

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2024

Wanda Brožová

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Reprezentace genderu a etnicity v Disney pohádkách

Diplomová práce

Autorka práce: Wanda Brožová

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: doc. PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

Rok obhajoby: 2024

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 30.7.2024

Wanda Brožová

Bibliografický záznam

BROŽOVÁ, Wanda. *Reprezentace genderu a etnicity v Disney pohádkách*. Praha, 2024. 94 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

Rozsah práce: 150 712 znaků s mezerami

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá reprezentací genderu a etnicity v animovaných a hraných pohádkách z produkce Walta Disneyho. Diplomová práce porovnává starší animované verze s jejich novými hranými adaptacemi pro získání vhledu do možných změn postojů společnosti k problematice genderu a etnicity.

Teoretická část je rozdělena na tři kapitoly. První kapitola se zabývá mediálními příběhy pro děti a jejich socializační rolí. V této části jsou přiblížena témata vlivu mediálních příběhů na děti, fenomén Disney princezen, pedagogický potenciál pohádek nebo konzumní kultura a komercializace dětství. Druhá kapitola se soustředí na Disney produkci v kontextu korektnosti. Zabývá se kulturními vlivy, reprezentací etnicity, genderovými rolemi a stereotypy prezentovaných v Disney pohádkách a změnami postavení společnosti k těmto tématům. Poslední kapitola teoretické části poskytuje kontext historie společnosti Disney.

Praktická část obsahuje kvalitativní tematickou analýzu vybraných filmů. Nejprve je analyzováno pět dvojic filmů – vždy jejich animovaná a hraná adaptace. Následně jsou tyto analýzy porovnány mezi sebou. Z analýz byl zjištěn posun k více diverzifikované reprezentaci etnik a menší genderové stereotypizaci, což poukazuje na zodpovědnější postoj společnosti Disney k tématu genderu a etnicity.

Abstract

This diploma thesis focuses on the representation of gender and ethnicity in animated and live-action fairy tales produced by Walt Disney. The diploma thesis compares the older animated versions with their new live-action adaptations to gain insight into possible changes in company's attitudes towards gender and ethnicity.

The theoretical part is divided into three chapters. The first chapter deals with media stories for children and their socializing role. In this section the topics of influence of media stories on children, the Disney princess phenomenon, pedagogical potential of fairy tales as well as consumer culture and commercialization of childhood are presented. The second chapter focuses on Disney production in the context of correctness. It delves into the cultural influences, representation of ethnicities, gender roles and stereotypes presented in Disney fairy tales and the changes in the company's stance on these issues. The last chapter of the theoretical part provides the context of the history of Disney.

The practical part provides a qualitative thematic analysis of selected films. First,

five pairs of films are analysed - in each case their animated and live-action adaptation. Subsequently, these analyses are compared with one another. The analyses reveal a shift towards a more diversified representation of ethnicities and reduced gender stereotyping, indicating a more responsible approach of the Disney company towards the topic of gender and ethnicity.

Klíčová slova

Gender, etnicita, pohádky, Disney, etnická reprezentace, genderové stereotypy, Disney adaptace

Keywords

Gender, ethnicity, fairy tales, Disney, ethnic representation, gender stereotypes, Disney adaptations

Title/název práce

Representation of Gender and Ethnicity in Disney Fairy Tales

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala v první řadě své vedoucí diplomové práce, doc. PhDr. Ireně Reifové, Ph.D., za cenné rady, ochotu a nápomoc při psaní této práce. Poděkování patří i všem mým blízkým, kteří mě v tomto období podporovali.

Obsah

Úvod	8
1 Mediální příběhy pro děti a jejich socializační role	10
1.1 Vliv mediálních příběhů na vývoj identity a hodnot	11
1.1.1 Fenomén Disney princezen	12
1.2 Pedagogický potenciál mediálních příběhů	13
1.3 Kritika konzumní kultury a komercializace dětství	15
2 Disney produkce a korektnost	17
2.1 Disney produkce a kulturní vlivy	18
2.1.1 Disneyfikace jako součást mediální konstrukce reality?	18
2.2 Reprezentace kultur a etnicit v Disney produkci	20
2.3 Genderové role a stereotypy v Disney produkci	22
2.3.1 (Post-)feminismus a vyobrazení maskulinity	23
2.4 Změny v postavení Disney vůči společenské korektnosti	25
2.4.1 Nové adaptace dříve vydaných filmů	26
3 Historie The Walt Disney Company	28
3.1 Klíčové milníky v historii The Walt Disney Company	28
3.1.1 Po přelomu tisíciletí	30
3.2 Inovace (nejen) ve filmovém průmyslu	31
3.3 Kontroverze a vliv Disney	31
4 Metodologická část	33
4.1 Cíle výzkumu a výzkumné otázky	33
4.2 Výzkumná metoda – <i>Kvalitativní tematická analýza</i>	33
4.3 Výzkumný vzorek	34

4.3.1	Popelka (1950 a 2015).....	35
4.3.2	Kráska a zvíře (1991 a 2017).....	36
4.3.3	Aladin (1992 a 2019).....	37
4.3.4	Mulan (1998 a 2020)	38
4.3.5	Malá mořská víla (1989 a 2023).....	40
4.4	Analýza a interpretace	41
4.4.1	Popelka (1950 a 2015).....	41
4.4.2	Kráska a zvíře (1991 a 2017).....	50
4.4.3	Aladin (1992 a 2019).....	57
4.4.4	Mulan (1998 a 2020)	63
4.4.5	Malá mořská víla (1989 a 2023).....	68
4.5	Shrnutí	73
4.5.1	Změny v reprezentaci genderu	73
4.5.2	Změny v reprezentaci etnicity	74
	Závěr.....	76
	Summary.....	77
	Použitá literatura a zdroje	80
	Filmografie	89

Úvod

Společnost Walt Disney oslavila v roce 2023 sto let od svého vzniku. Nejen v dnešní době, ale i v dobách dřívějších byla výraznou společností ve světě tvorby pohádek a objevovala se na televizních obrazovkách dětských diváků na různých místech světa. Podpořeny silnými marketingovými strategiemi, Disney pohádky nejsou pouze nevinnou zábavou dětí, ale je třeba na ně nahlížet jako na faktor, který může mít vliv na dětské myšlení, chování nebo představy o fungování světa (Wills, 2017). Disney bylo v minulosti kritizováno za vyobrazování genderových stereotypů nebo za nedostatek etnické diverzity ve svých pohádkách (např. Arnold, Seidl & Deloney, 2015 nebo Griffin, Learmonth & Piper, 2018). Produkce společnosti Disney je z velké části založena na adaptacích (Bonhomme, 2018), ať už se jedná o filmové adaptace knižních předloh, nebo v posledních desetiletích i o hrané adaptace již dříve vydaných animovaných filmů. Tato diplomová práce se zaměřuje konkrétně na zmíněné nové adaptace původně animovaných pohádek a zkoumá v nich vyobrazení genderu a etnicity.

Diplomová práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V teoretické části jsou nejdříve rozebírány mediální příběhy pro děti obecně a jejich socializační role, tedy jejich vliv na dětské publikum. Práce představuje způsoby, jakými mohou pohádky ovlivnit vývoj identity a hodnot, s nahlédnutím na koncept fenoménu Disney princezen. S tím souvisí také pedagogický potenciál dětských mediálních příběhů. Nakonec se první kapitola věnuje i kritice konzumní kultury a komercializaci dětství. Druhá kapitola teoretické části se již více soustředí na vliv společnosti Disney a na jejich mediální příběhy. Kapitola rozebírá kulturní vlivy a koncept „Disneyfikace“ společnosti, reprezentace etnicity i genderové role a stereotypy. Představen je také koncept (post-)feminismu a vyobrazení maskulinity v Disney pohádkách. Na konci druhé kapitoly jsou představeny i adaptace již dříve vydaných filmů v závislosti na změnách postavení Disney vůči společenské korektnosti. Poslední kapitola teoretické části přináší informace o historii společnosti Disney a poskytuje obecný kontext.

Praktická část diplomové práce pracuje s pěti dvojicemi filmů z produkce Disney – *Popelka* (1950 a 2015), *Kráska a zvíře* (1991 a 2017), *Aladin* (1992 a 2019), *Mulan* (1998 a 2020) a *Malá mořská víla* (1989 a 2023). Tyto filmy jsou výzkumným vzorkem pro tematickou analýzu, jejímž cílem je zjistit, jak se změnila filmová ztvárnění

pohádek studia Disney s postupem času, konkrétně v oblasti genderu a etnicity. Analýza je prováděna ve dvou rovinách – nejprve v rámci jednotlivých dvojic filmů a následně shrnutím praktické části obecně mezi animovanými verzemi a jejich novými adaptacemi.

1 Mediální příběhy pro děti a jejich socializační role

Od masmediálního boomu, který se objevoval od 50. let 19. století, se dramaticky proměnilo vzdělávací prostředí pro děti. Díky rozmachu elektronických médií, které nabízejí nové způsoby sociálního učení, již není socializace záležitostí pouze okolí jedince a jeho nejbližších osob (rodiny, přátel), ale také médií (Prot et al., 2015, s. 276-277). Obecně média nenabízí jen možnost učení, poznávání, formování názorů, vyvolání emocí, ale mají také například schopnost ovlivnit chování nebo vyvolat mimovolné reakce (Jiráček & Köpplová, 2015, s. 333-338). McQuail (1999, s. 86) konstatuje, že média mohou být navíc také docela „dobře chápána jako fenomén odrážející i formující společnost a společenské změny“ a mohou proto pomáhat ve společnosti formovat převládající názory či stereotypy. Mnozí odborníci se tedy shodují, že média mohou být významným aktérem v procesu socializace.

