

# **Svědění v animovaných filmech studia Walt Disney**

Aneta Paulíny

---

Bakalářská práce  
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Aneta Paulíny**  
Osobní číslo: **K19099**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Svědomí v animovaných filmech studia Walt Disney**  
  
**2. praktická část:**  
**Pouta – kreslený animovaný film**

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části BP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

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

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

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

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

### 2. praktická část:

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

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

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

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.  
JACHNIN, Boris. Walt Disney. Praha: Československý filmový ústav, 1990. ISBN 80-7004-037-8.  
URBAN, Lukáš. *Sociologie: klíčová témata a pojmy*. Praha: Grada, 2017. ISBN 978-80-247-5774-2.  
Animace a doba 1955-2000. Praha : Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Kateřina Čupová**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**



---

**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan

**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

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

### Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Aneta Paulíny

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Přehled celovečerními animovanými filmy studia Walt Disney Animation Studios z pohledu tématu svědomí. Zamyšlení nad významem tohoto tématu na historickém pozadí a možnostmi zobrazení či personifikace svědomí, jako i podobných abstraktních jevů.

Klíčová slova: svědomí, animovaný film, Walt Disney, morálka, dobro, zlo, psychologie, abstraktno

## **ABSTRACT**

An overview of the topic „conscience“ in the Walt Disney Animation Studio feature-length animated films. The thesis examines this topic in order to describe its changes throughout the history of Walt Disney animation and consider the possibilities of its use as a personified character in the story.

Keywords: conscience, animated film, Walt Disney, morality, good, bad, psychology, abstraction

*„Život se skládá ze světla a stínů, a byli bychom nepravdiví, neupřímní a pokrytci, kdybychom se snažili předstírat, že žádné stíny neexistují. Většina věcí je dobrá, a to jsou ty nejsilnější věci; ale jsou i zlé věci a neděláte dítěti laskavost tím, že se ho snažíte chránit před realitou. Důležité je naučit dítě, že dobro může vždy zvítězit nad zlem.“*

Walt Disney

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

**OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 POJEM SVĚDOMÍ</b> .....	<b>11</b>
1.1 SOCIOLOGIE.....	11
1.2 PSYCHOLOGIE.....	11
1.3 BĚŽNÉ CHÁPÁNÍ .....	13
1.4 SVĚDOMÍ VE FILMU .....	13
<b>2 WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS</b> .....	<b>15</b>
2.1 OKRUH ZKOUMANÝCH FILMŮ .....	15
2.2 VÝSLEDKY PRŮZKUMU .....	15
2.2.1 Zobrazení vs. zmínka .....	18
2.2.2 Význam role .....	19
2.2.3 Koho se týká.....	20
2.3 PŘEHLED V ŠIRŠÍM KONTEXTU .....	20
2.3.1 Raná tvorba.....	20
2.3.2 Uvnitř jedné postavy .....	22
2.3.3 Současnost.....	25
<b>3 ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ</b> .....	<b>29</b>
3.1 LVÍ KRÁL .....	29
3.2 NENÍ KRÁL JAKO KRÁL.....	33
3.3 POKAHONTAS .....	35
3.4 PINOCCHIO .....	38
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>43</b>
<b>4 KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM „POUTA“</b> .....	<b>44</b>
4.1 NÁMĚT .....	44
4.1.1 Vývoj námětu .....	44
4.1.2 Příběh .....	45
4.2 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	46
4.2.1 Zobrazení psychologie postavy .....	46
4.2.2 Character design .....	47
4.2.3 Prostředí .....	48
4.3 SPOLUPRÁCE .....	49
4.3.1 Střih .....	49
4.3.2 Hudba .....	50
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>52</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>53</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>55</b>
<b>SEZNAM POSUZOVANÝCH FILMŮ</b> .....	<b>56</b>



## ÚVOD

Vnitřní hlas, morální kompas, soudce, ... existuje mnoho podobných obrazných pojmenování pro jev, jakým chápeme Svědomí, a vychází z naší přirozenosti personifikovat veškeré abstraktno, kterému nerozumíme. Již dlouho se ho lidé snaží popsat z mnoho různých pohledů, přitom, snažíme-li se žít „dobře“, stojí u základu našeho jednání. Problematika zobrazování abstraktních, například psychologických, jevů mě vždy zajímala v umění celkově, a tedy i v oblasti animovaného filmu – ať už u filmů autorských, tak i mainstreamové celovečerní tvorby. Proto jsem se rozhodla vydat tímto směrem i v mé bakalářské práci.

V teoretické části se zaměřuji na to, jak s tímto tématem pracuje animovaný film pro rodinné publikum. Svůj výběr jsem soustředila na filmy Walt Disney Animation Studios, jakožto studia s nejobsáhlejší filmografií mainstreamové celovečerní animované produkce, a procházela je hlavně ze tří pohledů:

- ❖ Jakou roli ve filmech hraje v návaznosti na současné chápání svědomí v sociologii a psychologii
- ❖ Jak se jeho použití mění na pozadí historie
- ❖ A jakými prostředky je vyjádřeno v obraze a ději

Výsledky pak posloužily k vyzdvižení různorodých inspirativních možností a tendencí v přístupu k tématu svědomí, a interpretaci jejich změn na pozadí historie.

V praktické části se věnuji svému bakalářskému animovanému filmu, ve kterém se taktéž zabývám zobrazením psychologie postavy. Tou se nakonec nestalo přímo svědomí, avšak celý proces úzce souvisel s rešerší a zabýváním se tímto tématem. Popisuji jeho vývoj od inspirace, námětu, hledání řešení zobrazení psychologické roviny, až po samotnou realizaci.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 POJEM SVĚDOMÍ

Svědomí, jak sám název naznačuje, souvisí úzce s vědomím (podle lat. conscientia, vlastně „spoluvědomí“, „vědomí“) [1]. V mnoha jazycích je slovo pro obě označení totožné (například anglicky conscience), i v češtině původně znamenalo „společné vědění“ o něčem a označovalo také „svědectví“. Tento specifický název jsme dlouho neměli, filozofové např. starověkého Řecka používali tzv. „daimonion“, jež připodobňovali Božímu hlasu, nebo hlasu rozumu [2]. Současný význam pak převzal prvek objektivity, závaznosti. Jeho chápání a zkoumání vyšlo z teologie a filozofie, na které navazují další vědy, jako psychologie, sociologie, či neurověda. Jedná se o abstraktní pojem, jehož přesnou definici popsat či změřit nelze, lze však popsat jeho znaky a projevy.

### 1.1 Sociologie

V Sociologickém slovníku se dočteme, že „Svědomí je vnitřní mravní regulativ člověka, způsobilost jedince provádět sebekontrolu vlastního jednání, samostatně formulovat mravní povinnosti, a to především vlastní, požadovat na sobě jejich plnění a provádět sebehodnocení vlastních činů.“ [3].

Je vnímáno jako vnitřní mechanismus sociální kontroly – jako funkční prostředek, soubor etických a morálních principů, kterými se člověk řídí. Míra jeho závislosti na vlivech sociálních je předmětem diskuse [10]. Slouží však k správnému fungování jedince ve společnosti.

### 1.2 Psychologie

Z hlediska psychologie je svědomí neoddělitelné od vědomí a schopnosti sebereflexe. Ta umožňuje našemu vědomí uvědomit si samo sebe, pozorovat vlastní činnost a také identifikovat minulé omyly (John Lock). Ohledně definice existují různé výklady a názory, dle různých přístupů (např. dle Freuda je svědomí součástí superega, které shůry ovlivňuje ego jako síla protikladná vůči ID, které zastupuje intuici a touží po slasti) [4].

Zásadní jsou však pro mou práci výzkumy týkající se vývoje morálního úsudku člověka, tedy otázek toho, co je správné – spravedlivé – dobré, a co nesprávné – nespravedlivé – špatné. Jejich vývoj pozorujeme od dětství do věku dospívání. Tři stádia takového vývoje sepsal významný švýcarský psycholog, vědec a filozof, Jean Piaget (1896–1980):

- ❖ předkonvenční (trest vs odměna, „dobré“ a „zlé“ jednání určuje autorita)

- ❖ konvenční (určováno pravidly, sociálními normami, řádem)
- ❖ postkonvenční (vlastní zásady v rozporu se zákonem či autoritou, musí obstát sám před sebou)

Jeho práci později zkoumal mj. americký psycholog Lawrence Kohlberg (1927–1987), který potvrdil Piagetovo rozdělení, ale rozepsal je do 6 stupňů:

- ❖ 1. stupeň (orientace na trest a poslušnost, co není trestáno je dobré)
- ❖ 2. stupeň (účelová orientace, podle vlastních zájmů bez ohledu na druhé, dítě např. nechápe, proč rodič nepožaduje po mladším sourozenci stejné věci jako po něm)
- ❖ 3. stupeň (orientace na souhlas ostatních, normy sociální skupiny – např. spolužáci)
- ❖ 4. stupeň (právo a pořádek, respektování zákonů, autorit, povinnosti)
- ❖ 5. stupeň (všeobecně vnímaná práva a standardy, prospěch pro co nejvíce lidí)
- ❖ 6. stupeň (právo vymezeno jako vědomé rozhodnutí, zvolené principy etiky, morálka intuitivní)

Celkově pak rozlišujeme morální usuzování na **heteronomní** – kdy je naše svědomí formováno a určováno někým jiným než námi, tedy autoritami (rodiče, učitelé...), skupinami (spolužáci), či očekáváním společnosti. Autorita stanovuje kritéria mravního hodnocení a úsudku, které se vztahuje na všechny souvislosti týkající se dítěte. Toto přetrvává od předškolního věku do 1.-2. třídy základní školy.

Období **tranzitorní** odpovídá stádiu konkrétních operací v rámci vývoje myšlení. Dítě vykazuje rysy heteronomního i autonomního stádia. Obecně a také v morálních otázkách začíná nesouhlasit s názory druhých lidí, resp. autorit, a již chápe, že pravidla se mohou změnit pod vlivem okolností. Mezi 5 a 11 lety dítě začíná chápat složitost následků některých činů a začíná si také uvědomovat, že je možné některé skutky odčinit a dosáhnout nápravy.

A **autonomní** – kdy je morálka dotvářena mravními principy, které si člověk utváří sám na základě svého rozumu a svědomí. Dochází k tomu v návaznosti na rozvoj intelektu, logického úsudku, který je podmínkou chápání dítěte na obecné úrovni. Stává se tak v době

dospívání, kdy dítě již dokáže sebe-reflektivně utvářet představu o vlastní hodnotové hierarchii vedoucí později k osobní životní filozofii, ke smyslu vlastního života. [4]

### 1.3 Běžné chápání

O svědomí se zajímá také neurověda, která se snaží vysvětlit jeho biologický původ, filozofie, kde nalezneme různé teorie a názory (někteří je považovali za vrozené, jiní za zcela společensky vytvořené), a také teologie, která taktéž vedle působení nachází jeho původ a opodstatnění. Do těchto disciplín však pro potřeby této práce již nebudu zabíhat.

Všechny tyto odborné poznatky a výklady můžou pomoci lépe porozumět a vyzdvihnout hlavní charakteristiky toho, co v této práci hledám. Při mém zaměření na filmy Walta Disneyho však nemohu opomenout to, že většina lidí se těmito vědami a definicemi do hloubky nezabývá, a přesto má představu, co se svědomím myslí. Je tedy potřeba se také podívat na jeho běžné chápání.

Svědomí je běžně označováno jako „vnitřní hlas“ či „morální kompas“, který nám říká, co je dobré a zlé, nejčastěji je však slýcháme ve slovních spojeních jako „mít čisté svědomí“, „mít něco na svědomí“, „vzít si na svědomí“... Vnímáme tedy hlavně jeho působení (pocit viny, jednáme-li proti němu, a odměny, jednáme-li dle našeho nejlepšího svědomí), dále aspekt odpovědnosti vůči jakési vyšší síle (superego, nejlepší verze sebe, kterou můžeme být), která nás kontroluje a usvědčuje, a většina z nás také důvěrně zná moment střetu s člověkem, jehož pojem dobra a zla se liší od našeho vlastního, nebo kdy jsme museli své svědomí přehodnotit, změnit. Teprve s tímto na paměti můžu přistoupit k rozborům Disneyho tvorby, jelikož běžný divák nepřichází do kina s odbornými definicemi na paměti, co teprve divák dětský! Taktéž i sám Walt Disney znal své publikum, chtěl tvořit filmy pro všechny a morální sdělení filmů vybíral spíše intuitivně, dle standardů jeho společnosti a doby [5]. Všechny poznatky je tedy nutno spojit s vědomím, ke komu filmy v první řadě promlouvají.

### 1.4 Svědomí ve filmu

Jak nacházet svědomí ve filmu? V jistém pohledu svědomí hraje roli téměř u každé změny charakteru – kdykoliv se rozhoduje, přehodnocuje danou situaci či své jednání. Z takových momentů je většina celovečerních filmů vystavěna, je tedy nezbytné mé zaměření srozumitelně vymezit.

Zajímají mě filmy, kde se s pojmem svědomí konkrétněji pracuje, zejména ty, ve kterých hraje důležitou roli v rámci příběhu. Mohou to být filmy, kdy je o svědomí zmínka v dialogu – ať už přímo jako „svědomí“ či vyjádřením jeho základních působení (rozlišování dobrého a zlého, přehodnocení, usvědčení, vina, přechod z heteronomního na autonomní, ...) Dále také filmy, kde najdeme významné posuny v morálním vnímání postav – jednotlivce či celé skupiny. Obzvlášť mě však zajímají případy, kde je svědomí jakýmsi způsobem zobrazeno – personifikováno, což je velkou předností různorodých možností animovaného filmu. Zobrazení tohoto abstraktního pojmu může ve filmu posloužit k srozumitelnějšímu zachycení vnitřního dialogu postavy s nuancemi, které se samotnou hereckou akcí jedné postavy těžko zachycují, i k jeho aktivnímu využití v rámci příběhu.

Na základě tohoto jsem vytvořila 4 kritéria pro posouzení jednotlivých filmů.

