

**TYPOLOGIE A CHOVÁNÍ POSTAV
V ANIMOVANÝCH FILMECH WALT DISNEY COMPANY**

I. díl – Klasická éra a současná 2D produkce

Lukáš Gregor

Radim Bačuvčík - VeRBuM, 2011

KATALOGIZACE V KNIZE - NÁRODNÍ KNIHOVNA ČR

Gregor, Lukáš

Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. I. díl, Klasická éra a současná 2D produkce / Lukáš Gregor. -- 1. vyd. -- Zlín : VeRBuM, 2011. -- 90 s. ISBN 978-80-87500-06-4

791.228 * 791-5 * 159.9 * (73)

- Walt Disney Company
- animované filmy -- Spojené státy americké
- filmové postavy -- psychologické aspekty
- monografie

791 - Film. Cirkus. Lidová zábava [3]

Recenzovali: prof. akad. mal. Ondrej Slivka, ArtD.
prof. Rudolf Urc, ArtD.

Monografii doporučila k publikaci Vědecká redakce nakladatelství VeRBuM

© Mgr. Lukáš Gregor, 2011

© Radim Bačuvčík - VeRBuM, 2011

ISBN 978-80-87500-06-4

Projekt vznikl za podpory Interní grantové agentury Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně v roce 2011.

Číslo projektu: IGA/68/FMK/11/D

řešitel: Mgr. Lukáš Gregor, garant: doc. akad. mal. Michal Zeman.

OBSAH

ÚVOD	6
I. ČÁST HLEDÁ SE HRDINA	9
1. Druh	10
1.1 Člověk	10
1.2 Zvíře	13
2. Věk	16
2.1 Dětství	16
2.2 Mladá dospělost	21
2.3 Dospělost, střední věk a stáří	23
2.4 Smrt	24
3. Pohlaví	26
3.1 Ženy	26
3.2 Muži	28
4. Začlenění do sociálních tříd	31
4.1 Spodní třída	31
4.2 Dělnická třída	32
4.3 Střední třída	32
4.4 Vyšší třída, aristokracie, moc	32
5. Struktura osobnosti – osobnostní rysy	34
5.1 Extraverze	35
5.2 Neuroticismus	38
5.3 Svědomitost	41
5.4 Vstřícnost	43
5.5 Otevřenost ke zkušenosti	44
6. Potřeby	47
6.1 Potřeby fyziologické	47
6.2 Potřeby bezpečí	48
6.3 Potřeby přináležení a lásky	49
6.4 Potřeby úcty a sebeúcty	51
6.5 Potřeby sebeuskutečnění	53
6.6 Potřeby poznávání a porozumění, estetických prožitků	54
7. Schopnosti a způsoby řešení konfliktních situací	57
8. Výtvarné uchopení kladných postav	60
II. ČÁST TVÁŘE ZLA A ROLE SEKUNDANTŮ	63
1. Struktura osobnosti – osobnostní rysy záporných postav	64
1.1 Extraverze	64
1.2 Neuroticismus	65
1.3 Svědomitost – nezodpovědnost	66
1.4 Nepřívětivost, neohleduplnost	67
1.5 Rigidita, konzervatismus	68
2. Potřeby záporných postav	69

3. Schopnosti záporných postav	72
4. Výtvarné uchopení záporných postav	74
5. Vedlejší postavy – sekundanti	76
ZÁVĚR	80
Resumé	83
Summary	84
Seznam citovaných filmů	85
Seznam postav zobrazených v knize	86
Bibliografický záznam	88

ÚVOD

S nadsázkou řečeno, historie této knihy sahá až do roku 1937. Právě tehdy se v kinech začala promítat *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Jméno Walta Disneyho v ten čas již představovalo obchodní značku, přesto jeho první celovečerní film znamenal v Disneyho kariéře zásadní zlomový moment. Nebudeme-li brát na zřetel technologické inovace a ani distribuční politiku, zůstane nám spojen se *Sněhurkou* symbolický bod, bod označující počátek formování charakterových modelů. Ty s dalšími léty a zkušenostmi získávaly pevnější obrysy ve významu práce s osvědčeností. Walta Disneyho totiž můžeme chápat jako jednu z nevlivnějších tvůrčích osobností animovaného filmu, současně ale také jako pečlivého стратега, obchodníka s vyprávěním, který má předem vybrané ingredience, a to v pečlivě naváženém množství.