„Mediální socializace je charakterizována probíhajícím procesem ‚mediatizace‘“¹ (Genner & Süß, 2017, s. 2). Mediatizace souvisí se změnami v komunikačních médiích a jejich vývojem (Schulz, 2004, s. 87). Mediatizaci lze obecně chápat jako pojem označující „snahy o popis a pochopení role, kterou média a mediální technologie hrají při formování různých aspektů každodenního života jednotlivců, organizací, oborů a společností“² (Pallas, 2020, s. 1087). Působení jednotlivých aktérů je však vzájemné. Jednotlivci (nebo sociální aktéři obecně) totiž denně interagují s médii, v současnosti pak zejména se sociálními médii. „Tato interakce probíhá formou oboustranné komunikace: na jedné straně média socializují – informují, vychovávají, vzdělávají, radí; na druhé straně jednotlivci zanechávají na sociálních sítích svou stopu prostřednictvím zpráv a obrázků, které vytvářejí, zveřejňují a diskutují“³ (Milenkova, Peicheva & Marinov, 2018, s. 21).

Pro tuto diplomovou práci jsou středem zájmu konkrétně mediální příběhy pro děti. Tyto příběhy hrají stěžejní roli při socializaci dětí a utváření jejich hodnot. Televizní a filmové příběhy neustále vytváří nebo mění náš pohled na realitu, protože nám předkládají určité obrazy reality. Tyto obrazy jsou však stěžejní právě pro děti, jelikož děti informace nejen uchovávají, ale také vstřebávají jinak než dospělí jedinci, a navíc mají ostré hranice mezi realitou a fikcí či fantazijním životem často nejasné (van Wormer & Juby, 2016, s. 591). Waters, Domoff a Tang (2016) ve své studii zjistili, že ačkoliv jsou děti⁴

¹ Vlastní překlad.

² Vlastní překlad.

³ Vlastní překlad.

⁴ V tomto konkrétním případě děti předškolního věku.

vystavované stále většímu množství různorodých médií, televize bývá stále tím nejčastějším. Podle výsledků jejich výzkumu závisela expozice médiím na vzdělání matky – děti s méně vzdělanými matkami vykazovaly větší míru expozice a mohly by proto být více náchylné k ovlivnění médií. Druhým poznatkem, který autoři z výsledků studie zjistili, byla velmi malá míra komunikace mezi rodiči a dětmi ohledně mediálního obsahu (Waters, Domoff & Tang, 2016). Na podobnou tematiku provedli výzkum i Notten a Kraaykamp (2009), kteří potvrzují, že socioekonomické postavení má dominantní roli v mediální socializaci a děti z vyšších sociálních vrstev bývají „zvýhodněny v kvalitě a kvantitě mediálních socializačních aktivit rodičů“ (Notten & Kraaykamp, 2009, s. 197). Vzájemná komunikace mezi rodičem a dítětem je však podle Slobody (2016) základní součástí mediální socializace, protože rodič tím vnese určitý pedagogický záměr do této interakce a dítě se tak může naučit reagovat na mediální obsahy a vyjednávat s významy prezentovanými v médiích.

1.1 Vliv mediálních příběhů na vývoj identity a hodnot

Přestože jsou pohádky populární mezi různými publiky, jsou často asociované s dětstvím (Kirkland, 2017, s. 158). Staňková (2011, s. 17) uvádí, že pohádky „mají velký psychologický význam pro děti všech dob,“ bez ohledu na gender dítěte i hlavního hrdiny příběhu. Pohádky mají své kořeny v lidových kulturách a ani v dávných dobách se nejednalo o pevně dané příběhy, ale záleželo vždy na vypravěči nebo na dalších okolnostech. Proto jsou pohádky i v současné době úzce propojeny s aspekty modernity – „nevyhnutelně se včleňují do moderních komunikačních technik, odrážejí moderní postoje a zapojují se do moderních podmínek“⁵ (Kirkland, 2017, s. 158).

Griffin, Learmonth a Piper (2018, s. 4) tvrdí, že Disneyho animace pravděpodobně významně ovlivňují dětské učení o organizacích, protože „animovaný kánon společnosti Disney pravidelně poskytuje dětem konzistentní a živé dojmy o povaze pracovního života – dojmy, které budou mít důležitý dopad na ně a na pracovníky, kteří je učí, až nakonec nastoupí na obchodní školy jako vysokoškoláci.“⁶ Toto tvrzení podporuje i Gillárová (2015, s. 54), která zmiňuje, že média „jsou v období adolescence podobně důležitými socializačními aktéry jako vrstevníci“ a mají tak významný vliv na vývoj identity a hodnot.

Nicole Martins a Kristen Harrison (2012) zkoumaly vliv mediálních příběhů

⁵ Vlastní překlad.

⁶ Vlastní překlad.

na sebevědomí dětí, konkrétně v závislosti s genderem a etnicitou vybraných dětí. V longitudinálním panelovém výzkumu⁷ zjistily, že televizní expozice měla opravdu souvislost se sebevědomím dětí – u dívek bílé pleti a dívek i chlapců tmavé pleti sebevědomí klesalo, pouze u chlapců bílé pleti sebevědomí stoupalo (Martins & Harrison, 2012). Podobnou studii s dětmi provedla Kristen Harrison již v roce 2000, kdy z výsledků výzkumu vyplynulo, že sledování televize zvyšovalo stereotypizaci silnějších žen chlapci a zároveň zvyšovalo výskyt poruch příjmu potravy u obou pohlaví. Oba tyto výzkumy poukazují na silný vliv sledování televize na osvojování si určitých hodnot u dětí. Konzumace mediálních příběhů a obecně čas strávený u obrazovek (zejména u malých dětí) je velmi komplexním tématem, na které se dodnes provádějí výzkumy a do budoucna pravděpodobně stále budou (Cantor & Cornish, 2017, s. xvii).

1.1.1 Fenomén Disney princezen

Jedním z nejčastějších témat objevujících se ve výzkumech o vlivu Disney pohádek zejména na mladé a dětské publikum je téma Disney princezen, jelikož „princezny jsou charakteristickým znakem společnosti Walt Disney, zejména jejich animačního studia“⁸ (Tyner-Mullings, 2023, s. 892). Disney princezny se staly takovým fenoménem, že v dubnu roku 2021 oznámila společnost Disney roční slavnostní událost *Ultimate Princess Celebration*, která zdůrazňovala, jak jsou Disney princezny „stále důležitou součástí Disney identity a filmů, které společnost vytváří“⁹ (Tyner-Mullings, 2023, s. 891). Disney má 13 oficiálních princezen¹⁰, kterými jsou Popelka, Sněhurka, Malá mořská víla, Belle¹¹, Aurora¹², Jasmína¹³, Mulan, Pocahontas, Tiana¹⁴, Locika¹⁵, Merida¹⁶, Raya¹⁷ a Vaiana. Pomocí těchto oficiálních princezen Disney prezentuje určité představy ohledně genderových norem a rolí svému publiku (Golden & Jacoby, 2018, s. 299). Tyto genderové stereotypy mohou být díky rozsáhlému marketingu firmy jednoduše upevňovány například

⁷ Výzkumu se účastnilo 396 prepubertálních dívek a chlapců bílé a snědé pleti (Martins & Harrison, 2012, s. 338).

⁸ Vlastní překlad.

⁹ Vlastní překlad.

¹⁰ *Disney Princess*. Online. Disney. Dostupné z: <https://princess.disney.com>.

¹¹ Z filmu *Kráska a zvíře*.

¹² Z filmu *Šípková Růženka*.

¹³ Z filmu *Aladin*.

¹⁴ Z filmu *Princezna a žabák*.

¹⁵ Z filmu *Na vlásku*.

¹⁶ Z filmu *Rebelka*.

¹⁷ Z filmu *Raya a drak*.

prostřednictvím hraček nebo tematických kostýmů (Coyne, Linder, Rasmussen, Nelson & Birkbeck, 2016, s. 1910).

V posledních letech se začaly objevovat publikace mluvící přímo o „fenoménu Disney princezen“ (např. Zsubori, 2023 nebo Reilly, 2016). Robyn Muir (2023) konstatuje, že použití termínu „fenomén“ je vhodné proto, že zahrnuje širokou popularitu Disney princezen, a navíc také vystihuje široké využití a možnost interakce s Disney princeznami, zejména prostřednictvím různých produktů nebo zážitkových aktivit. Pod zážitky si lze představit například Disney zábavní parky neboli takzvaný Disney multivesmír, který převádí virtuální svět Disney do jeho materiální a fyzické existence (Wasko, 2020, s. 169). Fenomén Disney princezen je součástí populární kultury a je silně propojený s merchandisingem a marketingem společnosti obecně (Muir, 2023, s. 136). Fenomén Disney princezen a samotné Disney princezny jsou proto velmi častým předmětem zkoumání Disney tvorby, jelikož mohou mít velký vliv na (zejména dětské) publikum.

„Disney princeznovská média pravděpodobně ovlivňují vývoj dětí tím, že ovlivňují jejich vnímání normálního nebo žádoucího chování a vlastností“¹⁸ (Shawcroft, Gale, Coyne, Rogers, Austin et al., 2023, s. 2). Robyn Muir (2023) zjistila, že některá vyobrazení ženskosti (feminity) jsou „na trhu dominantnější než jiné, což ovlivňuje spotřebitelské volby mladých spotřebitelů“¹⁹ (Muir, 2023, s. 136). Interakce s princeznami bývá také spojována s více ženským genderově stereotypním chováním u chlapců a princeznovská média tak mohou chlapcům, kteří jsou vystavováni silně hyper-maskulinním médiím, nabízet důležité modely ženskosti (Coyne, Linder, Rasmussen, Nelson & Birkbeck, 2016, s. 1921). Mohou tedy přinášet i pozitivní výsledky interakce s mediálními příběhy.