- ❖ zobrazení:                      přímé/nepřímé
- ❖ zmínka:                              přímá/nepřímá
- ❖ důležitost:                      zásadní/vedlejší motiv/nepodstatné
- ❖ vliv:                                      na hl. postavu/vedlejší postavy/společnost

## 2 WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

### 2.1 Okruh zkoumaných filmů

Walt Disney je bez pochyby jednou z nejlivnějších osobností v historii animace. Stál u vzniku studia, které do dnešního dne vyrábí úspěšné animované filmy, zastřešuje většinu dnešní celovečerní animované produkce a stále udává představu o tom, jak vypadá mainstreamový animovaný film pro děti a rodiny. Hlavní tvorba Disney Studia mapuje dlouhý časový úsek od prvních projektů vznikajících přímo pod vedením Walta Disneyho (který určil směr celého studia) až do současnosti, což je rozsah, který mě velmi zajímal.

Představují různé styly i přístupy výtvarného řešení, výběru témat, charakterů postav a zaměření na různé věkové skupiny. Toto je nejlépe vidět na celovečerních filmech, jež zachycují samostatně fungující příběhy pro široké publikum. Proto jsem se pro své téma rozhodla vybrat základní „kánon“ tvorby tohoto studia, od prvních vznikajících pod názvem Walt Disney Production, přes proměnu na Walt Disney Feature Animation, až po dnešní oddíl věnující se hlavní části originální animované tvorby studia – Walt Disney Animation Studios.

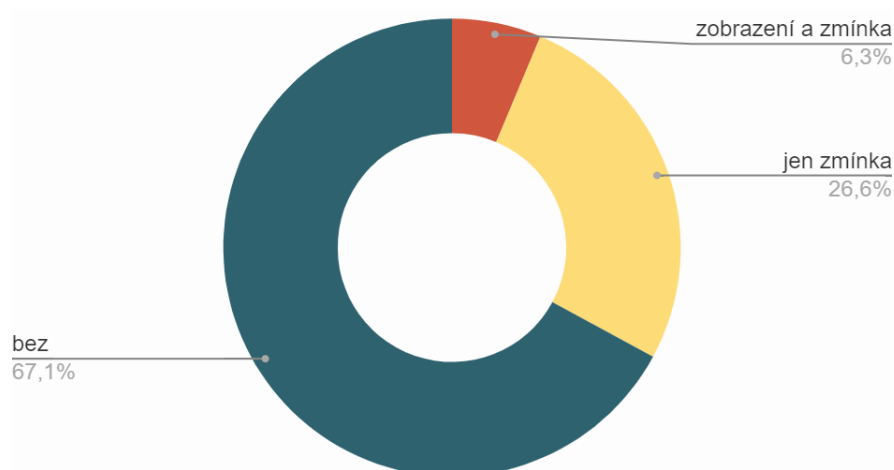
Vyřazeny tímto výběrem jsou však všechny filmy z válečného období. Jednak pro jejich kratší stopáž, ale také pro jejich odlišnost a ovlivnění válečnou tematikou z pohledu USA. Se začátkem II. světové války v Evropě probíhaly ještě přípravy filmů *Pinocchio*, *Dumbo* a *Bambi*. Tyto filmy se ještě dostaly do kin, i když již nemohly být distribuovány do Evropy. V zápětí začala také známá stávková vlna v studiu Walt Disney Productions, která taktéž omezila produkci filmů, a situace se zhoršovala. Značná část Disneyho zaměstnanců odešla do války a nemalý počet ztratil kvůli stávce. Role studia se změnila – začaly vznikat filmy s válečnou tematikou. Disneyho postavy i animace celkově se staly prostředkem komunikace vlády s veřejností, vznikaly propagační a instruktážní filmy. Místo celovečerních filmů studio přešlo k produkci souborů krátkých filmů zaměřených tematicky zejména na Jižní Ameriku, jelikož ta se stala jejich hlavním odběratelem. Veškerá tvorba byla tedy kompromisem, a dle mého názoru nereflektuje celkový styl studia. [5]

### 2.2 Výsledky průzkumu

Při posuzování jednotlivých filmů, a potažmo i větších časových období, jsem se snažila postupovat co nejvíce systematicky, ačkoliv si uvědomuji, že všechna má kritéria nedokážou být objektivní, a tak nemohou posloužit jako fakta. Jejich cílem ale není dojít

detailně přesných údajů, nýbrž poskytnout základní pohled na celek tvorby značky Walt Disney.

Nejjednoznačnějšími údaji byly otázky, zda je ve filmu zmínka doslovně o „svědomí“, a zda se ve filmu pracuje se zpodobněním svědomí v obraze, neboť u těch jde o poslech a pozorování, co se v dialogu a obraze objevuje. Značně problematičtější bylo pak posouzení, kdy je zmínka o svědomí nepřímá – např. postava řekne „chci udělat správnou věc“ – tedy když vyjádří své morální cítění či dilema jinak než slovem „svědomí“. A také, jak určit, kdy film vůbec s tímto tématem pracuje, tak abych nemusela započítat každé vnitřní rozhodnutí postavy, protože ta, jak jsem již zmínila, vedou každý film. Tyto kategorie jsem mnohokrát přehodnocovala, a není pochyb, že někdo jiný by filmy zhodnotil jinak. Přesto myslím, že výsledky, ke kterým jsem došla, mohou poskytnout základní přehled čtenáři, a posloužit i diskusím do budoucna.

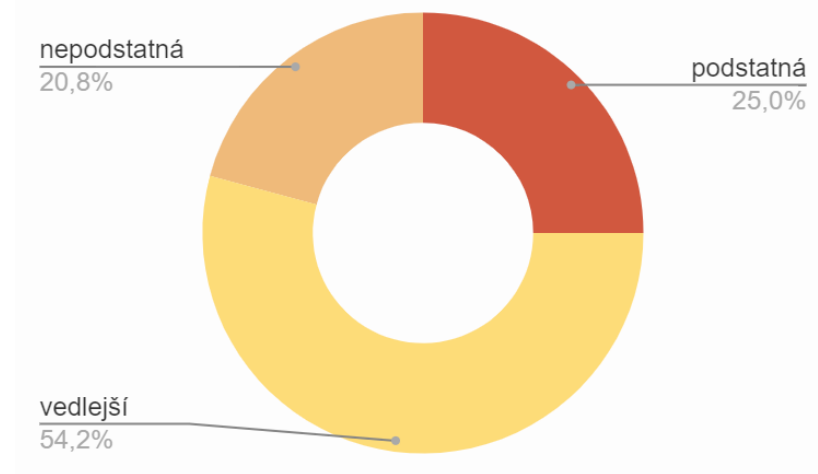


obr. 1 (Graf zobrazení a zmínka)

V první řadě tedy máme pohled na všech 54 filmů, které jsem posuzovala (viz str. 56) v procentuálním zobrazení. Ukazuje, jaká část tvorby Walt Disney Animation Studios se svědomím pracuje, a jaká nikoliv. Vidíme tak, že svědomí není populárním tématem či prvkem a 67 % filmů se jím nezabývá. U těch, kde je na svědomí upozorněno, se pak jen malá část pokusila o jeho zobrazení.

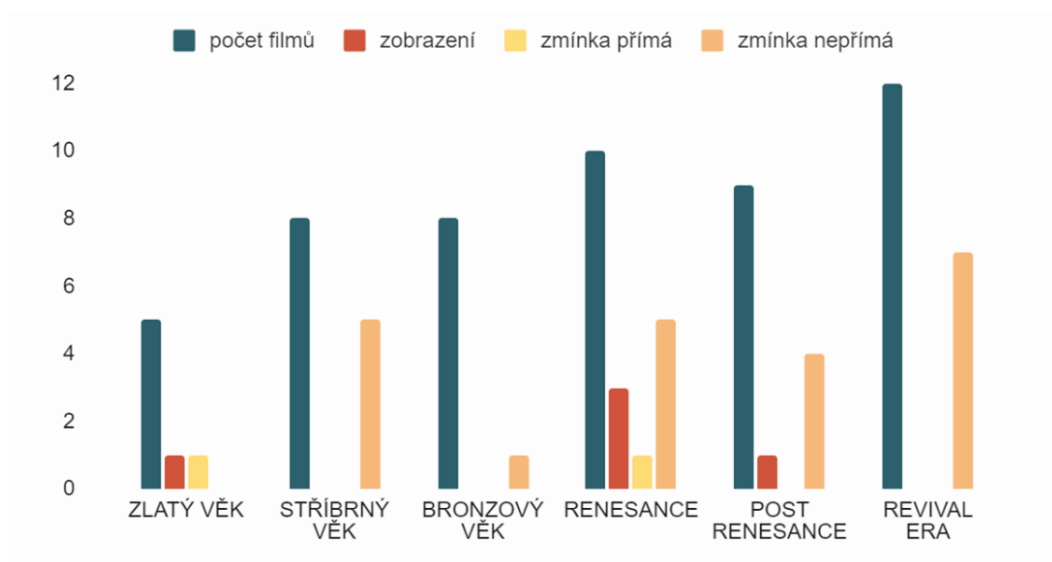


“Movies can and do have tremendous influence in shaping young lives in the realm of entertainment towards the ideals and objectives of normal adulthood.”



obr. 2 (Graf podstatnost role)

Podíváme-li se na důležitost, jakou tomuto tématu připisují, ve většině se jedná o vedlejší motiv, za který považují takový, který se netýká ústředního tématu filmu – nehraje zásadní roli v životě hlavní postavy, ale stále může být významným příběhovým beatem, anebo důležitým posunem vedlejší postavy. Zbytek se pak téměř shodně rozděluje na ty, u jakých hraje svědomí podstatnou roli, a ty, kde nemění podstatným způsobem děj (často např. slouží jako gag).



obr. 3 (Graf počet filmů dle období)

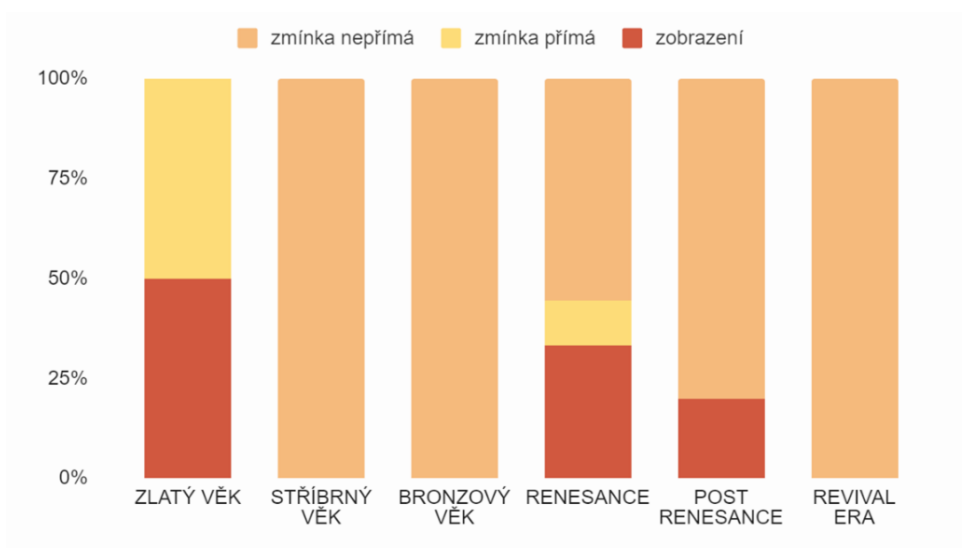
Pro časové rozdělení jsem použila všeobecně stanovené éry animace:

- ❖ Zlatý věk (1937-1942)
- ❖ Válečné období (1943-1949) – *pro potřeby mé práce jsem vypustila*
- ❖ Stříbrný věk (1950-1967)
- ❖ Bronzový věk (1970-1988)
- ❖ Renesance (1989-1999)
- ❖ Post-renesance (1999-2009)
- ❖ Obrození – Revival Era (od 2009)

Díváme se na 85 let celovečerní animované tvorby rozdělených někdy po 10, někdy po 20 letech. Nejde tedy o rovnoměrný časový podíl, ale spíše podle kontextu tvorby a měnících se tendencí – jako např. větší zaměření na téma rodiny v čase Stříbrného věku. Přihlédnout musíme také k narůstajícímu počtu vydávaných filmů, jak vidíme v grafu výše (obr. 3), kde počet filmů s tématem svědomí se nemění úměrně celkovému počtu, ale nejvíce a nejrůznorodější jsou v období Renesance, zato v Bronzovém věku máme příklad pouze jeden. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla dále pro zobrazení procentuální.

Takový pohled mi připadá zajímavější, jelikož nerozlišuje mezi celkovým počtem filmů, ale již mezi těmi příběhy, které významnějším způsobem upozornily na svědomí postav.