Tvorba celovečerních filmů přetrvává do současnosti, byť s lavinovým rozšířením 3D titulů animovaných na počítači sváděla chvílemi boj a ocitla se v ohrožení.¹ Za těch takřka osmdesát let se sice na světě různým způsobem měnila politická mapa, móda, odrůstaly další a další generace diváků, značka Disney ale tyto pochody registrovala ve výsledku z dále a jen velmi opatrně. To, co může pro někoho být projevem zakonzervování a tvůrčí rigidity, pro společnost představovalo stěžejní jistotu, že jejich filmy budou neustále platné. Proč?

Adaptace klasických pohádek umožňují využít několika archetypálních postav, respektive konfliktů, které odrážejí svár mezi dobrým a zlým v naší společnosti, ať už je století osmnácté nebo jednadvacáté. Z těchto typů Disney vychází, samozřejmě je také aktualizuje, ale s ohledem na to, co vychází z psychologických studií a výzkumů dětí, nikoliv prvoplánově z toho, co právě „hýbe světem“. Stadia iniciativity a následného stadia píce a snaživosti jsou pro děti ze všech koutů společná, jen konkrétní pravidla mohou být částečně odlišná. Vývoj dítěte ale probíhá totožně – a právě ten filmy společnosti Disney reflektují.

¹ V novém tisíciletí následovaly za sebou tři tituly, jejichž výdělek byl buďto průměrný (*Medvědí bratři*), nebo přímo podprůměrný (*Planeta pokladů*, *U nás na farmě*). Všechny tituly se setkaly také s horším hodnocením kritiků a diváků. Následovaly diskuze nad budoucností tradiční 2D animace, respektive celovečerních 2D animovaných filmů uváděných v kinech. V roce 2008 byl ohlášen návrat takto vyrobených snímků, měl se jím stát titul *Princezna a žabák*.

DESOWITZ, B. Clements & Musker Bring 2D Back to Disney -- Again in: *Animation World Network* [online]. Oct 21, 2009, 7 am [cit. 2011-10-23]. Dostupné z: <http://www.awn.com/articles/people/clements-musker-bring-2d-back-disney-again>

The Disney Renaissance in Four Charts in: *Madmind* [online]. Jul 26, 2009 [cit. 2011-10-23]. Dostupné z: <http://www.madmind.de/2009/07/26/the-disney-renaissance-in-four-charts/>

Přímo se tedy nabízí, abychom se na tvorbu Walta Disneyho, respektive stejnojmenného studia, podívali a snažili se ony „ingredience“ vyhledat a pojmenovat. Jako vhodný přístup se jeví začít u postav, i proto kniha nese v názvu *typologie a chování postav*. Od jejich osobností se totiž veškeré jednání a jeho projevy (i ve vytváření konfliktů či jejich řešení) odvíjí. Jedním z velkých otazníků na samém počátku projektu bylo, zda publikaci nenaplní charakteristiky postav, ale žádná obecnější a univerzálněji platná pravidla z nich nevzejdou.

Tato nejistota by před realizací projektu pravděpodobně nevznikla, pokud by se zvolila metodika výhradně využívající sekundární prameny – odbornou literaturu, dílčí analýzy a recenze. Těch pochopitelně nalezneme v knihovnách, archivech i na internetu bezpočet, původní práci věnovanou výhradně jen postavám v tzv. disneyovkách ale žádnou. A odtud pramení rozhodnutí, že metoda bude primárně vycházet z vlastního výzkumu. Ten se skládal ze zhlédnutí několika desítek titulů se značkou Walta Disneyho, navršením stovky poznámek vznikajících při sledování i po něm (a samozřejmě jejich následným uspořádáním a zpracováním) a v neposlední řadě vybudováním pevné kostry – koncepce, která by smysluplně umožnila nahlédnout do světa postav, toho, o koho jde, jaké má vlastnosti, jaké potřeby a co za konflikty řeší.

Práce s odbornou filmově-vědní literaturou proto byla upozaděna na tu míru, aby ta příliš nezasahovala do procesu výzkumu a nového, původního vyhodnocení postav. Ke slovu se ale dostaly publikace důležitější, práce věnující se psychologii osobnosti. Umožnily onu pomyslnou kostru postavit a zpevnit.