1.2 Pedagogický potenciál mediálních příběhů

Pohádky a mediální příběhy obecně mohou mít široké využití. „Jedinečná morální síla pohádky nespočívá v tlumočení abstraktních etických principů, ale v barvitěm zobrazení hmatatelných stránek dobra a zla tak zosobněných do pohádkových postav, že jakékoli pochybnosti o tom, kdo kam patří, nejsou na místě“ (Staňková, 2011, s. 19). Pohádky a mediální příběhy mohou také nabízet příležitost pro rodiče k otevírání důležitých témat se svými dětmi – například jako podklad pro diskuse o rase, etnicitě nebo mezirasových

¹⁸ Vlastní překlad.

¹⁹ Vlastní překlad.

vztazích (Vittrup & Holden, 2011, s. 101). Sledování dětských mediálních příběhů však může pomoci také s vývojem a pokrokem v oblasti řečových dovedností. Výzkum Clarence Green (2023) například poukazuje na to, že „rozsáhlé sledování dětské zábavy s titulky poskytuje značnou expozici slovní zásobě pro rané čtenáře a podporuje tak náhodné učení“²⁰ (Green, 2023, s. 49).

Ne vždy však má sledování televizních pořadů a dětských mediálních příběhů pouze pozitivní přínosy. Gabriel Nguyentran a Deena Skolnick Weisberg (2024) vyzdvihují problematiku antropomorfismu, který bývá v dětských pohádkách často přítomen. Autoři výzkumu dokonce uvádějí, že je v dětských médiích všudypřítomný (Nguyentran & Weisberg, 2024, s. 274). Výsledky této studie však přinesly smíšené výsledky, podobně jako dřívější výzkumy, na které se autoři vědeckého článku odkazují. Nicméně výsledky také poukazovaly na to, že větší míra antropomorfismu se objevovala v pořadech, u kterých bylo explicitně uvedeno, že obsahují vzdělávací obsah (Nguyentran & Weisberg, 2024, s. 278). Objevuje se zde tedy souvislost mezi antropomorfismem, který bývá nedílnou součástí pohádek, a vzdělávacími účely.

Mnohé generace dětských diváků se již učili a poznávali svět prostřednictvím Disney filmů (Giroux & Pollock, 2010, s. 92). „Popularita a status, kterým se Disney těší v celosvětové populární kultuře, se promítají do možností výuky na různých úrovních formálního i neformálního vzdělávání“²¹ (Sharma, 2016, s. 95). Disney filmy mohou být velice dobrým pomocníkem ve výuce nebo obecně v oblasti vzdělávání „jelikož jsou známé, zábavné a plné skrytých poselství o třídě²², rase, pohlaví, zemích třetího světa nebo kapitalismu“ (van Wormer & Juby, 2016, s. 591).

Van Wormer a Juby (2016) konstatují, že Disney filmy nabízejí využití také jako vynikající podnět pro kritické myšlení a jeho rozvoj ve třídách, aby žáci byli schopni lépe rozeznávat zjevná a skrytá sdělení v mediálních příbězích a mediálních sděleních obecně. Zjistili, že „analýza masmediální produkce vyvolává dynamickou a promyšlenou diskusi, kterou často doprovází "aha" odhalení. Vzhledem k tomu, že sdělení v Disneyho filmech jsou dostatečně subtilní, lze nyní, když se k nim žáci vrací, kritickým okem nahlížet na sdělení, která byla při předchozích příležitostech, včetně dětství, zcela přehlédnuta. Pozornost studentů lze navíc upoutat na konzumní stránku Disneyho průmyslu, aby

²⁰ Vlastní překlad.

²¹ Vlastní překlad.

²² Ve smyslu sociální skupiny/třídy.

se dozvěděli o ekonomické moci, kterou disponují obří korporace, a o tom, jak korporátní média utvářejí předkládaná sdělení. Takové zkušenosti s kritickým myšlením snad budou zobecněny i při sledování dalších mediálních prezentací“²³ (van Wormer & Juby, 2016, s. 591). Lze tedy říci, že Disney mediální tvorba nabízí na první pohled nenápadná sdělení, která se mohou diváci naučit lépe rozeznávat a kriticky na ně nahlížet s rostoucí expozicí filmům (a tedy i těmto sdělením).

Giroux & Pollock (2010) obecně shrnují, že masově produkováné obrazy naplňují každodenní život mnohých lidí, dětí či dospělých, a stávají se tak nedílnou součástí mezinárodního systému, který zprostředkovává a předává dominantní názory a ideologie. Mnohdy také formují naše niterné názory a nejintimnější touhy. Tato mediální kultura tak může definovat naše dětství, identitu a ovlivňovat naše názory. Většinou zůstává úlohou zejména rodičů a učitelů, jak moc velkou roli mediálním obrazům a mediální kultuře ponechají ve vzdělávací a formující roli v životě dětí (Giroux & Pollock, 2010, s. 2).

1.3 Kritika konzumní kultury a komercializace dětství

V souvislosti s vlivem (Disney) pohádek na dětské publikum se však kromě článků a studií s pozitivním přínosem na dětské učení a rozvoj objevují také kritiky. Tyto kritiky se mnohdy týkají právě tematiky konzumní kultury. „Konzumerismus, korporativismus a technologický progres se stávají ústředními principy, na nichž stavíme to, kým jsme a jak jednáme“²⁴ (Giroux & Pollock, 2010, s. 24). Opět se tedy jedná o poměrně silný vliv na myšlení a chování člověka, v konkrétním případě společnosti Disney mnohdy dítěte, což podněcuje mnohé vědce a akademiky ke zkoumání tohoto tématu. Navíc se zdá, že různé aspekty konzumerismu mohou souviset s aspekty well-beingu a mohou se lišit také v závislosti na demografických podmínkách (Kalpidou, 2024, s. 197). Podle Schor (2005) zvýšená míra konzumerismu u dětí snižuje jejich sebevědomí, vytváří negativní postoje k rodičům a zvyšuje výskyt deprese, úzkostí nebo psychosomatických problémů. Množství majetku, vlastněných věcí se tak nerovná spokojenosti a životní pohodě. „Korporace Disney je ukázkovým příkladem komodifikace a komercializace kultury s nekonečným množstvím příkladů toho, jak se ze zábavy, hry a potěšení, z příběhů, obrazů a postav, z představivosti,

²³ Vlastní překlad.

²⁴ Vlastní překlad.

inovací a kreativity těží zisk“²⁵ (Wasko, 2020, s. 265).

Van Wormer a Juby (2016) zkoumali kulturní reprezentace ve filmech Walta Disneyho. Ve svém článku zpochybňují důvody společnosti Disney pro přítomnost multikulturního obsahu a genderových rolí v Disney filmech pro děti. Autoři se obávají, že „taková sdělení mohou mít více společného s podporou konzumerismu, loajality k používání značkového výrobku a přijímáním stereotypních obrazů v zájmu globálního kapitalismu než s vytvářením jakýchkoliv užitečných výchovných hodnot“²⁶ (van Wormer & Juby, 2016, s. 579). Tento dojem autoři nabývají například z rozsáhlého až agresivního marketingu a celkové intenzivní propagace svých produktů, kterou u společnosti Disney pozorují. Alice Marianne Fritz (2020) dokonce navrhuje, že i určité Disney filmy, například *Zootopie*, jsou protkané znaky až „hyperkonzumerismu“. Tento hyperkonzumerismus „nepodporuje pouze touhu nakupovat spoustu komerčních produktů, ale také normalizuje logiku pozdně kapitalistické reality“²⁷ (Fritz, 2020, s. 482).

²⁵ Vlastní překlad.

²⁶ Vlastní překlad.

²⁷ Vlastní překlad.

2 Disney produkce a korektnost

Disney produkce se s narůstající popularitou stala předmětem zkoumání mnoha akademických prací. Jelikož se jedná o velký konglomerát, aspektů pro vědecké zkoumání lze nalézt opravdu nespočet. Například i sám „Walt Disney jako osobnost, jako filmový tvůrce a jako šéf studia se stále častěji stával předmětem akademického zkoumání“²⁸ (Davis, 2005, s. 213).

Rowe (2022) píše o zdatnosti a úspěšnosti marketingu firmy Disney a rozebírá také některé konkrétní příklady marketingu společnosti – zmiňuje například reklamu „Disney Vault“, která vyvolává pocit cennosti a výjimečnosti Disney filmů, nebo se zaměřuje také na prvky domovské stránky internetové streamovací platformy Disney+, kde se objevují bannery na oslavování výročí filmů či kolekce zdůrazňující významnost jejich animovaných „klasik“. Studium společnosti Disney tedy nabízí možnosti zkoumání například právě v oblasti marketingu.

Janet Wasco (2020) uvádí další důvod, proč by studium společnosti Disney mělo mít význam a předkládá další aspekty a možnosti zkoumání této světoznámé firmy. Wasco (2020, s. 119) píše, že „unikátní charakteristiky přisuzované a/nebo prohlašované společností Disney jsou důvodem proč je velice důležité se důkladně podívat na to, co je produkováno a jaké významy mohou být s těmito kulturními artefakty spojovány.“²⁹ Jelikož jsou Disney pohádky a filmy kulturními ikonami nejen v západním světě, ale i celosvětově, není překvapivé, že se často setkávají s kulturní kritikou (Van Wormer & Juby, 2016, s. 579).

Korektnost je jedním z velkých a často rozebíraných témat, která se v analýzách Disney produkce objevují. Objevují se studie zabývající se genderem či feminismem (např. Primo 2020; Davis 2005; Dinella, Levinson & Srouji 2023; Shawcroft, Coyne, Zurcher & Brubaker 2022), nebo také etnicitou (např. Sharma 2016; Filoi 2022; Yoshinaga 2019; Leon-Boys & Valdivia 2021; Walsh & Azmitia 2022). Někdy také kombinací obou témat (např. Tyner-Mullings 2023; Elman 2016; Luisi 2022). Tato témata budou stěžejním bodem i pro tuto diplomovou práci.

²⁸ Vlastní překlad.

²⁹ Vlastní překlad.

