působit nepřívětivě, aby bylo překvapením, když krysa vstoupí do předního plánu, osvítil ji měkké světlo a my máme možnost vidět Remmyho se vší jeho roztomilostí v očích a ve tváři.

S různými zdroji světla se setkáme ve filmu *VALL-I*, už i v podkapitole o prostředí, ale také o expozici jsme si na několika obrázcích ukázali, jak utvářejí postapokalyptickou atmosféru tvůrci i pomocí rozvířeného prachu a ostrého slunečního světla, které jím prostupuje. A také, že kontejner, v němž robot bydlí, má díky mnoha světýlkům mnohem útulnější vzezření. Světlo v tomto filmu využije Pixar i k navození romantiky. Například v momentě, kdy Eve zprovozní zapalovač. Máme zde významný zdroj světla přímo v ruce roboty, přičemž žár ohně se odráží na jeho lesklém těle.



Osvětlení může mít podobu omezeného proudu světla, vyskytuje se spíše v dramatických situacích, jen záběr ze *Vzhůru do oblak*, kdy Russell strčí nohu do dveří, aby nemohl před ním Carl dveře zabouchnout, má situaci odlehčit.



Práce se zdroji světla vynikne nejlépe v mizanscéně s tvrdým osvětlením, proto si zde ještě ukážeme znovu závěrečný díl trilogie o hračkách. Obrázek s Kenem ukazuje tradiční využití podsvícení jakožto prvky hororového žánru.



Ostré osvětlení na Buzze zase umocňuje nepřívětivost odkazující na vězení – výslechy či mučení.



S osvětlením se pochopitelně pojí také stíny. Pokud stín určitého objektu brání světelným zdrojům, aby stejnou měrou osvětlovaly některé zbylé části tohoto objektu, mluvíme o doprovodném stínu. Velmi často se nachází na tvářích nebo těle postav, jak to ukazuje snímek z *Příběhu hraček*.



Záběr s Woodym sedícím u vysílačky nemá vzbuzovat žádné negativní emoce, naopak slunce, které skrze okno prochází (a jeho světlo rozdělují žaluzie), je velmi jasné a teplé, asociuje nám tedy letní dny.

Níže uvedený obrázek ale ukazuje využití doprovodného stínu k větší dramatizaci. Objekt (klobouk) zabraňuje, aby byla tvář Woodyho zcela osvětlená, působí tak ještě zlověstněji.



Druhým typem je stín vržený velmi dobře známý z hororových filmů. Studio Pixar jej využije například ve chvíli, kdy vidíme v prvním *Příběhu hraček* stín jakési krabice

s dárkem k Andyho narozeninám. Zesílí u nás očekávání, co to Andy vlastně dostal – a zda mají být hračky v čele s Woodym oprávněně nervózní.



Níže uvedenou sadu obrázků jsme si již uvedli v rámci práce s narací, ve *Vzhůru do oblak* tvůrci nejprve ukáží vzrůstající stín, který nejen nás, ale posléze i dva zaměstnance domova pro seniory znejistí, podívají se za původem (objektem, který tento stín vrhá) a až poté tvůrci stihnou záběr na balónky nad domem.





A že nemusejí být vržené stíny nutně dramatické a zlověstné dokazuje záběr z téhož filmu – v skrýši vytvořené z deky se nad budoucím dobrodružstvím baví dvě děti, Ellie a Carl, přičemž my nejprve vidíme pouze jejich vržené stíny – siluety těl.



7.4 INSCENOVÁNÍ: POHYB

U animovaného filmu v případě tzv. chování postav samozřejmě nejde o režii živých herců, animátor si tedy může vzhled, pohyb i gestikulaci svých hrdinů zcela svobodně určovat. Přesto u mnoha studií, a to i u Pixar, dochází k odpozorování lidského pohybu. Ve výsledku jsou však gesta i mimika mnohem nadsazenější a stylizovaná. Právě mírou stylizace postav začneme. Žádný z filmů studia Pixar nevykazuje snahu co nejrealističtěji zobrazit lidské či zvířecí postavy, na rozdíl například od režiséra Zemeckise a jeho *Beowulfa* nebo *Polárního expresu*. Proto lze na níže uvedených příkladech pouze vyjmenovat intenzitu stylizace. V případě zvířecích hrdinů, je na pomyslné stupnici od realis-

tičnosti až k extrémně stylizované kresbě a pohybu nejbliže k realitě zobrazení krys ve filmu *Ratatouille*.



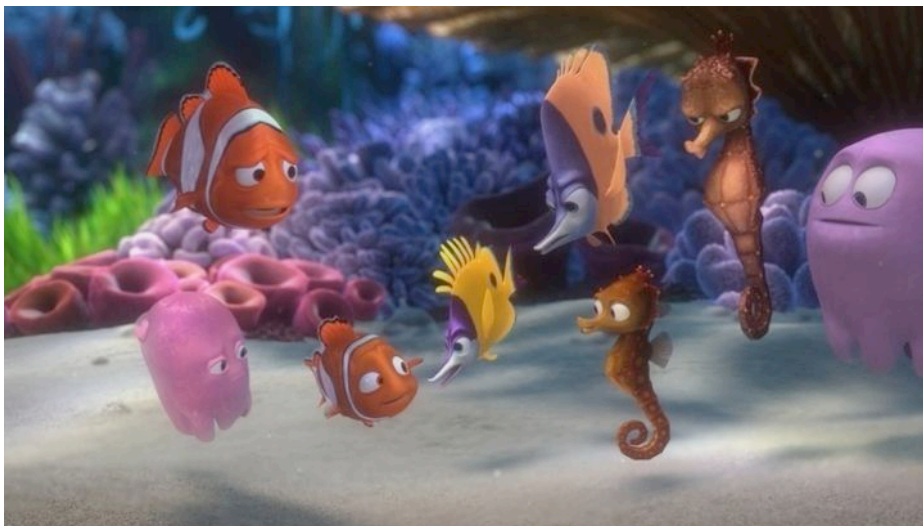
Prokreslenost srsti a především pohyby. Tvůrci toto nezvolili náhodou, neboť potřebovali zdůraznit, že se Remy od ostatních krys odlišuje, snaží odlišit. Právě tím, že je jeho pohyb méně „kryší“ a více lidský – personifikaci zvířete tak lze v tomto případě brát jako stylizované inscenování v rámci mizanscény. Co do výtvarného uchopení, stejně jako v případě mravenců v *Životě brouka*, je vzhled podřízen Disneyho principu líbivosti. Packy, oči, nos a uši jsou zakulacené a mají příjemnější zbarvení.



Věrnost reálnému pohybu, ale také tvarům a zbarvení nalezneme u vodních živočichů z *Hledá se Nemo*.



Přesto bylo potřeba z jednotlivých živočichů vytvořit dramatické postavy, z toho důvodu dochází ke stylizaci zejména mimiky, zasazení očí a podobě úst. Čím podstatnější postava, tím více se pracuje s její typologií, která se promítá i do výtvarného uchopení a inscenování v rámci mizanscény. Mimika i pohyb má tedy informovat diváka o charakteru postavy. Dosvědčuje to i snímek níže.

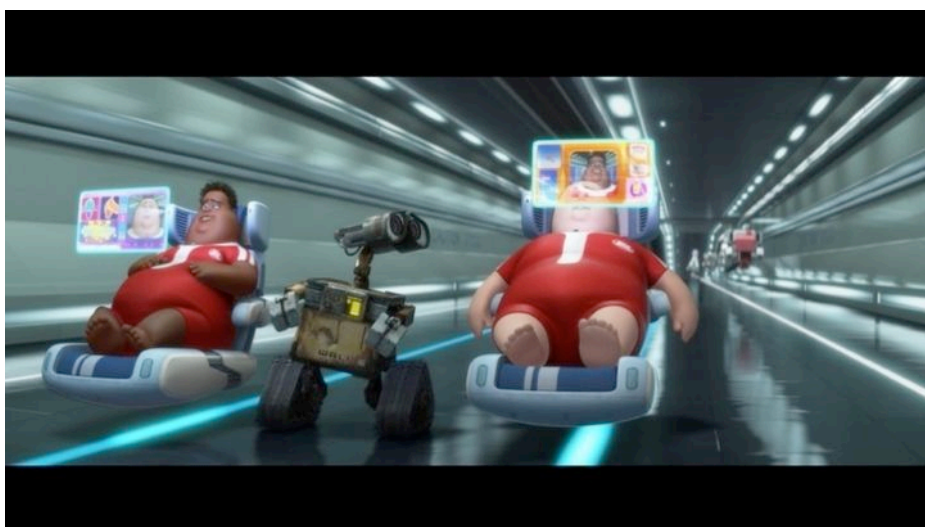


Lidské postavy studio Pixar povětšinou silně stylizuje, jen u *Rebelky* se jejich pohyby a gestikulace pohybuje blíže k realistickému zobrazení. U trilogie *Toy Story: Příběh hraček* by tomu bylo podobně, ale tím, že lidé zde nejsou tolik důležití, je jejich uchopení zjednodušené, a proto de facto stylizované.

Úmysl vzdálit se od reality najdeme v *Úžasňákových*, kde například u pana Úžasňáka jeho tvar postavy a hlavy má na první pohled zdůraznit jeho sílu, zatímco jeho nadřízený má podobu karikatury vzteklého „opičáka“.



Zajímavý střet realističnosti se stylizací se objevuje ve *VALL-Im*, neboť se zde vyskytnou živí herci, kdy k nim do kontrastu tvůrci dali silně stylizované („umělé“) naanimované figurky, aby zdůraznili, že se lidstvo oddálilo od své přirozenosti.



V krátkometrážní tvorbě se objevují také animované lidské postavy, kromě jednoho případu jde vždy o výtvarně stylizované figurky, které mají na první pohled zosobňovat určitý psychologický typ. Tu výjimku představuje snímek *Plechový panáček*, v němž se hračky skrývají před batoletem. Tehdy autoři očividně hodlali ukázat, že dokáží na počítači namodelovat a rozpohybovat i lidskou bytost, výsledek se však kvůli nedostatečným zkušenostem a technologii od reality vzdaluje.



U věcí lze pochopitelně také posuzovat míru stylizace. V případě *Příběhů hraček* ji lze hodnotit jako velmi realistické vykreslení skutečných hraček, na které autoři skrze své postavy odkazují.



Snímek ze scény, kterou jsme si probrali v podkapitole o kostýmech, ukazuje pečlivost při převedení hračky Barbie do animované podoby. Nejde pouze o výtvarné uchopení, ale také o samotné inscenování – pohyb, neboť jednotlivé hračky, a to právě i Barbie či Ken, se mohou pohybovat tak, jak jim to umožňuje jejich reálný předobraz, tedy kostra a materiál, z něhož jsou skutečné hračky vyrobené. Podstatná úprava se vztahuje k mimickým svalům (je to tedy stejné jako u stylizace v případě *Hledá se Nemo*).

Na opačném konci míry stylizace stojí naopak film *Auta* a *Auta 2*, neboť zde dochází k významné personifikaci automobilů. Tvůrci na jedné straně zachovávají čitelnost jednotlivých typů aut a značek, na straně druhé dodávají autům ústa a oči a polidšťují některé ze součástek.



Se stylizací souvisí také samotný pohyb, o němž byla řeč například v případě krysy v *Ratatouille*. Personifikace pohybu Remyho souvisí s jeho formováním druhé/lidské identity a popírání té přirozené/zvířecí. Remy se úmyslně pohybuje jinak než ostatní, co do animace pohybu realistické krysy. Potlačená stylizace se objevuje u ryb v *Hledá se Nemo* a také u hraček z *Toy Story 1-3*. Pokud bychom ale hledali pohyb postav, který využívá nadsázky typické pro animovaný film, rozhodně by to byl film *Ratatouille*. Zatímco totiž u zvířecích hrdinů se snažili animátoři o přiblížení k realitě, u lidských postav se dočkáme prudkých gest, nadsazené mimiky, nalezneme zde základní pravidla animace, která už v první polovině minulého století ustanovil Walt Disney.



Zůstaneme-li u dvanácti principů animace, studio Pixar dokazuje, že pravidla, která Walt Disney definoval pro kreslený 2D animovaný film platí stejně tak dobře i pro počítačovou 3D animaci.

Stlačení a roztažení (squash, stretch) se objevuje hned v prvním filmu studia Pixar. V *Luxo Jr.* totiž důležitou roli hraje malý míček, s nímž si malá lampička hraje. Poskakování míčku (a poskakování lampičky po míčku) využívá tohoto principu – míč se deformuje při každém dopadu na zem. Ale velmi často se se stlačením a roztažením setkáme i u mimiky, nejnázornější jsou hrdinové z *Ratatouille* a *Hledá se Nemo*. Tvar lidského obličej se zde při změně emocí citelně proměňuje, vše je přehnané. V trilogii *Průběh hraček* se s prvním principem pracuje především u Woodyho.



V kontrastu s přehnanou mimikou lidí v *Ratatouille* je Anton Ego, jehož pohyb i mimika naopak jako by dělala všechno proti principu stlačení a roztažení. Ego je strnulý, jen výjimečně se něco na jeho tvrdé/tuhé tváři změní. Tvrdost se promítá i do „kostry“, Ego jde ztěžka, málo ohýbá klouby. V závěru, když ochutná pokrm připravený Remym, pookřeje, zcela se změní, a změkčí se i jeho mimika a celkový pohyb. Ke stlačování a roztahování sice tolik nedochází, ale pohyb rukou má větší lehkost a plynulost, v mimice se pohybuje více svalů.



Druhým principem je anticipace/předznamenání (anticipation), který má za úkol divákovi říct, že se něco stane. Současně jako by získával energii pro předznamenanou akci.

Anticipace se objevuje prakticky neustále, velmi průkazná je u Woodyho, který se ve valné většině svých emočně vypjatých reakcí nejprve pohne opačným směrem, než je následující akce/směr pohybu. Studio Pixar ctí toto pravidlo ve všech svých filmech, přesto lze vyzorovat tituly, které jsou v zacházení s předznamenáním pohybů střízlivější. Jde o krysy v *Ratatouille* nebo hlavní robotí hrdiny ve *VALL-I*. První i druhý princip autoři úmyslně potlačují tehdy, pokud má být postava více statická, nebo má mít tužší kostru, tedy vše záleží na materiálu, z něhož má být postava udělána. Nicméně *Auta* představují výjimku. Měla by mít pevnější a tužší pohyb, přesto jej lze porovnat i s podmořskými živočichy z *Hledá se Nemo*. Jsou tvárná, měkká, stlačují se, využívají anticipace, stejně tak u nich platí další pravidla Walta Disneyho.

Úzce s tímto principem souvisí bod pojmenovaný *follow through and overlapping action*, přičemž jde o animační postup, který při zastavení pohybu – například postavy – najednou nezastaví postavu celou. Některé její části ještě pohyb dohrávají, může jít o oblečení, věci, které drží, ale také o části těla – končetiny apod.

Tělo se ani u postav studia Pixar nepohybuje rovnoměrně. Samozřejmě opět záleží na materiálu, k němuž mají postavy odkazovat, čím tvrdší bude, tím méně bude tento princip viditelný (– neplatí tolik o autech z *Aut 1* a *2*). Velmi dobře lze princip vyzorovat v lidských postavách v *Ratatouille* nebo *Úzasňákových*, také u mravenců v *Životě brouka*.

Další princip zní v originále *staging* a v jeho definici by zaznělo něco jako co nej-srozumitelnější prezentace myšlenky/akce. Studio Pixar, jak bylo zmíněno i v kapitolách o vyprávění, klade velký důraz na komunikaci s divákem, na čitelnost příběhu, motivací postav a jejich charakteru. Tohoto pravidla jsme se v první části textu dotkli mnohokrát, aniž bychom o něm přímo mluvili. Stačí si vybavit například způsob, jakým uvádí Pixar na scénu svého hlavního hrdinu. Když Blesk McQueen vyjíždí z přívěsu, sled záběrů umocňuje jeho charisma, jejich velikost nás napíná a protahuje příchod hrdiny. Velké celky na okruh a na diváky zase zdůrazňují lesk a slávu, kterou hrdina oplývá (a která je mu vším). K principu srozumitelnosti a dostatečné dramatizace scén se dostaneme více ještě v práci s kamerou.

Poslední dva principy, které v souvislosti se studiem Pixar zmíníme, je přehánění/nadsázka (exaggeration) a dojem ze vzhledu (appeal). Walt Disney na jedné straně bývá spojován s realismem a jeho nápodobou, ve skutečnosti v rámci výtvarného uchopení a především pak pohybu a samotného inscenování postav lze hovořit spíše o karikatuře realismu. Studio Pixar v tomto směru Disneyho princip následuje, pokud filmy tohoto

studia porovnáme například s tvorbou Roberta Zemeckise (*Polární expres*, *Beowulf*), princip přehánění dostane naprosto jasné obrysy.



Aby byla frustrace pana Úžasňáka zhmotněná nejen do barev a jeho mimiky, odehraje se při příjezdu z práce scéna, kdy vzteky pan Úžasňák nadzvedne auto a chce jím hodit o zem. Nadsázka se vystupňuje vhodným načasováním, neboť se v záběru objeví malý chlapec, který se vyděšeně na tento výjev dívá. A jako tečku tvůrci zvolili, že klučínovi praskne bublina ze žvýkačky, čímž jeho šok a celé zastavení času, které se v momentě, co si chlapec Úžasňák všimne, odehraje.

V Pixaru ne vždy nutně využívají nadsázku k tomu, aby přeháněli pohyby hrdinů, mnohdy jde o doplnění absurdnějších prvků. Například v třetím dílu *Příběhu hraček* se snaží Woody na toaletách uniknout okýnkem, ale tak, aby jej nespátřil uklízeč. Místo toho aby se plně soustředili tvůrci na tento útěk, dodali do inscenování akce krátkou vsuvku – Woody se totiž chce odrazit ke šplhání k okýnku od záchodového prkýnka, ale zarazí se a nejprve utrhne kousek toaletního papíru, položí jej na prkýnko a teprve pak na něj stoupne – a to i přesto, že se tím okrádá o čas a riskuje, že si jej uklízeč všimne.

O principu *appeal* již několikrát byla zmínka, Disney u kladných i záporných postav klade důraz na atraktivitu postav. Vzhled musí odpovídat osobnosti a charakteru a současně být pro diváka zajímavý. Studio Pixar v tomto Disneyho příklad následuje. V kapitolách o typologii postav byla mnohokrát zmíněna i vazba na chování a vzhled hrdinů. Mnohé z vnějších rysů postav úzce souvisí s povahou i potřebami, například bohaté, vlnité a zrzavé vlasy u Meridy, mrtvolnost až karikaturnost pohybů a zjevu Antona Ega, vylekaná očička a malé horní končetiny T-Rexe, které dokreslují jeho paranoidní strach a neustálý stres a tak dále.

Budeme-li chtít tento pohled na inscenování uzavřít, je potřeba ještě zdůraznit, že k němu patří i gesta a výrazy tváře postav. Není třeba se však na tomto místě více rozepisovat, neboť tyto dílčí prvky inscenování prostupují napříč celou prací. Uvedli jsme si například, jak pomocí výrazu tváře vstupuje na scénu Blesk McQueen, nebo jak silné gesto je, když vedoucí developerské firmy stojí u plotu Carla Fredricksona a položí na plot svoji ruku, čímž dává na vědomí svoji převahu. Výrazy tváře a další gesta se objevily (a ještě v dalších kapitolách objeví) vždy s komentářem, jaké informace divákům skrze ně tvůrci sdělují, co vypovídají o postavách a zda a jak ovlivňují samotný děj.

8 KAMERA

Bavit se o kameře v souvislosti s animovaným filmem je stejně ožehavé jako v případě mizanscény, respektive kostýmů, líčení nebo „chování herců“. Pod kapitolu *kamera* však spadá vše, co se týče kompozice a jejích prvků, ať už máme na mysli umístění objektů do rámu, nakládání s přímkami či křivkami a plány. *Kamera* však pojímá i kompozici barev, čímž se stejně jako například u umístování objektů před kameru prolíná s mizanscénou. A nepochybně si zaslouží pozornost i délka trvání záběrů a pohyb kamery. Zatímco u tradiční kreslené animace jde tedy o kameru v uvozovkách, počítačová 3D animace už tyto uvozovky může prakticky odstranit. Virtuální kamery, které ve specializovaných softwarech vznikají, jsou ve svém užití velmi podobné reálným kamerám, jaké známe z natáčení hraných nebo dokumentárních filmů. Zvláště při pohybu kamery má počítačová animace větší možnosti, nemusí se omezovat a na některých filmech to jde znát. Jak si ukážeme, studio Pixar také občas tuto volnost využije.

Následující podkapitoly tedy představí základní aspekty filmové kamery, přičemž vybrané příklady z tvorby studia Pixar se nebudou vždy omezovat pouze na ten který prvek, ale například při analýze linií se dostane již k poukázání i na práci s plány a velikostí záběrů.