V přípravné fázi se sice objevil mnohem větší počet filmových titulů, pro zachování rozumné míry se počet v knize uváděných a probíraných omezil na čtyřicet celovečerních filmů, které se dostaly do oficiální kinodistribuce a které jsou se studiem Disney velmi dobře identifikovatelné.²

Cílem bylo nejen charakterové vlastnosti postav, jejich potřeby a chování popsat, ale také vzájemně porovnat, jen tak totiž může dojít k vysledování, zda je mezi nimi něco, co je pojí, nebo naopak rozděluje. Popisnost bývá následně doplněna o vlastní interpretaci a názor, do jaké míry vypozerované obecně fungující pravidlo může být pro diváka nosné, funkční a v jakých případech dochází k jeho obměnám.

V podtitulu knihy se objevuje důležitá specifikace tématu – mezi vybranými a zkoumanými filmy se objevují pouze ty, které spadají do éry Walta Disney-

² Úmyslně byla také vynechána pokračování, která se ve většině případů dostala pouze do VHS/DVD distribuce. Fenomén druhých a dalších dílů by si zasloužil speciální odbornou monografii.

Přehledný seznam celovečerních 2D animovaných filmů společnosti Disney nabízí různé encyklopedie a databáze, jeden z nich [online] je dostupný z:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_theatrical_animated_features. [cit. 2011-10-23]

ho, a snímky současné, animované však pomocí 2D animace.³ Titulům společnosti Disney, resp. Pixar, animovaných CGI technologií ve 3D se bude věnovat druhý díl knihy. V jejím závěru se pak objeví i „bonusová“ kapitola, která závěry z prvního a z druhého dílu shrne a vzájemně porovná.

Struktura tohoto textu odráží postupy odborných publikací o psychologii osobnosti, nebylo však úmyslem zastavovat se u všech aspektů, které by se pro typologii filmové postavy, potažmo pro zkoumání lidské osobnosti nabízely. Již nyní je jasné autorovi knihy i to, že jde o natolik nosnou látku, že by se každé z kapitol i podkapitol mohl věnovat znovu, detailněji a s dalšími příklady a využít dalších modelů pro zkoumání osobnostních rysů či lidských potřeb.

³ V posledním desetiletí se však čím dál častěji kombinuje 2D a 3D animace, u některých filmových titulů, jimiž se práce věnuje, např. *Herkules* či *Princezna a žabák*, lze vypořádat objekty, které jsou na rozdíl od těch ostatních vytvořeny přímo v počítači a ve 3D, následně vyrenderovány.

Stručnou charakteristiku 2D a 3D animace, resp. jednotlivých animačních technik, které do těchto dvou kategorií spadají, lze najít v textu KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

HLEDÁ SE HRDINA

1 | Druh

Při základní kategorizaci postav se jako první nabízí druhové rozčlenění. Animovaný film mnohem častěji, a vlastně díky svým možnostem i přirozeněji volí mezi lidskou postavou nebo charakterem ztvárněným zvířetem. Hlavní či vedlejší postavu dokonce může odehrát i – tu více, tu méně – personifikovaná rostlina nebo věc. Celovečerní snímky z Disney Company dávají přednost lidským hrdinům. Z vybraných čtyřadvaceti titulů má pouze sedm filmů ve všech hlavních rolích zvíře, v dalších pěti snímcích ale zvíře ztvárňuje alespoň jednu z důležitých postav. Zbylá polovina – čili dvanáct titulů – vypráví příběh prostřednictvím lidských hrdinů.

V případě seriálové tvorby však naopak Disney přednostně vybíral zástupce fauny. Tento formát byl ostatně velmi blízký klasickým animovaným groteskám, v jejichž čele stála zvířata. Grotesky od jiných studií představovaly pro diváky alternativu. Ať už typické disneyovské výchovnosti a líbivosti, nebo právě i svým zaměřením na personifikovaný zvířecí svět.

Srovnat lze také současnou 3D produkci filmů animovaných na počítači. Zde poměr člověk vs. zvíře jednoznačně vychází ve prospěch zvířete, a to ještě více stylizovaného a personifikovaného.

1.1 Člověk

Postava ztvárněna člověkem se vyskytuje přednostně ve filmech, které jsou adaptací literární předlohy – klasického pohádkového příběhu a románu. V tom druhém případě navíc jde o látku založenou na historických reáliích.