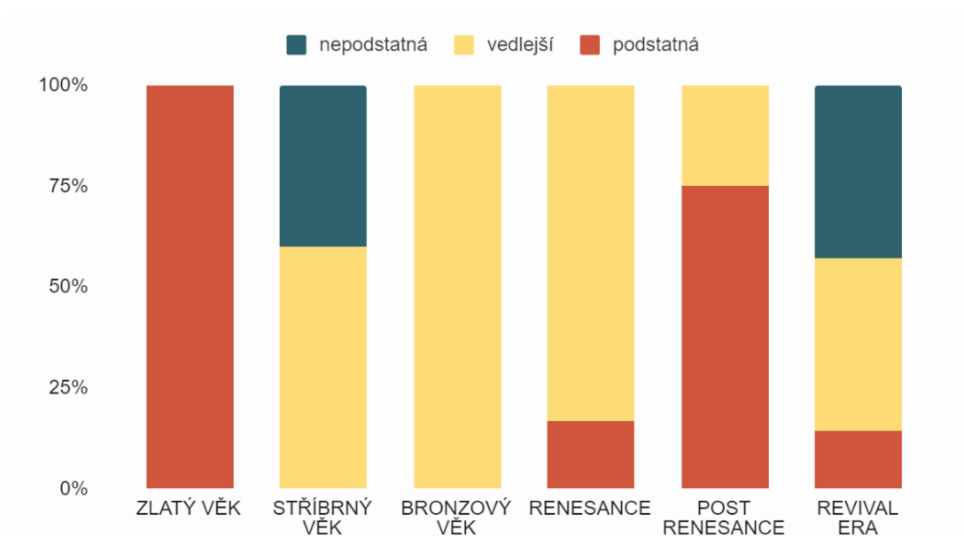
### 2.2.1 Zobrazení vs. zmínka



obr. 4 (Graf zobrazení / zmínka dle období)

Z hlediska zobrazení a zmínky, jen málo příběhů zmiňuje doslovně „svědomí“ v dialogu, přirozenější je nám mluvit o vině, spravedlnosti, rozhodování se, dobru a zlu... O něco více je příkladů zobrazení. Ne vždy lze zcela určit, že zobrazují svědomí – někdy bývají otevřené interpretaci, – avšak počítala jsem i příklady, kdy je v obraze zobrazeno něco abstraktního, co plní stejnou funkci, jako např. stará vrba a zpívající vítr ve filmu *Pokahontas*. V naprosté většině je pak odkazováno na svědomí jen nepřímo.

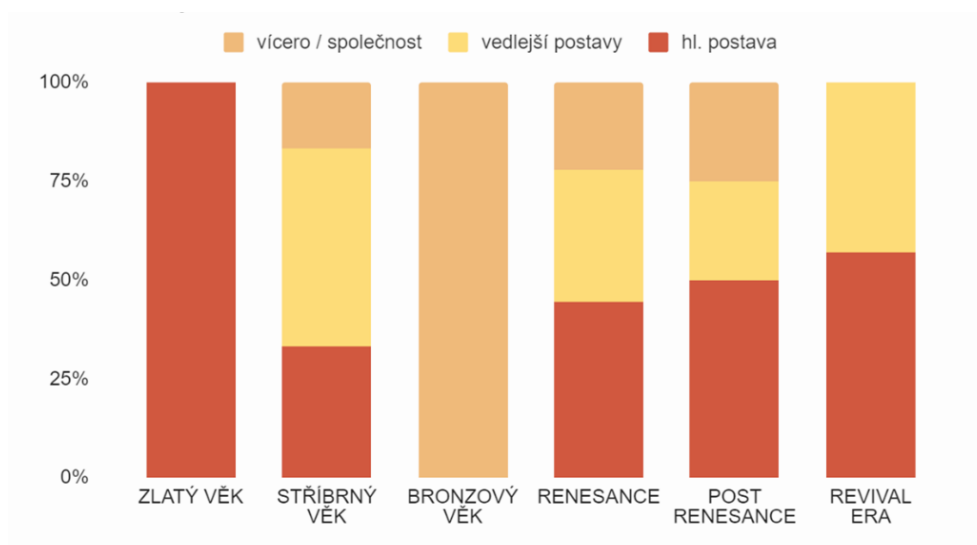
### 2.2.2 Význam role



obr. 5 (Graf význam role dle období)

Z hlediska významu je rozložení poněkud jiné. Podstatnost tématu vidíme v období Zlatého věku, a jeho znovuobjevení až v posledním 30letí, zejména u filmů Post-renesance (*Medvědí bratři* nebo *Není král jako král*). Podle očekávání, ve většině případů se jedná o vedlejší motiv. V posledním období zato vidíme i nárůst filmů, kde svědomí není tak podstatné pro hlavní linku příběhu, podobně jako ve Stříbrném věku.

### 2.2.3 Koho se týká



obr. 6 (Graf koho se týká dle období)

V neposlední řadě jsem pohlížela na to, jakých postav se týká. Zde je ve většině spojováno s hlavní postavou, co je zcela pochopitelné – příběh prožíváme skrze hlavní postavu, její uvažování je nám ukazováno nejbližší, abychom se s ní mohli co nejlépe ztotožnit. Zajímavé v porovnání s ostatními grafy je, že ne všechny zmínky u hlavních postav hrají podstatnou roli. Například ve Stříbrném věku a v současné éře odpovídají častěji vedlejším a nepodstatným motivům. Taktéž si můžeme všimnout, že tam, kde je svědomí zobrazeno či přímo zmíněno, se týká nejčastěji hlavních postav a má největší roli. Méně je pak komunitních pohnutí svědomí, kdy se například několik postav dohaduje a musí přehodnotit svá pojetí správného jednání, anebo jde o otázku spravedlnosti v celé společnosti, jako je tomu např. ve filmu *Robin Hood* či *Atlantis*.

## 2.3 Přehled v širším kontextu

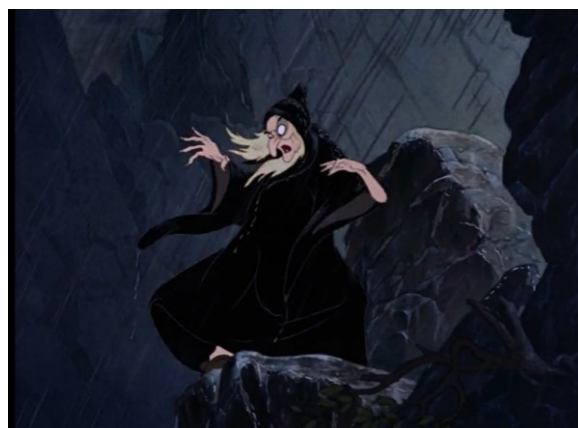
### 2.3.1 Raná tvorba

Co v tomto všem můžeme spatřit? Rané Disneyho filmy vznikaly téměř bez výjimky podle knižních předloh. V pohádkách pro děti mají postavy často dané charaktery, které mají jasnou představu o tom, jak jednat, co je dobro, co je zlo – neboť zobrazují boj dobra a zla, až nakonec dobro a láska zvítězí. Dané hodnoty jsou přímo spojeny s jednotlivými postavami, postavy jsou jejich ztělesněním. Díváme-li se na *Sněhurku a sedm trpaslíků*, *Popelku*, či *Šípkovou Růženku*, vidíme jasné rozdělení charakterů – kdo zastupuje dobro, kdo

zlo. Dilemata ohledně správného jednání nejsou častá a probíhají spíše dialogem mezi postavami, jež zastupují různé názory či přesvědčení. Toto přetrvává zejména v pohádkách s princeznami až do pozdější tvorby, ačkoliv těžiště svědomí se přesouvá od morálky k důrazu na následování srdce, což převažuje i v dnešní době.



obr. 7 (*Popelka*, 1950)



obr. 8 (*Sněhurka a sedm trpaslíků*, 1937)

V ranější tvorbě vidíme hodnotu dobra často spojenou s mravní výchovou a vlivem rodičů. Toto můžeme připsat historickému kontextu vznikajících filmů a přístupu Walta Disneyho, který rozhodoval o příbězích často dle své intuice, jež reflektovala vnímání běžného diváka v dané době [5]. Avšak odpovídá také přirozenému vývoji dětí, jak jsme viděli dle psychologických studií, kdy je ze začátku svědomí formováno výlučně výchovou rodičů a dítě své jednání samostatně nereflektuje.

Tento pohled vidíme například u filmu *Petr Pan*. Uprostřed příběhu plného dobrodružství se line téma mateřské lásky, a k němu jemná píseň, kterou zpívá Wendy. V ní mluví o maminčiném vedení, v originálním znění zmíní: „Helping hand that guides you along, whether you’re right, whether you’re wrong...“ [11], tedy drobné poukázání na učení dobru a zlu, jež patří k milujícímu vztahu matky a dítěte. Hodnoty „dobé výchovy“ a vlivu rodičů můžeme také najít ve filmech *Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Popelka*, *Alenka v říši divů*, *Lady a Tramp*, a dalších. Příklady typu Sněhurky bývají dnešním publikem často opomíjeny jako toxické zobrazení úlohy ženy v domácích pracích, výchově dětí a mravních ideálech, je to ale jen úzký pohled. Vize domácího života v manželství a rodině byla pro mnoho žen bezesporu vytouženým ideálem, po letech první světové války a následné Velké hospodářské krize [8].



obr. 9 (*Petr Pan*, 1953)

### 2.3.2 Uvnitř jedné postavy

U naprosté většiny filmů se hodnocení vlastního jednání objevuje jen občas jako vedlejší motiv, častěji u vedlejších postav. Někdy jako zcela zanedbatelný moment z pohledu celku děje, který pouze dodává dimenzi a uvěřitelnost některé z postav – krátké zaváhání, uvědomění si pochybení, přehodnocení situace. Tyto se mihnou ve filmech jako *Knihy džungle*, kdy Baghíra ve spěchu zmíní „Neměl jsem ho pouštět samotného.“ [12], či o něco významnější moment ve filmu *Herkules*, kdy Meg přiznává své jednání slovy: "Já vím, co jsem udělala špatně..."[13].

Jindy souvisí s hlavní postavou a jejím vývojem charakteru, avšak pouze jako zmínka v dialogu, jako přirozená konsekvence jednání a změny. Například v *Aladinovi* vidíme změnu charakteru Aladina (v tom i jeho mravního vnímání) hlavně na základě jeho jednání. Teprve po zakončení dramatického děje se omlouvá Jasmíně za to, že ji lhal a přetvařoval se, aby ji získal, a tak tímto zhodnocením svých dřívějších rozhodnutí jen potvrzuje změnu, která již proběhla.

Zajímavým momentem je scéna z *Alenky v říši divů*, kde se po mnohých fantaskních dobrodružstvích a trablích ocitá Alenka sama, ztracená ve svém snovém světě, a reflektuje své vlastní myšlení. V tomto případě ne vůči objektivním hodnotám, ale sama vůči sobě – svým vlastním radám, přesvědčení, které neposlechla [14]. Mluví tedy o neposlušnosti vlastního svědomí. Její problematická situace nevznikla v důsledku špatného vnímání dobra a zla, ale neposlechnutí svědomí, které ji radilo dobře. Nemusí změnit hodnoty svého svědomí, nýbrž naučit se je poslouchat – to odkazuje již na pokročilejší vývoj morálky, mezi

heteronomní a autonomní. (viz str. 12) Tento motiv nalézám jen v několika filmech, nejzřetelněji v *Pinocchiovi*, kterému se budu věnovat zvlášť.



obr. 10, 11 (*Alenka v říši divů*, 1951)

Teprve v pozdější tvorbě se začíná objevovat vina, výčitky a přehodnocování svého jednání u hlavních postav jako jeden z hlavních momentů ve vývoji postavy i celého děje. Až do 90. let vidíme takto významnou roli svědomí pouze v *Pinocchiovi*. Dalším filmem, který s těmito tématy silně pracuje je až *Lví král*, v roce 1994. Celé období tzv. Disneyho Renesance je pro mé téma velmi bohaté, ačkoliv zmínky často zabaluje do příběhu, a znázornění do metafor. Hlavních postav se týká ve 4 z 6 filmů: *Aladin*, *Lví král*, *Pokahontas* a *Zvoník u Matky Boží*. Zajímavé je tedy, že přestože má stejný počet zmínek těchto témat v dialogu, jako filmy z dřívějších období (zejména Stříbrného věku), nejsou již tak často určovány vedlejšími postavám, zaměřují se na hlavní charakter, práce s nimi je detailnější, rozvedena uvnitř jednotlivých postav, a tvůrci nacházejí nové způsoby jejich znázornění.

Některé z nich využívají působivých animačních prvků a efektů, jiné zobrazují jen symbolicky. Např. ve *Zvoníku u Matky Boží* je téma svědomí silně přítomno v dialogu, avšak v momentě počátečního usvědčení postavy Frolla, kdy jedinkrát zapochybuje o své sebe-spravedlnosti, tvůrci podpořili moment krátkými záběry ze samotné mizanscény. Podhled na sochy chrámu tímto vytváří dojem protínajících sledujících očí a odsouzení shůry, které jde ruku v ruce s prostředím filmu.



*obr. 12 (Zvoník u Matky Boží, 1996)*

Z porovnání těchto skutečností se zdá, že dříve bylo téma svědomí více vnímáno jako běžná součást okolí, jak hlavních postav (Pinocchio, Alenka v říši divů, Meč v kameni), tak vedlejších (Šípková Růženka, Kniha džunglí). Děj se nad ním příliš často nepozastavuje, v značné míře hraje nepodstatnou roli, možná je vnímáno více jako samozřejmost, a psychologie hlavních postav je jednodušší k pochopení. Oproti tomu v pozdější tvorbě se prohlubuje psychologie hlavní postavy, zájem přechází na jednotlivce. Vypořádání s vlastním vnímáním sebe a světa se stává vedoucím tématem – zejména pak důraz na nalezení svého místa ve světě, vytvoření si vlastních názorů i hodnot. Vrátím-li se k psychologickému vývoji svědomí (viz str. 12), postupně převažuje téma autonomního svědomí oproti heteronomnímu, a právě přechod mezi jedním a druhým – vymanění se z vlivu rodiny či společnosti a cesta k osobnímu poznání i hodnotám – se častěji dostává do popředí příběhů.

Spousta lidí, zejména v západní společnosti, dnes ohrnuje nad dřívější animovanou tvorbou nos, odsuzující filmy jako ploché, příliš dětské, propagující zastaralé ideály, a připisují tento rozdíl změnám ve vnímání dobrých mravů a morálky. Ačkoliv se můžou v současnosti zdát poněkud jednodušší se zastaralými mravy, je nutno zmínit druhý aspekt ovlivňující filmovou tvorbu, a to právě čas. Tak jako se radikálně změnil ideály diváka, jeho doba, společnost, životní touhy, tak se změnily i filmové možnosti vyprávění a vedle nich i schopnost diváka porozumět filmové řeči. Dnešní divák je vystaven audiovizuální tvorbě téměř od narození, už od dětství se učí filmům porozumívat a postupně přijímat složitější typy příběhů. Ku příkladu, při uvedení *Sněhurky a sedmi trpaslíků* do kin, byl v Británii vstup zpřístupněn od 16 let [5], zatímco dnes je tento film odborníky i rodiči



považován za vhodný pro 5leté děti [7]. Naše očekávání od filmů, dětských i rodinných, se změnila a stále mění spolu s naší schopností jim porozumívat. Není tedy divu, že filmová tvorba prošla značnou proměnou.