8.1 LINEÁRNÍ KOMPOZICE

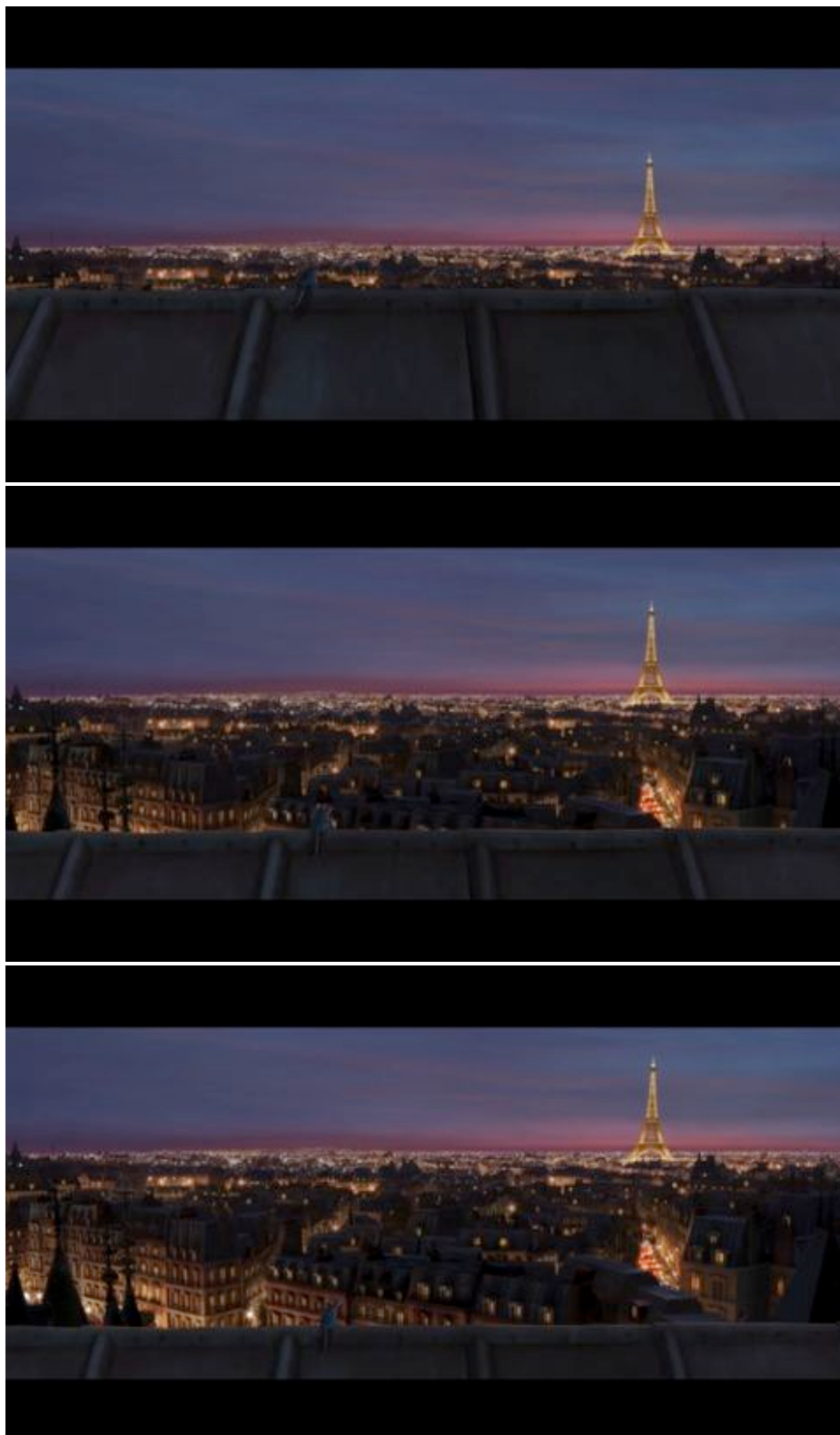
Linie lze definovat jako optický jev, jenž tvoří povrchy objektů ve směru pohledu diváka. Také to, jak jsou objekty uspořádané vedle sebe, vytváří linii.

Výrazná vodorovná linie se objeví ve chvíli, kdy Remy vyleze na střechu jednoho domu a on (a s ním i divák) zjistí, že se nachází v Paříži. Vodorovnou linií zde utváří ohraničení domu (nejvyšší místo střechy), linie se postupně „tlačí“ k dolnímu okraji rámu obrazu v závislosti na tom, jak Remy šplhá nahoru a současně se zvedá kamera.



Nejdříve vidíme pouze nebe, pak najednou začne něco zpoza střechy vyčuhovat. Něco světlého až svítícího. Obrázek nahoře ukazuje vodorovnou linii, která rozděluje kompozičně obraz na dvě poloviny, přičemž zde vznikly i dvě přímký svislé. Je to Remy a „narůstající“ Eiffelova věž. Kompozice je zatím ještě částečně záhadná, ale už zdůrazňuje hrdinu a znak města, o němž Remy vždy snil.

V obrázku níže už kamera celou věž odkryla a my spolu s Remyem začneme obdivovat krásu města.

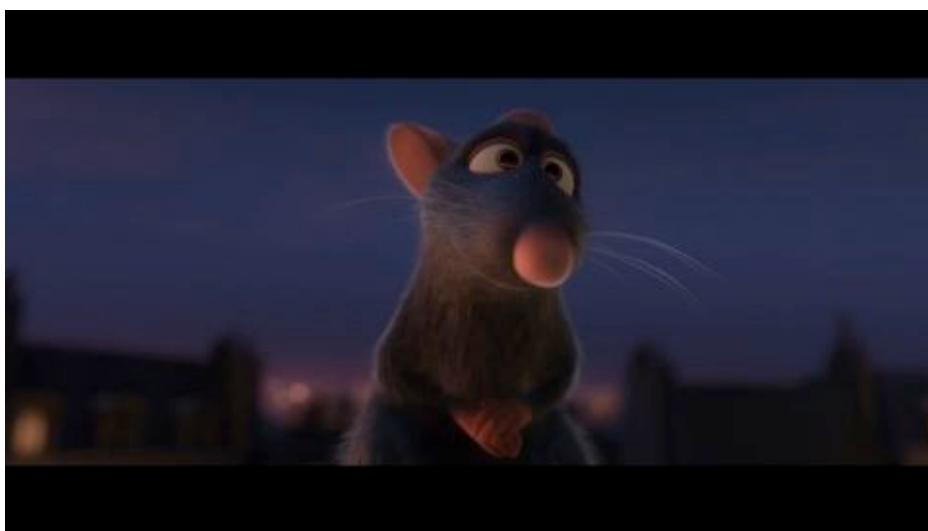


Kombinace pohybu kamery, pohybu Remyho a této horizontální linie dochází k nápodobě tzv. stíračky, jednoho z druhů filmové interpunkce. Tmavá a nehostinná část obrazu

(střecha) se postupně posouvá dolů k hraně rámu a před námi se odkrývá nádherný pohled na osvětlenou večerní Paříž.

Z velkého celku se stříhne na americký plán, v jehož centrální kompozici stojí Remy. Všimněme si také toho, že velký celek, v němž se Remy dostává na střechu a kamera odkrývá město, se pracuje s plány a velkou hloubkou ostrosti – zřetelně vidíme jak střechu, krysu na ní, tak všechny domy i Eiffelovu věž na kraji horizontu. Naopak záběr poté s centrální kompozicí a užším záběrem na Remyho využívá malou hloubku ostrosti. Remy je zaostřen a budovy za ním nikoliv. Toto střídání má svoji funkci. Divákovi nejprve tvůrci potřebovali předat co nejvíce informací a oslnit je jejich velkou hustotou v obraze, současně bylo nutné, abychom viděli s krásou města i reakci Remyho (hrdina na střeše v předním plánu je nejdříve na čtyřech nohách, postupně si fascinovaně stoupá pouze na zadní).

Poté je však důležité zdůraznění pouze Remyho pocitů. Aby co nejvíce vynikly skrze gesta a hlavně mimiku, vystřídá velkou hloubku ostrosti zaostření pouze na postavu. Nyní už nás totiž budovy zajímat nemusejí, už víme, že jde o Paříž a že město je krásné.

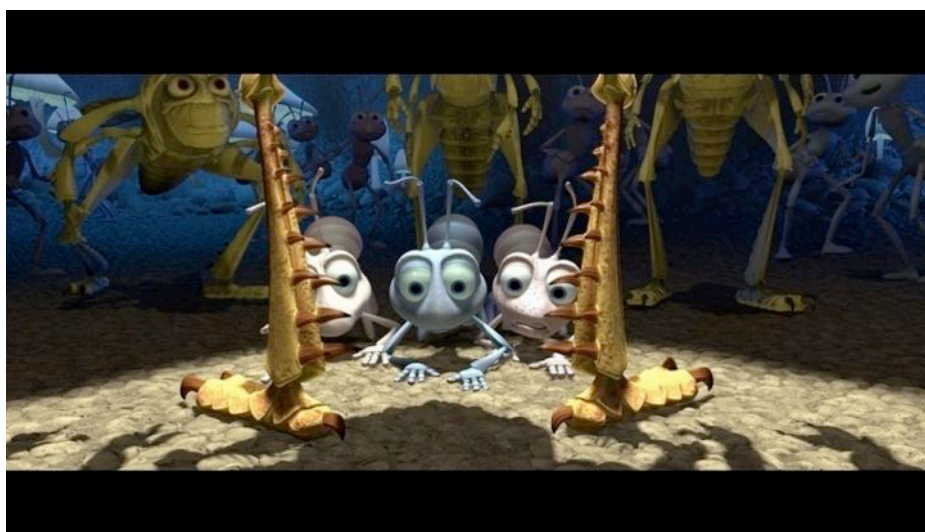


Vodorovné linie, které rozdělují obraz v horizontální ose, najdeme u studia Pixar velmi často v případech, když nám tvůrci zobrazují krajinu, ve velkých celcích. Takové linie ve většině případů navozují klid. Setkáme se s nimi například ve filmu *Hledá se Nemo* a záběrech, kdy vodní hladina rozděljuje obraz, nebo v *Autech*, v nichž má krajina kolem Route 66 působit na Bleska McQueena idylicky a zpomalovat jeho tep života.

Opakem vodorovných linií jsou pochopitelně linie svislé, které rozdělují obraz po jeho vertikální ose. Například nohy vůdce kobylek, který vstoupí na scénu a rozděljuje obraz na tři třetiny. Lze si všimnout další symetrie v obraze: tři mravenci se nacházejí v prostřední, centrální části obrazu, mravence ohraničují nohy Hoppera. Zatímco Hopper stojí

v předním plánu, mravenci leží ve druhém, v třetím plánu stojí další kobyly, kdy každá z nich se nachází v jedné ze tří částí obrazu. V zadním, čtvrtém plánu se nachází zbytek postav.

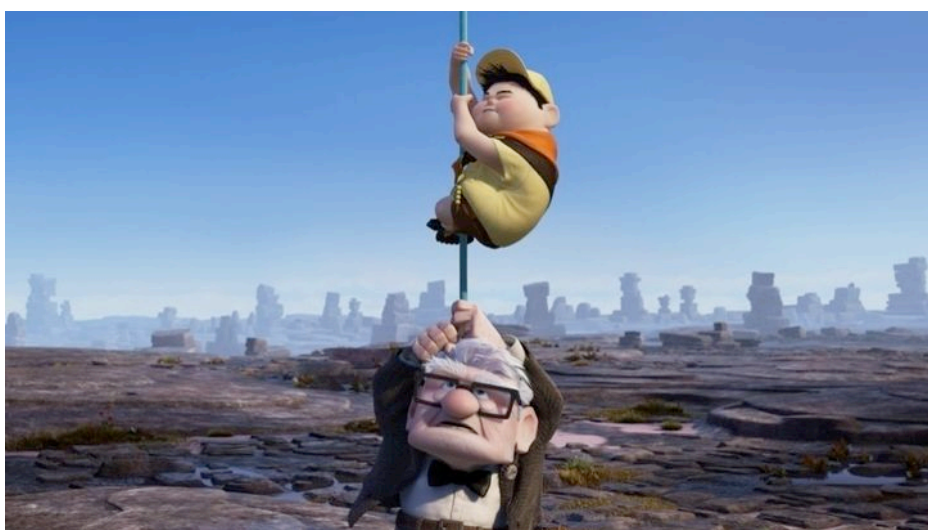
Promyšlená a symetrická kompozice se promítá i do barevnosti a osvětlení. Hopper má sice stejnou barvu jako tři další kobyly v záběru, ale je osvětlen ostrým světlem shora, čímž jeho postava více září a také vrhá stín, který zobrazuje jeho další končetiny a část těla – i stín je symetricky rozvržený ve spodní horizontální třetině obrazu. Světlo, které jde shora, vytváří kruh, přičemž my vidíme pouze jeho část. V kruhu stojí pouze Hopper, čímž se zdůrazňuje jeho jedinečnost a převaha. A kraje kruhu se dotýkají tři mravenci, kteří se tak ocitají v přímém ohrožení. A když je řeč o mravencích, barevná kompozice se zde projevuje tak, že prostřední mravenec je modrý, zatímco mravenci na krajích spíše růžoví.



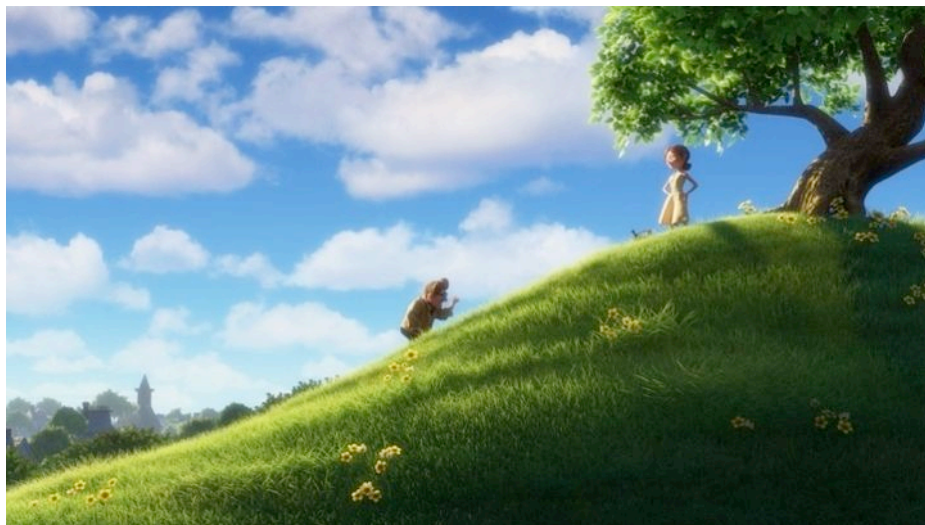
Záběr, v němž významně ovlivňují kompozici a členění obrazu nohy nějaké postavy, se objevuje ve vícero filmech. Například v prvním a třetím dílu *Příběhu hraček*. U záběru, kdy vidíme kovbojské boty Woodyho však už spíše než o svislé linie jde o sbíhající se linie. U všech případů ale platí, že to zásadní se děje v centru, v části ohraničené nohama. A také se zde využívá velká hloubka ostroty, neboť nohy coby svislé (či sbíhající) se linie stojí vždy v předním plánu a je třeba, abychom dokázali přečíst i to, jakým způsobem na tento dominantní prvek v obraze reaguje okolí.



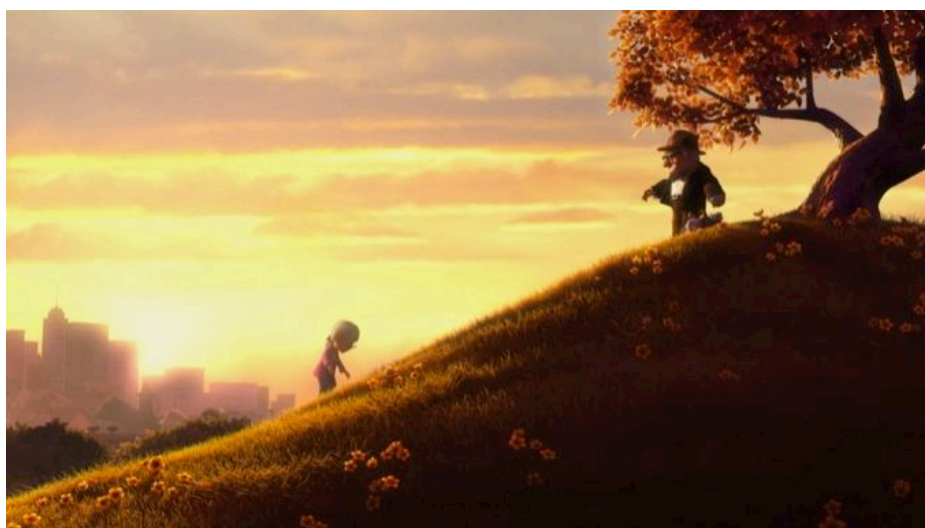
Film *Vzhůru do oblak* obsahuje sice mnoho dynamických a akčních scén, přesto jejich kompozice bývá ve většině případů velmi promyšlená a až symetrická. Najdeme v nich i nakládání s liniemi.



Obrázek nahoře zasazuje ústřední dvojici postav do centrální kompozice a také z nich utváří svislou linii, která rozděluje obraz po vertikální ose na dvě poloviny. V krajině najdeme také vodorovnou linii, jak byla již řeč, právě v kompozicích krajiny se tento typ linií objevuje velmi často.



Výjimku ale představuje třeba záběr s Ellie, Carlem a stromem. Záběr se objevuje ve filmu dvakrát, nejprve vidíme, jak u stromu stojí Ellie a Carl na něj stoupá, poté jak Carl stojí u stromu a Ellie už nezvládá za ním přijít. Kompozici dominuje šikmá linie tvořená kopečkem.



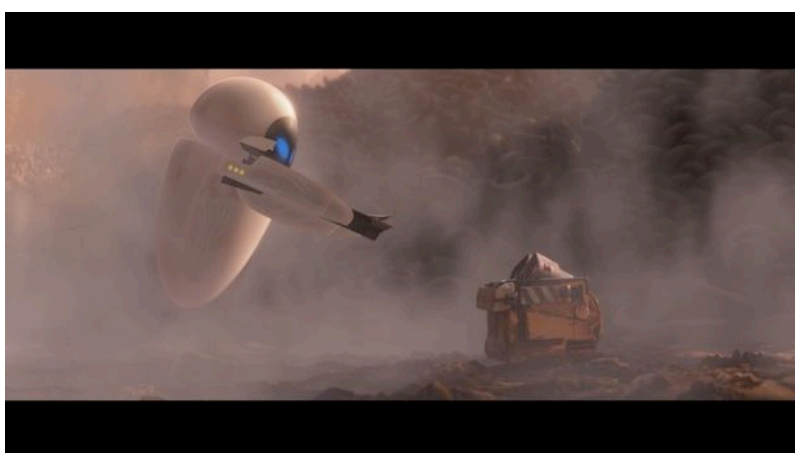
Šikmé linie ale nemusí nutně být tak jasně definované krajinou či objekty. Vzhledem k tomu, že mají v sobě větší dynamiku než linie vodorovné nebo svislé, objevují se v akčních scénách, čehož je příkladem i obrázek, v němž ústřední záporná postava filmu *Vzhůru do oblak* visí na žebříčku vzducholodi.



A snímek z *VALL-Iho* spojuje dvě linie. Robot Eve na levé straně stojí rovně a i barevně se odlišuje od pozadí, v zadním plánu na protější straně rámu odlétá raketa do vesmíru šikmo vzhůru.



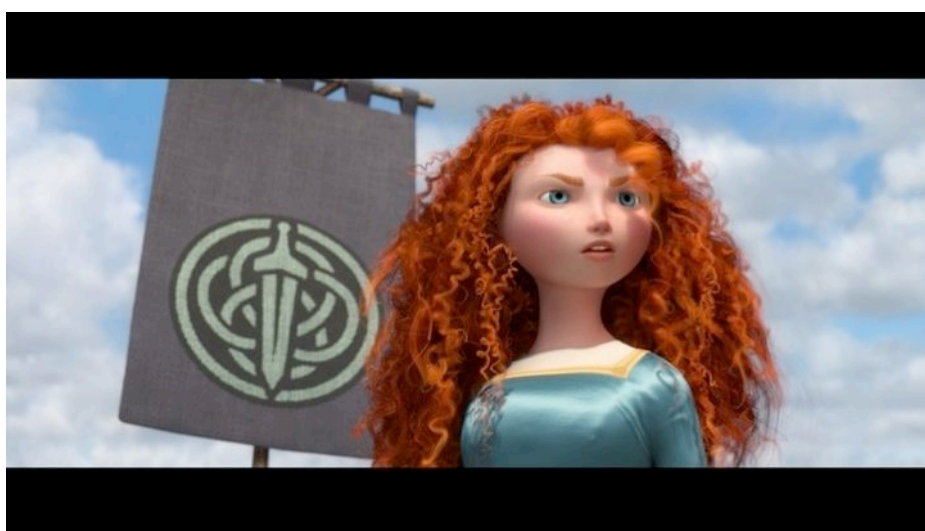
V tomtéž filmu a jen o několik málo záběrů později se objeví kompozice, která nám ukazuje, že linie nemusí být nutně čára či hrana jednoho konkrétního objektu, ale také pomyslná spojnice dvou či více objektů před kamerou.



8.2 BAREVNÁ KOMPOZICE

Při vnímání barev v rámci mizanscény i práce kamery neuškodí základní znalost psychologie barev. V rámci některých příkladů, které zde padnou se dílčích vlastností té které barvy dotkneme, přesto pro nás bude především podstatná kombinace barev, jejich funkce v rámci příběhu a ve spojitosti s konkrétní postavou.

U barevné kompozice si všímáme harmonie barev, jejich kontrastu, poměru velikosti barevných ploch a jejich vzájemného účinku, také umístění v ploše snímku a to, jak barvy vyjadřují tvar, zdůrazňují linie. A pochopitelně se lze dívat na užití barev v rámci kompozice také podle toho, zda jde o barvy teplé, studené, syté apod.