Jestliže bylo v úvodu kapitoly řečeno, že polovina ze čtyřadvaceti celovečerních filmů vypráví příběh prostřednictvím lidských hrdinů, je potřeba toto tvrzení doplnit. S výjimkou filmu *Zvoník u Matky Boží* totiž vždy koexistují lidští hrdinové v příběhu i se zvířaty či nadpřirozenými bytostmi. Druhým zvláštním případem, který by mohl být ve stejné skupině spolu se *Zvoníkem*, je snímek *Pocahontas*. Také i v něm dominují lidé, nicméně významnou roli sehráje starodávný strom (babička vrba), s nímž dcera indiánského náčelníka rozmlouvá. *Pocahontas* tak představuje ojedinělý příklad filmu, v němž postavu hraje rostlina.

Zvířata ve filmech o lidech/s lidmi sehrávají roli tzv. sekundantů (*Knihy džunglí*, *Princezna a žabák*), nebo se v ně člověkem přemění (*Kráska a zvíře*, *Medvědí bratři*, *Princezna a žabák*).

Je zajímavé, že kočky a psi – pro lidi coby společníci obvyklá zvířata – se v souhře s lidskými hrdiny objevují pouze výjimečně. Snad proto, že prostředí bývá buďto pohádkové (a společníky spíše nahrazují nadpřirozené bytosti), nebo exotické. V kontextu filmů, v nichž stěžejní role představují lidé, najdeme pouze jediný případ, kdy má výraznější funkci pes/kočka. Jedná se o film *Malá mořská víla*. Zde huňatý pes – v roli sekundanta – oslabuje princovu pasivitu v jednání.

Ve snímku *Aristokočky a 101 dalmatinů* se role obrátily, hlavní hrdinové jsou kočky, respektive psi. Lidé zde mají na jedné straně epizodní postavení (majitelé), na straně druhé však pro zvířata představují úhlavní nebezpečí, a v příběhu tedy tvoří hlavní zápornou postavu.

Ve většině případů (v osmi filmech) se člověk objevuje v hlavní roli, pokud patří postava do aristokratické vrstvy. Zvíře má takové postavení pouze ve třech celovečerních titulech. To chudoby se částečně dotýká pouze postava Aladina (tzv. král zlodějů) a ne zcela příznivou situaci zažívá sestra malé holčičky Lilo (*Lilo a Stitch*), která přichází o práci. Naopak v případě zvířat se tvůrci zařazení postav do nejnižší společenské vrstvy nevyhýbají – objevuje se ve filmech *Lady a Tramp*, *Aristokočky a 101 dalmatinů*. Klíč k volbě, zda bude příběh o lidech či zvířatech, může tedy souviset se zaměřením na konkrétní společenské postavení.

Dalším rysem filmů s lidmi je téma, respektive jedno z ústředních poselství, které diváky vede ke vzájemné toleranci – ať už jde o etnické či kulturní rozdíly (*Pocahontas*), postavení žen ve společnosti (*Legenda o Mulan*), či fyzické odlišnosti (*Zvoník u Matky Boží*, *Lilo a Stitch*). Téma odlišnosti se v případě zvířat zpracovává pouze ve filmu *Dumbo* (fyzická) a *Robin Hood* (společenská/třídní).

Na rozdíl od současných rodinných 3D filmů animovaných na počítači se problematika socializace (i mezigenerační vztah) také objevuje přednostně ve snímcích s lidmi/o lidech.

Druhou skupinu filmů, v nichž důležitou roli mají lidé, představují tituly s nadpřirozenými bytostmi, popřípadě bytostmi, které vycházejí z různých legend, bájí a mýtů. Ty mají často lidskou podobu (víly, sudičky, mořské víly, Džin, antičtí bohové), popřípadě jde o lidi, kteří umějí kouzlit (čarodějnice). Zvíře se v přítomnosti kouzel neobjevuje – výjimkou jsou filmy *Princezna a žabák* a *Medvědí bratři*.

U *Medvědíh bratrů* jde o zvláštní případ – objevuje se zde přeměna člověka ve zvíře prostřednictvím zásahu Duchů předků. Taková proměna – za trest, aby člověk došel k poznání – potká i prince ve filmu *Kráska a zvíře*. Naopak jediná přeměna za odměnu a v člověka se odehraje v *Pinocchiov*.