### 2.3.3 Současnost

V současné tvorbě se se svědomím setkáváme, ale nikoli doslova, a jen málokdy jako s ústředním tématem. Mnohem častěji hraje nepodstatnou roli a slouží jako komický prvek. Příkladem může být *Na vlásku*, kde najdeme dilema rozhodování Lociky ukázané sekvencí jejích proměnlivých nálad – provinění vs. nadšení. Způsobem rychlého střihu těchto protikladných poloh působí jako vtipná vložka i časová zkratka mezi dramatictější akcí příběhu, odkazující zároveň na známou náladovost teenagerů. Obdobně ve filmu *Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa* je jisté sebehodnocení vedlejší postavy, Mauiho, vyjádřeno pomocí jeho oživlého tetování. Malá postavička na jeho kůži reaguje souhlasně nebo káravě na Mauiho postoje – působí tak jako jistá kontrola sama sebe proti nespravedlivému jednání, avšak nijak neovlivňuje děj. I tady se jedná o komickou vsuvku, jednoduchý gag, který se objeví jen párkrát v celém příběhu. Navazuje pravděpodobně na archetypální vyjádření dilematu pomocí postaviček „andělíčka“ a „čerta“ na rameni postavy, které se objevovaly v mnohých animovaných filmech i seriálech. V průběhu času se již staly známým klišé, ale najdeme je i v tvorbě studia Walt Disney, a to v excentrickém snímku *Není král jako král*.



obr. 13 (*Na vlásku*, 2010)



obr. 14 (*Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa*, 2016)

V základech příběhů pozorujeme roli svědomí méně často. Na jednu stranu, jak jsem již zmínila, roste důraz na jednotlivce, na prožitky hlavní postavy, komplexnější psychologii a kontext jednotlivých postav – čímž se téma často odvíjí od vzepření se společnosti, hledání sama sebe, pochopení pro sebe navzájem. Zdá se tak, že silně podporují vývoj autonomního pojetí svědomí. Na druhou stranu to však vypadá, že toto není hlavním ponaučením filmů. Nemluví o dobru a zlu jako o absolutních hodnotách, a o morálce nemluví vůbec. Způsob, jakým se vyjadřují, mnohem více odkazuje na subjektivní mínění, pocity, pohled do sebe sama, ... Přesto řešení, k jakému docházejí, vyzdvihují za jediné správné. Otázkou se tedy stává, zda jsme ještě v tématu svědomí, nebo nikoliv. Mnoho filmů například propaguje ideu „následování srdce“ (tedy vedení vlastními pocity), o kterém tvrdí, že má vždy pravdu. Tím ale ruší veškeré objektivní posouzení dobra či zla – je-li pro každého dobré to, co je v něm. Zároveň ubývá striktně záporných charakterů a smývají se rozdíly mezi protagonisty a antagonisty, právě pomocí komplexnější výstavby postav, prostředků k pochopení i soucítění s každou postavou.

Postavy se pořád omlouvají za svá jednání, ale tyto momenty se zdají potlačené oproti následovnému smíření. Tak například ve filmu *Zootropolis: Město zvířat* si Judy uvědomí, že její jednání vedlo k přesnému opaku její mise. Když se po odstoupení z práce policisty dozví o nové stopě, ví, že na případ nestačí sama, a chce se nejdříve usmířit s Nickem. Přichází k němu, ale nadšeně jakoby pokračující ve vyšetřování, teprve když Nick nereaguje, přiznává, že byla povrchní, nezodpovědná, zbedněná, špatná kamarádka, že ji Nick nemusí odpustit, ale chce situaci v městě napravit. Scéna pak končí odlehčeně pomocí komedie a hned se vracíme do napínavé akce. Toto samozřejmě je řádnou omluvou, a to poměrně v tradičním smyslu, avšak zaujala mě volba slov a kontext scény. Zdá se, že

omluva není pro Judy samozřejmostí, kdyby Nick reagoval jinak, pokračovali by plynule společným vyšetřováním. Je přinucena k vyznání, které je hrané poněkud přecitlivěle – co okomentuje i sám Nick, ale pouze jako charakteristickou vlastnost králíků, a dochází tak k okamžitému odlehčení atmosféry a smíření. V rámci celého filmu je tato scéna pouhou chvilkou, hlavní pozornost je pak věnována úspěchům postav, překonávání překážek a změnám společnosti. [15]



obr. 15 (*Zootropolis: Město zvířat, 2016*)

Do hlubších rovin se vracíme filmem *Encanto*, zde k zásadnímu přehodnocení přístupu a hodnot dochází u hlavní i vedlejší postavy. Mirabel má od začátku nastavenou rodinu na prvním místě a podporuje všechny členy rodiny, ale teprve poté, co se přestane snažit zavděčit babičce Almě, může ji uvidět jako osobu a vcítit se do její situace. Oproti tomu babičce taktéž velmi záleží na rodině, ale žije pořád strachem minulosti i ze selhání, a tak začala vyzdvihovat jejich zázračné schopnosti nad jednotlivce. Zaslepená touhou po dokonalosti vidí Mirabel jako hrozbu, přitom nevidí, jak její vlastní jednání rodině ubližuje. Nakonec se tedy omlouvají obě, Mirabel i babička, která bere zodpovědnost za své chyby a přehodnocuje význam jejich velké rodiny. V tomto příběhu je to velmi silný, dojemný moment, přesto hlavní těžiště sdělení je v pochopení sebe navzájem, soucitu, přijetí všech, jací jsou – čímž se dle mého názoru opět dostávají do popředí současné západní ideály. [16]



*obr. 16 (Encanto, 2021)*

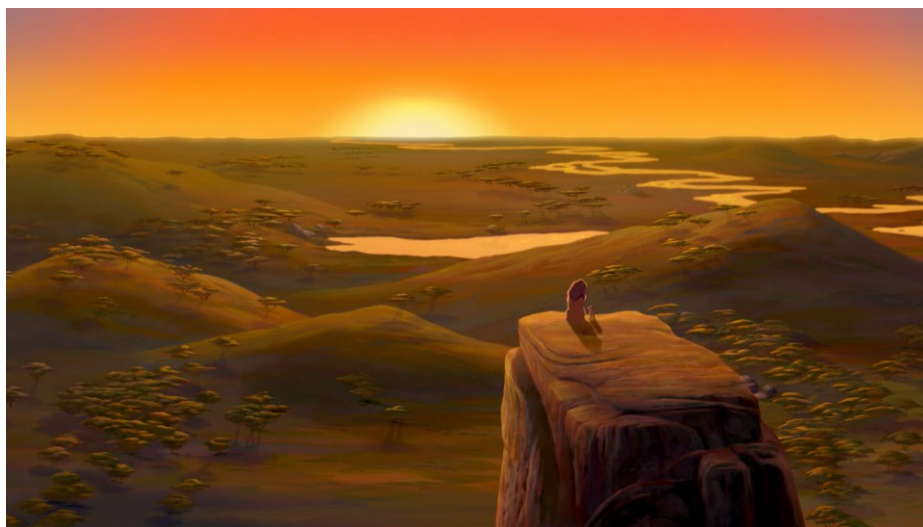
Je obdivuhodné, že dětem dokážeme dnes ve filmu vysvětlovat složitou psychologii postav, jejich rodinných vztahů, vnitřních pohnutek apod. Protichůdné názory, které byly dříve vyjádřeny pomocí jednotlivých postav, můžeme dnes obsáhnout dilematem postavy jedné. Myslím, že nelze tyto měnící se trendy označit paušálně za lepší či horší oproti minulosti, k vyprávění příběhů přistupujeme jinak, a dávno již nejsme omezeni žánrem pohádky. Ovšem považuji za nutné pohlížet s odstupem i na současnost, uvědomit si aktuální situaci. Zdá se, že výměnou za komplexnost zahazujeme možnost označit něco za jednoznačně zlé, a celkově upouštíme od morálních hodnot – co může být poměrně nebezpečné, zejména u dětského publika. Je potřeba chápat, že tak, jako se musíme na dřívější tvorbu studia Walt Disney dívat skrze soudobý kontext, tak je nutné pohlížet i na tvorbu dnešní. Reaguje na nové společenské standardy, aktuální témata, ideologie, které se mění a budou měnit i nadále. Jako společnost musíme dál přemýšlet, čemu chceme mladé publikum učit, co jim skrze média sdělovat, ne pouze jít s proudem. Dotýká-li se pak příběh hlubší pravdy, ob stojí i v krutém běhu času.

### 3 ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ

#### 3.1 Lví král

*Lví král* (1994) zůstává dodnes mnohými považován za nejlepší animovaný film značky Disney. Jedná se bezesporu o klasiku, která přetrvává v oblíbenosti diváků napříč generacemi, a to nejen díky skvělým muzikálovým číslům, ale pro gró svého příběhu a sdělení, jaké přináší.

Jeho příběh je hluboký, dotýká se tématu viny, spravedlnosti, zodpovědnosti, a představuje zajímavý příklad pro práci s tématem svědomí. Nebudu se zde pokoušet o celkový rozbor děje, jeho inspiraci Hamletem, či paralely s křesťanskou symbolikou, neboť tomu se již věnovali zkušenější a znalejší nežli já [9]. Místo toho chci poukázat na unikátní práci se svědomím hlavní postavy.



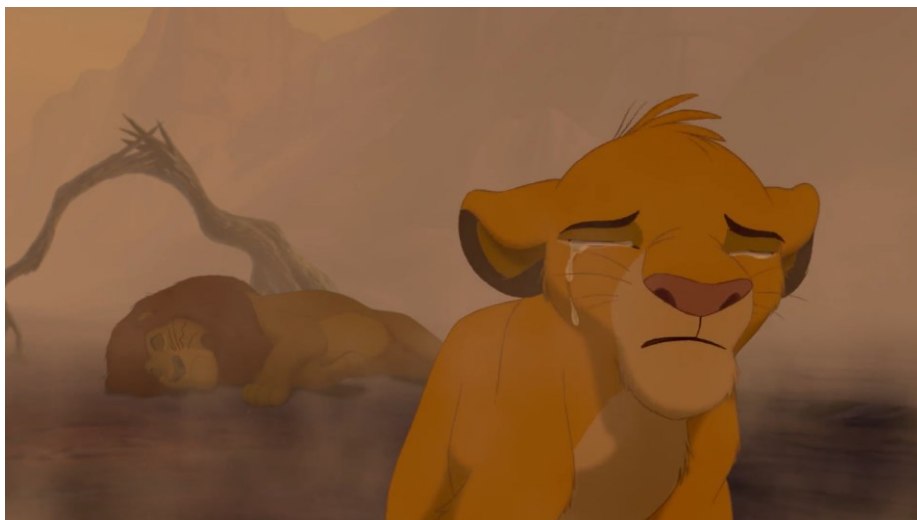
obr. 17 (*Lví král*, 1994)

Film sleduje život Simby od jeho narození v celistvé společnosti, kde je jeho role jasně vymezená. Jeho budoucnost se zdá jasně definována a Simba si užívá představ o své budoucí síle i postavení. Zároveň však již jako dítě je zvědavý, zlobivý, nechce se podřizovat řádu otce, chce poznat i temná zákoutí světa, na které není připravený. I u této rebelie však stále vzhlíží k otci a s naivitou si idealizuje všechny dospělé – včetně strýce Scaru.



*obr. 18 (Lví král, 1994)*

Jeho svět se zhroutí, když jeho největší jistota a ochrana, otec Mufasa, zemře. V této tragické chvíli, kdy by Simba měl truchlit nad smrtí otce, postupně se s ní vypořádá a např. zamyslet se nad otcovým odkazem, Scar vnukne Simbovi ten nejhorší možný pohled na sebe, jako na vraha.



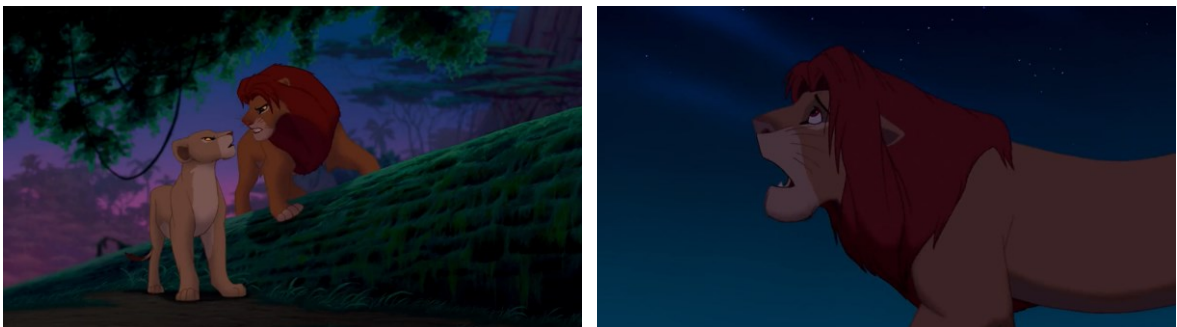
*obr. 19 (Lví král, 1994)*

To, co následuje je poměrně netypický přístup k stavbě děje. Zatímco jako diváci víme, že Simba není pravým důvodem Mufasovy smrti, projde si vývojem odpovídajícím tomu, jako by byl. Nejdříve utíká a najde útěchu v bezstarostném životě bez závazků, kdy se snaží zapomenout na celý dřívější život. Není to existence na úrovni, avšak zvykne si např. na nechutný jídelníček výměnou za vyhnutí se problémům.