2.1 Disney produkce a kulturní vlivy

„Disney má velký vliv na naše vzdělání, hodnoty i na náš životní styl“³⁰ (Wills, 2017, s. 5). Největší cílovou skupinou a nejpočetnější částí diváků jsou děti, které jsou obecně velmi snadno ovlivnitelnou skupinou a Disney se tak stává významným faktorem při utváření názorů a postojů v rané fázi života mnohých dětí (Šlesingrová, 2021, s. 12). Společnost Disney si za posledních 100 let³¹ prostřednictvím svých proslulých postaviček vydobyla pozici kulturní dominance, o níž někteří autoři či kritici dokonce tvrdí, že je až nebezpečná (Griffin, Learmonth & Piper, 2018, s. 6).

Tato diplomová práce se soustředí na vyobrazení genderu a etnicity v Disney produkci, zejména pak na rozdíly v jejich reprezentaci mezi staršími, původně animovanými Disney filmy a jejich novějšími a modernějšími adaptacemi. Kritické nahlížení na Disney pohádky nám umožní zkoumat je v souvislosti s poselstvím (někdy možná právě až stereotypním), které často mladým divákům předávají a s kulturními hodnotami, které si tito diváci mohou jejich prostřednictvím osvojovat – „vzhledem k všudypřítomnosti Disney kultury v industrializovaném a industrializujícím se světě a jejímu vlivu na rodinný život prostřednictvím mnoha jejích produktů je důležité zpochybňovat hodnoty, které Disney předává a považovat je zodpovědné za způsoby, kterými se snaží utvářet identitu dětí.“³² (van Wormer & Juby, 2016, s. 576)

2.1.1 Disneyfikace jako součást mediální konstrukce reality?

Obecně mediální konstrukce reality vzniká tak, že „masová média nekoordinují své významy s realitou na nich nezávislou, ale naopak na straně publika dochází ke koordinaci skutečnosti s mediálními významy“ (Reifová, 2004, s. 107). Není tedy překvapující, že Disney mediální příběhy se s nárůstem jejich popularity v průběhu času dostaly více do mediálního prostoru a začaly ve společnosti vznikat otázky o roli, kterou Disney hraje v souvislosti s mediální konstrukcí reality.

Některé práce a články se zabývají, podobně jako tato diplomová práce, rozdíly v původních a v nových adaptacích Disney pohádek. Autoři jiných prací dále například porovnávají první Disney pohádky s jejich předlohami v klasické literatuře. Disneyho tvorba

³⁰ Vlastní překlad.

³¹ Na podzim roku 2023 oslavilo Disney 100 let od svého založení.

³² Vlastní překlad.

je totiž z velké části právě na adaptacích pohádek založena (Bonhomme, 2018). „Disneyfikace“ dětských pohádek a klasické dětské literatury již čelila kritice od autorů a kritiků. Mezi kritické ohlasy patřily argumenty, jakými je například amerikanizace příběhů, pomíjení antropologických faktů, cílení na merchandising nebo také falšování obrazu světa (Wasko, 2020, s. 136-137).

Na Disneyfikaci lze pohlížet jako na fenomén, který se projevil díky dominanci společnosti Disney, jakožto obrovské mediální korporace, na celosvětovém mediálním trhu. „Dominance nezahrnuje jen absorbování folklorních obsahů do populárních médií, ale také vytváření dominantního textu, který je homogenizující, zkrácený, nepřesný a zjednodušený, čímž vytlačuje původní rysy ústního předávání a předvádění tím, že snižuje variabilitu a kontextualizaci“³³ (Briggs, 2020, s. 84). Disneyfikace je tedy pejorativním označením a může odkazovat také na podobnost a vazby s Disney zábavními parky (Chandler & Munday, 2020, s. 306).

Kořeny kritiky Disneyfikace můžeme pozorovat již v kritice kulturního imperialismu. V tomto kontextu píšou o Disney mezi prvními Dorfman a Mattelart (2019)³⁴, kteří kriticky zkoumají zejména Disney komiksy a jejich vliv na společnost a šíření amerických zvyků. Matusitz (2020) považuje Disneyfikaci za jeden ze tří fenoménů západního imperialismu, které mají „astronomický efekt na globální trh a spotřebitelská rozhodnutí“³⁵ (Matusitz, 2020, s. 213) – dalšíma dvěma jsou McDonaldizace a Wal-Martizace. Se zmíněným konceptem McDonaldizace přišel George Ritzer (2001), který tento fenomén popisuje jako „proces, při němž principy fast-food restaurací začínají ovládat stále více odvětví americké společnosti i zbytku světa“³⁶ (Ritzer, 2001, s. 198). S přihlédnutím k předchozím informacím o Disneyfikaci v této kapitole lze vidět jasné souvislosti mezi těmito koncepty.

Alan Bryman (2004) používá lehce odlišné označení pro koncept Disneyfikace a mluví o takzvané „Disneyizaci“. Bryman (2004) poukazuje na aspekty společnosti a společenského života, které považuje za související s Disney zábavními parky. Dle jeho názoru se Disneyizace „stává optikou, kterou lze nahlížet na povahu moderní společnosti, a také způsobem uvažování o otázkách souvisejících se spotřebitelskou poptávkou

³³ Vlastní překlad.

³⁴ Poprvé vydáno v roce 1971, v anglickém překladu v roce 1975.

³⁵ Vlastní překlad.

³⁶ Vlastní překlad.

a globalizací“³⁷ (Bryman, 2004, s. vii). Bryman (2004) tedy představuje model ovlivnění nejprve americké společnosti firmou Disney (zejména Disney zábavními parky), který se následně šíří i za hranice Spojených států, po celém světě. Proto je velmi důležité sledovat, jaké hodnoty společnost Disney představuje a šíří prostřednictvím svých mediálních příběhů a dalších produktů či zážitkových parků, které se s jejich mediální produkcí neodlučitelně pojí.

2.2 Reprezentace kultur a etnicit v Disney produkci

Pojem „eticita“ je poměrně nový termín, nicméně pocity soudržnosti, skupinové solidarity a společné kultury, na které tento pojem odkazuje, jsou zakořeněny hluboko v minulosti a vždy se jednalo o jeden ze základních způsobů lidské sounáležitosti a komunity (Hutchinson & Smith, 1996, s. 3). Etnicita patří, podobně jako gender, mezi nejčastěji rozebírané a kritizované aspekty filmů a mediálních příběhů společnosti Disney. „Ačkoliv reprezentace rasy byla neustále přítomným problémem v populární zábavě, v posledních desetiletích se zvýšená pozornost obrátila právě na rasové stereotypy obecně, ale také konkrétně na vyobrazení rasy v Disney“ (Wasko, 2020, s. 150-151).

Manisha Sharma (2016) například popisuje svou osobní zkušenost s univerzitním kurzem, kde se právě společnost Disney stala velmi oblíbenou optikou zkoumání konstrukce etnické identity, aniž by k tomu byli studenti přímo vyzváni. Autorka se tím snaží poukázat na to, jak jsou mediální příběhy Disney rozšířené a jak se díky tomu dostávají do podvědomí mnohých lidí, kteří si na základě tvorby Disney mohou utvářet své názory a postoje. Sharma (2016) ve svém výzkumu odhaluje, že zapojení studenti identifikovali etnicitu jakožto koncept spojovaný s odlišností či jinakostí (autorka ve své práci pracuje s pojmem „otherness“), kde je tato odlišnost chápána „ve smyslu jiné než bílé barvy pleti nebo zjevně cizího vzhledu, přízvuku, či chování“³⁸ (Sharma, 2016, s. 102). Současně však měla tato vyobrazení jinakosti negativní konotace pro studenty. Mnohdy totiž reprezentace etnický odlišných postav považovali kvůli jejich vyobrazení v Disney tvorbě za trapné, odcizené nebo povýšené (Sharma, 2016, s. 103).

Alia R. Tyner-Mullings (2023) zkoumala etnicitu v Disney filmech pomocí výzkumu

³⁷ Vlastní překlad.

³⁸ Vlastní překlad.

v rámci tří kategorií – oficiální Disney princezny (ODP)³⁹, opravdové princezny a všechny ostatní postavy. Výsledky jejího výzkumu ukázaly, že procento zastoupení protagonistů i záporných postav s každou rozšiřující kategorií rostlo. Oficiální Disney princezny byly téměř napůl rozdělené na princezny bílé pleti (54 %) a jiné než bílé pleti (46 %), záporné postavy v těchto filmech byly ze 67 % bílé pleti. U opravdových princezen se tato čísla zvýšila na 69 % princezen bílé pleti a 80 % záporných postav bílé pleti. U nejširší kategorie všech ostatních postav byla procenta nejvyšší a to 78 % protagonistů a 90 % záporných postav bílé pleti (Tyner-Mullings, 2023, s. 895-897).

Z výzkumu Tyner-Mullings (2023) lze usuzovat, že v Disney filmové tvorbě je stále velké zastoupení postav bílé pleti, nicméně se zdá, že se společnost Disney snaží etnicky diverzifikovat postavy alespoň v kategorii princezen a oficiálních princezen, které tvoří významnou část protagonistů Disney tvorby a mohou tak mít největší vliv na své diváky, zejména ty mladší. Tyner-Mullings (2023) však dále nezkoumala procenta zastoupení jednotlivých etnicit v kategorii postav jiné než bílé pleti, což by nabízelo podrobnější poznatky a odůvodnění, jelikož z výzkumu Manisha Sharmy (2016) vychází, že vyobrazení etnicity v Disney produkci není pouze záležitostí stereotypizace, ale že „v Disney produkci bývají zastoupeny pouze určité etnicity“⁴⁰ (Sharma, 2016, s. 102). Potvrzuje to také fakt, že ve výzkumu Tyner-Mullings (2023) v kategorii postav jiné než bílé pleti nebyla ani jedna postava hispánského či latinskoamerického původu.