Pokud uvedené závěry zobecníme, člověk se objevuje v animovaných filmech společnosti Disney tehdy, pokud:

- má být postava z aristokratické vrstvy,
- má být záporná (v koexistenci se zvířaty),
- jde-li o přeměnu z/do jiného druhu,
- vystupují-li ve filmu nadpřirozené, pohádkové a mytologické bytosti,
- tématem filmu je odlišnost (fyzická, etnická, kulturní) či postavení.



Obrázek 1 – Pocahontas

ZÁVĚR

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

Filmy společnosti Disney by se proto měly zkoumat ze všeho nejdříve skrze postavy – zvláště pak ty kladné. Díky rozpoznání jejich osobnostních rysů lze uvažovat nad tím, zda tvůrci modelují příklady správně, nebo naopak něco podstatného schovávají. Zda má hrdina coby vyrovnaná osobnost své chyby, jež se snaží potlačit, nebo se soustředí primárně na zajištění vlastních potřeb a bezpečí pro okolí.

Typologie postav, jak byla představena v této knize, není vyčerpávající, naopak otevírá dveře do několika místností – diskuzí a detailnějších analýz, jež by obsáhly jemnější nuance přístupů při utváření charakterů. Cílem práce bylo prozkoumat na vzorku čtyřadvaceti celovečerních filmů, které byly uvedeny v kinodistribuci, jaké postavy se ve snímcích objevují a zda se lze dopátrat k univerzálnějším vzorcům, které by nejen postavy, ale obecně tvorbu společnosti Disney charakterizovaly.

Po provedení tohoto výzkumu a sepsání typologických prvků postav lze skutečně dospět k obecnějším závěrům.

Začneme-li tím chvályhodným, zmíníme skutečnost, že se tvůrci nebojí kladné postavy tzv. problematizovat. Nejde o žádné bezchybné superhrdiny, většinou naopak potřebují mít při sobě někoho, kdo by jim pomáhal k vítězství, a to jak při poražení zla, tak potlačení negativních vlastností. Mezi nimi dominuje namyšlenost, malá míra svědomitosti a zodpovědnosti. Důraz na tyto faktory, stejně tak na píli a poctivost má jednoznačně vychovávat dětského diváka, který se nachází ve stadiu iniciativity, popřípadě již ve stadiu píle a snaživosti. Hrdinové se neštítí práce, dokážou si uvědomit svoji pozici a místo ve společnosti, naučí se chápat a respektovat pravidla.

Na straně druhé výše uvedené vývojové postupy svádí tvůrce ke konvenčnosti. Charaktery, byť jejich prvotní cíle a potřeby mohou být v rozporu se stereotypy, v závěru příběhu přijmou standardizovaný řád. Je logické, že autorům jde

o vybudování pozitivního poslouchání a vnímání norem, nicméně společenská pravidla se v jejich filmech pohnou jen výjimečně – například, když se spřátelí dvě etnika nebo druhy (mořský a lidský svět).

Ona standardizace probíhá na úrovni zajištění základních potřeb, kdy postavám jde o klid a bezpečí. I ty, které upřednostňovaly svobodu volby a volnost, nakonec přijmou novou roli – Tramp či Thomas rádi přijmou teplo hřejivého domova, zvláště pak, jde-li o dům střední a vyšší třídy. Ženy, sebevícе emancipované dokážou obětovat vlastní cíle a touhy, jen aby vybudovaly pevný intimní vztah s mužem a provdaly se za něj. Přičemž z pozice muže k takovým obětem takřka nikdy nedochází (výjimku najdeme u prince Naveena v *Princezně a žabákovi*).

Postavení ženy a muže nabízí po prozkoumání celovečerní tvorby Walta Disneyho také několik obecně platných pravidel. Ženy – byť v závěru filmu přijmou tradiční roli – vykazují nepoměrně více aktivity a rozhodnosti, dokážou na rozdíl od mužů najít čas na vyhodnocení situace a nejednat tolik spontánně a neúčelně. Oproti mužským hrdinům se u nich objevuje sklon k proaktivnímu uvažování – uvědomují si, že mají vždy možnost rozhodnout se, jak bude vypadat jejich reakce na daný podnět. To muži jsou ve vleku reakcí, které nevycházejí z jejich potřeb, pouze fungují jako obranný mechanismus, nebo zástěrka pro to, aby se mohli na něco vymluvit.