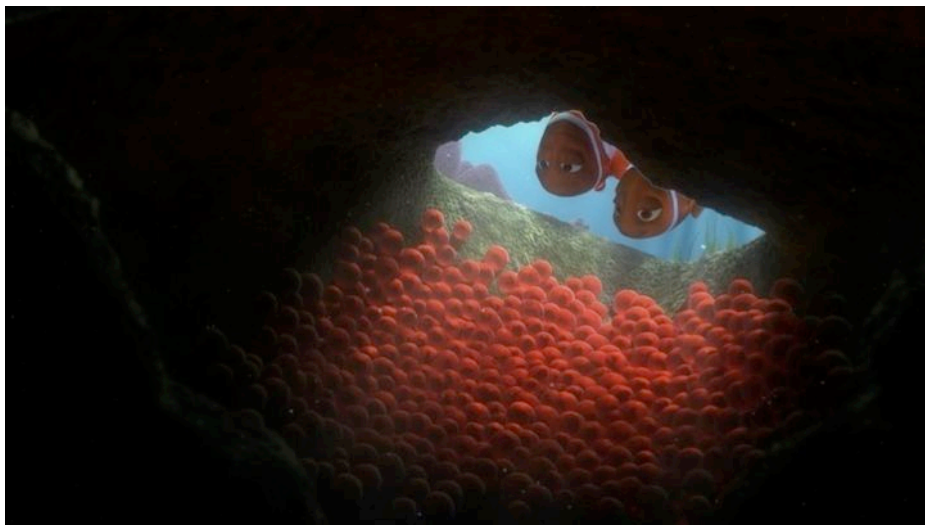


Máme zde dva snímky, v nichž se objevuje červená barva, spíše však na pomezí červené a oranžové/zrzavé barvy. Ve spojitosti s povahou Meridy zmínka o barvě jejích vlasů již řeč byla, uvedený záběr hezky dokresluje, jak okolí má barvy spíše potlačené, méně nápadné, klidné, ale i studené, zatímco Meridě jako by hořela hlava – zdůrazňuje její temperament. Tvůrci by pochopitelně mohli dát Meridě vlasy hnědé a třeba ji oblékat do rudých šatů, ale vlasy jsou přímo spojené s osobou a navíc vycházejí z hlavy, což jen podtrhává fakt, že Merida je tvrdohlavá.

Níže je snímek z *Hledá se Nemo*, kde se rodiče dívají na jikry, z nichž mají být budoucí potomci. Kompozičně se jikry zdůrazňují jak díky přímému světlu shora, tak rámováním, neboť je jim věnován určitý výsek ze záběru, přičemž vše okolo zaplňuje tma – černá barva. Kontrast osvětlených červených jiker a tmavého černého okolí navádí diváky, aby se koncentrovali přímo a jen na jikry. Budou totiž v ději hrát důležitou roli.

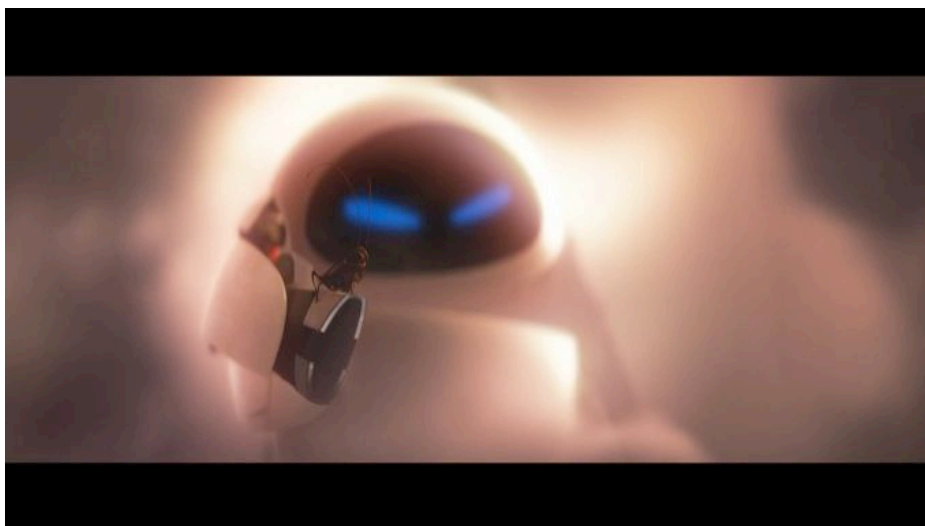
Jestliže červeno-oranžová barva v případě Meridy znamenala něco vzrušujícího, energického, prudkého i tvrdohlavého, v případě jiker se s barvou pojí další její vlastnost,

krev, nebezpečí nebo láska. Krev proto, že souvisí s darováním života, nebezpečí proto, neboť se jikry hned za malou chvíli skutečně v nebezpečí ocitnou, a lásky proto, že tento záběr má vypovídat o vztahu mezi manželi a mezi nimi coby rodiči a jejich budoucími dětmi.

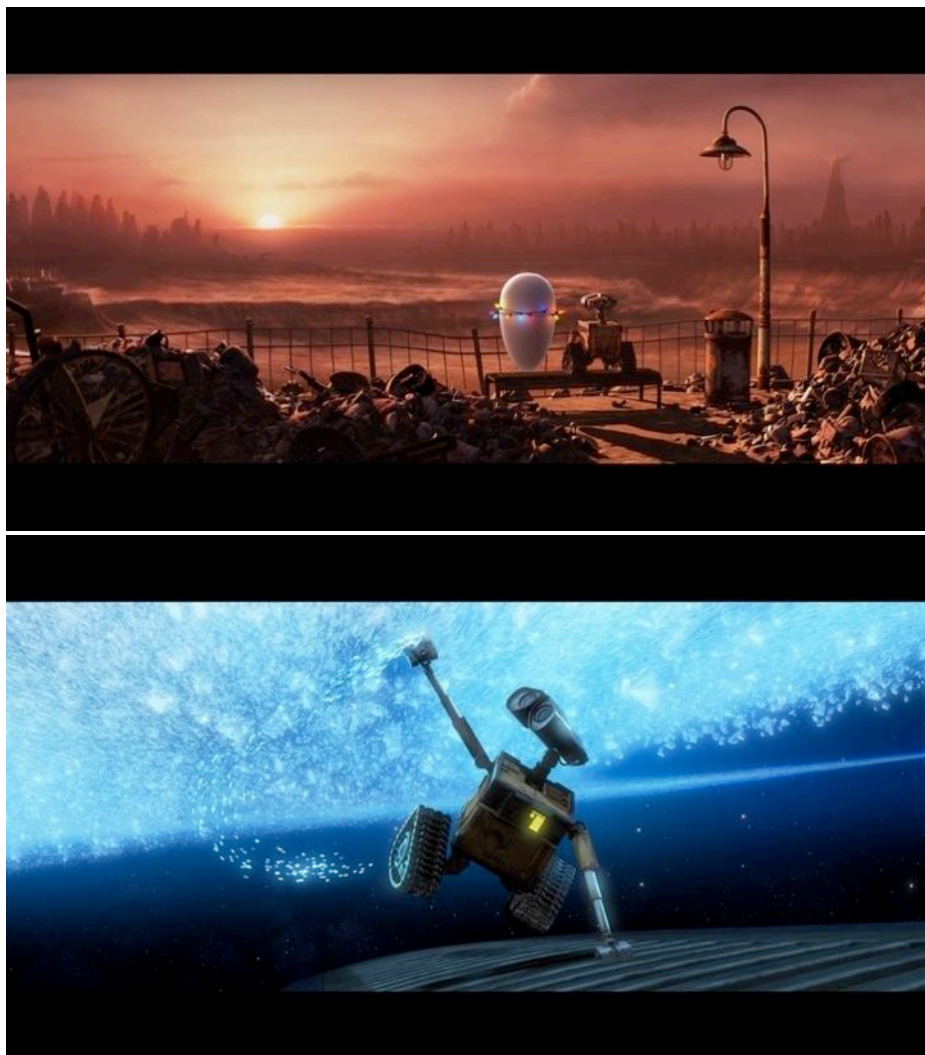


Film *VALL-I* o poznání invenčněji nakládá s barevností v rámci své mizanscény a dotýká se to i barevných kompozic, proto o snímku padne pár vět i v této podkapitole.

Záběr, který ukazuje Eve jako nebezpečný prvek, jenž se objevil na Zemi, zajímavě pracuje se škálou hnědé a sépiové, na svědomí to má vyprahlost země a všudypřítomný prach, stejně jako dým z rakety či výbuchů. Obrázek zachycuje moment, kde výrazně barevné jsou pouze oči, modrá, chladná barva, která ale svítí a vyniká ze všeho toho prachu. A k tomu můžeme připočít i osvětlení a tedy žlutobílou barvu rozptýlenou po okrajích robota, která hrozbu jaksi změkčuje a naznačuje, že nepůjde o reálné nebezpečí.



Další dva obrázky z téhož filmu už mají naprosto odlišnou náladu. První se nese v romantickém duchu, máme zde i západ slunce, tedy teplou barevnost. Druhý sice pracuje s chladnými barvami, které v druhé části filmu převládají, ale modrý „závoj“ obohacují tvůrci o směs lesklých prvků, které se rozvíří, když do proudu vloží VALL-I svoji ruku. Barevně je záběr komponován do odstínů modré a má znázorňovat jiné nebe, něčím pohádkové a kouzelné.



Tyto uvedené obrázky by také ukazovaly vzájemnou harmonii barev, v porovnání se snímkem z *Hledá se Nemo*. Jako kontrastní bychom mohli vnímat i kompozici, když hračky porazí Zlatokopa ve druhém díle *Toy Story: Příběh hraček*. Zlatokop nezahyne, naopak – ocitne se v blízkosti malé holčičky, která si jej s radostí vezme. Dá jej dozadu za síťku svého batohu. Tam už stojí panenka Barbie. Převládá fialová barva, která odkazuje k pohlaví postavy, je výsostně dívčí, batoh má na sobě navíc květinčky, takže Zlatokop zde působí nepatřičně, i když má červenou košili. Když se najednou Barbie na něj otočí, aby jej přivítala, Zlatokop a spolu s ním i divák si všimne, že holčička (majitelka)

ji pomalovala. Úlek nad touto barevností na tváři plyne z obav, že i jej holčička vyzdobí a zženští.



Ještě se podíváme na jeden záběr z téhož filmu. Aby tvůrci nastolili pocit minulých zážitků, vzpomínek a také jisté nostalgie, prostředí, v němž se Woody ocitá, má výrazně hnědo-sépiovou barevnost. Zde můžeme mluvit o vzájemném sladění.



Jinak spolu komunikují barvy ve flashbacku, který v *Příběhu hraček 3* odkrývá Lotsovo trauma. Sekvence je co do barevných kompozic výrazně stylizovaná, Lotsovu růžovou srst autoři akcentují a to vždy na úkor ostatních barev před kamerou. Až s výjimkou závěrečných záběrů flashbacku (noční bouře), objevují se v sekvenci teplé barvy, ale okolní objekty i krajina se utápí v sépiové. Na jedné straně to odkazuje na pocity nostalgie, na straně druhé celá sekvence je nejen posmutnělá, ale spíše pochmurná, až přechází do hroživé a hororové atmosféry.



Byla-li řeč o teplotách barev, tentýž film ve své závěrečné části dává za sebe dva protipóly. Uvznění hraček a jejich útěk se odehrává za dominance chladných barev a ostřejšího světla, které přichází povětšinou z jednoho či několika málo zdrojů.



Finále se však odehrává ve spalovně, kde díky žáru ohně se barevně vše otepluje, dokonce dochází k naprostému „slití“ barev do jedné. I v tomto můžeme hledat skrytý význam. *Příběh hraček* je především o síle společenství a scéna, kdy hlavním hrdinům hrozí krutý konec, vrcholí okamžikem, v němž se hrdinové vzájemně na sebe podívají a chytanou za ruce. Propojenost/provázanost/jednota tedy je jak v pohybu/chování postav, tak v barevnosti.



Při analýze kamery si můžeme všimnout záměrné barevnosti kompozice, kupříkladu v *Hledá se Nemo*, kde má obrovská paleta barev v podmořském světě bezpochyby pozitivně působit na malé diváky, udržovat jejich pozornost, bavit je. Animované filmy studia Pixar vesměs jdou právě tímto směrem využití barev, přesto v nich najdeme snímky, které využívají menší množství barev (například *Pro ptáčky*), nebo je potlačují – jde o vybrané sekvence z *Úžasňáků*, které buďto mají vizualizovat frustraci pana Úžasňáka, nebo jde o archivní záběry/filmový týdeník. Ten se objeví i ve *Vzhůru do oblak*. Potlačení barev u Pixaru přednostně znázorňuje něco, co se událo, nikoliv pochmurné momenty. Ale samozřejmě že i takový případ najdeme, v *Ratatouille* při diskuzi otce s Remyem, nebo při bloudění Meridy v mlhou pokrytém lese.

Jako poslední příklad práce s barevnou kompozicí poslouží scéna, v níž se Remy rozplývá nad kombinacemi chutí. Aby byl jeho požitek převeden i do obrazu, autoři odstranili všechny barvy z okolí, za Remyem je jakoby jen černé plátno. Remy stojí v centru rámu a najednou při požívání jahody a sýru se začnou za ním, kolem něj i před ním zjevovat barevné skvrny a linie. Co chuť to jiná barva a tvar, vzájemně se proplétají, obohacují.





8.3 PLÁNY A HLOUBKA OSTROSTI

Plány jsou důležité pro prostorovost obrazu, kompozice plánů prostor umocňuje, dynamizuje a drammatizuje. Je obvyklé, že se pracuje se třemi plány, kdy v prvním se nachází zajímavé nebo výrazné popředí, detail nebo prvek, který otevírá pohled do prostoru. A plní funkci navození hloubky. Může být i rozostřen, pakliže jsme schopni jej identifikovat. Do druhého plánu umisťují tvůrci nejdůležitější prvky obrazu, většinou je v nich postava, která na něco podstatného reaguje. Druhý plán bývá nejobsažnější část celé kompozice. A třetí plán pak obraz uzavírá, vzdálenějším obzorem. Umisťuje se spíše do horního okraje obrazu (tzv. vysoký horizont), díky čemuž se potlačí vzdálené předměty a zvýrazní objekty v předních plánech. Když naopak tvůrci zvolili komponování třetího plánu do spodní části obrazu (tzv. nízký horizont), zdůrazňovali tím prostor a dálku.

I v předchozích kapitolách se s plány již pracovalo a podstatné pro ně je i nakládání s hloubkou ostrosti. Typ objektivu ovlivňuje, které objekty budou v kompozici ostré.

Animátoři studia Pixar vychází ve svých filmech z tradičního hraného filmu, při sledování bonusových materiálů na DVD s filmem *VALL-I* se věnuje speciální prostor právě tomu, jak si nejprve práci s hloubkou pole zkoušeli lidé z Pixaru na skutečných kamerách.

Pokud při animování tvůrci napodobují širokoúhlý objektiv, hovoříme o velké hloubce ostrosti (všechny objekty jsou ostré). Dlouhoohniskový objektiv má naopak malou hloubku ostrosti, proto jsou ostré pouze objekty v určité vzdálenosti od kamery. Na bližší či vzdálenější objekty je nutné přeastřit.

Ukážeme si nyní pár záběrů, na kterých výše uvedené zobecnění lze demonstrovat.



V *Toy Story: Příběh hraček* se pracuje se širokoúhlým objektivem, čehož jsou důkazem i tyto dva obrázky. V obou případech se potvrzuje využití tří plánů. Oproti definici však snímky zachycují okamžik, v němž se odehrává to nejpodstatnější v prvním plánu, nikoliv ve druhém.

Nahoře vidíme Woodyho, jak se chytá za provázek, který po zatažení spustí namluvené hlášky. Woodyho gesto je velmi opatrné, nenápadné, protože se stydí. Buzz totiž ve druhém plánu stojí a pouští své vlastní nahrávky, které obsahuje. A ve třetím plánu stojí další hračky, které na to s obdivem reagují.

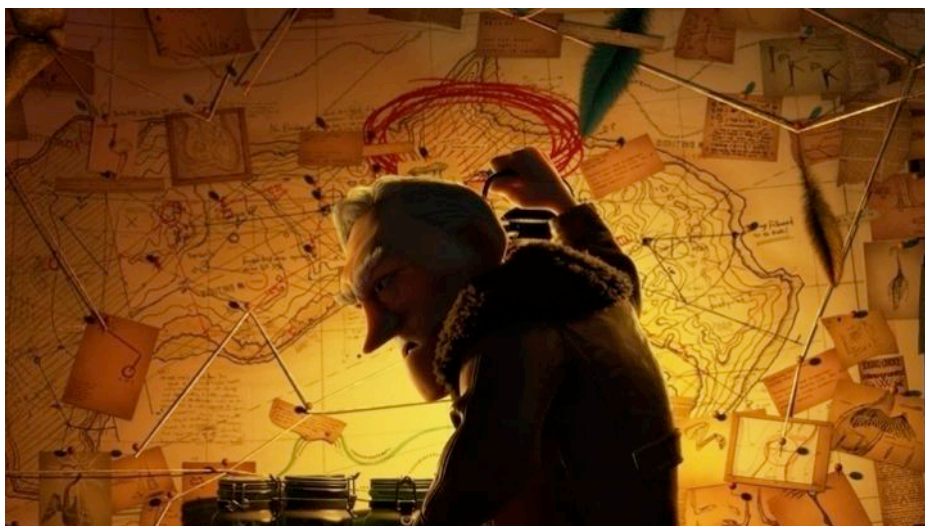
Žárlivost vnutí Woodymu do mysli nápad, že by mohl Buzze „odklidit“. Chvilka, kdy se teprve šerif zamýšlí, co s Raketákem, je zobrazena v obrázku níže. Divák znovu může vidět celý prostor. Máme zde v prvním plánu Woodyho, abychom dobře mohli přečíst to, co se mu „honí hlavou“, ve druhém plánu se pak nachází Buzz a kousek za ním ještě lampička, která sehraje důležitou roli v následujících záběrech, protože je to ona, která Buzze srazí z okna.



Záběr z druhého dílu *Příběhu hraček* ilustruje důležitost velké hloubky ostrosti. Jessie a Woody jsou v rámci kompozice postaveni na protilehlé okraje rámu, Jessie v prvním plánu, Woody je dál od nás. Pokud by tvůrci zvolili kameru, která by měla napodobovat dlouhoohniskový objektiv, museli by přeastřovat z postavy na postavu, abychom mohli vnímat pocity Jessie i Woodyho reakce na ně. Proto bylo mnohem jednodušší zvolit širokoúhlý objektiv.

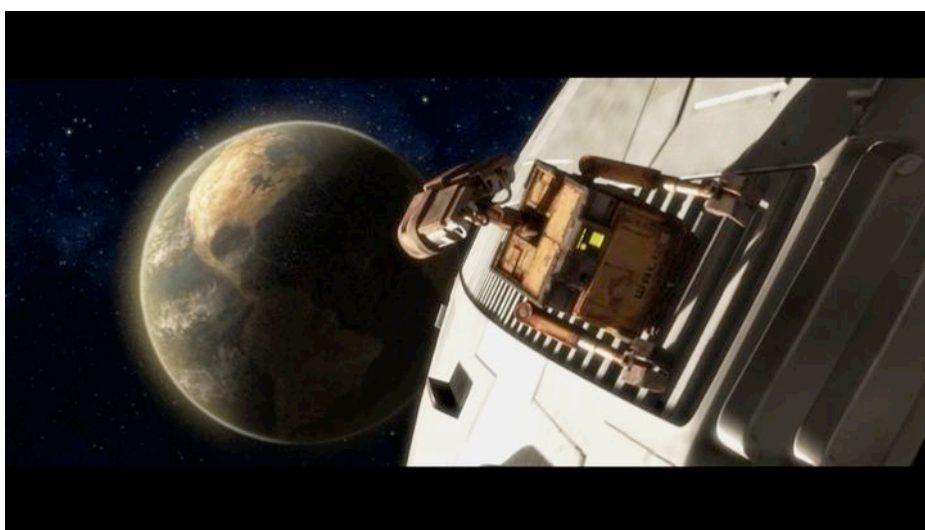


Snímek ze *Vzhůru do oblak* pro změnu ukazuje případ, kdy máme pouze dva plány, přičemž je skutečně důležitější ten druhý – jde totiž o mapu ostrova a poznámk, které dosvědčují dlouholeté snažení a posláni Charlese Muntze.



Zbylé tři obrázky pocházejí z filmu *VALL-I*, který naopak zásadně využívá malou hloubku ostrosti, přičemž to má své opodstatnění. Nejenže autoři navazují na styl sci-fi filmů ze 60.-70. let, ale také úmyslně ukrývají některé reakce postav, aby je zdůraznili tím, že postavu zaostří.

První obrázek zachycuje moment, kdy se hlavní hrdina ocitne ve vesmíru. Zaoblená linie půlí obraz, vpravo se nachází část kosmické lodi a VALL-I, poohlížející se za Zemí. Ta se nachází v levé polovině obrazu. Není příliš poznat, zda jde o velkou hloubku ostrosti, ale s ohledem na užití v ostatních scénách, lze se domnívat, že i tentokrát Země není příliš zaostřena – ostatně, není to ani třeba, neboť důležité jsou pro nás reakce VALL-Iho a to, jak vypadá Země, víme.