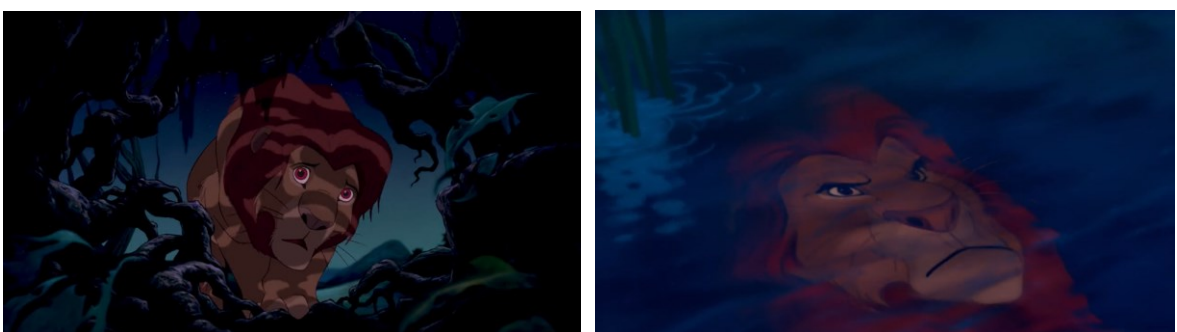


obr. 20, 21 (*Lví král*, 1994)

To ale trvá jen dočasně, do jeho života přichází Nela, žena a zároveň připomínka minulosti, která není ochotná tolerovat Simbovu neschopnost, lhostejnost a neochotu vzít jakoukoliv zodpovědnost. A právě z těchto věcí ho usvědčuje – ne konkrétně ze smrti Mufasy (za kterou Simba stále viní sebe), ale z toho, jak se s ní vypořádává, tedy že zbaběle utekl. Obvinění v něm roste, touží po pomoci otce, musí však zjistit, že odpověď je v něm samotném. Prodlírá se do svého nitra, ve kterém spatří svůj vzor a zároveň potenciál, který může naplnit. Odraz ve vodě vypadá jako Mufasa, ale zároveň je to verze Simby, kterou se může stát. Proměněna do úchvatné působivé vize promlouvá k němu, jako vzkaz jeho otce. Připomíná mu, kým je, a jaká je jeho zodpovědnost. V tom je obsaženo i to, že nesmí ignorovat ani otupovat své svědomí, ale přijmout úkol, jaký mu předkládá.



obr. 22, 23 (*Lví král*, 1994)



obr. 24, 25 (*Lví král*, 1994)

Dramatické poučení zakončuje Rafiki, který doplní důležité poselství o jednoduchou lekci: Před minulostí nemáme utíkat, ale poučit se z ní. Přeneseno na pohled svědomí: To, že nás svědomí trápí našimi minulými činy, není proto, abychom trápíce se před ním utíkali, ale abychom se poučili a napravili je. Simba se tedy vrací zpět, aby se ujal své role nástupce krále a ochránce rodiny, a to i za cenu, že bude muset přiznat svou vinu.



obr. 26, 27 (*Lví král*, 1994)



obr. 28, 29 (*Lví král*, 1994)

V tomto je dle mého názoru síla tohoto příběhu, jako i síla hlavního charakteru. Nemluví o následování srdce, ani o dokazování pravdy, ale o udělení správného rozhodnutí a přijetí zodpovědnosti, i když okolnosti nejsou spravedlivé. První věta filmu dokonce začíná slovy „Život není fér...“, to ale není výmluva, proč nejednat dobře. Svědomí je nejdříve ovlivňováno okolím, citlivé, díky čemu může být manipulováno do naprostého přesvědčení o vině, poté si nalhává a postava se spokojí s potlačením svědomí do pozadí, až nakonec vynáší svědomí na světlo pevně postavené, a činí, co je správné.



### 3.2 Není král jako král

*Není král jako král* je příkladem filmu pracujícího se svědomím dvojitým způsobem – jako průvodní téma celého filmu, i v nepodstatné roli jako opakující se gag. V prvním případě máme příběh o sobeckém králi, který nemyslí na nikoho jiného. Když se pak čarodějnice Yzma pokusí o jeho vraždu, je odkázán na pomoc vlastních poddaných, ke kterým se choval vždy krutě.

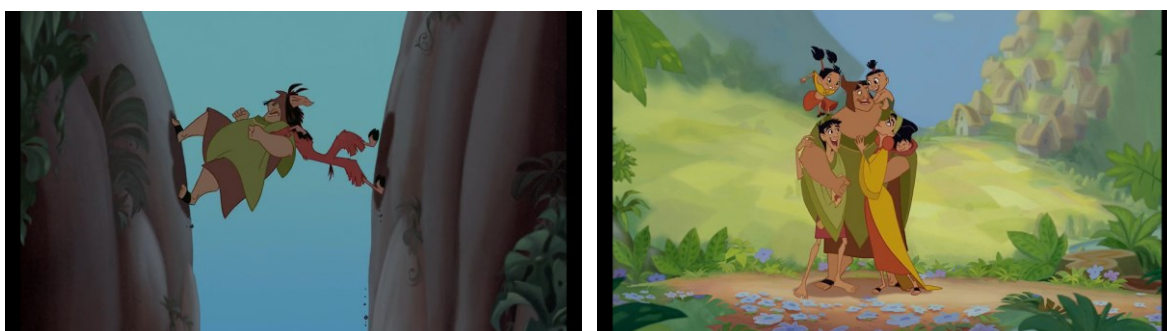
Film je jednoznačně komedií, má specifickou atmosféru nespolehlivého komentáře, plného nadsázky, ironie – nenajdeme zde žádné hluboké dramatické zamyšlení. Přesto se jím line téma hledání dobra v každém člověku. Do kontrastu staví postavu dokonalého sobce a člověka ohleduplného, který však není slabý. Sobecký král má velké ego, je zvyklý, že se vše točí kolem něj, a využívá ostatní pro svůj prospěch. Pacha je silným pracovitým mužem s empatií a jasně nastavenými základními hodnotami, který je schopen zachránit život a pomoci člověku v nouzi, ať se jedná o kohokoliv. Pomáhá tak i náhle bezmocnému králi, s příslibem, že pojednou udělá něco pro dobro druhého a nezboří Pachovu vesnici. Král mnohokrát Pachu podrazí, ale postupně se učí spolupráci, spolehnutí na někom, důvěře. Otevírá se svému svědomí, na jež dříve nemusel brát ohled, i jeho přínosům a novému přátelství, aniž by ztratil svou charakteristickou povahu či charisma.



obr. 30 (*Není král jako král*, 2000)



obr. 31, 32 (*Není král jako král*, 2000)



obr. 33, 34 (*Není král jako král*, 2000)

V druhé rovině tvůrci použili klasické zobrazení andělíčka a čerta na ramenou postavy Kronka k zobrazení jeho vnitřního rozhodování. Slouží výlučně jako gag, dotváří vtipný, výstřední charakter Kronka. Zatímco většinou tyto zastupitele dobra a zla představují jednoduchý srozumitelný způsob ukázání vnitřního rozpolcení postavy (každá radí postavě jinak, až jedna zvítězí nad druhou a podle vítězné se hlavní postava zachová), zde postavičky někdy nedávají pozor, někdy dojdou k stejnému řešení, a Kronk často zmatený z vlastního dilematu zažene obě a spolehne raději na jakýsi svůj instinkt. V jistém smyslu tedy paroduje toto klišé, čímž působí ještě vtipněji.



obr. 35 (*Není král jako král*, 2000)

Tento film se nebere vážně, téměř vše slouží komickému účelu, a to i taková témata jako svědomí. Právě tím se však stal osvěžující klasikou, která působí mnohem moderněji, než jeho skutečné datum vydání v roce 2000. Třeba k takovému přístupu se můžeme v současnosti vracet, nechceme-li být příliš morálně pouční.

### 3.3 Pokahontas

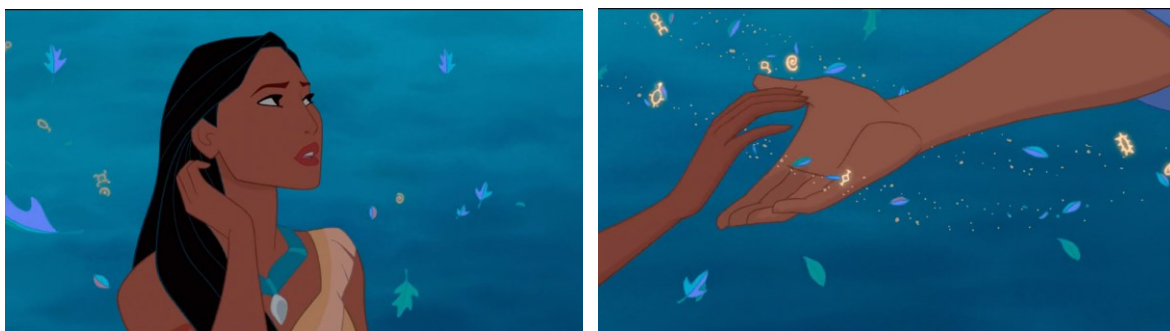
Film *Pokahontas* možná na první pohled nepůsobí jako film s tématem svědomí, avšak pracuje s mnohými imaginativními prvky, jež lze označit za vyjádření vnitřního hlasu, a které ovlivňují postavu v jejím rozhodování. Svědomí zde není zmíněno, postavy příběhu mnohem více staví na přírodě, intuici, souznění se světem a duchy, což přímo vyplývá z kulturního a historického kontextu příběhu. Představuje nám ale jednu postavu a jeden jev, které jsou odlišné od všech ostatních a jsou spojeny výlučně s hlavní postavou – Starou vrbu a Vítr. Vrba představuje někoho, ke komu se Pokahontas chodí radit, kdo má vyšší moudrost, přesah do minulosti i budoucnosti. Zastupuje postavu starší ženy, vždy Pokahontas vyslyší a pomáhá v nouzi, tím je podobná postavám jako Víla Kmotřička v *Popelce*. Zde však hlavní postavě pomáhá i rozhodovat a nasměrovává ji – „Naslouchej a porozumíš“.



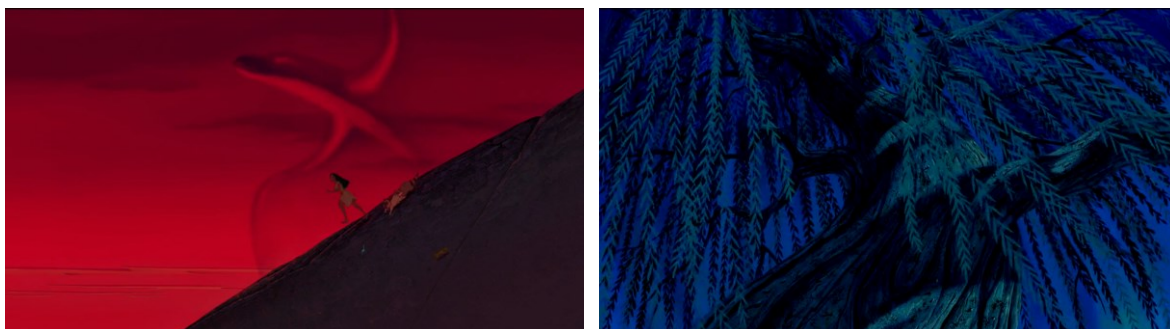
obr. 36 (*Pokahontas*, 1995)

Ať už se jedná o duchy přírody, předků, či cokoliv jiného, představují zde to, co pomáhá Pokahontas najít její cestu životem. Trápí ji, že neví, kam má směřovat. Vrba jí říká, že když bude naslouchat, duchové ji povedou a ona pochopí. Zprvu, když Pokahontas uslyší Vítr, nerozumí hned. Učí se slyšet a vidět, co jí ukazuje. V průběhu filmu ji pak opakovaně nasměrovává či dodává otuchy, a dá jí také schopnost porozumět Johnovi. Interpretací se v tomto případě nabízí několik – může být chápán opět jako hlas srdce, osudu, intuice, hlas

vědomí, které nacházíme v sobě, anebo hlas vyšší síly promlouvající k nám. Nezávisle na tom je použité zobrazení zajímavé a inspirativní. Vítr jako živel není součástí Pokahontas, přesto vede právě ji. Jeho ponoukání může být výrazné, až agresivní, i jemné, jako lehký vánek, kterého si ani nemusíme všimnout. Symbolika tedy nebije do očí, může se propisovat nenápadně na pozadí, kde nemusí být jasné, zda se jedná o vítr ukazující směr, anebo běžný živel bez záměru. A může být zdůrazněná jen tam, kde je to potřeba, například listy nesoucími se ve větru či rozvátím vlasů, které jednoznačně ukazují jeho směr.

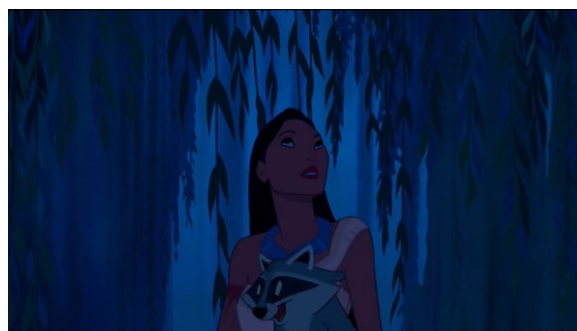
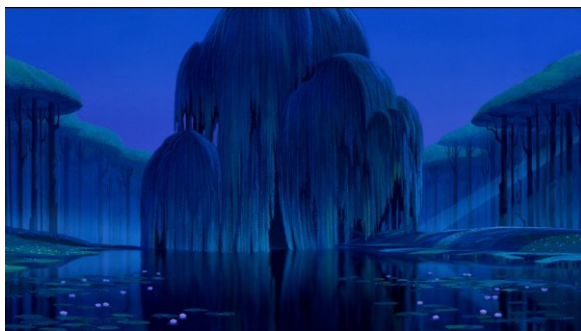


*obr. 37, 38 (Pocahontas, 1995)*



*obr. 39, 40 (Pocahontas, 1995)*

Metaforické je i samotné místo kde se Vrba nachází. Je oddělené, tajemné, magické, nikdo jiný o něm neví – navozuje dojem nejniternějšího, nejosobnějšího místa postavy. Podobá se tak tajemnému jezírku ve Lvím králi, který vznikl současně pod jiným týmem. Nachází se někde mezi vesnicí (zastupující tradiční hodnoty, vedení staršími lidu, výchovu) a pobřežím, kde zakotvila Britská posádka (jiná kultura, jiný pohled na svět, jiný způsob života i smýšlení). I tím tak podporuje dilema, před kterým Pocahontas stojí. Komu důvěřovat, kam směřovat? Nakonec si uvědomí, že obě strany jsou krátkozraké, a musí rozhodnout sama za sebe.