Ženské hrdinky ale také oproti mužům více sní. A se svými touhami se svěřují – povětšinou zvířátkům, ptáčkům zvláště. Ostatním ale tolik o svých potřebách nepovídají, místo slov upřednostňují činy.

Záporné postavy v ženském podání bývají hnány zatrpklostí či uražením ješitnosti, muži chtějí buďto ovládnout ostatní, nebo je k vytváření konfliktních situací vede pocit vlastní slabosti – a bojují tedy silou o uznání i o sebeúctu.

Dětskému divákovi se tak předává model člověka, který touží po uznání okolí, dítě poznává důležitost mezilidských vztahů, ale nejen kvůli přátelství – a jeho výhodám – a lásce, ale také proto, že podle filmů společnosti Disney, je důležité, aby vás společnost akceptovala.

Po prozkoumání čtyřiaadvaceti celovečerních snímků lze nabídnout několik málo variant, jak budou hlavní hrdinové vypadat, jaké rysy bude mít jejich osobnost a jaké potřeby je poženou směrem kupředu. Standardizace modelů se promítá ještě intenzivněji do výtvarného uchopení, které se prakticky nijak nevyvíjí, využívá všeobecně přijímaných znaků krásného mladého člověka a roztomilého zvířátka. Jinakost zde není vítána, a pokud se objeví, pak jen

jako prvek pro vytvoření psychologického konfliktu ústřední postavy (Dumbo, Quasimodo).

O to větší pozornost si zaslouží výjimky, které opomíjejí tradiční dějové schéma, na jehož konci musí být sezdaný pár, a ukazují, že lidé mohou mít i potřeby vyšší formy. Takovým ojedinělým případem je titul *Medvědí bratři*. Tento film dokonce nemá žádnou zápornou postavu, jediné zlo se nachází v ústředním hrdinovi, který je za něj potrestán proměnou v medvěda, aniž by mu kletba byla vysvětlena a aniž by tušil, zda se z ní někdy dostane a jakým způsobem. *Medvědí bratři* ukazují, jak pro život na zemi potřebujeme také vnímat a porozumět vyššímu řádu, principům, které jsou na rozdíl od společenských pravidel neměnné a univerzální. Pravděpodobně z těchto důvodů však v porovnání s tituly, které vznikly před ním a po něm v posledních dvaceti letech, vydělal film o několik desítek milionů dolarů méně, což vypovídá o tom, že tradiční „disneyovský“ model vyprávění a utváření postav je standardizovaný s pečlivostí a dlouhodobou zkušeností. Ať už si o tom coby diváci myslíme dobré či zlé...

RESUMÉ

Monografie prostřednictvím vzorku čtyřiaadvaceti celovečerních animovaných filmů společnosti Disney zkoumá typologii a chování postav, a to s důrazem na hrdiny kladné. Výzkum přednostně pracuje s vlastními, zcela novými poznatky a jeho cílem je dospět k obecnějším, univerzálně platným závěrům, které by poukázaly na to, co představuje pro tvůrce těchto animovaných filmů odzkoušený model kladné, záporné a vedlejší postavy. Koncepce práce zahrnuje nejprve základní členění podle druhů (zvíře a člověk), věku a sociální kategorizace hrdinů. Poté vychází z obecně uznávaných a rozšířených odborných definic struktury osobnosti (pětifaktorový model, tzv. Velká pětka), aby pojmenoval jednotlivé, pro postavy charakteristické osobnostní rysy, respektive vlastnosti, které ovlivňují následně i jejich chování.

Pro jednotlivé zápletky filmů, a tedy pro každou ústřední postavu je však stejně důležité i to, jaké má potřeby, co ji motivuje k jejímu jednání. Zde se výzkum opírá o Maslowovu kategorizaci potřeb na potřeby nedostatkové a růstové, přičemž každá ze skupin má své další stupně v celkové hierarchii. V závěru se objevuje také výčet typických a dominujících vlastností, jimiž postavy disponují a pomocí nichž mohou řešit (ale také vytvářet) konfliktní situace. Zmíněno je i výtvarné uchopení, které nese obdobné univerzální znaky jako typologizace hrdinů.