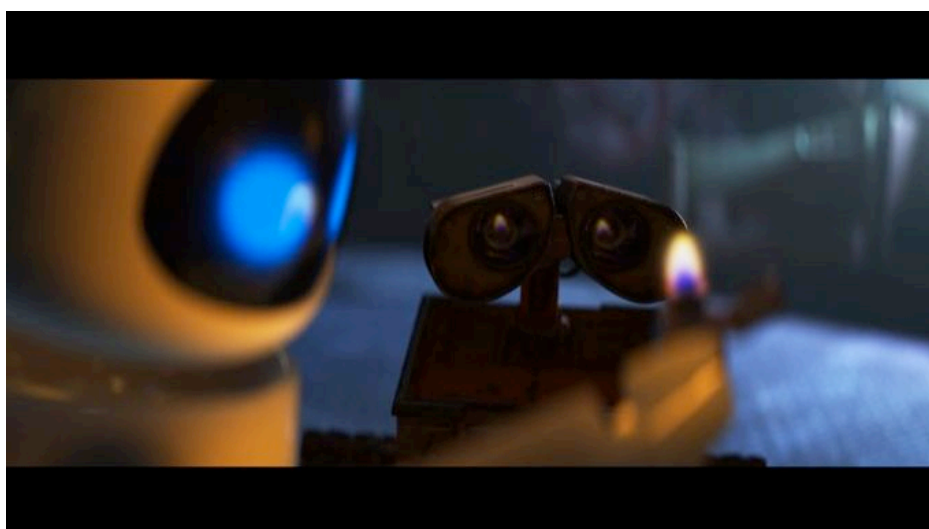


VALL-I je co do kompozic nejpůsobivějším titulem. Druhý snímek z tohoto filmu ukazuje chvíli, kdy VALL-I najde rostlinku. Zatím ještě netušíme, jak důležitá pro celý děj bude, netuší to ani VALL-I, ostatně ten neví, ani oč vlastně jde. Zatímco v zadním

plánu jsou rozostřené pyramidy z odpadků, které se vzpřímeně tyčí do nebe, rostlinka je v plánu prvním, zaostřená a výrazně s prohnutou linií, aby co nejméně zapadala do světa, v němž se dosavadní příběh odehrává. V rámci kompozice je třeba také říci, že nejen tvarem, zaostřením, ale také barvou vyniká a až vystupuje z obrazu. Uprostřed v prostoru se nachází VALL-I, který se na rostlinku dívá.



A poslední obrázek ukazuje další případ zaostření. Tentokrát je ostrý prostřední plán, protože vidíme, že v tom předním Eve sleduje oheň ze zapalovače, ale mnohem důležitější je reakce malého robota, neboť ten je fascinovaný nejen plamínkem, ale také samotnou Eve.



8.4 RÁMOVÁNÍ

Rám představuje ohraničení filmového obrazu. Definiuje obsah, výřez, který se má stát filmovým obrazem. Podobu filmového obrazu lze ovlivnit velikostí a tvarem rámu, definicí prostoru v rámu i mimo rám, kontrolou vzdálenosti a úhlu pohledu a také pohybem rámu vzhledem k mizanscéně.

Při analýze práce s rámem u studia Pixar v porovnání s kompozicí nedochází k natolik ojedinělým případům, které by významným způsobem vstupovaly do poetiky studia Pixar. Přesto pár příkladů již v průběhu předchozích kapitol (a také v části o vyprávění) padlo a ty ještě doplníme o následující:

Tvůrce může experimentovat s tvarem rámu, již z doby němé kinematografie známe nejrůznější masky, které vytvářely zúžený výřez a upozorňovaly na dílčí obsah v obraze. Stalo se tak i v prvním celovečerním filmu studia Pixar. Vojáček se dívá na dárky, které Andy dostal, přičemž následující záběr je ilustrací jeho subjektivního pohledu. A protože se voják dívá dalekohledem, tvůrci upravili tvar rámu pomocí tzv. masky, která kopíruje tvar dalekohledu. Zdůrazňují tím objekty, na něž se voják zaměřuje a o které v expozici filmu jde.



Když se Carl ve *Vzhůru do oblak* schovává před následky nehody, kterou způsobil, zatahuje závěsy. A tvůrci nám zde také dávají možnost se na chvíli dívat jeho subjektivním pohledem, orámovaným právě jen lehce odtaženými závěsy. Tento způsob úpravy rámu bývá častý, pojí se subjektivním hlediskem kamery a také ve valné většině se strachem a schováváním se před něčím. Jen nemusí jít o závěsy, ale třeba o škvíru ve dřevěné stěně, nebo pootevřená dvířka apod.



Jako úpravu rámu můžeme brát ale i záběr z *Úžasňákových*. Když Elastičce odjíždí manžel, zůstane stát v garáži a dívá se směrem, kterým pan Úžasňák odjel. Elastička má pochybnosti o tom, že její manžel je jí věrný, zdá se jí, že se jí vzdaluje. Kompozice zdůrazňuje, že Elastička je pevně spojena s domem (rodinou), zatímco manžel je mimo tento prostor. Elastička stojí v garáži a svět venku jako by byl jen obrazovkou, působí opticky jen jako výřez někam ven, kam Elastička nechodí, něčeho, čeho není součástí.



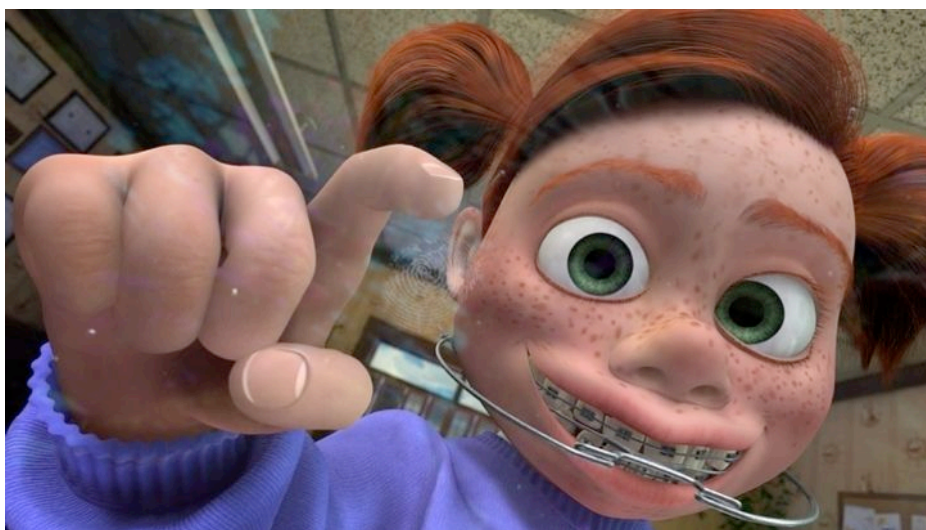
Nebývá zcela neobvyklý rám v rámu, ostatně záběr na Elastičku v garáži bychom takto mohli také vnímat. A níže je snímek zachycující Carla s Russellem, jak se dívají z okna letícího domu. Okenní rám představuje druhý rám filmového obrazu.



Pohled na Carla a chlapce nasvědčuje tomu, že něco sledují (a prožívají u toho emoce) a to *něco* se nachází mimo rám, jde tedy o mimozáběrový prostor. Někdy tvůrci okamžitě prostříhem odkryjí, nač se postavy dívají, nač reagují, nebo odkud vychází nějaký zvuk, jehož zdroj se nachází mimo rám. Jindy nechávají diváky déle v napětí.

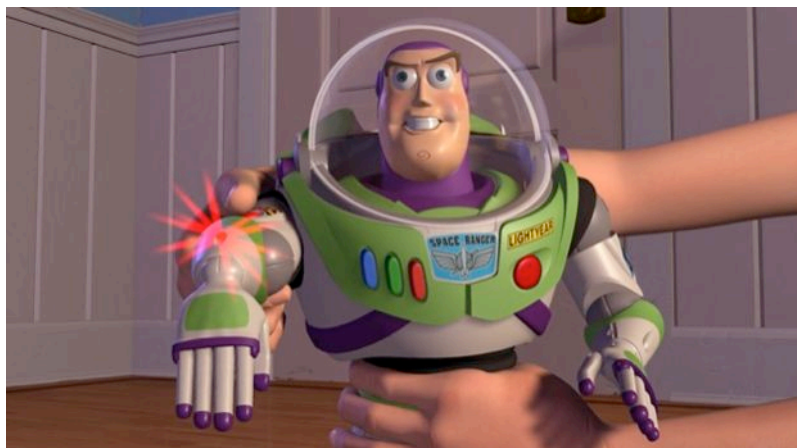
Mimozáběrový prostor však není pro studio Pixar typický, naopak – objevuje se velmi zřídka. Proto se v rámci rámování ještě podíváme na užití různých typů úhlů a velikostí záběrů.

O subjektivním pohledu byla již řeč, najdeme jen i v *Hledá se Nemo*, když nebezpečná Darla klepe na sklo akvária a volá na Nema, jehož očima ji sledujeme. Jde také o mírný podhled.



Záběr z *Příběhu hraček* ukazuje moment ze hry, Andy postavil Buzze do centra obrazu a spustil laser přímo na nás, na diváky, rána, jak se poté ukáže, patřila Woodymu. Kompozice a rámování vypadá, jako by šlo o subjektivní hledisko, ale Woody, jak se

poté ukáže, je níže, takže tvůrci úmyslně postavili kameru tak, aby Buzz střílel na nás a komunikace mezi filmem a diváky byla intenzivnější.



Výška postavení kamery mnohdy napovídá, ke komu se pohled vztahuje. Zůstaneme ještě u *Příběhu hraček*. Andy vbíhá s kovbojským kloboukem do komory a za chvíli vybíhá v jiném převleku, který je inspirován Buzzem Raketáčkem. Akci sledujeme z podhledu, z velmi nízko postavené kamery.



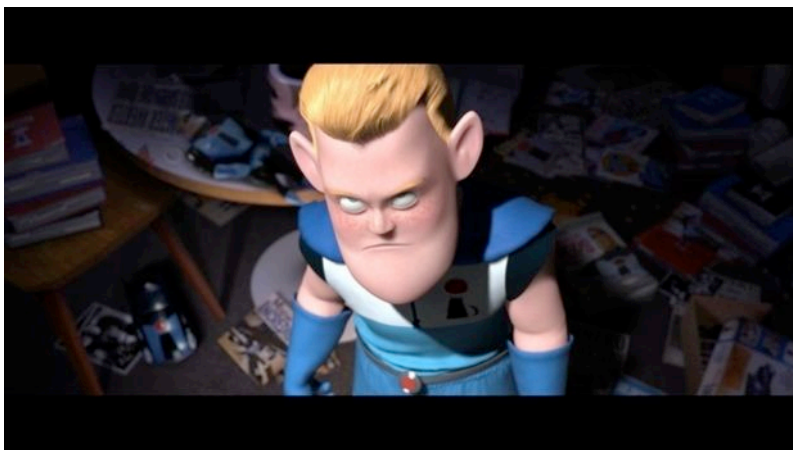
A následující záběr nám prozradí proč. Woody totiž leží na zemi, to on se na Andyho dívá a proto kamera byla tolik při podlaze.



Podhledy ve studiu Pixar mají obvyklou funkci jako i v jiných filmech. Umocňují postavu. Ať už s úmyslem celé vyznění podpořit nebo naopak shodit (aby vynikl patos nebo karikatura situace). Podhled na šéfa pana Úžasňáka jej zachycuje tak, že se ani neveze do rámu obrazu, působí mocně až monstrózně. Přitom jde o velmi malého mužička, kterého nejprve při interakci s Úžasňákem kamera snímala z nadhledu, aby byla jeho snaha řídit směšná. V tomto případě však podhled nemá funkci šéfa zesměšnit, neboť pan Úžasňák se ocitá v nevýhodě – hrozí mu vypovězení smlouvy.



Pečlivost volby nadhledu a podhledu se v tomto filmu objevuje i v souvislosti s ústřední zápornou postavou. První obrázek zachycuje chlapce, fanouška pana Úžasňáka, který je naštvaný, neboť jej jeho vzor neustále odstrkuje a dává mu najevo, že chlapec nemá superschopnosti, tak se nemá do žádných akcí plést. V tuto chvíli je ještě pan Úžasňák ten, který je výš.



Jenže role se prohodí na ostrově, kam Syndrom (jak si chlapec v dospělosti začal říkat) pana Úžasňáka vyláká. Zde naopak už Syndroma snímá kamera z podhledu, dává najevo, že je mocnější než Úžasňák.

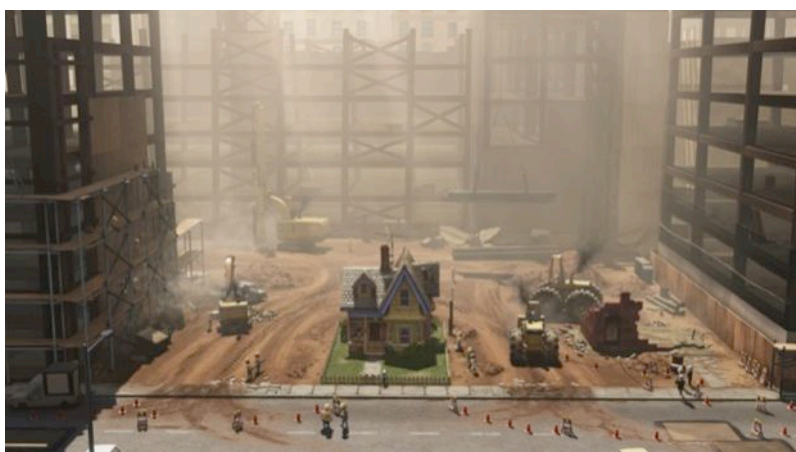


Změna velikosti záběru, tedy vzdálenosti kamery od objektů, pomocí pohybu kamery nebo přímého stříhu může mít také svůj význam. Třeba vzbudí překvapení jako ve *Vzhůru do oblak*, kdy sledujeme Carla vycházejícího z domu, který si sedne na malou terasu u okna. A najednou se vzdálenost začne měnit a my zjistíme, že jeho dům je obklopen staveništěm.

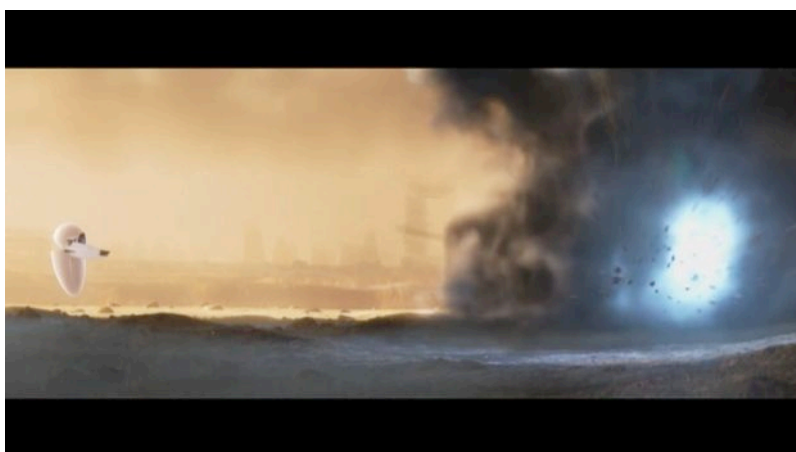


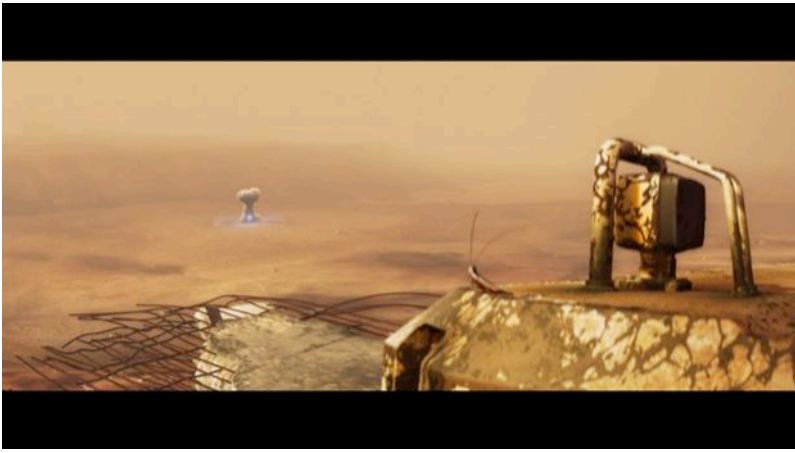


A když se kamera vzdálí ještě více, zjistíme, že to staveniště je obrovské.



Pro zdůraznění síly výstřelu, ale také prázdnoty prostoru, tvůrci udělali to, že ve *VALL-Im* po výstřelu Eve, který je snímám z celku, přestřihli do záběru z jiného úhlu a z velkého celku.





9 STŘIHOVÁ SKLADBA

Oproti předcházející kapitole věnované kameře, kde jsme si dílčí její aspekty ukazovali na střípcích několika titulů, budeme prvky stříhové skladby demonstrovat zejména na jednom jediném filmu, a to dokonce na jedné vybrané montážní sekvenci. Film *Vzhůru do oblak* totiž nejvíce z celé hollywoodské animované produkce určené rodinám a dětem dokáže velmi vhodně ilustrovat kreativní nakládání se stříhem. Sekvence, která následuje záhy po expozici přináší hned několik momentů, na nichž můžeme ukázat stěžejní atributy stříhové skladby (výtvarné, rytmické, prostorové a časové vztahy mezi záběry i práci s interpunkcí).

Zkraje vybrané sekvence se nachází tzv. uvozující záběr, který spadá do oblasti prostorových vztahů mezi záběry. Ty jsou prostředkem, jak pomocí stříhu spoluvytvářet filmový prostor. Buďto lze pomocí prostorových vztahů mezi záběry budovat vztahy různých prostorů děje (heterogenní prostor), nebo naopak budovat celistvost jednoho konkrétního prostoru. Zatímco například pro *Hledá se Nemo* je typický onen heterogenní prostor, neboť sledujeme pomocí křížového stříhu akci v akváriu (Nemo v zajetí = objekt záchrany) a akci v oceánu (Merlin na cestě k záchraně), pro vybranou sekvenci je podstatný prostor domu. I proto tvůrci zvolili tento záběr jako první, uvozující. Co do kompozice se totiž objevuje ve filmu ještě několikrát a skrze tuto výtvarnou podobnost odkazuje v průběhu filmu neustále na tento záběr, kdy do domu vstupují Carl a Ellie jakožto šťastný pár.



Po uvozujícím záběru, kdy kamera snímá postavy z celku, následuje mnohem užší pohled na Ellie. Nejprve v polodetailu vidíme její ruku, která si spolu s nohou přidržuje dřevěné prkno při řezání. Ruka se nachází vpravo u rámu a je na ní právě díky menší vzdálenosti kamery dobře patrný snubní prsten.



Přichází další záběr, nacházíme se stále na stejném místě a ve stejném čase, pouze nám kamera díky polocelku umožňuje vidět, že pracuje i Carl, také je stále ještě ve svatebním. Širokoúhlý objektiv umožňuje vidět ostře oba manžele. Mezi svatbou, která předchází této montážní sekvencí, a uvozujícím záběrem a těmito záběry není, zdá se, využito žádné časové elipsy – zkrácení. Vypadá to, že manželé okamžitě po příchodu ze svatby začali spravovat svůj dům.



A právě ono opravování a zabydlování si vyžaduje i další záběr, přičemž tentokrát je již jasně využita časová elipsa. Carl a Ellie mají jiné oblečení a dům už vypadá lépe. Jestliže v předcházejícím záběru šlo pouze o nějaké „anonymní“ prkno, zde manželé umisťují křesla – ta budou důležitá později pro děj filmu.



A ještě podstatnější roli sehraje v budoucnu poštovní schránka, na které omylem Carl zanechá otisk své dlaně, a tak i Ellie otiskne svou dlaň, aby se zdůraznila jejich vzájemnost.

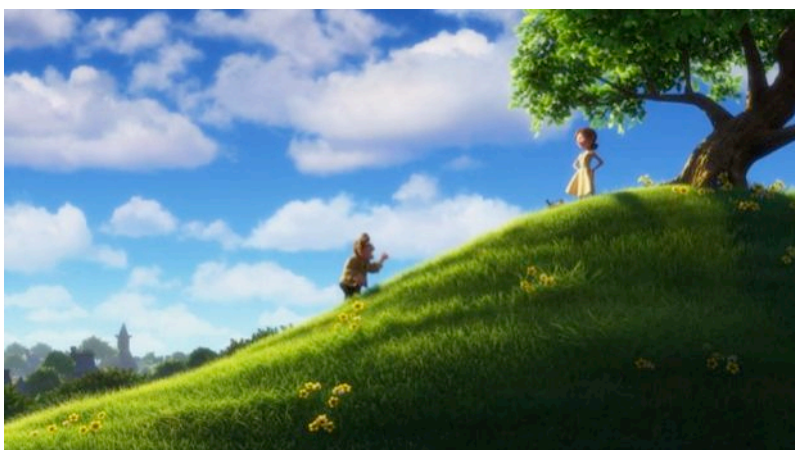




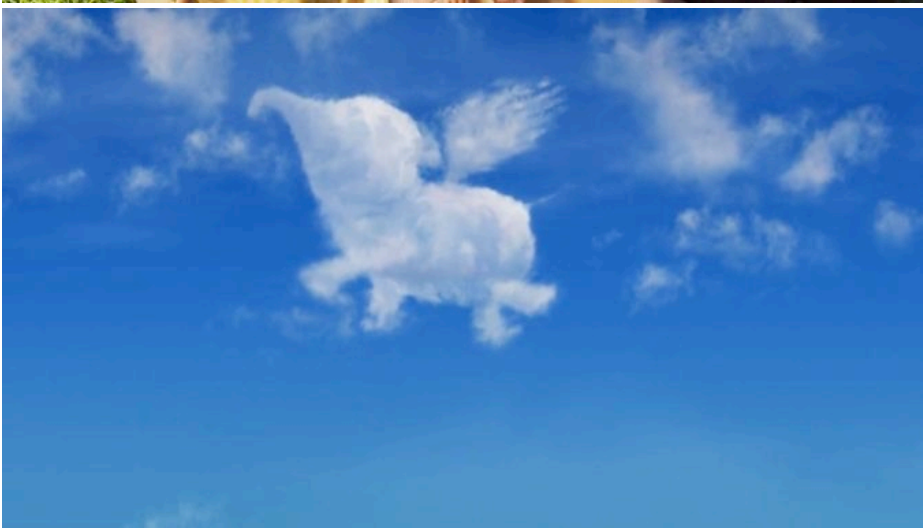
Vracíme se stříhem do kompozice uvozujícího záběru, ale tentokrát vidíme dům již opravený a hýřící barvami, ty pochopitelně odráží povahy dvojice manželů.