Obecně lze konstatovat, že stereotypní etnické vyobrazení postav bylo poměrně charakteristické zejména v dřívější produkci Disney, ale s postupem času (a poté zejména kolem přelomu tisíciletí) se společnost Disney začala snažit prezentovat ve svých filmech více diverzifikované postavy (Wasko, 2020, s. 151-154). Objevují se také názory, že stereotypní etnické vyobrazení je na ústupu a začíná ho nahrazovat větší balanc v etnické reprezentaci, když společnost Disney získala také studia Pixar a Marvel (Sharma, 2016, s. 103).

Na malou diverzifikaci v historii (a někdy také v současnosti) Disney produkce poukazuje množství výzkumných a akademických prací, které se zabývají reprezentací rasy a etnicity v Disney tvorbě, ať už se jedná o výzkumy vlivu přejatých hodnot a představ o etnicitě (Sharma, 2016), poměru zastoupení postav bílé pleti (Tyner-Mullings, 2023), nebo

³⁹ Zkratka původně z angličtiny – „Official Disney Princesses“

⁴⁰ Vlastní překlad.

také výzkumy soustředěné na jednotlivé etnicity – například latinskoamerické (Leon-Boys & Valdivia, 2021), mexické (Walsh & Azmitia, 2022) nebo obecně zastoupení domorodců (Luisi, 2022).

2.3 Genderové role a stereotypy v Disney produkci

Gender lze zařadit mezi základní faktory, pomocí kterých se lidé ve společnosti kategorizují, ať už oprávněně, či nikoliv. Jedná se opět o další ze stěžejních témat, které se v kritikách tvorby z dílny Walta Disneyho opakují, jelikož je Disney jednou z nejoblíbenějších institucí kulturního průmyslu a jejich cílovou skupinou jsou mladí diváci a děti, které si teprve vytvářejí představu o genderových rolích, a mohou si vzorce chování snadno přejímat z filmů, na které se dívají (Arnold, Seidl & Deloney, 2015, s. 4).

Výskyt genderového stereotypu může jednoho člověka znevýhodňovat a druhého v současnou chvíli naopak zvýhodňovat. „Stereotypy pohlavních rolí jedincům usnadňují nebo také ztěžují přístup k povoláním, zařízením a skupinám daným společností“ (Kasten & Babka, 2006, s. 25). Společnost Disney byla často za zobrazování genderových stereotypů ve svých filmech kritizována. Proto s postupem času podnikla kroky k odstranění některých očividných, výrazných genderových stereotypů ze své tvorby, nicméně „stále jich mnoho používají a pod rouškou progresivity skrývají hegemonické hodnoty používané v Disney vzorcích“ (Arnold, Seidl & Deloney, 2015, s. 9). Tuto transformaci genderových zobrazení lze pozorovat v samotných Disney filmech. Ve starších filmových dílech je možné vidět poměrně jasné hranice mezi mužskými a ženskými postavami – „co mají dělat, jak mají vypadat a jak se mají chovat“⁴¹ (Arnold, Seidl & Deloney, 2015, s. 5). Arnold, Seidl a Deloney (2015) uvádějí, že ženské postavy v těchto filmech bývají v roli „žen v domácnosti“ (často například vaří nebo uklízejí), bývají submisivní a poslušné, zatímco muži jsou vyobrazováni jako agresivní, dominantní, stateční a více schopní. Potvrzuje to například také Towbin et al. (2004), která na základě svého výzkumu konstatuje, že v novějších filmech je možné pozorovat již pozitivnější vyobrazení, které je méně genderově vázané – ženy začínají být také odvážné, statečné (Mulan, Pocahontas) a muži nemusí být pouze agresivní, ale začínají ukazovat i svou emocionální stránku (Robin Hood, Tarzan).

Hine, Ivanovic a England (2018) tuto transformaci genderových zobrazení v tvorbě

⁴¹ Vlastní překlad.

Disney názorně ilustrují na příkladu postav Disney princezen. Soustředí se tedy na vyobrazení žen. Ženské postavy ve filmech vydaných před rokem 2003 jsou vyobrazeny v poměrně negativním světle, mají výrazně ženské charakteristiky a zastávají domácí role – nejsou tedy v souladu se společenským vývojem (Hine, Ivanovic & England, 2018, s. 161/1). Již v tomto období před rokem 2003 lze pozorovat posun od genderově stereotypních princezen z let 1930 nebo 1950 k více emancipovaným ženám v letech 1990. Po roce 2009 se však objevují ještě pozitivnější změny, zejména výskyt takzvané „androgynní“ princezny, tedy mající v podobné míře zastoupené jak ženské, tak i mužské charakteristiky (Hine, Ivanovic & England, 2018, s. 161/1-2).

Sám Walt Disney byl často kritizován pro jeho přístup k ženám a mnohdy byl také označován za sexistu a konzervativního člověka. Nicméně „zobrazení žen ve filmech společnosti Disney odráží postoje mnoha umělců, scénáristů, režisérů a producentů studia Disney, nikoliv pouze postoje samotného Walta Disneyho“⁴² (Davis, 2005, s. 227). V této kapitole a dále také následně v praktické části této diplomové práce se budeme soustředit na vyobrazení genderu a genderových stereotypů v Disney filmech, zejména pak také na porovnání starších a novějších verzí jednotlivých filmových adaptací. Na gender v Disney produkci se dá však také dívat i z jiného úhlu pohledu, který sice nebude aplikován v této diplomové práci, nicméně je dobré ho zmínit pro komplexní a ucelený náhled do této problematiky. Lze zkoumat také gender jednotlivých osob, které se na produkci daného Disney filmu podílejí. Toto uchopení tématu genderu v Disney produkci zvolili Shawcroft, Coyne, Zurcher a Brubaker (2022), kteří ve svém výzkumu přišli na to, že v závislosti na genderu jednotlivých osob v produkci filmů se měnily role, charakteristiky a reprezentace jednotlivých postav v konkrétních filmech.

2.3.1 (Post-)feminismus a vyobrazení maskulinity

Milestone a Meyer (2021) uvádí, že post-feminismus je důležitým pojmem pro takzvanou „druhou vlnu“ feminismu. Základním pilířem post-feminismu je myšlenka, že ve vyspělých zemích bylo již většinou určité genderové rovnosti dosaženo a můžeme v nich proto vidět stejné příležitosti pro muže i pro ženy. Post-feministé poukazují na to, že ženy v dnešním moderním světě již nečelí velké diskriminaci a feminismus vidí v poměrně negativním světle – například jako faktor, který nutí ženy ke kariéram a životním

⁴² Vlastní překlad.

stylům, které ne všechny ženy chtějí, ale cítí povinnost takové životy vést, aby splnily svou roli v boji proti genderové nerovnosti (Milestone & Meyer, 2021, s. 11-12). Nedávné výzkumy zaměřené na genderovou problematiku v Disney produkci však naznačují, že společnost Disney zřejmě zatím stále není v této fázi post-feminismu. Výzkumy, které zkoumají Disney genderové stereotypy stále poukazují na to, že ženské postavy jsou často zobrazeny v domácnostech a v podřízených rolích, zatímco muži mají silné postavení jak v profesní sféře, tak v domácnosti (El Chami, 2020, s. 8). Tyto stereotypy však nejsou záležitostí pouze filmovou – Coffey-Glover a Mackenzie (2022) zkoumali genderové stereotypy například také na sběratelských kartách Disney Heroes, které sice vycházejí z filmové produkce Disney, ale představují již jiné médium předávání například právě také genderových stereotypů.

Přestože Milestone a Meyer (2021) v souvislosti s post-feminismem mluví obecně o moderním světě, není situace ve všech zemích světa stejná a lze se i v současnosti stále setkat s illiberálními společnostmi, ve kterých mohou být hodnoty a vyobrazení v Disney filmech přijímány a interpretovány jinak. Vliv a vnímání Disney filmů v illiberální společnosti zkoumá podrobně například Anna Zsubori (2023 a 2024), která se zaměřuje zejména na problematiku vnímání Disney princezen v Maďarsku, které je nyní proslulé jako velmi „anti-genderové prostředí“ (Zsubori, 2023, s. 2). Zsubori (2024) přichází s klíčovými poznatky v oblasti dětských/mladých⁴³ publik. Ačkoliv úzce pracuje také s konceptem fenoménu Disney princezen, který je rozebírán v samostatné kapitole této diplomové práce, poskytuje náhled do problematiky vnímání Disney princezen právě v kontextu post-feminismu. Výsledky výzkumu ukázaly, že ačkoliv dětské představy byly zakořeněny v tradičních hodnotách post-socialistického, illiberálního Maďarska, byli mladí diváci schopni na patriarchální zobrazení v Disney pohádkách nahlížet kriticky – jejich pohled byl tedy ovlivněn jak společností Disney, tak i místními názory a hodnotami, což poukazuje na jejich komplexní a proměnlivou konceptualizaci (Zsubori, 2023).

S tématikou genderu bývá často rozebíráno také téma maskulinity. Koncept tradiční maskulinity je vázaný na protiklady a je možné se u tohoto konceptu setkat s nejvíce protiklady mezi muži a ženami – „Muži jsou prezentováni jako silní, aktivní, mocní, autoritativní, tvrdí, agresivní, násilní, soutěživí a rozumní a chybí jim cit a emoce, ženy jsou

⁴³ Autorka pracuje s pojmem „tweens“ („tweenagers“) a konceptem „tweenhood“, kterým označuje právě období mezi dětstvím a dospíváním, zhruba 7.-14. rok života, kdy už se jedinci neradi označují za děti (Zsubori, 2024).

naopak vyobrazovány jako mírné, slabé, pasivní, submisivní, bezmocné, mírumilovné, citlivé, emotivní a pečovatelské⁴⁴ (Milestone & Meyer, 2021, s. 135). Tradiční maskulinita vychází z doby před rokem 1960, z doby, kdy platily jasné genderové role a tradiční rodinné struktury, kdy ženy měly na starost péči o děti a domácí práce a muži pracovali a zabezpečovali rodinu z finanční stránky (Milestone & Meyer, 2021, s. 137).