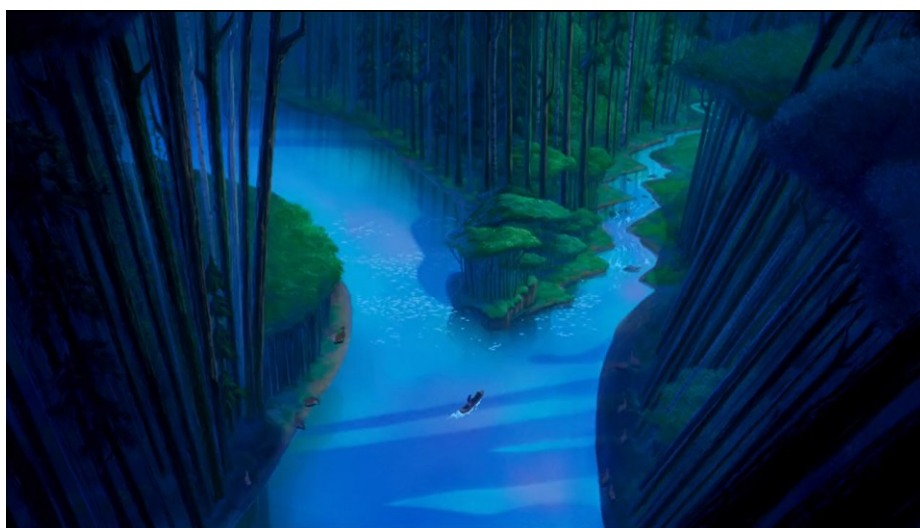


obr. 41, 42 (*Pocahontas*, 1995)



obr. 43, 44 (*Pocahontas*, 1995)

Film jako celek používá i další obrazné metafory. Silným motivem je například rozdělení řeky, vyjádřeno zejména v písni „Just Around the Riverbend“. Dělí se na tok rovný, poklidný, a točitý, divoký. Ty ukazují možnosti volby každého, zda si vybereme cestu životem klidnou a přímou, anebo nečekanou, vzrušující, ale náročnou. Tak si volí i Pocahontas.



obr. 45 (*Pocahontas*, 1995)

Při bližším pohledu vidíme, že i tento film, jenž je řazen mezi „princeznovské“, používá mnoho hlubších obrazů, poukazujících na nitro, osud, hledání svého místa a cesty

životem. Neostýchá se ani zobrazení těchto témat, pro které tvůrci použili hlavně přírodních podobností. Nejsou tak výrazné a dramatické, jako ve *Lvím králi*, ani nejsou pro zábavu, jako v *Není král jako král*, ale jsou aktivní, interagují s postavou, jsou brány vážně, osobně, a prohlubují sdělení celého filmu.



obr. 46 (*Pokahontas*, 1995)

### 3.4 Pinocchio

Nejvydatnějším filmem pro mé téma je bezkonkurenčně *Pinocchio*. Inspirován knihou vypráví o dřevěné loutce, která se stala skutečným chlapcem. V jistém smyslu se nutně dotýká otázek, co nás činí lidskými, co patří mezi naše základní vlastnosti a schopnosti, a jakou nejdůležitější lekcí se v dětství učíme. K tématu svědomí přistupuje zcela přímo, doslovně, a rozsáhleji než jakýkoliv jiný film. Přitom si nevynucuje důkladné psychologické čtení, aby divák porozuměl. Přiděleno je postavě Cvrčka, který plní jeho roli v průběhu děje, ale stále je oslovován Cvrčkem – dětský divák tak nemusí neustále vnímat metaforický přesah příběhu, může se soustředit na postavy, jako v kterémkoli jiném filmu. Naopak pro staršího diváka hloubka onoho přesahu záleží na našem individuálním čtení a nastavení, protože čím více se na psychologickou rovinu zaměříme, tím více se nám bude propisovat i v nenápadných částech tohoto příběhu.

Již v samotném úvodu Cvrček otevírá děj jako vypravěč a pohlíží na celek reflektivně – již jako Svědomí. Prozrazuje nám to jeho kostým, neboť je v obleku, který dostává později spolu s rolí Svědomí, zatímco předtím má potrhané oblečení tuláka, kterým je, když ho

náhodou zaujme Geppettův dům. Je tedy zajímavé, že nám celý příběh vypráví právě Svědomí.



obr. 47 (*Pinocchio*, 1940)

Geppetto vyrobil Pinocchia jako loutku, marionetu – nemůže nic udělat sám, nemá vlastní vůli. Otec Geppetto si však přeje, aby mohl – aby byl opravdovým chlapcem, aby jednal sám, žil. Modrá víla přichází splnit jeho přání, zdůrazňuje Geppettův dobrý charakter, a dává Pinocchiovi život. Avšak to, zda bude opravdovým chlapcem, je na Pinocchiovi. Víla mu určuje, že musí být statečný, pravdomluvný a nesobecký. Musí se naučit rozeznávat dobré od zlého. Na to se Cvrček ozývá a popisuje svědomí jako „malý hlas, který lidé neposlouchají“. Potřeba svědomí je samozřejmá, zásadní. Víla tedy jmenuje Svědomím Cvrčka a stručně popisuje, co svědomí dělá – zde se propisují i křesťanské vlivy, jako zmínka o „přímé úzké cestě“. Cvrček Pinocchiovi o svědomí přednáší, ale není to srozumitelné, popisuje-li je pouze teoreticky. Teorie v tomto případě často zní vznešeně, skutečný smysl je však uvést teorii v činy. Domlouvají se také například, že Pinocchio má zahvízdat, kdykoliv potřebuje radu. Zajímavě tím poukazuje na to, že svědomí se můžeme doptávat – nemusí nám nic říkat, když se neptáme.



obr. 48 (Pinocchio, 1940)

V zápětí posílá Geppetto svého syna do světa do školy, ale nechán samotný, dostává se do nejrůznějších problémů. Nepomáhá tomu ani Svědomí, které hned první den zaspí – poukazuje tak na to, že svědomí samo o sobě není dokonalé, musí se taktéž mnohému naučit. Potácí se ulicemi jako napůl chlapec, napůl loutka a mnozí si všimnou, že ho lze lehce ovládat. První pokušení přichází v podobě slávy, snadného úspěchu a bohatství. Pinocchio naivně odmítá radu Svědomí a, i když je bez provázků, stává se znovu loutkou v rukou Lišky, Kocoura i loutkaře Stromboliho. Dělá ze sebe blázna, ale má úspěch – proto Svědomí začne pochybovat, zda se nespletlo, a nabude domnění, že ho Pinocchio už nepotřebuje. Když se však Pinocchio dostane do nesnází a Stromboli ho uvězní, začne Cvrčka volat. Ve světle situace oba litují svých selhání. Zdá se, že vzniká mezi nimi vztah, ale při náhlé návštěvě Víly Pinocchio opět neposlechne a zalže, z čehož je ihned usvědčen a napomenut, že vícekrát se jim takové pomoci nedostane, musí sami dostát svým úkolům.



obr. 49 (Pinocchio, 1940)



Liška a kocour jsou ale jen ubohými přestupníky v porovnání s dalšími nebezpečími. Druhé pokušení přichází s Vozkou, který sbírá neposlušné chlapce na Ostrov potěšení. Princip tohoto nebezpečí je, že z chlapců se bez kázně stávají oslové. Tentokrát je Pinocchio odvečen proti jeho vůli, jakmile se však ocitne v kočáře a seznámí se s Kentem, rázem je opět uchvácen novým dobrodružstvím. Pinokio následuje Kenta ve všem, stává se mu novým „učitelem“, vzorem, a tak se Pinokio řídí jím, a ne svým Svědomím (odkaz na 3. stupeň Kohlbergova vývoje morálky, viz str. 12). Když Svědomí Pinocchia najde, je vyděšen jeho stavem a chce potrestat Kenta. V krátké hádce zazní:

Pinocchio: „Neubližuj mému nejlepšímu příteli...“

Cvrček: „Nejlepší přítel? A kdo jsem já?!“

V rámci vztahu mezi hl. postavou a jejím Svědomím je to velmi zajímavý moment – naznačuje ideu, že naše svědomí by mělo být naším nejlepším přítelem, vždyť chce pro nás to nejlepší.

Svědomí zjišťuje, co se na ostrově děje, a tak tak stihne Pinocchia odvést, než se stane zcela oslem. Zastuzení (oba – Pinocchio i Svědomí) se vrací domů, tu však vidí, že Geppetto zmizel. Pinocchio stojí před svou největší zkouškou doposud, takovou, která si vyžádá nasazení vlastního života. Dostávají zprávu o Geppettově uvěznění v břiše mořské příšery Monstro (odkaz opět na biblické texty – mořská obluda, velryb) a Pinocchio poprvé přejímá iniciativu. Sám se rozhoduje a běží otce zachránit. Svědomí se vydává za ním, varuje ho před vším, co ho může potkat, ale přesto stojíce na kraji útesu pomáhá Pinocchimu, který si k sobě přivazuje kámen jako závaží, aby se mohl potopit do moře.



obr. 50 (Pinocchio, 1940)

Poprvé tedy spolupracují a Svědomí se ho nesnaží přesvědčit, aby jednal jinak – ví, že jeho rozhodnutí je správné. Společně se musejí vydat až na samotné dno moře, kde najdou Geppetta. Pinocchio se prokáže odvahou i upřímností. Když se ho otec ptá, kde přišel k uším a ocasu, nevymýšlí si lži, a i v této podobě se mu nakonec podaří Geppetta zachránit, obětujícíce za to svůj život. Až těmito činy potvrdil své poučení, splnil podmínku, kterou dostal od Modré víly a ožívá jako skutečný chlapec, v nové podobě bez oslích uší.

Příběh uzavírá opět Svědomí, vzpomíná na Modrou vílu a děkuje jí za dobrotu a pomoc. Jako odpověď dostává zlatý odznak osvědčeného, spolehlivého svědomí. Tvůrci nás pochopitelně zanechávají s velmi mravoučným sdělením, v době uvedení oslavovaným pro svěžest, hravost a vtipnost [17], z dnešního pohledu vnímaným jako velmi temný příklad světa [6]. Lekce, jaké předává, nejsou všeobsahující a lze spekulovat, proč si vybírá právě tyto, jako i o souvislosti mezi nimi. Působí totiž spíše jako tři oddělené epizody, kdy poslední část (záchrana z vnitřností velryby) se od ostatních značně liší druhem nebezpečí i chováním charakterů. Ukazují ale základní příklady toho, jaké nástrahy a pokušení na mladého člověka čekají, a jak jim nepropadnout. Odpovědí pak není jakési jedno všeobsahující moudro, ale *alespoň* poslouchat a cvičit své svědomí, které je tu pro naše dobro.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 4 KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM „POUTA“

V této části popisuji vývoj mého bakalářského filmu *Pouta* od počátků námětu po finální realizaci. Proces, který nebyl jednoduchý v žádné fázi, doprovázelo spoustu chyb a mylných představ. Avšak stejně tolik poučení a nových zkušeností.

### 4.1 Námět

#### 4.1.1 Vývoj námětu

Mým výchozím bodem byla představa postavy, která se utápí ve svých chybách nebo problémech, až do bodu zlomu, kdy musí svůj přístup změnit.

V prvních verzích příběhu jsem se snažila příběh pojmut obecně (ukázat různé části života postavy, které na ni doléhají), to ale vedlo jen k zmatení tématu. Nebylo jasné, o co se ve filmu jedná, co je hlavním tématem. Zvažovala jsem možnosti volby protagonisty – dětská postava, starší člověk, žena, muž, ... Zastavila jsem na postavě mladého muže, takového, který není zcela naivní jako dítě, který může dělat zásadní chyby ovlivňující jeho život i jeho okolí, ale zároveň se pořád učí a má větší část života před sebou. Toho jsme měli sledovat v různých situacích, kdy při dobré vůli zanedbává vztah s partnerkou, a jak to ničí ji i jeho samotného. Od tohoto momentu bylo také jasné, že se bude jednat o film cílený pro dospělé publikum, zejména mladé dospělé.

Tato verze byla dlouhá 8 min., s komplexními proměnlivými tématy (od workoholismu po alkoholismus), s nejasnou hlavní postavou – neboť v druhé části jsme sledovali spíše mužovu partnerku, jak se snaží vztah zachránit. Ocitla jsem se v kolotoči úprav stejného děje bez výrazného zlepšení. Stále jsem věřila, že se nám podaří děj zjednodušit na rozumnější délku, a vyzdvihnout do popředí téma vztahu a psychologie muže. Po mnohých předělvkách bylo jasné, že toto není film pro krátkou stopáž. A ať jsem upravovala konkrétní problémy muže jakkoliv, stále vyznívala jednotlivá témata jako hlavní téma (alkoholismus, workoholismus, ...), přebíjejíce psychologickou rovinu příběhu, a to i přes použití zobrazení psychologie v obraze. S takovými tématy jsem se nemohla ztotožnit, celek se mi zdál víc a víc cizí, a přestala jsem této formě věřit. S odstupem času a novými zkušenostmi také vidím, že to byl vesměs námět přeceňující mé schopnosti, a z časového hlediska by si žádal nerealizovatelné nároky.