Následující záběr poprvé změní prostor, ocitáme se někde v krajině, na kopečku, do kterého Carl nějak nemůže vystoupat. Jak už víme díky kapitole o kameře, tento záběr se ve stejné kompozici, ale s odlišnou barevností a prohozeným postavením hrdinů objeví ještě jednou, aby se zdůraznilo, že dříve vitální Ellie přichází o síly.



Pixar velmi často využívá záběry, které k sobě skrze prostorové a výtvarné vztahy odkazují, de facto se mnohdy opakují (rozmístěním objektů v mizanscéně, kompozicí danou postavením a vzdáleností kamery a jejím vztahem k objektům). Zdůrazňuje tím buď plynutí času, současně však jistou neměnnost „věcí“, nebo návrat k určitému status quo. Může jít také o orámování, popřípadě v opozici s potvrzením stavu jde o poukázání na vývoj. Právě poslední zmíněné najdeme v následujících záběrech z pikniku. Manželé se dívají na nebe a čtou oblaka jako fantazijní tvory, aby se po krátké chvíli (v rámci filmového času) znovu dívali na nebe a ze zvířátek se stala batolata – takto postavené záběry nám předávají informace o tom, že manželé jsou již připraveni mít vlastní děti.



Při diskuzi nad mizanscénou byl uveden následující záběr, v němž se díky balónekům vznese vozík a Carl jej musí přidržet. V rámci montážní sekvence má roli především předpřípravy na stěžejní bod zvratu, kdy Carl svůj dům vznese za pomoci stovky takových balónek.

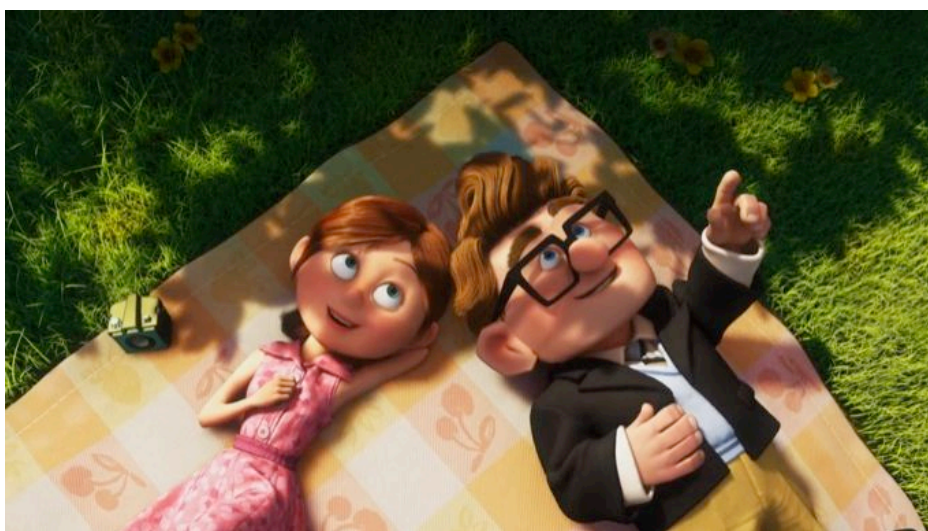


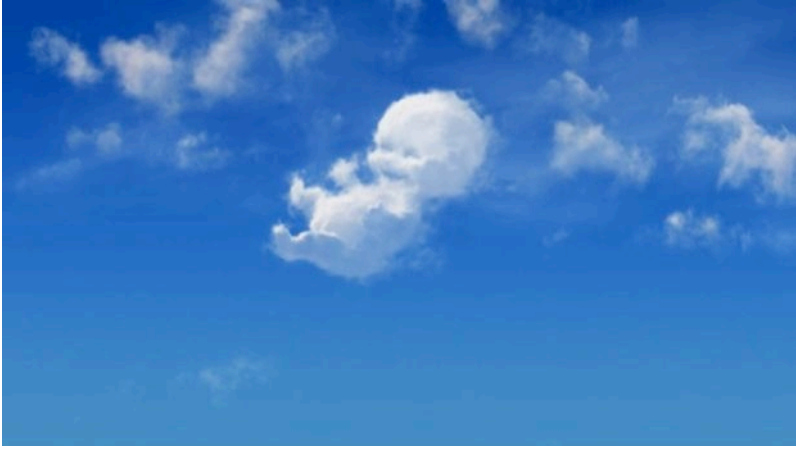
Předcházející záběry dvojici Carla a Ellie ukazovaly venku, ale hned ten další nás znovu vrací do domu, aby zapojil do děje opět křesla a navíc ilustroval společné klidné chvíle, které spolu manželé tráví. Vzájemný dotyk pochopitelně navozuje příjemnou atmosféru a sděluje, jak se oba mají rádi. O to větší kontrast nastává v budoucích událostech/záběrech, když Carl ve svém křesle sedí sám.

Hodí se zde také ještě poznámka k výtvarné stylizaci postav a křesel. Carl má hrana-tou postavu a především hlavu (a brýle), proto je hranaté i jeho křeslo. A nízké jako on. Naopak Ellie má spíše úzkou a trochu vytáhlou postavu a uši, které jí mírně odstávají. Přesně takové je i její křeslo.



Nyní následují záběry, o nichž byla již řeč. Vracíme se znovu na kopec ke stromu. Tyto záběry se od ostatních v montážní sekvenci liší, neboť kamera manžele snímá shora, z nadhledu.

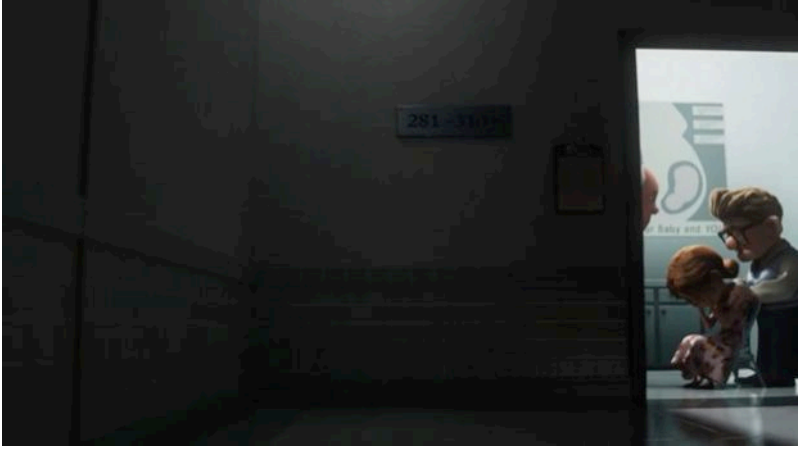
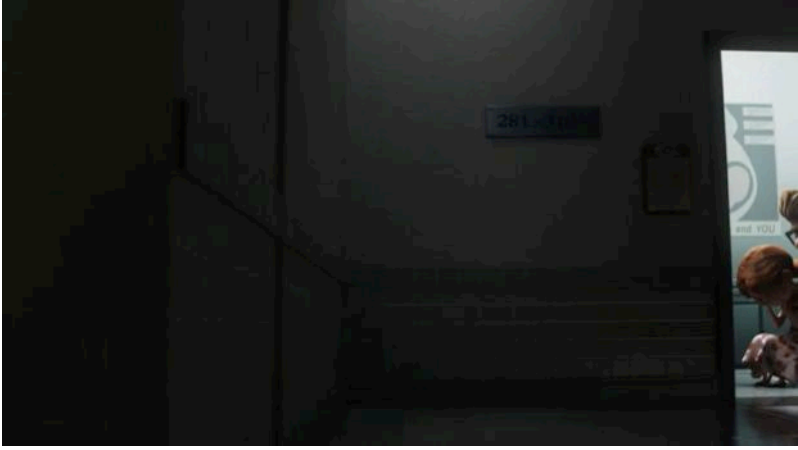
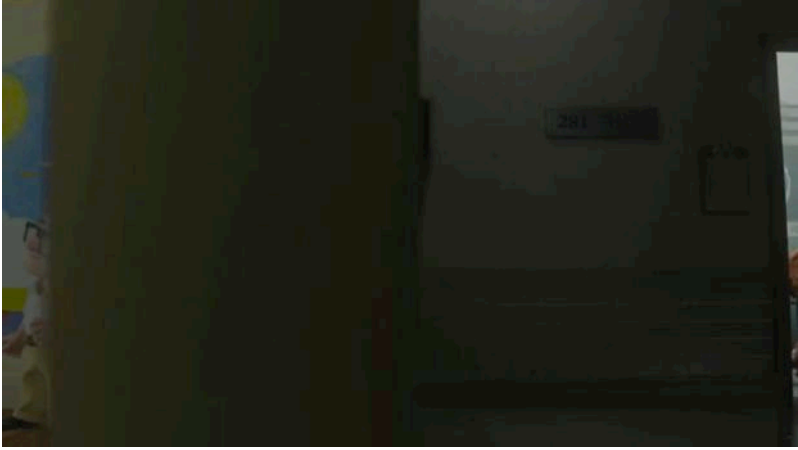




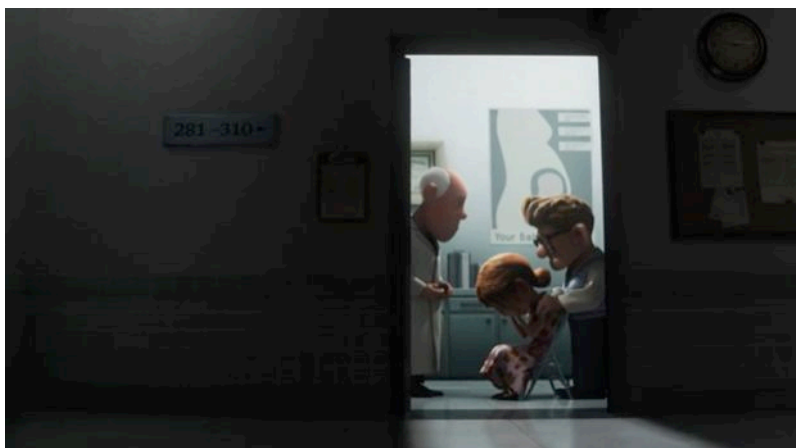
Přímým střihem se dostáváme znovu do domu. Opět se upravuje, a to v návaznosti na předchozí záběry s batolaty na nebi. Nejen díky nim, ale také díky mizanscéně tohoto nového záběru jistě vytušíme, že se Ellie s Carlem připravují na potomka.



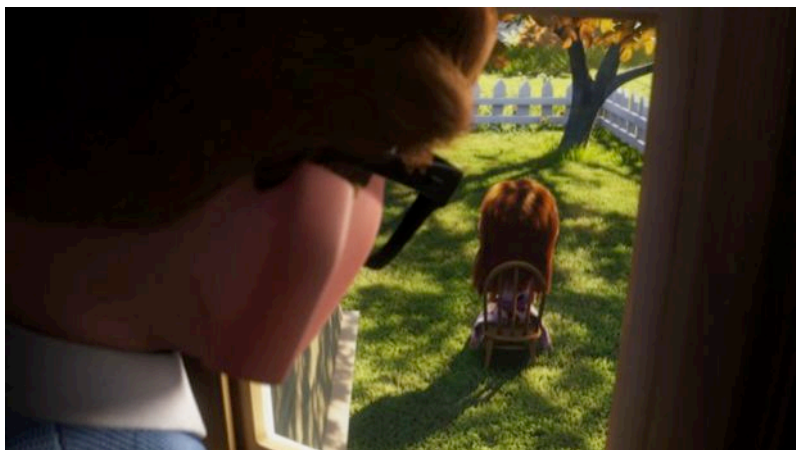
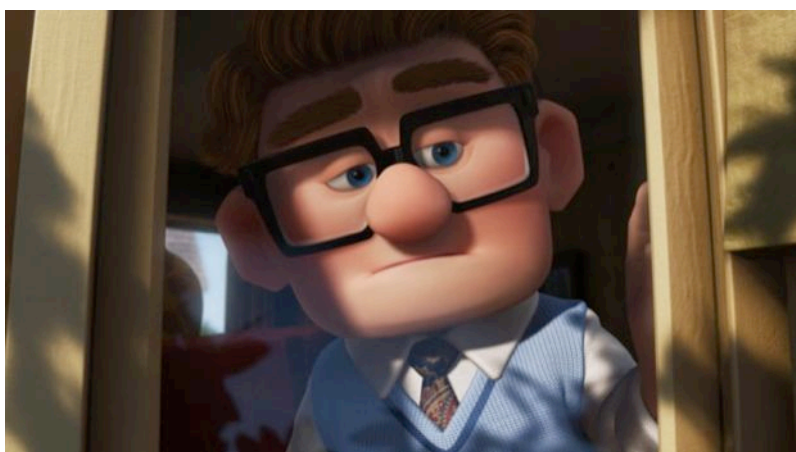
Přichází na řadu speciální typ interpunkce – stíračka vytvořená domovní stěnou. Kamera se pohybuje zleva doprava, přičemž jako by procházela zdí. Následující prostor však nemá s domem nic společného. Jsme v nemocnici, u gynekologa, který sděluje zlou zprávu. V celé montážní sekvenci nepadne jediné slovo, takže informace získáváme z obrazu, tentokrát také poslouží mizanscéna – plakát na stěně, který nás informuje o tom, u jakého lékaře Ellie je. A její sklopená hlava dává jasně tušit, že ta zpráva od lékaře je zlá.



Záběry z nemocnice jsou ponořeny spíše do tmy, jen v ordinaci svítí ostré chladné světlo (patrně zářivka). Také zde máme v podstatě rám v rámu. Vstup do ordinace jako by byl vnitřním rámem, ohraničuje smutek manželů. Důvod, proč autoři zvolili takovou kompozici a mizanscénu, možná souvisí s tím, že jde o velmi citlivou chvíli a intimní, proto hrdiny od nás diváku spíše oddělují.



Jako rám v rámu lze brát i následující dva záběry. Carl se dívá z okna, nejprve vidíme Carla, poté přes jeho rameno objekt, na který se dívá (sleduje Ellie). Scéna smutku je kauzálně provázána s předchozím záběrem z vyšetření a v rámci stříhové skladby je spojuje i onen vnitřní rám.



Ellie vidíme zezadu, v novém záběru po přímém střihu z profilu. Dovnitř rámu vstoupí Carl, který svou manželku jde utěšit, přinese jí jejich společné album do-
brodružství.





Protože víme z expozice, kdy ještě byla Ellie a Carl malí, že v albu se nachází obrázek Rajských vodopádů s domkem nad nimi, spojíme si tuto kdysi získanou informaci s následujícím záběrem. Ellie totiž obrázek překresluje (byť s použitím i jiných barev) nad krb uvnitř domu.



V rámci mizanscény důležité postavení rekvizit ovlivní v tuto chvíli právě Ellie, když natočí dřevěného ptáčka – stejně tak jej natočí ve filmu i ovdovělý Carl.





Jestliže doposud se nesla délka záběru ve vyrovnaném rytmu a celkově bylo plynutí spíše pozvolné, od následujícího záběru, který začíná detailem na „kasičku“, se délka záběru zkrátí a střih je mnohem svižnější. Také dochází ke zrychlení plynutí času, pohybujeme se napříč ubíhajícími roky, tvůrci tedy mnohem více využívají časových elips. Aby bylo vše čitelné, vypomáhají si především prostorovými a výtvarnými vztahy mezi záběry.



Důležitým pojítkem se nejprve stala právě ona sklenice, kam vhazují manželé mince a spoří si na cestu k vodopádům.



Záběry z jiných prostorů mohou působit rušivě, ale díky jejich orámování záběry na sklenici s penězi si s nimi spojíme, že pokud na autě praskne pneumatika, Carl se zraní

nebo na dům spadne větev stromu, ovlivňuje to cíl – vypravit se na cestu za dobrodružstvím a splnit si sen.





Přesto u prvního případu (poškozená pneumatika) nám tvůrci dají ještě vodítko, po rozbití „pokladničky“ následuje krátký záběr na to, jak Carl poplácává nové kolo u svého auta. Tento záběr by zde nemusel být, zlepšuje však čitelnost a u dalších dvou případů (zranění a bouřka) už toto dořečení nemusí být.



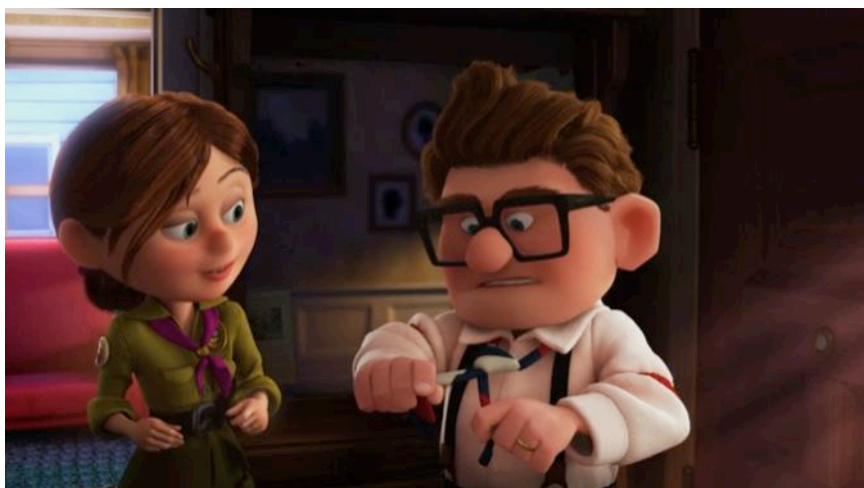


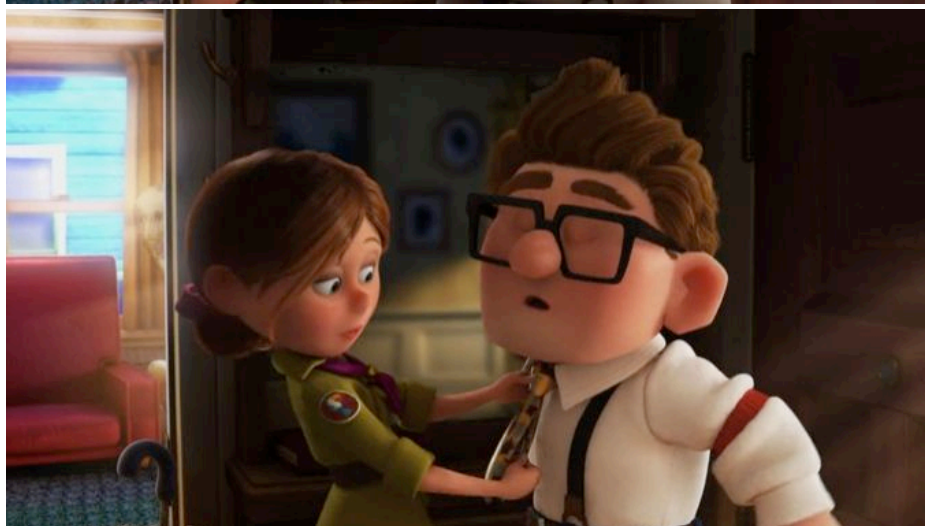
Druhé a třetí rozbití sklenice už je také méně popisné. Záběr je kratší a vystačí si pouze s detailem, nepotřebuje pro větší informovanost diváka americký záběr jako tomu bylo v prvním případě. Nejprve přichází rána kladiva zleva, poté zprava. Ruka držící kladivo vždy přijde do rámu jen na chvíli a my si můžeme buďto podle tvaru ruky domyslet, komu patří, nebo také můžeme vyjít z kompozice a mizanscény prvního rozbíjení kasičky. Vlevo totiž stála Ellie, vpravo Carl. A ruce v detailu při dalším rozbíjení tomu odpovídají. Tato práce jen podtrhuje způsob práce studia Pixar, aby bylo co možná nejvíce dosahováno kontinuity a srozumitelnosti při předávání informací divákům.