Konceptem post-feministické maskulinity se zabýval například Michael Macaluso (2018), který se soustředil ve svých výzkumech „především na reprezentaci maskulinity, která doprovází post-feministickou citlivost v Disney médiích a jejich recepci“ (Macaluso, 2018, s. 221/1). Dle Macalusa (2018) Disney posiluje různé společenské postoje, tedy například i post-feminismus, ať už to je očividné, nebo nikoliv. Zdá se tedy, že post-feministické tendence už začínají do světa Walta Disneyho také pronikat.

2.4 Změny v postavení Disney vůči společenské korektnosti

Společnost Disney se drží, již v podstatě od svého vzniku v roce 1923, mezi hlavními aktéry na trhu filmové a seriálové tvorby. Za dobu svého působení si společnost prošla mnoha změnami, ať už svými interními, nebo obecně společenskými. Každé období přináší nové zvyky a potřeby, na které se Disney, stejně jako jiné společnosti, které chtějí zůstat na vrcholu, musí adaptovat – nebo se o takové změny a pokroky alespoň pokoušet (Jimenez, 2022). Jednou z takových změn, která bývá často v souvislosti s Disney řešena a zkoumána je genderová nebo etnická reprezentace. „Reprezentace hrají roli: nejsou to ‚pouze‘ slova a obrazy, ale odrážejí a nabádají k určitému typu smýšlení...“⁴⁵ (Milestone & Meyer, 2021, s. 133). Reprezentace tak mohou ovlivňovat vnímání a názory ať už na muže a ženy nebo také na různé etnické skupiny.

I přes výsledky výzkumů, které poukazují na pozitivní změny v Disney produkci a v posun společnosti vůči genderové rovnosti nebo větší reflektování současných představ o diverzitě a inkluzi, je v Disney filmech cítit stále poměrně silná patriarchální hierarchie (Silva, 2021, s. 60-61). Podobně také Streiff a Dundes (2017) k tématu změny postavení Disney podotýkají, že přes příslib nových, moderních Disney princezen, které se vymykají stereotypům jim často přiřazovaným, posiluje například *Moana* stále určité genderové stereotypy – například feminní chování u žen, větší citlivost žen, nebo zneužívání své moci

⁴⁴ Vlastní překlad.

⁴⁵ Vlastní překlad.

silnými ženami. Nicméně Silva (2021) naopak po porovnání původní (1998) a nové adaptace filmu *Mulan* (2020) konstatuje, že v této nové verzi byla odebrána negativní genderová poselství (upozaďené role žen nebo výrazné rozdíly mezi pohlavími), které byly přítomné v dřívějším vydání filmu *Mulan* (1998) a značí tak snahu o změny ze strany Disney. Je tedy patrné, že ačkoliv lze pozorovat určité změny nebo snahy o změny v postavení společnosti Disney v závislosti ke společenské korektnosti, cesta Disney není ještě u konce a stále zde existuje prostor, kam se dále zlepšovat. „Nicméně vztahy mezi dětmi, filmovým průmyslem a filmy uváděnými do kin byly vždy problematické“⁴⁶ (Kirkland, 2017, s. 55).

S narůstající snahou společnosti Disney o větší diverzifikaci se objevují také silně nesouhlasné ohlasy na změny a zásahy do produkce v závislosti na společenské korektnosti a diverzifikovaném, více inkluzivním vyobrazení postav. Claudia Sackl (2022) píše o bílé křehkosti⁴⁷ a silné konzervativní reakci⁴⁸ na casting černošské herečky do hlavní role postavy Ariel v nové adaptaci filmu *Malá mořská víla* (2023). Fanoušci převážně (ale ne výhradně) bílé pleti nahlíželi na tento krok společnosti Disney jako na prázdné gesto etnické inkluzivity a krok k politické korektnosti, který ničí jejich nostalgické představy milované bledé a zrzavé Ariel. Tito fanoušci svůj názor vyjadřovali zejména na sociálních sítích, pomocí hashtagu #NotMyAriel a viděli tento krok společnosti jako „obrácený rasismus“⁴⁹ vůči zrzavým lidem (Sackl, 2022, s. 90-93). Souvisí to s kritikou praktikování takzvaného „blackwashingu“, kterým se označuje obsazování černošských herců do rolí tradičně (ať už historicky či fiktivně) ztvárněných bílými herci (Russell, 2018, s. 267). Tyto kritiky se objevují v souvislosti s Disney mnohdy ve spojení s jejich novými adaptacemi, jelikož právě adaptace nabízí velký prostor k možným změnám směrem ke společenské korektnosti.

2.4.1 Nové adaptace dříve vydaných filmů

Jméno Walta Disneyho a jeho společnosti bylo vždy silně spojováno s pohádkami, kterých již vydala Disney studia nespočet, navíc kolem přelomu tisíciletí začalo Disney vydávat nové adaptace již dříve ztvárněných pohádek (Mollet, 2020, s. 2). Ačkoliv v portfoliu společnosti Disney nejsou pouze pohádky pro děti, byla to právě filmová ztvárnění dětských literárních pohádek, která Walt Disneymu přinesla největší pozornost a úspěch (May, 1981, s. 463).

⁴⁶ Vlastní překlad.

⁴⁷ V originále „white fragility“.

⁴⁸ V originále „conservative backlash“.

⁴⁹ V originále „reverse-racism“.

„Animované hollywoodské filmy, zejména ty produkované společností Disney, byly v popředí dětské kultury již po desítky let“⁵⁰ (Giroux & Pollock, 2010, s. 91). Jelikož Disney pohádky pouze neinterpretuje, ale vydává i své vlastní (a pro udržení své popularity na předních pozicích oblíbených filmů několika generací diváků musela společnost Disney pravidelně vydávat nové filmy), dala by se tato společnost metaforicky přirovnat k jakési „továrně“ na pohádky.

Obecně se adaptace váže k průmyslové revoluci a ke kinematografii, která se inspirovala fotografií, knižními příběhy, divadlem, pantomimou nebo tancem a díky technickým, ekonomickým a kulturním inovacím se tak mohlo umění diverzifikovat (Fondevila-Gascón, Berbel-Giménez & Blanco, 2023, s.2). Jelikož se Disney tvorba často setkává s kulturní kritikou (Van Wormer & Juby, 2016, s. 579), můžeme se v posledních letech čím dál tím častěji setkat s novými adaptacemi Disney pohádek, které představují inovace jak v nových technologiích, tak právě také v kulturních adaptacích. Rowe (2022) proto rozlišuje „remakes“, které se soustředí na nové technologie a „re-tellings“ (tedy převyprávění), které se naopak více soustředí na kulturní adaptace.

„Adaptace hraje ústřední roli v médiích určených dětem“⁵¹ (Kirkland, 2017, s. 157). Základním principem je, že „tyto nové adaptace využívají nové technologie, které starým filmům vdechují nový život, díky čemuž se původní text zdá být nový, ale přesto stále známý,“⁵² píše Rebecca Rowe (2022). „Obvykle dochází k určité míře replikace, ale podstata originálu je zachována, to znamená, že divák pozná, že se jedná o adaptaci určitého díla“⁵³ (Fondevila-Gascón, Berbel-Giménez & Blanco, 2023, s.2). Pokud se však budeme zajímat o kulturní aspekt adaptací, nejvíce výraznou změnou v nových verzích Disney pohádek je však gender a etnicita, proto se tato diplomová práce a její praktická část soustředí zejména na tyto dvě témata.

⁵⁰ Vlastní překlad.

⁵¹ Vlastní překlad.

⁵² Vlastní překlad.

⁵³ Vlastní překlad.

3 Historie The Walt Disney Company

Pro ucelení tematického přehledu je vhodné si představit také společnost The Walt Disney Company, která hraje klíčovou roli v této diplomové práci. Je to proto, že se jedná o konglomerát, který zaštiťuje například také světoznámá hollywoodská studia – The Walt Disney Studios – z jehož produkce pochází filmy zkoumané v této diplomové práci.

Společnost Disney představuje současný model obrovského filmového studia, které šíří komerční narativy mimo filmové odvětví a již od svého počátku je úzce navázaná na ekonomiku, jelikož musela spoléhat i na jiné než audiovizuální aktivity, aby byla zisková – například na spotřební výrobky (Bohas, 2016, s. 62). Proto expanze Disney probíhala v mnoha oblastech, nejen v té audiovizuální. Pomocí agresivního marketingu a šířením Disney produktů mnoha různými kanály po celém světě, se společnost obrovsky rozrostla a nyní lze Disney produkty nalézt v rámci oficiální distribuce v 92 zemích světa.⁵⁴ Společnost Disney se tak stala jedním z dominantních hráčů v zábavním průmyslu. Navíc s přelomem století se společnost rozrostla ještě více díky klíčovým akvizicím dalších úspěšných společností (Wasko, 2020, s.1-2).

Společnost Disney je již dlouhodobě v oblibě napříč mnoha generacemi diváků, kterým imponuje nejen svými filmy, ale také různými produkty a aktivitami (Bohas, 2016, s. 2). S postupem času se Disney filmy, komiksy, knihy, hračky, zábavní parky a další produkty staly zdrojem potěšení a zábavy mnoha, ne-li většiny, amerických dětí, které se od Disney učí a osvojují si hodnoty, které jim mohou vydržet i celý život (Wasko, 2020, s. 1). Brzy se tento fenomén rozšířil po celém světě – na další děti, nejen ty americké.

3.1 Klíčové milníky v historii The Walt Disney Company

The Walt Disney Company tvoří poutavé pohádky již od počátku 30. let 20. století. Koncem 20. let 20. století vznikla tato společnost díky dvěma bratrům. Těmi byli Walt a Roy Disney, kteří začali produkovat později světoznámé animace o myši jménem Mickey Mouse, která se brzy po vytvoření stala globálním fenoménem (Wasko, 2020, s.1).