Po roce vývoje této verze jsem stála před rozhodnutím najít jiný směr filmu. Poděkování zde patří mé vedoucí práce, Kateřině Čupové, která mě v tomto rozhodnutí podpořila a pomohla vyvinout téma nové. Při exploraci námětů jsem se nechtěla omezovat, avšak i přesto jsem nakonec navázala na motivy předchozího, které mi byly nejbližší, a budovala na nich. Těmi byly pár muže a ženy, prostředí jejich bytu, chyba v komunikaci mezi nimi a zobrazení psychologické roviny jedné z postav. Do popředí se dostalo téma „people pleasing“ (snaha zalíbit se jiným na úkor vlastních tužeb a potřeb) a komunikace ve vztahu. Vše ostatní plynule následovalo.

#### 4.1.2 Příběh

Film vypráví o ženě a muži, kteří jsou v rané fázi vztahu a stěhují se do prvního společného bytu. Musí jej spolu zařídit dle svých představ, brzy však vidíme, že se jejich představy značně liší. Muž nemá problém své nápady nadšeně sdílet, ale žena myslí, že aby muže potěšila, musí své představy skrýt. Ze strachu z konfliktu se přidává k představám muže, a tím začíná úpadek celého jejich vztahu. Skrýváním svých snů žena skrývá sama sebe – odcizuje se víc a víc, přitom se stále snaží zachovat dojem veselého vztahu. Muž nejdříve nic netuší, ale postupně si začíná všimnout, že je něco v nepořádku. Začíná na ženu naléhat, to ji ale jen víc uzavírá. Nakonec vnitřní stav ženy vyjde najevo, a musejí se dobrat společného řešení a komunikace.

K vyprávění používá dvě roviny:

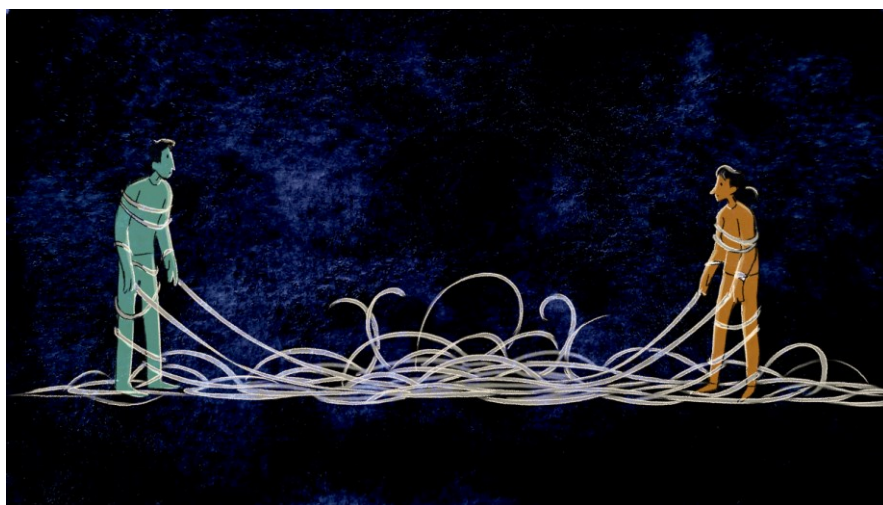
##### **Prostředí bytu**

Zde se odehrává příběh výstavby nového bytu a ztráty komunikace mezi partnery. Může být chápán doslovně, ale je zároveň metaforou nového vztahu. Začínající vztah je jako prázdný byt, každý z páru přichází s vlastním očekáváním, představami, cíli. Při zařizování společného bydlení se lidé vždy dozvídají o sobě nové věci, nezávisle na tom, jak dlouho předtím se znají. Není tedy příliš důležité, jak si kdo konkrétní fázi vztahu vyloží. Důležité je, že pokud nejsou oba upřímní a otevření, nemůžou se vzájemně doplňovat. Prostředí nebude reflektovat to, kým jsou společně, a budou si tak i ve vztahu stále cizí. Pracují tedy s vizuálem bytu, který reflektuje vždy stav vztahu.

##### **Vnitřní svět**

Zobrazuje vnitřní stav ženy. Její uzavírání se a stahování do sebe je znázorněno utahujícími se provazy. Nejdříve je zde jen ona, protože jen ona ví, co se děje. Později se do této roviny

dostane i muž – jakmile si stav ženy uvědomí. Nakonec jsou oba v situaci doslova zamotaní a musejí si navzájem pomoci.



obr. 51 (návrh vnitřního prostředí)

## 4.2 Výtvarné řešení

### 4.2.1 Zobrazení psychologie postavy

Při hledání možností znázornění psychologické roviny hlavní postavy jsem zvažovala několik možností. V první verzi tématu se jí staly trny. Inspirovány biblickým podobenstvím o vyčítání ostatním jejich trnů (smítek) v očích, ale přehlížení klády ve vlastním oku – původně jsem s nimi pracovala právě v očích postavy. Postupně jsem pak zkoušela zobrazení na celém těle a přidala jsem jim aktivní roli. Ovlivňovaly postavu v tom, co dělá, jakým směrem ji táhnou, kdy jí jen ponoukají, kdy ji zakryjí zcela, ... Odpovídaly dramatickosti původního námětu, jeho temným tématům. Přece jen je to zobrazení poměrně agresivní, a i barevnou škálu jsem používala „jedovatou“ v kombinaci zelené a fialové barvy.

Použití trnů bylo velmi působivé. Doposud mám radost, že se mi podařilo vymyslet způsob, jakým byly aktivním prvkem příběhu. Inspiraci jsem čerpala např. z krátkého filmu *Paperman* (2012, John Kahrs) a jeho papírových vlaštovek, které plní funkci třetí postavy. Pro realizaci by však byly velmi náročné, samotná jejich animace by si vyžádala mnoho týdnů práce. Se změnou námětu (i změnou hlavní postavy z muže na ženu) pak nutně následovala i změna vyjádření psychologie.



obr. 52 (návrhy trnů)

Intimní příběh vývoje vztahu je značně jemnější, lehčí, světlejší téma. Inspirací mi byl zejména krátký film *Phantom Limb* (2013, Alex Grigg). Metaforou mělo být něco, co zobrazuje, jak se žena stahuje do sebe, svírají ji vlastní představy, zakrývá sebe, až nakonec jsou v tom zamotaní oba, propojení se sebou, a teprve pak může dojít k rozuzlení. Výtvarné řešení se tímto ponouklo automaticky. Pouta/provazy/nitě postavu obmotávají, stahují, svírají, zamotávají i postavu muže, propojují je a mohou být rozuzleny. Oproti původním trnům již ale nemají tak aktivní funkci. Je jim vydělen pouze vnitřní svět, nezasahují přímo do reálného světa bytu. Jejich působení a vliv na postavu je vyjádřen spíše stříhem a návazností pohybu mezi prostředím bytu a vnitřní rovinou.

#### 4.2.2 Character design

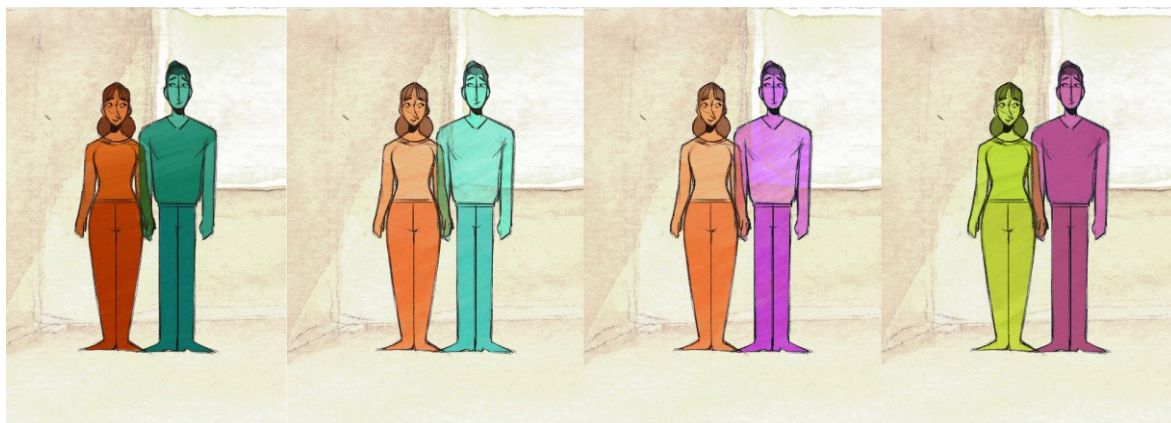
Návrh charakterů vznikl poněkud netypicky. Od prvních návrhů a storybordů jsem pracovala s nejjednodušší představou o postavě muže a ženy. Pro základ příběhu nebylo potřeba znázorňovat detaily těchto postav, jelikož zastupují roli jakéhokoliv muže a jakékoliv ženy – obraz, do kterého bychom mohli zasadit kohokoliv. Charakter design nevznikl tedy na začátku, ale spíše se vyvinul v průběhu vytváření a prepisování příběhu.

S krystalizujícími představami v storyboardech, se i postavy postupně stávaly víc a víc konkrétní. Z neustálých úprav se postavy samy vynořily. Když jsem došla k finální podobě scénáře, pokusila jsem se prozkoumat i jiné návrhy postav (jiné stavby těla, jiné

charakteristické rysy), ale brzy jsem se vrátila k původním, které bylo potřeba jen dopracovat a sjednotit.

Určila jsem jim základní oblečení, které si představuji v domácím prostředí. Ustálila jsem také základní charakteristické rysy, zejména tvar obličeje, tvar nosu a styl vlasů. Nechtěla jsem, aby postavy, které mají být v romantickém vztahu, vypadaly příliš stejně. Odlišeni jsou tedy základními tvary a vlasy – muž má krátké, vyčesané, vlnité, žena naopak rovné dlouhé s ofinou.

Jako největší rozdíl mezi postavami slouží barevnost. Každé z postav jsem určila osobní barvu, ta má odkazovat na odlišnost jejich charakterů a propisuje se poté i do prostředí bytu. Symbolika barev zde nemá většího významu. Mým cílem bylo, aby žena působila na první pohled vesele a přátelsky – vybírala jsem proto z teplých tónů. Muž neměl být jejím opakem, avšak dostatečně odlišný – volila jsem proto ze studenějších barev. Toto rozdělení je poměrně tradiční, a tak jsem se chtěla vyhnout klišé červené (růžové) a modré, posunula jsem je tedy do odstínů oranžové a zelené, které jsou v chromatickém kruhu blíž u sebe.



obr. 53 (barevné verze postav)

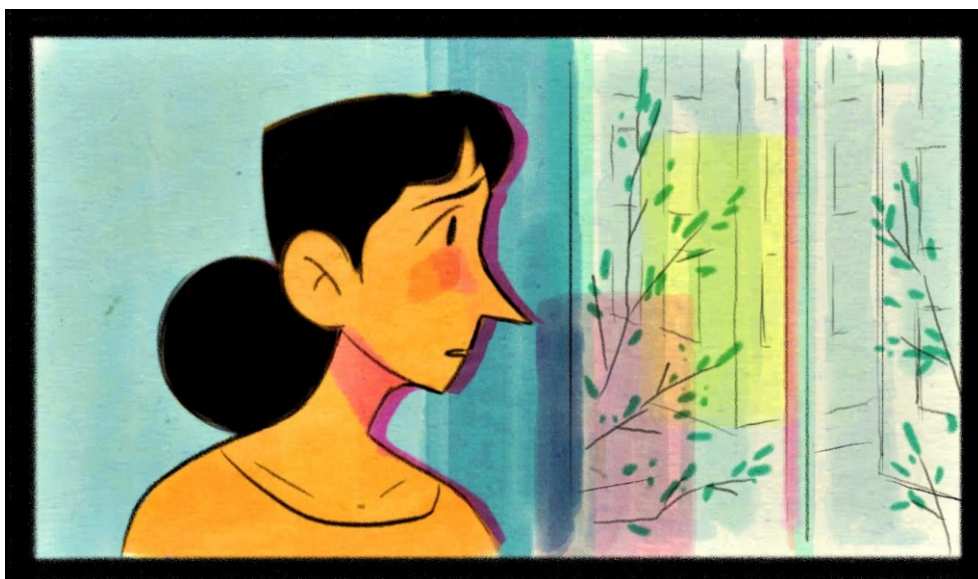
### 4.2.3 Prostředí

Jak jsem již zmínila, příběh se odehrává v prostředí bytu (vztahu) a vnitřním světě ženy. V prvním původně mělo jít o plnobarevné, perspektivně zobrazené prostředí bytu. To se však změnilo spolu se změnou příběhu. Při využití bytu jako metafory pro vztah stále musí mít podobu bytu, avšak mým cílem bylo navést diváka k metaforické interpretaci. Přešla jsem tedy k abstraktnějšímu pojetí. využití akvarelových pozadí nabízí možnost zjednodušení tvarů a provzdušnění celého výtvarného stylu. Stěny nemusí být jasně definovány, postačují základní tvary pro orientaci v prostoru a zbylé prvky doplňuje linkou kreslené vybavení bytu v perspektivě. Celek tak není razantně zasazen do jakéhokoliv



rozložení bytu, či druhu budovy. Představu o vnějšku získáváme pouze díky pohledu skrze okno, který zároveň funguje jako okno do světa – děj se zaměřuje na jeden pár v uzavřeném prostředí, ale pohledy z okna poukazují na to, že takových domácností (vztahů) je mnoho a tento příběh se může týkat kterékoliv z nich. Do prostředí bytu se propisuje i již zmíněná barevnost. Barvy vyjadřují styl představ muže i ženy pro nový byt, díky čemu jasně vidíme, když se byt proměňuje pouze dle představ muže.