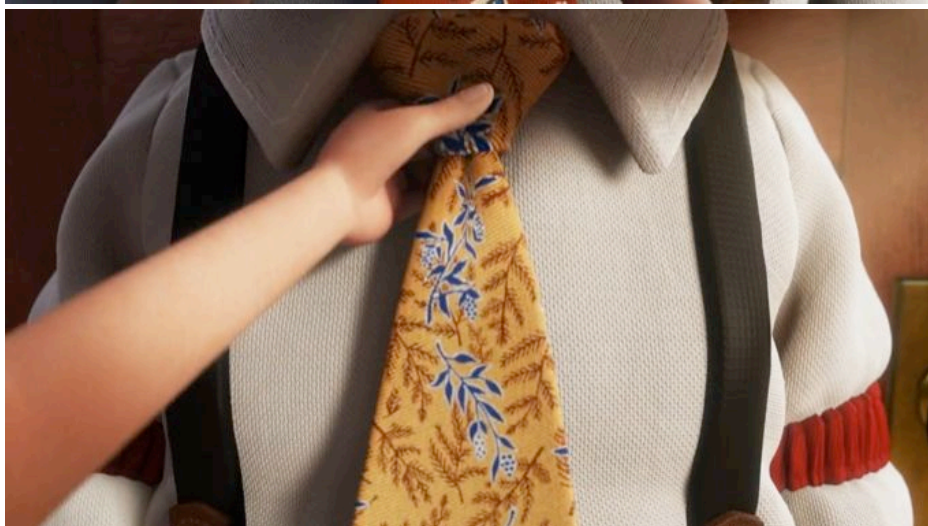
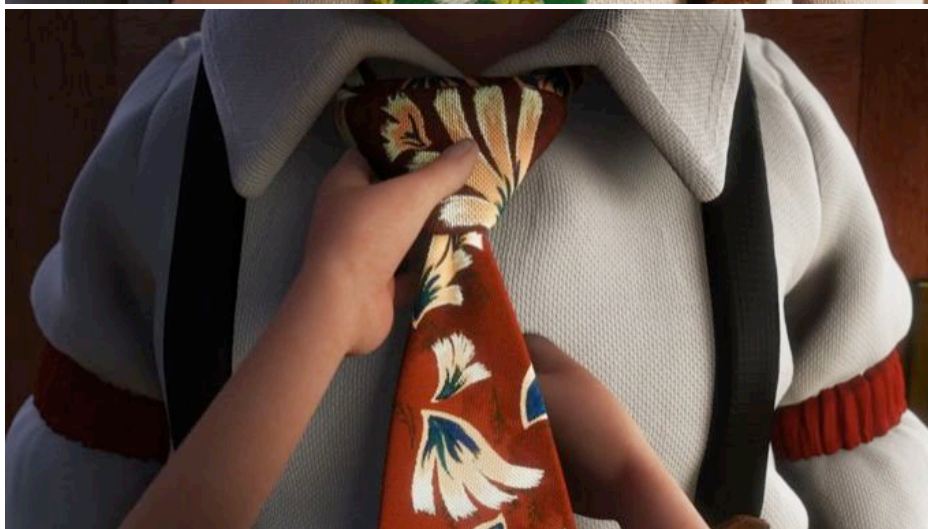
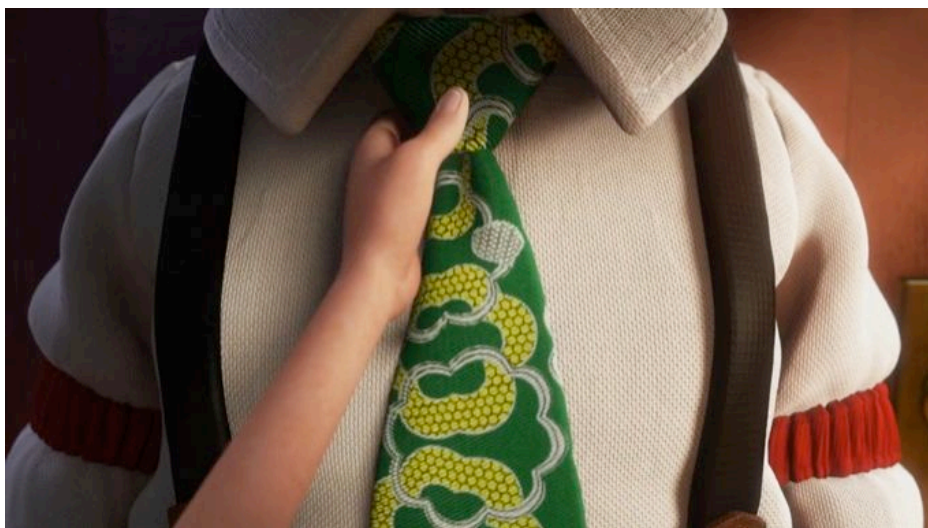


Montáž se skládá z několika hlavních částí. Nejprve to bylo budování domu, poté část věnovaná přípravě na dítě a vypořádávání se z informace, že děti mít manželé nemohou. Třetí část se zaměřovala na obživení snu – cesty k vodopádům. Čtvrtá se soustředí na plynutí času a na manželství, respektive vzájemný vztah Carla a Ellie. Ten pěkně vykreslí záběr prvního zavázání kravaty a právě tato činnost se stane pojítkem všech záběrů, které ve čtvrté části montáže objevují.





A znovu zde tvůrci využili nejprve širšího záběru (polodetail), aby poté pracovali s kratšími záběry v detailu. O tom, že plyne čas jasně vypovídá, že se v rychlém sledu za sebou klade rituál vázání kravaty, rituál, kdy Carl jde ráno do práce.



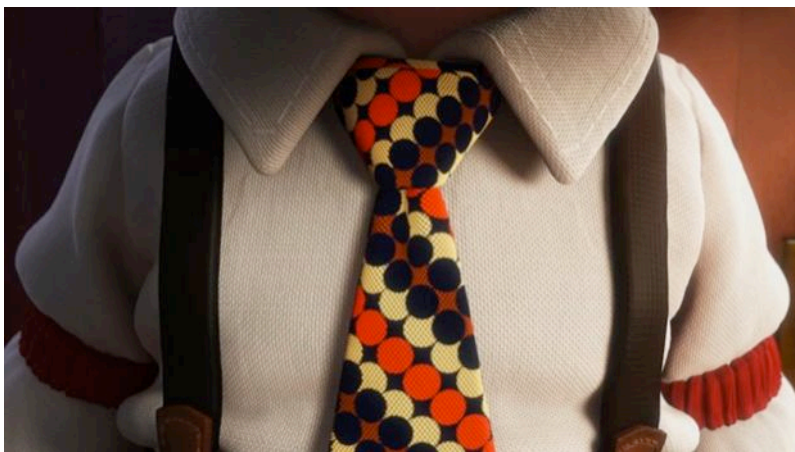
Aby divák rozpoznal, že neuplynuly pouze tři dny, ale mnohem více času, znovu se objeví polodetail a větší časový posun je patrný díky prošedivělým vlasům u obou postav.



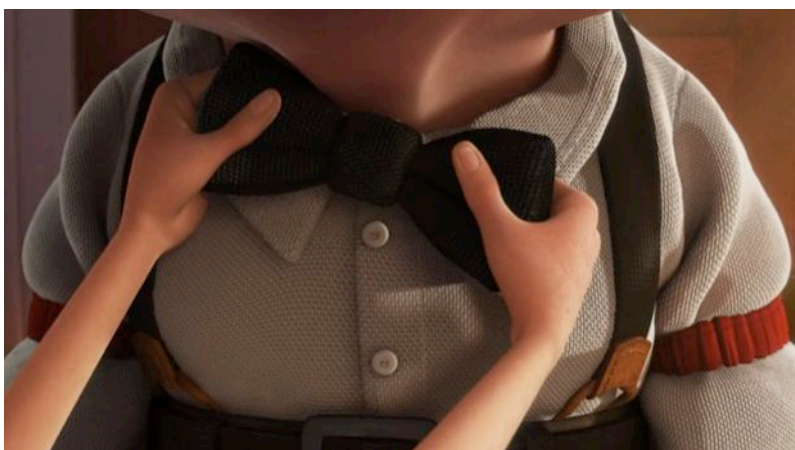
Po této informační vsuvce znovu tvůrci záběry zkrátí a zúží do detailu. Zkraje střídají i úhel pohledu, čímž je část montáže o něco dynamičtější.







Najednou se místo kravaty objeví motýlek a změní se i oblečení (kalhoty jsou mnohem výše, což vypovídá o tom, že postava stárne – zmenšuje se). Navíc máme díky jejímu zmenšení možnost vidět i krk a z něj lze vyčíst pokročilejší věk.

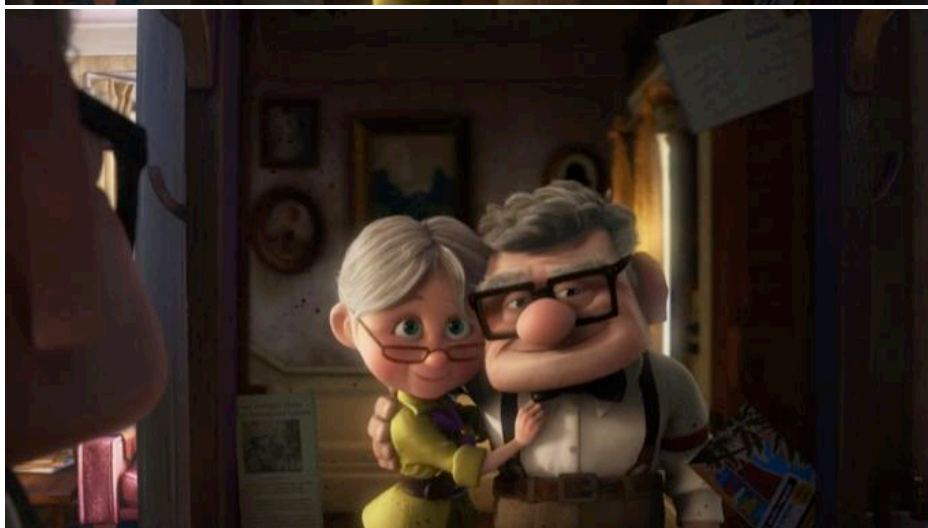


Svižná část montáže končí záběrem na tváře manželů, střih nabídne tradiční pohled-protipohled, abychom viděli dobře do tváře oběma postavám. Kompozice je prakticky stejná jako v případě předchozího polodetailu. Tentokrát jsou však šediny výraznější a tvář mnohem více poznamenaná stářím.

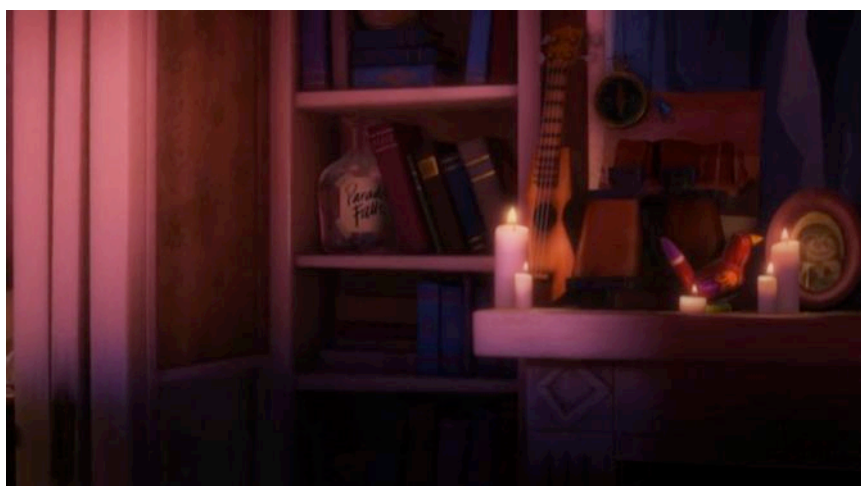




Tvůrci za polodetail položili americký záběr, přičemž se jej rozhodli komponovat tak, že postavy stojí před zrcadlem a my je vidíme v odrazu. Takto pojatý záběr má své opodstatnění. Tím, že se manželé na své štěstí/spokojenost dívají, zvýrazňuje se.



Zde by mohla končit čtvrtá část montáže, přesto tvůrci zašli ještě dál. Nejen že chtěli ještě ukázat další plynutí času, ale především ještě – možná až příliš popisně – hodlali ilustrovat vzájemnou lásku manželů.



Po tanci přichází čištění oken a úklid, tedy se znovu dostáváme tematicky k začátku montážní sekvence.









Ve chvíli, kdy si Carl uvědomí, že v čase, který uplynul, se neodehrála ona vytoužená cesta za dobrodružstvím, dostaneme se do cestovní kanceláře – díky záběru na malbu nad krbem, která se nacházela o dva záběry předtím, je nám jasné, kam se chce Carl se svou Ellie vydat.



Aby bylo jasné, co Carl pořídil, přichází další záběr, v detailu vidíme košík na piknik, v němž se nachází letenka. Možná bychom si jí nevšimli, kdyby se neodehrálo v záběru gesto – Carl dvěma prsty trošku zasune letenku hlouběji do košíku.



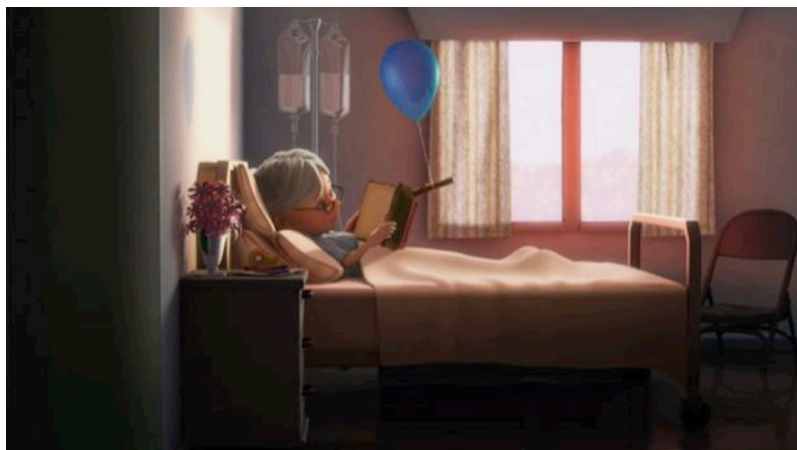
Záběr na košík ukončuje čtvrtou část montážní sekvence, poslední se tematicky věnuje stáří a osamocení Carla. O záběru, kdy Ellie nemůže vystoupat na kopec ke stro-
mu zde byla už řeč, také v souvislosti s kapitolou o kameře. Závěr čtvrté části a pátá část se významně zpomalí. Záběry jsou delší a pohyb postav v nich je klidnější. Zvláště po rychlé části se zavazováním kravaty a rozbíjením sklenice lépe ono zpomalení vyzní.



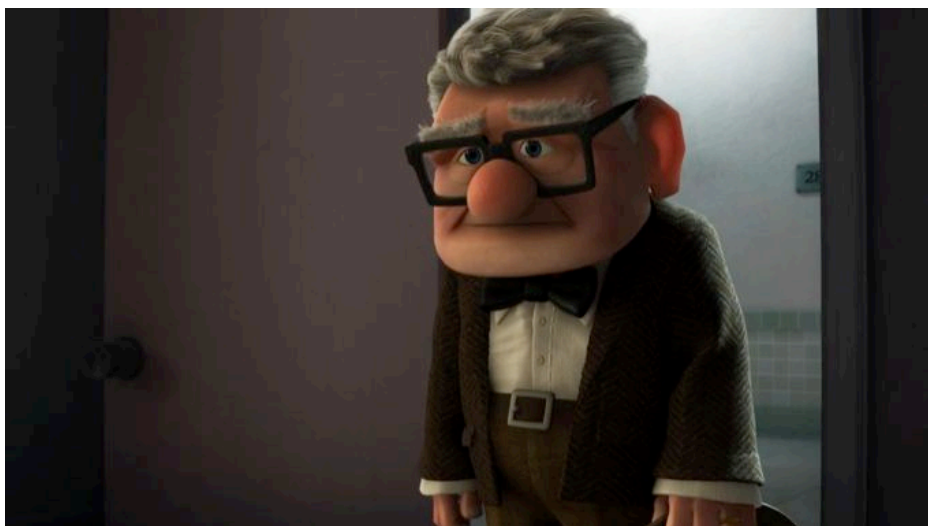
Po pádu Ellie se ocitáme znovu v nemocnici. Lze si všimnout, že kromě barevnosti, kompozice velmi připomíná záběr, když takto na lůžku ležel Carl, tenkrát však záběr měl mnohem pozitivnější vyznění. Ellie si čte v albu a přilétá k ní na balóнку zavěšená letenka, kterou Carl koupil. V expozici, když ještě byl Carl a Ellie dětmi, se stejným způso-

bem již „zpráva“ předávala – tento modrý balónek tak symbolicky orámovává společné přátelství a život Carla a Ellie.

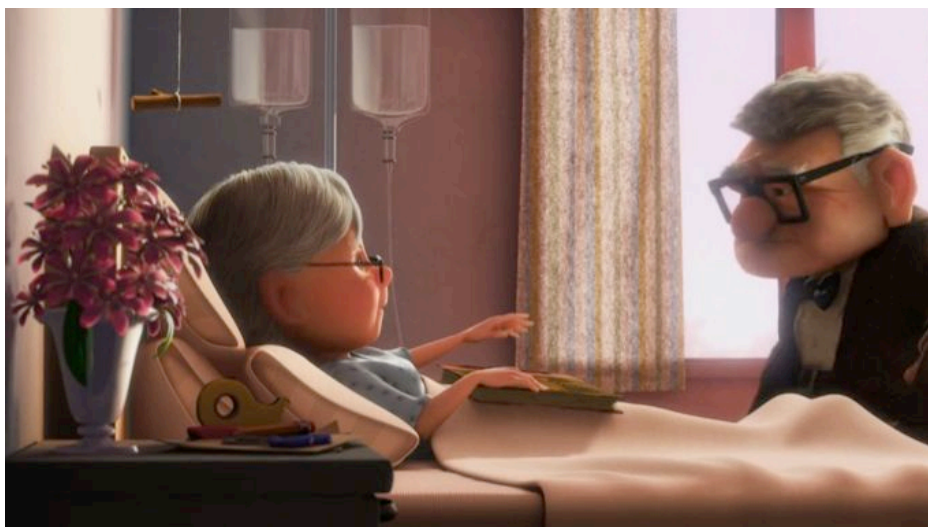
Něčím však může znervózňovat levý okraj rámu, vidíme tam již část stěny... jako bychom byli s kamerou na odchodu, může nám to připomenout záběr, když se z dětského pokoje dostáváme k výsledkům gynekologického vyšetření. Jako by se blížila špatná zpráva.



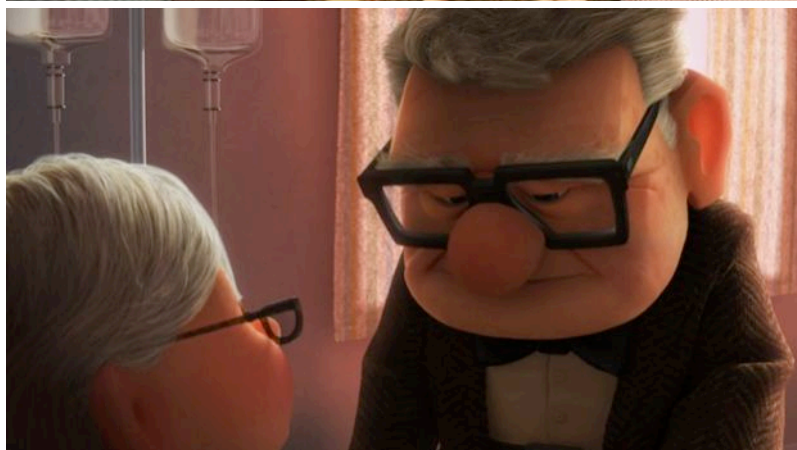
Balónek, který přilétá k Ellie ukazuje práci s mimozáběrovým prostorem – tušíme totiž vlevo stojícího Carla, ale až po nějaké chvíli nám jej po přímém stříhu tvůrci ukáží.



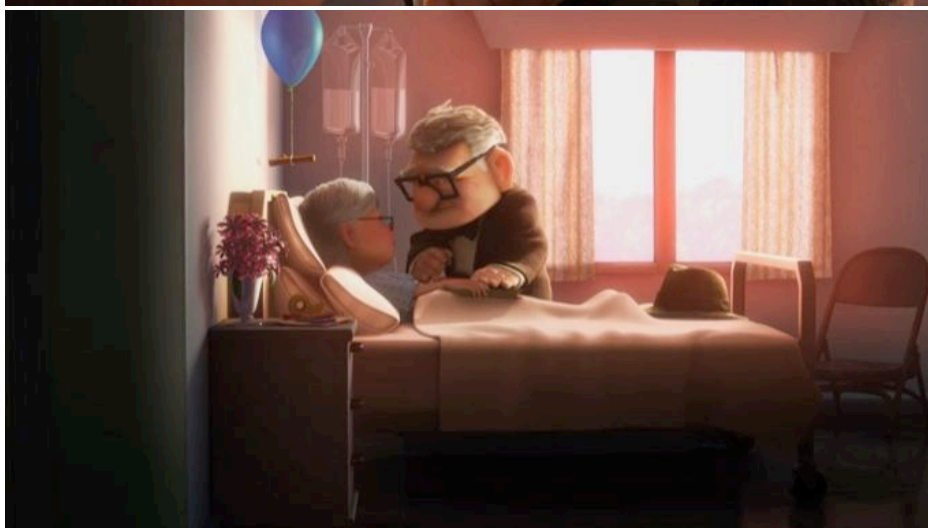
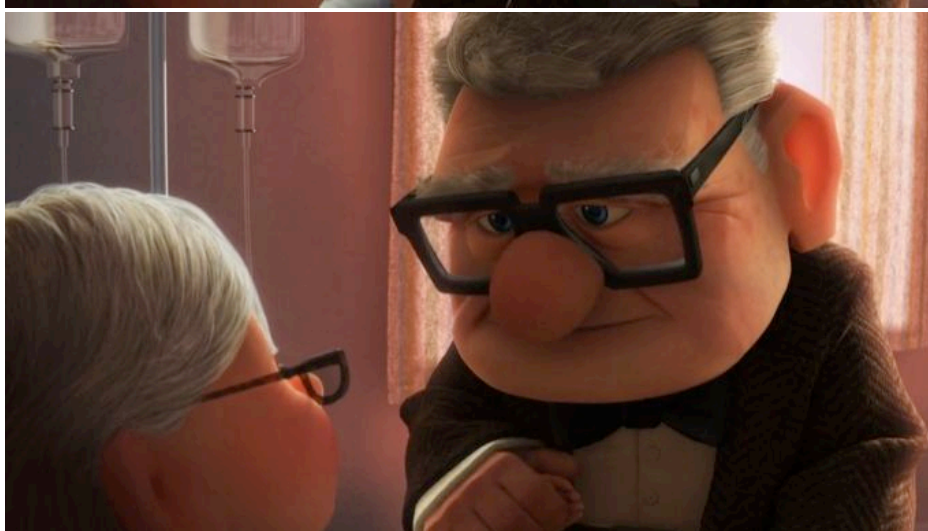
Tento záběr, kdy Carl usedá k Ellie, je jejich posledním v celém filmu. Obrazem postupují teplé barvy. Ellie přisune album k manželovi.