V roce 1937 byl dokončen první Disney celovečerní animovaný film – *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Film se stal oblíbeným u kritiků i publika a chválili ho v různých typech

⁵⁴ Kompletní seznam k nalezení: *PERMITTED SOURCING COUNTRIES*, 2023. Online. Disney Social Responsibility. Dostupné z: <https://impact.disney.com/app/uploads/2023/11/Permitted-Sourcing-Countries.pdf>

médií, od odbornějších magazínů po bulvární tisk (Barrier, 2007, s. 131). Přestože mnozí nečekali, že by se animovaný celovečerní film mohl uchytit, film *Sněhurka a sedm trpaslíků* se stal hitem. Díky tomuto úspěchu se společnost výrazně rozrostla, nicméně s úspěchem společnosti Disney narostly také dluhy, což odstartovalo náročné období, v jehož znamení se nesl začátek 40. let (Wasko, 2020, s. 17-19).

Začátkem 40. let se v Disney „továrně zábavy“ objevila devítitýdenní stávká, která měla negativní dopad jak na pracovní prostředí a vztahy mezi zaměstnanci, tak také na finance celé firmy (Wasko, 2020, s. 20-21). Tato stávká a také začátek druhé světové války představovaly nesnáze začátku čtyřicátých let. „Během období válečného konfliktu bylo 93 % produkce studia Disney zasvěceno vládním projektům“⁵⁵ (Wasko, 2020, s. 22). Temný stín pokračoval i v poválečné době, kdy společnost bojovala s kreativitou i financemi. Naděje poté přišla v roce 1950, kdy po osmi letech Disney opět uvedl animovanou interpretaci pohádky – *Popelka* (Wasko, 2020, s. 23).

Od 50. let to pro Disney začalo vypadat opět nadějně. Walt Disney znovu objevil nadšení do své tvorby, navíc zvládl zdárně využít potenciál televize, která se v té době začala hojně rozšiřovat do domácností. Disney vytvořil vánoční speciály, pravidelné televizní show (The Mickey Mouse Club), ale také začal „recyklovat“ již vytvořené projekty, což společnosti zajistilo nové příjmy za poměrně nízké náklady. Díky tomu mohl Disney realizovat svůj první zábavní park Disneyland, který poprvé otevřel v roce 1955 v Kalifornii (Wasko, 2020, s. 23-25).

Začátkem 60. let kombinovalo Disney úspěšně film, televizi, zábavní parky a prodej reklamních předmětů, což napomohlo rozkvětu společnosti následně v průběhu 80. a 90. let (Wasko, 2020, s. 25). Po smrti Walta Disneyho v roce 1966 se vedení společnosti nejdříve ujal jeho bratr Roy společně s dalšími významně postavenými muži ve společnosti. Roy Disney však zemřel 5 let po smrti svého bratra a zbylé vedení společnosti nepřicházelo s převratnými výsledky a inovacemi, proto v roce 1983 přišli noví investoři z jiných společností a vytvořilo se tak nové vedení, kterému se začalo říkat „tým Disney“ (Wasko, 2020, s. 27-34).

V 80. letech se společnost Disney pohotově integrovala do prostředí Hollywoodu, a ačkoliv se setkala se stejnými problémy, kterým čelila i ostatní filmová studia, v Disney pod vedením Michaela Eisnera zavedli ambiciózní rozvojovou politiku, aby se Disney stalo

⁵⁵ Vlastní překlad.

jedním z největších studií – rozhodli se vytvořit 20 celovečerních filmů za rok, čímž zařadili společnost mezi hlavní konkurenty na trhu (Bohas, 2016, s. 29-30). Michael Eisner, který před svým příchodem do Disney působil ve firmě Paramount Pictures, byl oceňován za velkou část úspěchu společnosti Disney v tomto období, a dokonce se o něm psalo, že byl „více Walt než Walt Disney“⁵⁶ (Wasko, 2020, s. 34).

Tým Disney následně označil 90. léta jako „Disney dekádu,“ což se mnohým mohlo zdát až příliš ambiciózní, nicméně i přes nějaké potíže byly pro společnost tyto poslední roky 20. století opravdu úspěšnými a konec století se nesl ve znamení expanzí a nových online aktivit (Wasko, 2020, s. 37).

3.1.1 Po přelomu tisíciletí

Jak bylo avizováno, přelom století se ve společnosti Disney nesl v duchu nových akvizic, a tedy velkého růstu. „Od roku 2000 se tak Disney stalo jedním z největších a dominantních mediálních a zábavních korporací na světě“⁵⁷ (Wasko, 2020, s. 2). Tato korporace je v současnosti velmi rozsáhlá – nejedná se už jen o Disney samotné, ale mezi firmami spadající pod The Walt Disney Company lze nalézt i další velká jména jako 21st Century Fox, Marvel, Pixar nebo Lucasfilm – proto nyní mnozí mluví o takzvaném „Disney Multiverse,“ což je označení používané jako metafora právě pro velikost a rozmanitost The Walt Disney Company (Wasko, 2020, s. 2). V češtině bychom se mohli bavit o tzv. multivesmíru nebo mnohovesmíru.

Wasko (2020) uvádí čtyři hlavní divize společnosti Disney. První z nich jsou studia (Studio Entertainment), kam se řadí filmová (hraná i animovaná) produkce do kin a televizí, ale také do domácností. Patří sem i Disney divadelní nebo hudební skupiny. Druhou divizí jsou mediální sítě, kam Wasko (2020) řadí například kabelové sítě (ESPN, Disney Channels) nebo televizní vysílání (kanál ABC). Třetím segmentem jsou zážitkové parky a spotřební zboží. Disney parky lze nalézt v 5 zemích světa⁵⁸ a v mnoha jiných zemích⁵⁹ jsou k nalezení alespoň Disney obchody, nebo jejich e-shopové stránky. Merchandising byl již od počátků fungování společnosti velkou součástí Disney marketingu. Dále do této kategorie řadí

⁵⁶ Vlastní překlad.

⁵⁷ Vlastní překlad.

⁵⁸ USA, Japonsko, Francie, Hongkong, Čína (podrobné rozepsání parků dostupné z: <https://disneyconnect.com/how-many-disney-parks-are-there/>)

⁵⁹ 92 zemí v rámci oficiální distribuce „Permitted Sourcing Countries“, dostupné z: <https://impact.disney.com/app/uploads/2023/11/Permitted-Sourcing-Countries.pdf>

autorka také různé webové stránky, které si společnost v souvislosti s vlastním fungováním nebo informováním svých diváků založila. Nelze opomenout ani hry (online či deskové) nebo nakladatelství, která publikují knihy s Disney tématikou. Poslední kategorií, kterou Wasko (2020) uvádí je B2C a mezinárodní segment. Jedná se o nejnovější divizi, která byla vytvořena roku 2018. Patří sem online platformy poskytující filmy a seriály – Hulu a Disney+. Nejnovější platforma Disney+ se objevila koncem roku 2019 a stala se tak domovem pro filmy a seriály z produkcí Disney, Pixar, Marvel nebo Lucasfilm (Wasko, 2020, s. 53-69).

3.2 Inovace (nejen) ve filmovém průmyslu

V této diplomové práci se zatím pohlíželo na vliv společnosti Disney zejména v kontextu vlivu na jednotlivce a na lidské smýšlení. Za dlouhou dobu svého působení na filmovém trhu však Disney zanechalo svou stopu i v souvislosti s inovacemi ve filmovém průmyslu.

Telotte (2008) podotýká, že sám Walt Disney kladl velký důraz na technologické inovace, proto on i celá jeho společnost značnou část svého úspěchu přiřazovali vždy právě této oblasti. Už i jen začlenění nových technologií může přinést mnoho benefitů. Mezi technologické úspěchy a inovace, na kterých se společnost Disney přinejmenším podílela, lze zařadit zvukové efekty animovaných filmů, třibarevnou metodu Technicolor, víceplánovou kameru, nebo filmový formát Circle-Vision, který představoval nový přístup k natáčení hraných filmů (Telotte, 2008, s. 180-183).

Z inovací ve filmovém průmyslu se vyvinuly také inovace v oblasti gamingu. Lze sem zařadit například hry MMORPG,⁶⁰ které sice nebyly výsledkem pouze práce společnosti Disney, ale hrála zde roli také společnost Lucasfilm, která však nyní již do skupiny Disney patří. Později se Disney začalo angažovat také ve vývoji her virtuální reality (Lee & Madej, 2012, s. 141-151). Tyto příspěvky v rámci inovací ve filmovém a gamingovém průmyslu demonstrují opět určitou schopnost Disney držet krok s dobovými pokroky a modernizací, což pomáhá společnosti udržovat se po mnoho let na vrcholu zábavního průmyslu.

3.3 Kontroverze a vliv Disney

S velkým úspěchem však mnohdy přichází také větší prostor pro kritiky a kontroverze.

⁶⁰ Z anglického Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Na některé body kontroverzních témat bylo již poukázáno v předchozích kapitolách – například na problematiku vyobrazení a přístupu k genderu a etnicitě, které jsou středem zájmu této práce, nebo také na kritiku role společnosti v podporování konzumní kultury. Jedním z dalších bodů kontroverze vůči Disney je i jejich obrovský ekonomický majetek čímž může společnost snadno ovlivňovat veřejné mínění a chování, nebo dokonce také globální aktéry (Giroux & Pollock, 2010, s. 206).

Mezi nejvíce kontroverzní témata patří také Disney zábavní parky, které bývají kritizované například pro vytváření atmosféry nabádající k neuváženému utrácení (Bryman, 2004, s. 170). Dále vyvstávají otázky na podmínky zaměstnanců v těchto zábavních parcích nebo na jejich environmentální důsledky, jelikož se jedná o vystavěné komplexy obrovských rozměrů, které mohly mít negativní dopad na okolí, přírodu, nebo na přirozená zvířecí prostředí (Bryman, 2004, s. 170-171). Nesmírně velká popularita Disney parků, filmů i produktů a rozšíření působnosti Disney téměř po celém světě dokazuje obrovský vliv této společnosti, který ani kontroverzní témata na dlouho neutiší.