V kontrastu stojí prostředí druhé, jež je pojato zcela abstraktně. Tmavá barva znázorňuje nitro postavy, není však zcela černá – akvarel umožňuje ponechat jeho charakteristikou texturu, a tak je pozadí vizuálně provázané s předchozími. Na něm dobře vynikají obě postavy i pouta a kontrast dotváří dramatickou atmosféru. Jedinou obavou u tohoto prostředí je velký světlostní rozdíl oproti prvnímu, kdy zejména v krátkých prostřizích v první polovině filmu může působit příliš rušivě. Bude tedy otázkou dodatečné konzultace, zda nebude potřeba rozdíl zmírnit.



obr. 54 (návrh výtvarna)

## 4.3 Spolupráce

### 4.3.1 Střih

Spolupráce se střihačkou, Anetou Ratajovou, byla na tomto projektu velmi cennou zkušeností. Nejen, že se zapojila již v rané fázi, ale okamžitě se na příběh naladila a vedly jsme mnohé společné konzultace nad storyboardem i animatikem. Umožnila mi přesunout se do fáze animatiku značně rychleji a každé změny vidět rovnou na časové ose. To bylo pro

mě velmi důležité, jelikož děj pojímal velké časové skoky, prostřihy mezi lokacemi a výraznou sekvenci vnitřního světa, která nemohla být ani příliš dlouhá, ani příliš krátká. To se nám osvědčilo i po změně tématu, kdy jsem musela dohnat čas ztracený přesedláním na nové téma. Jakmile jsem měla jasnější vizi, načasovaly jsme každou verzi storyboardu pro jasnou představu o délce filmu i zasazení zmíněné sekvence ve vnitřním světě.

Nejtěžší na tomto procesu bylo zjednodušování a pročišťování děje tak, aby nebyly žádné přebytečné záběry. Často není jednoduché se jednotlivých záběrů vzdát, ale i v tom mě tento projekt rádně procvičil. Se spoustou změn, jaké jsme prováděly, jsem vytvořila minimálně osm odlišných filmů, ze kterých ve finálním projektu není ani kousek. Tvorba nových storyboardů byla pro mě zábavnou a zajímavou prací, přesto byl přechod do fáze realizace úlevou, a jsem vděčná své střihačce za trpělivost a spoustu práce, kterou mému filmu věnovala.

#### 4.3.2 Hudba

Podobně složitý byl i proces výběru hudby. Tím jsme se spolu s Anetou Ratajovou začaly zabírat ve fázi animatiku, kdy bylo nutné podpořit gradaci příběhu pro lepší načasování ve střihu. Po dlouhém hledání hudebního podkresu pod jednotlivé části filmu bylo jasné, že takovýto postup nefungoval. Jemné posuny v emocích hlavní postavy se zdálo nemožné zachytit seskládáním různých motivů klasické hudby za sebe. V tom jsme dostaly zajímavou pobídku přetvořit film do podoby narativního videoklipu.

To výrazně měnilo naši představu, nicméně slibovalo mnohem lepší, pomocnou cestu k sjednocení tempa filmu a jeho zkrácení. Pokračovaly jsme tedy hledáním skladby, která by nám pomohla film ucelit. Tou se stala píseň Waste (hudebního dua Oh Wonder). Práce s ní přinesla, co jsme si slibovaly – podařilo se nám příběh zkrátit z původních 8 min na 5 min 40 s, kterých jsme se už do konce zhruba držely. Na jistý čas nás také vedla k tomu, že jsme začaly zvažovat použití této skladby nebo jiné již existující písně pro finální výstup. Narazila jsem však na problémy licenční, a nakonec i samotné koncepce filmu jako videoklipu. Jelikož nevznikal od začátku na hudbu, nemohl nikdy komunikovat s dosazenou hudbou tak dobře, jako videoklip – místo toho hudba značně přehlušovala příběh a celek působil jako slepení filmu s náhodnou hudbou, čím ostatně byl.

Poslední možností bylo tedy složení originální hudby pro film, která by ale doplňovala děj výrazněji než jako pouhý doprovod. Procházela jsem nejrůznější české interprety, přes známosti i náhodné nálezy, hledající koho oslovit. Tímto jsem se dostala

k tvorbě skladatelky a klavíristky Nikol Bókové. Její jemný styl, přitom zajímavý, emotivní a místy velmi dramatický, mě ihned zaujal. Rozhodla jsem se ji oslovit s prosbou o spolupráci a k mému velkému překvapení přišla kladná odpověď. Vznikla tak další cenný dialog, díky kterému jsem mohla získat zkušenost s vedením a komunikací s hudební skladatelkou. Navigace mezi jejími poznámkami a mými nebyla vždy jednoduchá, avšak výsledek je rozhodně nejlepším řešením, jaké jsme k filmu měli. Hudba příběh aktivně doplňuje a pomohla i ucelení některých sekvencí záběrů.

## ZÁVĚR

Táto práce měla za cíl poskytnout pohled na různorodé možnosti zobrazení vnitřní psychologie postav v animovaném filmu.

V teoretické části jsem skrze objasnění pojmu svědomí provedla průzkum filmů Walt Disney Animation Studios, který nabídl přehled tvorbou tohoto studia z pohledu tématu svědomí. Ukázal, že není časté s tématem svědomí v rodinných filmech pracovat výrazně. Avšak mnohé nejúspěšnější filmy jsou právě těmi, které se svědomí věnují. Viděli jsme, jak inspirativními prostředky tvůrci svědomí vyjadřují v dialogu i v obraze – od písni v rané tvorbě studia, přes komické využití ve filmech jako *Není král jako král*, po komplexní dramatické obrazy a metafory filmů, jako *Pokahontas* či *Lví Král*. A zasazení filmů do kontextu doby jejich vzniku pomohlo určit měnící se tendence zobrazování témat viny, usvědčení, dobra a zla... , kladouce do kontrastu dřívější jednodušší psychologii s jasným vymezením dobra proti zlu, a současné komplexní charaktery se zmývajícími se rozdíly mezi protagonistou a antagonistou.

V praktické části jsem pak popsala vlastní zkušenost s tvorbou psychologického filmu, který využívá zobrazení vnitřní roviny postavy. Ten byl pro mě cílenou výzvou. Na něm jsem poznala, jak složité bylo vyvinutí krátkého dramatického příběhu s využitím obrazných metafor tak, aby děj nebyl zamotaný a nesouvislý. Cesta za co nejčistším vyprávěním mi poskytla mnoho nových vhledů do práce s těžkými tématy i poznatků pro mou budoucí tvorbu – např. jak důležité je určit si jednoznačné téma, či jak může načasování storyboardu spolu s hudbou pomoci celkové skladbě filmu.

Celek této práce tak může posloužit nejen umělcům a filmařům jako inspirace a podnět pro další diskuse a zamyšlení nad tímto tématem.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] REJZEK, Jiří. Český Etymologický Slovník. Třetí vydání. Praha: Leda, 2015. ISBN 978-80-7335-393-3.
- [2] VOKÁLOVÁ, Ingeborg. Svědomí z hlediska teologie a psychologie – Důsledky pro mravní výchovu dětí a mládeže. 2007. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze Husitská teologická fakulta. Vedoucí práce Prof. PhDr. Pavel Říčan, CSc.
- [3] PETRUSEK, Miloslav. Sociologická encyklopedie [online]. Sociologický ústav AV ČR [cit. 2023-05-16]. Dostupné z:  
<https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Sv%C4%9Bdom%C3%AD>
- [4] TYRLÍK, Mojmír. Morální jednání. Brno: Masarykova univerzita, 2004. ISBN 8021035358.
- [5] JACHNIN, Boris. Walt Disney. Praha: Československý filmový ústav, 1990, 291 s. ISBN 8070040378.
- [6] DAVIS KHO, Nancy. Parents' Guide to Pinocchio. In: Common sense media [online]. [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/pinocchio>
- [7] ANGULO CHEN, Sandy. Parents' Guide to Snow White and the Seven Dwarfs. In: Common sense media [online]. [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/pinocchio>
- [8] ZUKOWSKI, Chelsea. What It Was Really Like to See Snow White in 1938 [online]. Grunge, 30.6.2022 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.grunge.com/815934/what-it-was-really-like-to-see-snow-white-in-1938/>
- [9] PETERSON, Jordan B. 2017 Personality 07: Carl Jung and the Lion King (Part 1). In: Youtube [online]. 1. 2. 2017 [cit. 2022-05-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3iLiKMUIyTI>
- [10] JANDOUREK, Jan. Sociologický slovník. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 285 s. ISBN 9788073672690.
- [11] Petr Pan [Peter Pan] [film]. Režie GERONIMI, Clyde, WILFRED, Jackson, LUSKE Hamilton. USA, 1953.
- [12] Kniha Džunglí [Jungle Book] [film]. Režie REITHERMAN, Wolfgang. USA, 1967.

- [13] Herkules [film]. Režie CLEMENTS, Ron, MUSKER, John. USA, 1997.
- [14] Alenka v říši divů [Alice in Wonderland] [film]. Režie GERONIMI, Clyde, WILFRED, Jackson, LUSKE Hamilton. USA, 1951.
- [15] Zootopia [film]. Režie MOORE, Rick, HOWARD, Byron. USA, 2016.
- [16] Encanto [film]. Režie HOWARD, Byron, BUSH, Jared. USA, 2021.
- [17] NUGENT, Frank S. The Screen in Review: "Pinocchio" Walt Disney's Long-Awaited Successor to "Snow White" Has Its Premiere... NEW YORK TIMES. New York, 1940(FEBRUARY 08).

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 ( <i>Graf zobrazení a zmínka</i> ) .....	16
Obrázek 2 ( <i>Graf podstatnost role</i> ) .....	17
Obrázek 3 ( <i>Graf počet filmů dle období</i> ) .....	17
Obrázek 4 ( <i>Graf zobrazení / zmínka dle období</i> ) .....	18
Obrázek 5 ( <i>Graf význam role dle období</i> ) .....	19
Obrázek 6 ( <i>Graf koho se týká dle období</i> ) .....	20
Obrázek 7 ( <i>Popelka, 1950</i> ).....	21
Obrázek 8 ( <i>Sněhurka a sedm trpaslíků, 1937</i> ) .....	21
Obrázek 9 ( <i>Petr Pan, 1953</i> ) .....	22
Obrázek 10 – 11 ( <i>Alenka v říši divů, 1951</i> ).....	23
Obrázek 12 ( <i>Zvoník u Matky Boží, 1996</i> ) .....	24
Obrázek 13 ( <i>Na vlásku, 2010</i> ) .....	25
Obrázek 14 ( <i>Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa, 2016</i> ) .....	26
Obrázek 15 ( <i>Zootropolis: Město zvířat, 2016</i> ) .....	27
Obrázek 16 ( <i>Encanto, 2021</i> ) .....	28
Obrázek 17 – 29 ( <i>Lví král, 1994</i> ) .....	29 – 32
Obrázek 30 – 35 ( <i>Není král jako král, 2000</i> ) .....	33 – 34
Obrázek 36 – 46 ( <i>Pokahontas, 1995</i> ) .....	35 – 38
Obrázek 47 – 50 ( <i>Pinocchio, 1940</i> ).....	39– 41
Obrázek 51 ( <i>návrh vnitřního prostředí</i> ) .....	46
Obrázek 52 ( <i>návrhy trnů</i> ) .....	47
Obrázek 53 ( <i>barevné verze postav</i> ) .....	48
Obrázek 54 ( <i>barevné verze postav</i> ) .....	49

**SEZNAM POSUZOVANÝCH FILMŮ**

1. Sněhurka a sedm trpaslíků (Snow White and the Seven Dwarfs – 1937)
2. Pinocchio (1940)
3. Fantazie (Fantasia – 1940)
4. Dumbo (1941)
5. Bambi (1942)
6. The Adventures of Ichabod and Mr. Toad (1949)
7. Popelka (Cinderella – 1950)
8. Alenka v říši divů (Alice in Wonderland – 1951)
9. Petr Pan (film, 1953) (Peter Pan – 1953)
10. Lady a Tramp (Lady and the Tramp – 1955)
11. Šípková Růženka (Sleeping Beauty – 1959)
12. 101 dalmatinů (One Hundred and One Dalmatians)
13. Meč v kameni (The Sword in the Stone – 1963)
14. Kniha džunglí (The Jungle Book – 1967)
15. Aristokočky (The Aristocats – 1970)
16. Robin Hood (1973)
17. Medvídek Pú: Nejlepší dobrodružství (1977)
18. Zachránci / Záchranáři (The Rescuers – 1977)
19. Liška a pes (The Fox and The Hound – 1981)
20. Černý kotel (The Black Cauldron – 1985)
21. Slavný myší detektiv (1986)
22. Oliver a přátelé (Oliver and Company – 1988)
23. Malá mořská víla (The Little Mermaid – 1989)
24. Záchranáři u protinožců (The Rescuers Down Under – 1990)
25. Kráska a zvíře (Beauty and the Beast – 1991)
26. Aladin (Aladdin – 1992)
27. Lví král (The Lion King – 1994)



28. Pocahontas (1995)
29. Zvoník u Matky Boží (The Hunchback of Notre Dame – 1996)
30. Herkules (Hercules – 1997)
31. Legenda o Mulan (Mulan – 1998)
32. Tarzan (1999)
34. Fantazie 2000 (Fantasia 2000 – 1999)
35. Není král jako král (Emperor's New Groove – 2000)
36. Atlantida: Tajemná říše (Atlantis: The Lost Empire – 2001)
37. Lilo & Stitch (Lilo and Stitch – 2002)
38. Planeta pokladů (Treasure Planet – 2002)
39. Medvědí bratři (Brother Bear – 2003)
40. U nás na farmě (Home on the Range – 2004)
41. Strašpytlík (Chicken Little – 2005)
42. Bolt – pes pro každý případ (Bolt – 2008)
43. Princezna a žabák (The Princess And The Frog – 2009)
44. Na vlásku (Tangled – 2010)
45. Medvídek Pú (Winnie The Pooh – 2011)
46. Raubíř Ralf (Wreck It Ralph – 2012)
47. Ledové království (Frozen – 2013)
48. Velká šestka (Big Hero 6 – 2014)
49. Zootropolis: Město zvířat (Zootopia – 2016)
50. Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa (Moana – 2016)
51. Raubíř Ralf a internet (Ralph Breaks the Internet – 2018)
52. Ledové království II (Frozen II – 2019)
53. Raya a drak (Raya and the Lost Dragon 2021)
54. Encanto (2021)