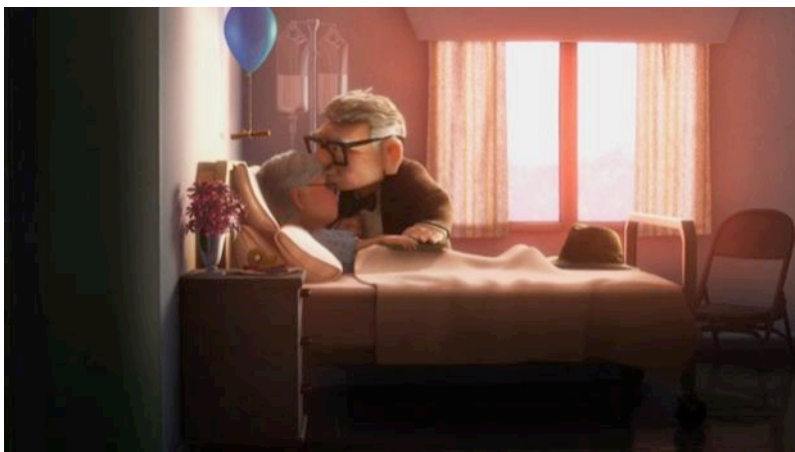
Ačkoliv divák patrně tuší, o jakou knihu se jedná, tvůrci ji ukáží z nadhledu a z detailu tak, aby byl dobře vidět její přebal. Spíše než podceňování diváka jde o zdůraznění nápisu – zejména pak slova „adventure“, které bezpochyby trápí Carla nejvíce. Jeho sklopená hlava a zrak napovídají, že si uvědomuje, že k realizaci jejich cesty za dobrodružstvím nedošlo. Slovo „adventure“ však ještě sehraje důležitou roli, když se v závěru filmu Carl dostane až na závěr alba a zjistí, že Ellie vnímala celý jejich společný život a vztah za dobrodružnou cestu a za plnění jejich snu.



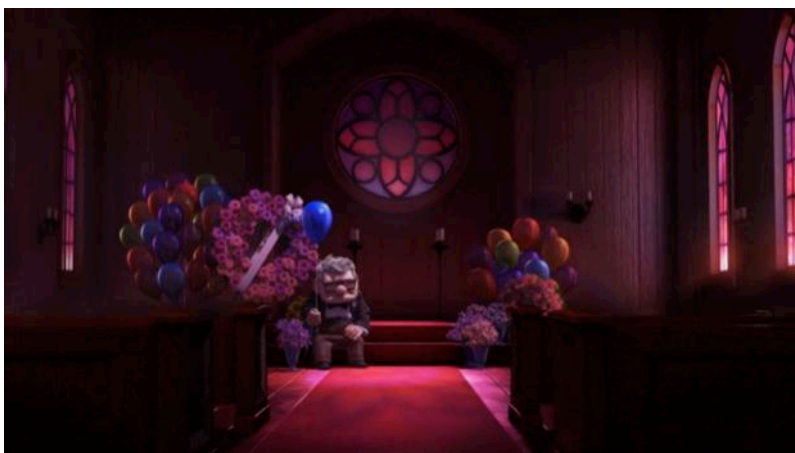
Poklidný záběr vyvrcholí dotekem Ellie, pohledí Carla po tváři. Toto gesto je velmi silné, neboť Carl i divák si uvědomí, že značí rozloučení.



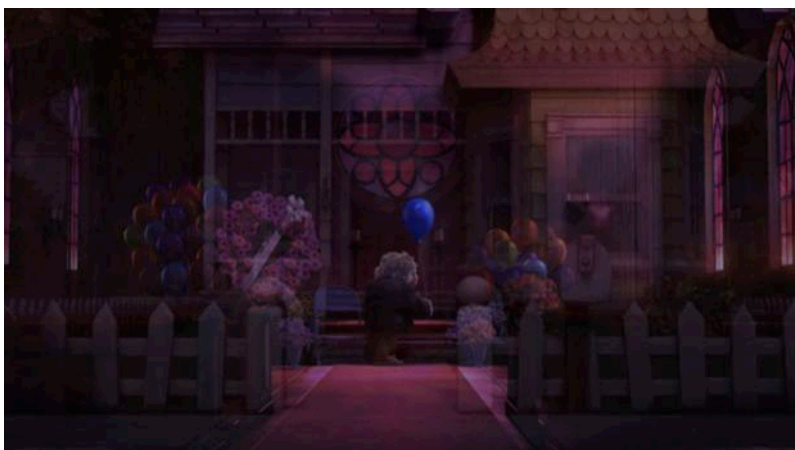
Carl ženu políbí na čelo, je to jeho sbohem...



Montážní sekvence směřuje do ticha. Carl v centrální kompozici a ve velmi teplých barvách sedí v kostele s modrým balónkem (ten známe už ze dvou míst filmu).



Tentokrát se zde objevuje prolínačka – spojení dvou záběrů, konec montáže a nástup do dalšího děje je obrazově symbolický. Při prolínání se totiž na moment spojí do jednoho obrazu kostel (ve významu smutku po Ellie) a dům, v němž Carl s Ellie bydlel a k němuž si Carl vybuduje pevný vztah a spojí si jej s Ellie.





První uvozující záběr a i záběr poslední obsahuje pohled na dům.

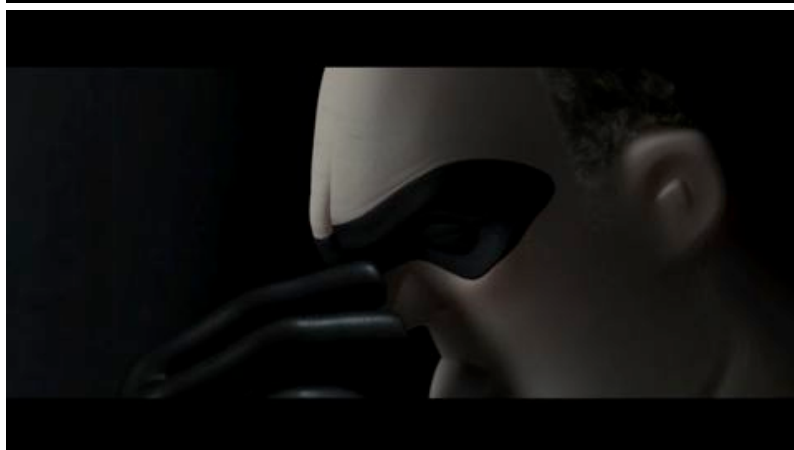


Probraná montážní sekvence je sice ve své jedinečnosti a komplexnosti ojedinělá v rámci produkce studia Pixar, přesto ukazuje, jak studio nakládá s dílčími prvky stříhové skladby (a také kompozice záběru). Opakování kompozičně podobných záběrů, orá-

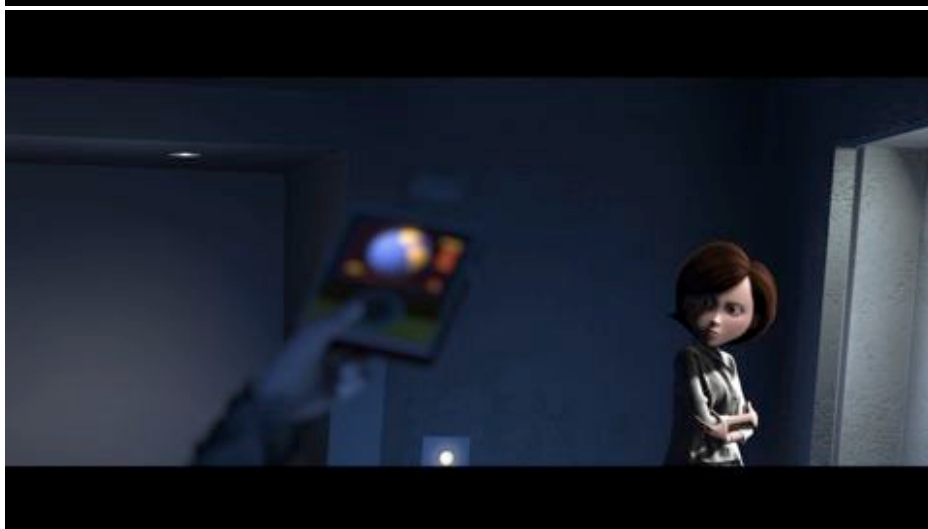
mování, časové elipsy, rytmické vztahy, kdy se úmyslně nějaká část zrychlí, aby lépe vyniklo zpomalení a naopak. V rámci produkce studia Pixar však najdeme i další atributy střihu – paralelní střih (když se prolíná minulost s přítomností v *Rebelce*) a především křížový střih. Jedno z jeho využití si předvedeme na části z *Úžasňákových*.



Křížový střih většinou slouží k lepší orientaci při akčních scénách (tzv. honičky), zejména však pomáhá budovat napětí. Kupříkladu zde. Panu Úžasňákovi se podaří dostat do zabezpečeného systému Kronos a zjišťuje, že Syndrom cíleně likviduje všechny superhrdiny.



Zatímco pan Úžasňák se snaží zjišťovat další informace, ocitáme se znovu na místě, kde Elastička s Ednou řeší skutečnost, že pan Úžasňák je znovu v akci. Respektive Elastička o ničem neví, jen podezírá, že její manžel někam jezdí, což jí Edna potvrdí. A nabídne jí ovladač, pomocí kterého může přesně detekovat místo, v němž se pan Úžasňák právě nachází.



V tomto momentě divák více zbystří, neboť je možné, že detekování pana Úžasňáka jej může ohrozit. Stříhem se dostáváme k němu, právě zjišťuje, zda je v databázi i jeho manželka. Je na seznamu hrdinů určených k likvidaci, ale u polohy zatím systém napíše, že je místo neznámé. Úžasňák si oddychne.



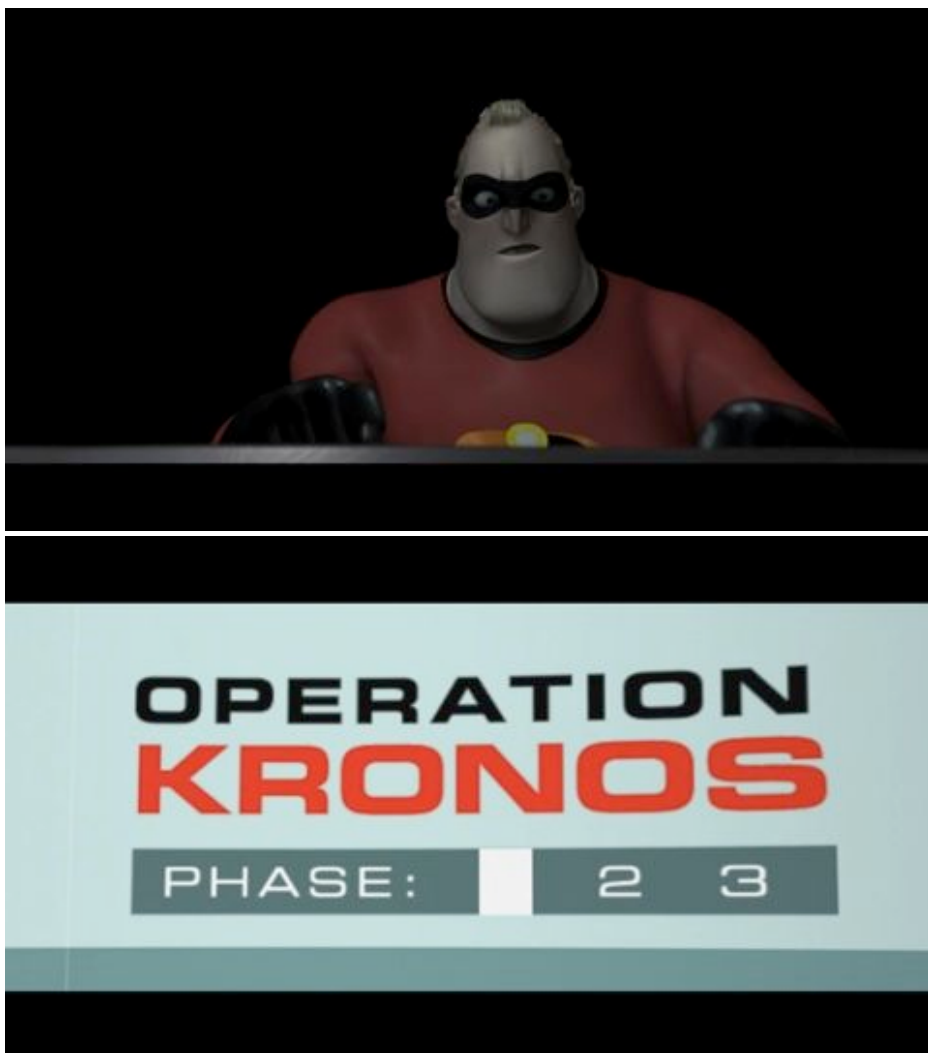
U svého jména najde již označení splnění úkolu, Syndrom tedy má za to, že pan Úžasňák už na ostrově živý není.

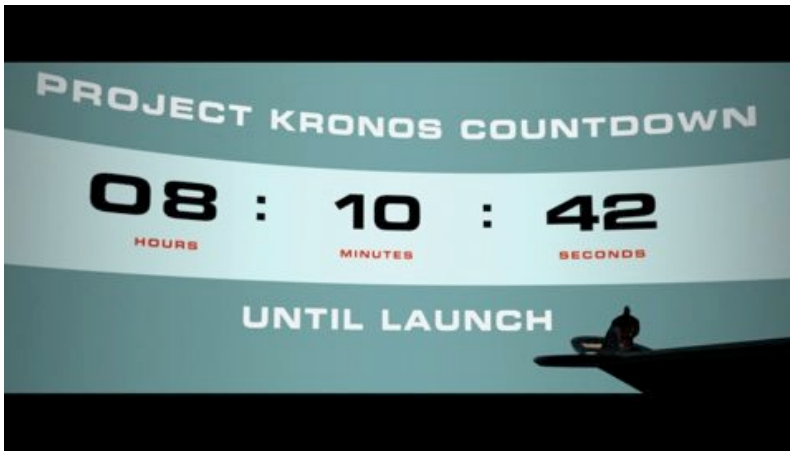


Právě v tento okamžik si do rukou bere Elastička ovladač.



Úžasňákovi to nedá a zjišťuje, co je to operace Kronos. Je v napětí, aby si jej nikdo nevšiml.





Když zjistí, že za nedlouho se akce Kronos spustí, stoupne si a chce rychle odejít a jednat. Jenže v té samé chvíli v Elastičce zvítězí potřeba zjistit, kde se její manžel nachází (důvěra prohraje) a stiskne tlačítko pro detekování místa.





Detekování spustí světlo (i se zvukem) na dresu pana Úžasňáka, čímž jej prozradí.



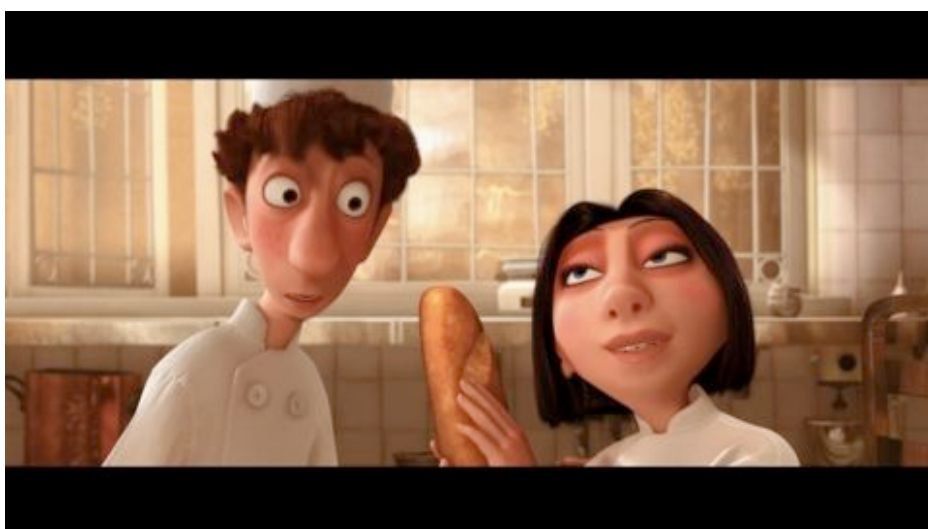
Ve velké hale se vysunou zbraně, speciální děla s hmotou, která Úžasňáka zastaví při útěku. V této scéně Pixar použije rapidmontáž.

10 ZVUKOVÁ SKLADBA

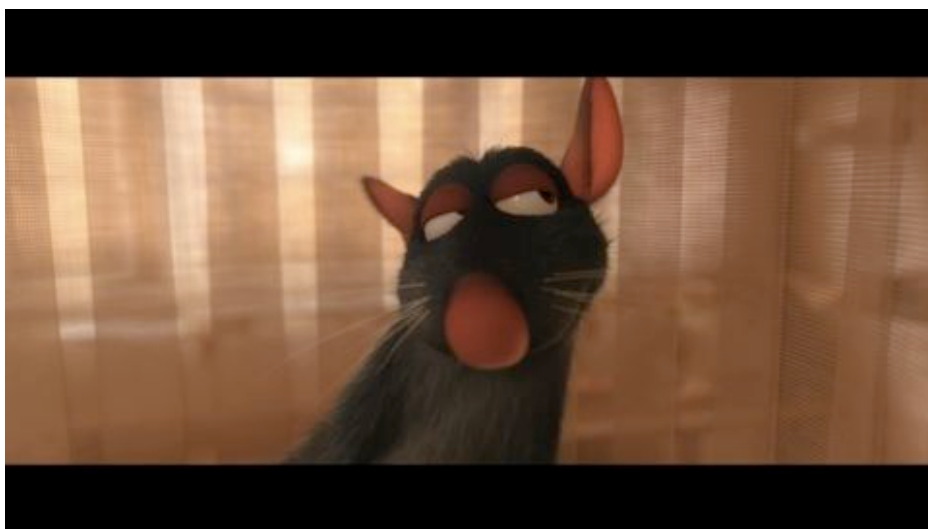
Zvukové skladbě filmů se nebudeme věnovat příliš podrobně, vyjmenujeme si pouze několik málo příkladů, které buďto dokládají dílčí prvky filmového zvuku, nebo představují ve svém uchopení invenční přístup studia Pixar.

V obecné rovině platí, že práce se zvukem i u studia Pixar především potvrzuje jeho základní vlastnosti – synchronizuje více smyslů, působí jako doprovod, dokáže občas změnit význam scény/obrazu, určuje pozornost diváka a také mu umožní předvídat, co se bude dít. Současně Pixar také využije i filmového ticha.

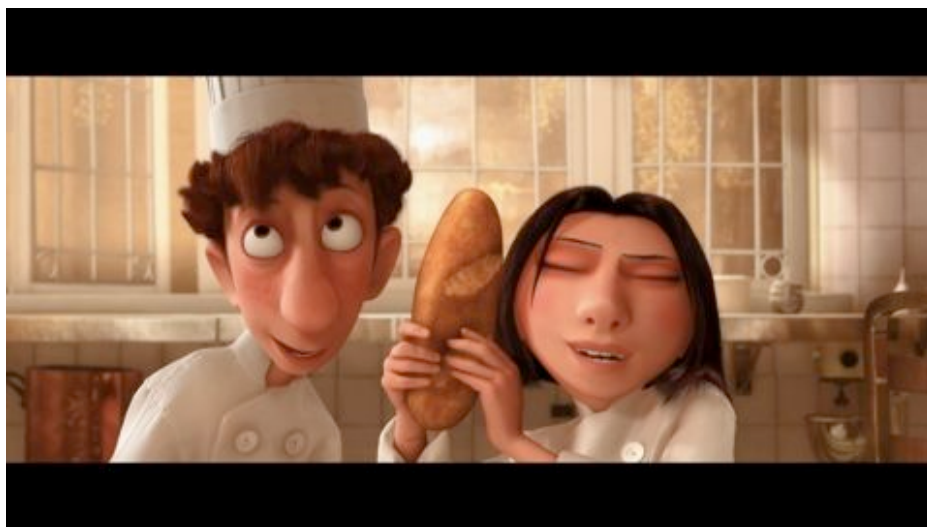
U první funkce se přímo nabízí film *Ratatouille*, kde i díky zvuku oslovuje záběr nejen náš zrak a sluch, ale také hmat, čich a chuť.



Collete vzývá vůni a chuť čerstvé bagety.