Cílem výzkumu bylo předložit doposud nezpracovanou širší analýz postav ve filmech Walt Disney Company, vzájemně dílčí poznatky porovnat a dopracovat se k tomu, zda lze najít společná a univerzálně platná pravidla.

SUMMARY

By using examples from twenty-four full-length animated Disney films, this monograph examines 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 positive, negative and secondary characters. The concept of this work includes a basic division of the characters according to the type (animal or human), age and social categorisation. Consequently, the study draws on the generally accepted and widespread definitions of the personality structure (the five-factor model, so called the Big five), in order to name individual personality features typical for the protagonists (or the characteristics that influence the behaviour).

However, the needs and motivations for the behaviour are equally important for individual film plots and for each main protagonist. Here, the research is based on Maslow's categorization of needs (the shortage need, the growth need), whereas each group has its own levels in the overall hierarchy. The conclusion contains a listing of typical and dominating characteristics which the protagonists use in order to solve (or create) conflicting situations. The artistic approach is also mentioned - it bears similar universal features such as typology of the heroes.

The aim of this research was to present an analysis of the characters in films made by Walt Disney Company, to compare individual findings and to reach a conclusion whether it is possible to find common and universal principles.

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

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)

Knihy 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)

SEZNAM POSTAV ZOBRAZENÝCH V KNIZE

Obrázky vznikly jako snímky obrazovky při přehrávání audiovizuálních děl.

Obrázek 1 – Pocahontas

Obrázek 2 – Dumbo

Obrázek 3 – Tarzan

Obrázek 4 – Pinocchio

Obrázek 5 – Peter Pan

Obrázek 6 – Mulan

Obrázek 7 – Vévodkyně

Obrázek 8 – Zvonilka/Nezbeda

Obrázek 9 – princ z *Malé mořské víly*

Obrázek 10 – Tramp

Obrázek 11 – královská rodina z *Lvího krále*

Obrázek 12 – Lilo

Obrázek 13 – Ariel

Obrázek 14 – Dumbo

Obrázek 15 – Tiana

Obrázek 16 – Kráska

Obrázek 17 – Bambi

Obrázek 18 – Quasimodo

Obrázek 19 – Simba

Obrázek 20 – Robin Hood

Obrázek 21 – Koda a Kenai

Obrázek 22 – Naveen

Obrázek 23 – Šípková Růženka

Obrázek 25 – Uršula

Obrázek 25 – princ/zvíře z *Krásky a zvířete*

Obrázek 26 – zlá královna ze *Sněhurky a sedmi trpaslíků*

Obrázek 27 – Mufasa

Obrázek 28 – voodoo čaroděj z *Princezny a žabáka*

Obrázek 29 – Kruela

Obrázek 30 – Cvrček

Obrázek 31 – Sebastian

BIBLIOGRAFICKÝ ZÁZNAM

BLATNÝ, M.a kolektiv. *Psychologie osobnosti. Hlavní témata, současné přístupy*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2010. ISBN 978-80-247-3434-7.

DAVIS, A. M. *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. John Libbey Publishing Ltd., 2009. ISBN 0-86196-673-2.

DESOWITZ, B. Clements & Musker Bring 2D Back to Disney -- Again in: *Animation World Network* [online]. Oct 21, 2009, 7 am [cit. 2011-10-23]. Dostupné z: <http://www.awn.com/articles/people/clements-musker-bring-2d-back-disney-again>

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.

KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

LURKER, M. *Slovník symbolů*. Praha: Euromedia Group k. s., Universum, 2005. ISBN 80-242-1588-8.

NAKONEČNÝ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1680-5.

SMÉKAL, V. *Pozvání do psychologie osobnosti*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu – Barrister and Principal, 2009. ISBN 978-80-87029-62-6.

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.

Nový akademický slovník cizích slov. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1415-3

Lukáš Gregor

**Typologie a chování postav
v animovaných filmech Walt Disney Company**

I. díl – Klasická éra a současná 2D produkce

Vydavatel: Radim Bačuvčík - VeRBuM
(Přehradní 292, 763 14 Zlín 12, Česká republika)
Zlín, 2011

1. vydání. 90 stran. Náklad 350 ks.

Tisk: Kodiak Print, s.r.o., Zlín

**www.verbum.name
www.verbum.webnode.cz**

ISBN 978-80-87500-06-4