A jemným stiskem „vyvolá“ křehké zakřupání. Díky tomuto zvuku si dokážeme ještě mnohem lépe vybavit opravdu kvalitní a čerstvé pečivo, a tedy i jeho povrch, vůni a chuť.



S tím, jak umí zvuk mást nebo naopak dobře směřovat naši pozornost, pracují hodně *Příšerky s. r. o.*, neboť strašidla musejí být na zvuk velmi opatrná a naopak děti mají tendenci zvuk domýšlet nebo k němu přisuzovat jiné objekty. Ticho se u studia Pixar objevuje jakožto vygradování napínavé scény (např. příchod kobylek do mraveniště v *Životě brouka*) nebo dojemné scény (konec montáže ve *Vzhůru do oblak*).

Filmové ruchy mají svoji hlasitost, výšku i barvu, vše toto ovlivňuje a vytváří dynamiku, ale také orientaci, dramaturgii i humor. Pokud bychom měli vybrat jeden jediný příklad, byl by to *VALL-I*, neboť hlavní hrdinové nehovoří, ale pouze vydávají zvuky – každý daný zvuk má svoji barvu, tedy náladu, emoce, proto komunikace mezi roboty dokáže být natolik informativně bohatá, že divák chápe jejich jednání a vnímá jejich pocity.

Zvuk – a především jeho kategorie hudba – významně ovlivňují vyznění scény a divákovy emoce. Současně ale také určují dobu, v níž se příběh odehrává, a také lokalitu – dobře čitelné to je ve filmech *Ratatouille* a *Rebelka*. Hudba může i hrát jinou roli, například v krátkometrážním filmu *Koncert pro jednoho*, v němž o pozornost (a minci) malé dívky soupeří dva muzikanti. Skrze hru na housle to oběma pak ve finále holčička i „natře“.

Hudba odlehčuje situaci, třeba ve třetím díle *Příběhu hraček*, když se přepne Buzz Raketák do španělského modu a doprovází jej etnická hudba, což ovlivňuje i jeho pohyby. Právě v tomto filmu slouží hudba i jako reference na jiná díla, ale citace se objeví

už i v *Hledá se Nemo*, kde po příchodu Darly do zubní ordinace zazní pár taktů ze slavné sprchové scény Hitchcockova *Psycha*.

Filmová hudba může být nediegetická, což je častější, tedy tvůrci ji doplní dodatečně a není přímo spojena s příběhem a obrazem. Ve výjimečných případech se však objeví i hudba diegetická, a to je právě příklad *Koncertu pro jednoho*, popřípadě scén, když se v mizanscéně objeví i muzikanti (v *Životě brouka* a *Ratatouille*).

K hudbě pochopitelně nepatří pouze instrumentální muzika, ale také písně. Ty lze rozdělovat na takové, které zpívá přímo postava v rámci děje, aby předala nějakou tu více, tu méně podstatnou informaci divákům či okolí (typické pro tvorbu Walta Disneyho), nebo je zpívá postava, ale na pozadí obrazů, nevidíme tedy postavu přímo zpívat (typické pro studio Pixar v prvních dvou dílech *Příběhu hraček* a v *Rebelce*). A pro další studia, zejména pak DreamWorks bývá velmi často užitá třetí kategorie, písně nejsou spojeny přímo s danou postavou, ale mají sloužit jako podkres, utvářejí atmosféru, zvýrazňují emoce (v Pixaru se takové písně objevují v *Autech*) a často jde o populární a známé písně.

Zvuková složka filmu čítá kromě ruchů a hudby také mluvené slovo. Zatímco u klasických filmů Walta Disneyho se vyskytuje vypravěč, který příběh vykládá (mnohdy jde o orámování pomocí otevření pohádkové knihy a poté její uzavření), Pixar k tomuto ne sahá. Výjimku tvoří vnitřní sekvence s vyprávěním: příběh o královstvích v *Rebelce*, historie Kardanové Lhoty a Route 66 v *Autech* nebo vysvětlení, proč se stal z Lotsa zatrpklý a zlý medvěd v *Příběhu hraček 3*. S vypravěčem, který rámuje skutečně celý film, se setkáme až v posledním filmu *Univerzita pro příšerky*.

To, co by mělo z této stručné kapitoly vyplynout, se nachází především v porovnání práce s písněmi u Pixaru a u ostatních filmů Walta Disneyho a u dalších studií, které se zaměřují na 3D animované filmy pro rodinu. Pixar písně volí velmi zřídka, spíše jen do úvodních či závěrečných titulků (což je obecně trend Hollywoodu), výjimku představují uvedené příklad z *Příběhů hraček 1 a 2*, *Rebelky* a *Aut*. Stejně „skoupé“ je studio Pixar na využití vypravěčů, jen čas od času zvolí vnitřní vyprávění, které má odkrýt nějakou motivaci postav a umožnit nahlédnout hlouběji do souvislostí uvnitř fabule. Rozebraná montážní sekvence ze *Vzhůru do oblak* však ukazuje, že toto vše lze odvyprávět i bez komentáře. Nejzajímavějším příkladem co do práce se zvukem se pojí s filmem *VALL-I*, kde právě zvuk velmi pomáhá hře postav, to proto, že roboti přeci jen nemohou tolik hrát mimikou a ani příliš pomocí gest a pohybu těla.

ZÁVĚR

V úvodu celého textu jsem uvedl, že analýza studia Pixar je jako práce se živým organismem. Opakovaně jsem na toto při psaní narážel, neboť jen co jsem tu kterou kapitolu dopsal, napadlo mne dalších pět, deset příkladů, které jsem mohl do ní zařadit. Navíc struktura, kterou jsem použil, sice má svoji logiku a drží se základního členění filmové řeči, resp. úvahám o ní, současně mnohdy odděluje něco, co spolu neustále komunikuje a souvisí. Proto například rozborů v kapitole *kamera* pracují i s komentáři k mizanscéně či vyprávění jako takovému. A i proto jsem byl vlastně nucen k tomu, abych některé momenty z filmů nebo soudy o postavách vynášel opakovaně, jen zkrátka v poněkud jiných souvislostech.

Při psaní jsem opakovaně řešil, do jaké míry mám zmiňovat i krátkometrážní tvorbu. Ve výsledku se jí nevěnuji tolik, jak by si možná zasloužila, na druhou stranu k ní směřuje text tehdy, pokud daný krátkometrážní film přináší nějakou ojedinělost, než že by pouze stvrzoval to, co platí všeobecně. Právě tato poznámka je důležitá, zobecnitelná specifika tvorby totiž neplatí pouze pro celovečerní produkci, ale i pro tu krátkometrážní, pakliže to není v práci uvedeno jinak.

Závěry takových prací, jako je tato, povětšinou zobecňují něco, co bylo v dílčích kapitolách probráno, nebo sumarizují jednotlivé soudy. Aniž bych chtěl jít za každou cenu proti tradici, nebudu se jí tak striktně držet. Byť text koncipuji jako mozaiku rozborů konkrétních vybraných záběrů, scén a filmů, tyto mikroanalýzy de facto utvářejí obraz o poetice studia. To, že rozeberu při mizanscéně pouze několik málo příkladů, neznamená, že by v ostatních titulech se přístup lišil, naopak – vybral jsem především ty příklady, které velmi vhodně/názorně demonstrují to, co je pro studio Pixar typické. Usoudil jsem jen, že nemá smysl u každé položky (například křížový střih) vypsat všechna místa ve všech filmech, kde se prvek objevuje. Jedním dechem však dodávám, že v části o typologii postav jsem byl v tomto směru přeci jen *odlišný*. Na konci řady podkapitol jsem poznatky zobecnil a ještě i postavil do srovnání s tradiční Disneyho tvorbou. To proto, neboť – jak jsem v úvodu zmínil – jsou právě postavy tím, co považují na studiu Pixar za stěžejní.

Když jsem v úvodu psal o propojení své pedagogické praxe se stylem psaní a rozhodnutím text přednostně postavit na vlastní schopnosti hledat nové souvislosti a analyzovat produkci Pixaru, opomenul jsem zmínit ještě jeden z důležitých cílů, s nimiž jsem ke psaní vstupoval a který mne při tvorbě ovlivňoval. Chci totiž, aby práce nebyla pouze vnořením do poetiky studia Pixar, ale aby současně ukázala, jak lze nad animovanými filmy (a i dalšími studii) přemýšlet. Stejně jako vybrané části z filmů a obrázky z nich

zastupují specifika Pixaru, lze je brát i jako ilustraci způsobu, jak kriticky film vnímat, jak hledat prvky, které mohou naše divácké přijetí ovlivňovat.

Text tak může (a je to i jeho ambicí) působit na čtenáře coby na diváky a vést je k analytičtějšímu uvažování nad audiovizuálním dílem, přimět ke kritičtějšímu vnímání (nejen) hollywoodské animované produkce. Ne nutně to znamená skeptičtější nazírání, naopak, skrze mnoho detailů při rozborech filmů studia Pixar vyvěrá napovrch fascinující práce s filmovou řečí, s příběhy, ona možnost, jak dobré myšlenky lze *masivně* šířit dál. Některé vycítíme na první pohled, jiné přečte spíše naše podvědomí, ostatní mohou zůstat skryté. I proto text o poetice studia Pixar, jak doufám, může být užitečný – na srozumitelné kostře ukázal, co všechno náš pocit z filmu utváří, kde je možné se ještě dívat pečlivěji a co naopak může umně manipulovat s naším vlastním názorem.

Ne, práce není uzavřená. Nejenže ke každému z témat lze doplnit další zajímavé příklady, nebo k nim i vnést polemiku, také každá z kapitol se může rozrůst o specifičtější problematiku (především v rámci stříhové a zvukové skladby). A v neposlední řadě, studio Pixar tvoří dál, a proto má práce přímo vybízí k tomu, aby za nějaký čas byla aktualizována, doplněna, nebo dokonce ve svých postřezích i přehodnocena.

A když je řeč o neuzavřenosti a neustálém vývoji, myslím, že je pravý čas text zakončit nejslavnější větou studia Pixar: *Do nekonečna a ještě dál!*

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ALTMAN, Rick. *Film/genre*. London: BFI Publishing, 1999, x, 246 p. ISBN 08-517-0717-3.

ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. 2., aktualiz. vyd., V Portálu 1. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-640-3.

ARISTOTELÉS. *Poetika*: řecko-česky. 1. vyd. Editor Milan Mráz. Praha: Oikoy-menh, 2008, 289 s. Knihovna antické tradice, sv. 7. ISBN 978-807-2981-311.

BALIO, Tino. *Grand design: Hollywood as a modern business enterprise, 1930-1939*. Berkeley: University of California Press, 1995, p. 179. History of the American cinema, v. 5. ISBN 0520203348.

BLATNÝ, M.a kolektiv. *Psychologie osobnosti. Hlavní témata, současné přístupy*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2010. ISBN 978-80-247-3434-7.

BILYK, Lissa. Disney's Working Class Princess: The Princess And The Frog. In: *Lissa Writes* [online]. 2011, 24.8.2011 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://lissawrites.wordpress.com/2011/08/24/disneys-working-class-princess-the-princess-and-the-frog/>

BORDWELL, David. *Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. 1st Harvard University Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1991, s. 147. Harvard film studies. ISBN 067454336x.

BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, 2007. ISBN 978-0415977784.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

CAPODAGLI, Bill a Lynn JACKSON. *Innovate the Pixar way: business lessons from the world's most creative corporate playground*. New York: McGraw-Hill, c2010, xv, 208 p. ISBN 00-716-3893-8.

DAVIS, A. M. *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. John Libbey Publishing Ltd., 2009. ISBN 0-86196-673-2.

ERIKSON. *Dětství a společnost*. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-380-8.

FILA, Kamil. Pusťte dětem raději porno než Auta 2. In: *Aktuálně.cz* [online]. 2011, 3.8.2011 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=709336>

FILA, Kamil. Toy Story 3 dokonalostí maskuje rozpolcenost. In: *Aktuálně.cz* [online]. 2010, 18.6.2010 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=670988>

GRANT, Barry Keith. *Film genre reader III*. Austin, Tex.: University of Texas Press, 2003, xx, 636 p. ISBN 02-927-0185-3.

GREGOR, Lukáš. Rodinný film jako žánr, *Homo Felix*, 1/2011, str. 5, ISSN: 1338–2268

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

GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, II. Díl – Studio Pixar*, VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-31-6

GREGOR, Lukáš. Tři základní funkce hudby ve filmech Walta Disneyho, *Homo Felix*, 1/2012, str. 24, ISSN: 1338–2268

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

HAJZLER, Tomáš. *Peníze, nebo život*. Praha: PeopleComm, 2013. ISBN 9788090489035.

ISAACSON, Walter. *Steve Jobs*. Vyd. 1. Praha: Práh, 2011, 678 s., [16] s. obr. příl. ISBN 978-80-7252-352-8.

JOHNSTON, O. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN 978-078686070-8.

KERLOW, I. *Mistrovství 3D animace*. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-2717-9.

KOKEŠ, Radomír. Rebelka válčí s matkou přímočaře a vypiplaně. In: *Aktuálně.cz* [online]. 2012, 29.8.2012 [cit. 2013-04-03]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=755842>

KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

NAKONEČNÝ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1680-5. SMĚKAL, V. *Pozvání do psychologie osobnosti*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu.

PAIK, Karen. *To infinity and beyond!: the story of Pixar Animation Studios*. San Francisco: Chronicle Books, c2007, 303 p. ISBN 08-118-5012-9.

PRICE, David A. *The Pixar Touch: The Making of a Company*. New York: Alfred A. Knopf, 2008. ISBN 978-0-307-26575-3.

ROBINSON, Tom. The portrayal of older characters in Disney animated films. *Journal of aging studies*. 2007, roč. 21, č. 3, 203 -213. ISSN 0890-4065.

ROSS, Deborah. Escape from wonderland: Disney and the female imagination. *Marvels & Tales*. 2004, roč. 18, č. 53, s. 53-66. ISSN 1521-4281.

THOMAS, Frank, Ollie JOHNSTON a Frank THOMAS. *The illusion of life: Disney animation*. 1st Hyperion ed. New York: Hyperion, 1995, 575 p. ISBN 07-868-6070-7.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Princeton, N.J: Princeton University Press, 1988. ISBN 978-069-1014-531.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. 2. printing. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1999, p. 21-49. ISBN 9780674839755.

TUDOR, Andrew. *Theories of film*. New York: Viking Press, 1974c1973, p. 135. ISBN 0670019658.

VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1832-6.

WARD, A. R. *Mouse Morality. The Rhetoric of Disney Animated Film*. The University of Texas Press, 2009. ISBN 0-292-79152-6.

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

PIXAR ANIMATION STUDIOS

Luxo Jr. (1986)

Sen o klaunovi (Red`s Dream, 1987)

Plechový panáček (Tin Toy, 1988)

Suvenýry (Knick Knack, 1989)

Toy Story: Příběh hraček (Toy Story, 1995)

Geriho hra (Geri`s Game, 1997)

Život brouka (A Bug`s Life, 1998)

Toy Story: Příběh hraček 2 (Toy Story 2, 1999)

Pro ptáčky (For the Birds, 2000)

Příšerky s. r. o. (Monsters, Inc, 2001)

Hledá se Nemo (Finding Nemo, 2003)

Kapela pro jednoho (One Man Band, 2005)

Auta (Cars, 2006)

Ratatouille (2007)

VALL-I (WALL-E, 2008)

Vzhůru do oblak (Up, 2009)

Toy Story: Příběh hraček 3 (Toy Story 3, 2010)

Auta 2 (Cars 2, 2011)

La Luna (2011)

Rebelka (Brave, 2012)

WALT DISNEY COMPANY

Sněhurka a sedm trpaslíků (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)

Pinocchio (Pinocchio, 1940)

Dumbo (Dumbo, 1941)

Bambi (Bambi, 1942)

Popelka (Cinderella, 1950)

Peter Pan (Peter Pan, 1953)

Lady a Tramp (Lady and the Tramp, 1955)

Šípková Růženka (Sleeping Beauty, 1959)

101 dalmatinů (One Hundred and One Dalmatians, 1961)

Kniha džunglí (The Jungle Book, 1967)

Aristokočky (The AristoCats, 1970)

Robin Hood (Robin Hood, 1973)

Malá mořská víla (The Little Mermaid, 1989)

Kráska a zvíře (Beauty and the Beast, 1991)

Aladin (Aladdin, 1992)

Lví král (The Lion King, 1994)

Pocahontas (Pocahontas, 1995)

Zvoník u Matky Boží (The Hunchback of Notre Dame, 1996) Herkules (Hercules, 1997)

Legenda o Mulan (Mulan, 1998)

Tarzan (Tarzan, 1999)

Lilo a Stitch (Lilo & Stitch, 2002)

Medvědí bratři (Brother Bear, 2003)

Princezna a žabák (The Princess and the Frog, 2009)

OSTATNÍ STUDIA

Divočina (The Wild, 2006)

Divoké vlny (Surf's Up, 2007)

Doba ledová (Ice Age, 2002)

Happy Feet (Happy Feet, 2006)

Pan Včelka (Bee Movie, 2007)

Příběh žraloka (Shark Tale, 2004)

Robinsonovi (Meet the Robinsons, 2007)

Shrek (Shrek, 2001)

Spláchnutej (Flushed Away, 2006)

Strašpytlík (Chicken Little, 2005)

V tom domě straší (Monster House, 2006)

Pozn.: obrázky vznikly jako snímky obrazovky při přehrávání audiovizuálních děl

PUBLIKAČNÍ ČINNOST

2010: *Současný český a slovenský film – pluralita estetických, kulturních a ideových konceptů: Několik poznámek k ukázkové nekonceptčnosti dramaturgie ve filmu Kozí příběh: Pověsti staré Prahy.* Olomouc: UPOL, 2010, s. 185-198. ISBN 978-80-244-2605-1.

2011: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company,* VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4

2011: *Základy analýzy animovaného filmu,* Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

2011: *Mac pro úplně začátečníky,* Computer Press, 2011, ISBN: 978-80-251-3229-6

2011: *iPad - Průvodce s tipy a triky,* Computer Press, 2011, ISBN: 978-80-251-3336-1

2011: Rodinný film jako žánr, *Homo Felix*, 1/2011, str. 5, ISSN: 1338–2268

2011: Toy Story 3: Příběh hraček, *Homo Felix*, 1/2011, str. 2, ISSN: 1338–2268

2011: Psychologické konflikty v trilogii Toy Story: Příběh hraček, *Aspekt*, 1/2011, str. 65, ISSN: 1805–0085

2012: Je čas zahodit skepsi, *Cinepur*, č. 82 (2012), s. 16, ISSN: 1213-516X

2012: Struktura osobnosti a osobnostní rysy kladných postav ve 2D animovaných filmech Walta Disneyho, *Aspekt*, 2/2012, str. 8-23, ISSN: 1805–0085

2012: Tři základní funkce hudby ve filmech Walta Disneyho, *Homo Felix*, 1/2012, str. 24, ISSN: 1338–2268

2013: Pocahontas – Tři podoby jednoho symbolu, *Homo Felix*, 1/2013, s. 14-18, ISSN: 1338–2268

2013: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, II. Díl – Studio Pixar,* VeRBuM, 2011, ISBN: 978-80-87500-31-6

CURRICULUM VITAE

Osobní údaje

Jméno a příjmení, titul: Lukáš Gregor, Mgr.

Datum narození: 25.9.1983

Adresa: Na Pískách 54, Bohumín 4, 735 52

Vzdělání

1990-1999: Základní škola Marie Kudeřikové ve Strážnici

1999-2003: Purkyňovo gymnázium ve Strážnici

2003-2006: teorie a dějiny dramatických umění, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Bc.

2006-2008: teorie a dějiny dramatických umění, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Mgr.

2010-dosud: multimedia a design, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, doktorské studium

Praxe

2006-2009: Pastiche Filmz, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, dramaturg a vedoucí filmového klubu

2006-2009: Filmový online časopis 25fps, šéfredaktor

2007-2008: Mezinárodní festival Divadelní Flora v Olomouci, dramaturg a shipper filmové části

2008: Mezinárodní festival populárně-vědeckých filmů Academia Film Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, shipper

2008: Archivní seminář v Uherském Hradišti, Asociace českých filmových klubů, dramaturg

2008: Letní filmová škola v Uherském Hradišti, Asociace českých filmových klubů, shipper

2008: Mladá Fronta DNES, divadelní recenzent

2008-2010: Kulturní noviny A2, recenzent

2008-2009: Přehlídka animovaného filmu, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, dramaturg a shipper

2008-2009: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, externí pedagog

2009: TV Barrandov, dramaturg a producent týdeníku Profilm

2009-2010: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, vedení filmových seminářů pro studenty prvních ročníků Katedry divadelních, filmových a mediálních studií

2009-2012: Filmová škola Zlín, pedagog

2009-dosud: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, akademický pracovník

2010: Mezinárodní festival animovaného filmu AniFest, AniFest s.r.o., dramaturg

2010-dosud: FILMART, Arcidiecézní muzeum Olomouc, dramaturg a vedoucí filmového klubu

2010-dosud: Jan Melvil Publishing s.r.o., šéfredaktor webu Mitvsehotovo.cz

2011: Computer Press, externí redaktor

2011-2013: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, vedoucí Kabinetu teoretických studií

2011-dosud: lektorská činnost (firmy, veřejnost, vzdělávací instituce) na živnostenský list

2012-2013: Mezinárodní festival animovaného filmu AniFest, AniFest s.r.o., člen umělecké rady festivalu

2012-dosud: Česká televize Brno, dramaturg

2013-dosud: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, vedoucí Ateliéru Animovaná tvorba