Některé z kontroverzních témat a bodů kritiky společnosti se Disney snaží zmírnit nebo napravit právě i pomocí nových adaptací již dříve vydaných filmů. Převyprávění a nové ztvárnění filmů se mnohdy pokouší o aktualizování různých kulturních reprezentací (Rowe, 2022, s. 105). V následující praktické části se proto pokusíme odhalit, jak se to společnosti Disney zatím daří.

4 Metodologická část

4.1 Cíle výzkumu a výzkumné otázky

Cílem výzkumu této práce je zjistit, jak se změnila filmová ztvárnění pohádek studia Disney s postupem času, konkrétně v oblasti genderu a etnicity. Jak bylo zmíněno v teoretické části této diplomové práce, společnost Disney v roce 2023 oslavila 100 let od svého založení a za dobu svého působení se setkala kromě obrovského úspěchu také s kritikou, kterou se může mnohdy snažit napravit právě také v rámci nových adaptací svých pohádek, které již kolem přelomu tisíciletí začalo Disney vydávat. Jelikož nové adaptace nabízejí kromě přenosu příběhu z animované do hrané podoby také prostor pro změny (ať už více či méně výrazné) v příběhu či charakteristikách postav, má tento výzkum za cíl tyto změny identifikovat a zhodnotit, jakým způsobem se společnost Disney snaží adaptovat na nové společenské a kulturní normy v závislosti na reprezentaci genderu a etnicity v jejich nových adaptacích.

V návaznosti na teorii a výzkumy prezentované dříve v této diplomové práci se v rámci výzkumu bude zkoumat genderově stereotypní chování, genderově specifické charakteristiky nebo také zastoupení etnik a jejich společenské postavení, zejména v pozicích klíčových postav.

V závislosti na cílech výzkumu byly stanoveny výzkumné otázky – 1 hlavní výzkumná otázka a 4 doplňující, dílčí výzkumné otázky.

Hlavní výzkumná otázka:

- Jakým způsobem se změnila reprezentace genderu a etnicity v nových adaptacích Disney pohádek oproti jejich původním animovaným verzím?

Dílčí výzkumné otázky:

- K jakým změnám došlo u reprezentace ženských postav?
- K jakým změnám došlo u reprezentace mužských postav?
- Jak se změnilo zastoupení etnik?
- Jaké nastaly změny v dějové linii příběhu, které mají vliv na reprezentaci genderu a etnicity?

4.2 Výzkumná metoda – *Kvalitativní tematická analýza*

Vzhledem k povaze tématu a k cílům výzkumu byla zvolena kvalitativní tematická analýza.

Kvalitativní výzkum obecně popisují Strauss a Corbinová (1999, s. 10) jako „jakýkoliv výzkum, jehož výsledků se nedosahuje pomocí statistických procedur nebo jiných způsobů kvantifikace“. Tento typ výzkumu si v akademické sféře nachází své příznivce i odpůrce. Hendl (2005) uvádí, že mezi nedostatky kvalitativního výzkumu mnozí řadí například menší možnost zobecnění výsledků nebo zásah subjektivních dojmů. Mezi přednosti kvalitativního výzkumu pak lze pokládat podrobný popis, hloubkový vhled nebo pomoc při exploraci fenoménů a návrhu nových teorií (Hendl, 2005, s. 52-53).

Tematická analýza patří mezi uznávané kvalitativní metody, nicméně neexistuje mnoho odborných zdrojů, které by se zabývaly udáváním přesného postupu tohoto typu kvalitativní analýzy (Nowell et al., 2017, s. 1). Mnozí výzkumníci proto vycházejí z postupů zakotvené teorie (grounded theory), která je založená na induktivních výzkumných postupech a skládá se ze tří částí – otevřeného, axiálního a selektivního kódování (Strauss & Corbinová, 1999). Zatímco zakotvená teorie se váže již k nějakému existujícímu teoretickému rámci a jejím cílem je vytvořit teorii novou, zakotvenou v datech, samotná tematická analýza neusiluje o vytvoření teorie, ale identifikaci, popis a pochopení jednotlivých vzorců, ze kterých se následně konstruují témata (Braun & Clarke, 2006). Dala by se tedy do jisté míry přirovnat k první fázi kódování zakotvené teorie.

Tematická analýza byla pro tento výzkum zvolena, jelikož umožňuje systematicky identifikovat a následně analyzovat klíčová témata ve vybraném výzkumném vzorku, jehož sestavení bylo prvním krokem. Následovalo důkladné seznámení se s daty – prostřednictvím oficiální streamovací platformy Disney+ byly zhlédnuty opakovaně vybrané filmy. Při sledování jednotlivých filmů byly generovány počáteční kódy, tedy zaznamenány klíčové momenty, dialogy nebo jakékoliv části audiovizuálního obsahu týkající se genderu a etnicity, nebo výzkumných otázek konkrétně. Poté nastala bližší analýza témat, jejich identifikace a revize, na základě které byla sestavena analýza následující v této diplomové práci.

4.3 Výzkumný vzorek

Výzkumný vzorek se skládá z deseti filmů z produkce The Walt Disney Company, konkrétně z pěti dvojic pohádek. Každá dvojice se skládá z původní, starší animované verze daného filmu a jeho novější, modernější hrané adaptace. Starší filmy jsou z období let 1950-1998 a nové adaptace z let 2015-2023. Filmy byly vybrány tak, aby byly dobou svého

vydání rozprostřeny v čase Disney tvorby a zároveň aby adaptace těchto filmů byly vydané v poměrně nedávné minulosti z důvodu zajištění co největší možné míry implementace moderních prvků a aktuálních společenských norem. Mezi další kritéria výběru patřilo většinové zastoupení lidských postav (tedy ne zvířecích), ponechání identického či velmi podobného titulu pohádky a produkce obou verzí studiem Disney. Výsledkem byl výběr filmů *Popelka* (roky 1950 a 2015), *Kráska a zvíře* (roky 1991 a 2017), *Aladin* (roky 1992 a 2019), *Mulan* (roky 1998 a 2020) a *Malá mořská víla* (roky 1989 a 2023)⁶¹. Dějové linie vybraných filmů pro výzkumný vzorek budou níže popsány pro představení jednotlivých příběhů před následnou analýzou a interpretací.

4.3.1 Popelka (1950 a 2015)

Animovaná verze pohádky *Popelka* z roku 1950 je jedním z významných filmových zpracování rané tvorby Walta Disneyho, jelikož to byla právě *Popelka*, která na přelomu 40. a 50. let poskytla studiu naději a vyhlídky na lepší časy (Wasko, 2020, s. 23). Jedná se o filmové zpracování inspirované verzí pohádky *Popelka* od francouzského autora Charlese Perraulta z roku 1697, jehož verze této pohádky obsahovala právě elementy objevující se následně i v Disney zpracováních – například vílu kmotřičku, dýni měnící se v kočár nebo skleněné střevíčky (Disney's 'Cinderella', 2019).

Animované filmové ztvárnění pohádky *Popelka* (1950) vypráví příběh o stejnojmenné dívce, které zemřela maminka a zůstala o samotě s otcem. Otec se poté znovu oženil, a tak Popelka získala macechu a dvě nevlastní sestry. Po smrti svého otce tak zůstává žít právě s nevlastními sestrami a macechou, které jí opovrhují a dělají si z ní služku. I přes jejich hrubé chování se k maceše a nevlastním sestrám chová Popelka laskavě a bez protestování udělá vše, co je potřeba a co si ostatní přejí. Kromě domácích prací tráví popelka svůj čas se zvířaty nebo sněním o samotě. Když jednoho dne přijde pozvánka na ples v královském paláci a Popelka zvládne splnit všechny povinnosti, aby se ho mohla také zúčastnit, sestry jí roztrhají šaty a Popelka musí zůstat doma. Ze smutku Popelku vytrhne víla kmotřička, která se z ničeho nic objeví a vyčaruje popelce vše potřebné pro návštěvu královského plesu – kočár, koně, kočího, šaty, střevíce i účes. Ihned po příchodu na ples Popelka prince okouzlí, a ačkoliv musí o půlnoci z plesu spěšně utéct, princ nalezne její

⁶¹ Všechny filmy byly zhlédnuty z oficiální Disney streamovací platformy Disney+ (<https://www.disneyplus.com>)

ztracený střevíc a rozhodne se ji nechat hledat po celém království. Královské skupině, která následně hledá dívku, které by padnul skleněný střevíček, se nakonec přeci jen podaří Popelku nalézt i přes její uvěznění zlou macechou. Pohádka končí šťastným koncem, svatbou Popelky a prince.

Nová adaptace vychází ze své animované předlohy, nicméně v několika aspektech se liší v rámci dějové linie. Na první povšimnutí je možné zaznamenat úpravu jména – hlavní hrdinka se jmenuje Elka. Popelka je následně až přezdívka, kterou získá od svých nevlastních sester. Lze také pozorovat větší roli otce na začátku příběhu, čímž nastává možnost nahlédnout i do vztahu mezi otcem a dcerou. Dalším rozdílem je, že Elka se setká s princem náhodně již při projížděce na koni, ne až na královském plese, na který se Elka dostaví po podobných obtížích jako v původní animované verzi – macecha a sestry jí roztrhají šaty, ale nakonec se dostaví víla kmotřička, která Elce přičaruje kočár, koně, lokaje, šaty i skleněné střevíce. Když Elka o půlnoci uteče z plesu, nehledají jí ihned, ale příběh je oproti původní verzi proložen ještě životem prince na zámku, kdy se potýká se zhoršujícím se zdravotním stavem svého otce, pana krále. Až po králově smrti se bývalý princ, nový král, rozhodne nechat prohledat každý kout království, aby jemu stále jménem neznámou dívku našel, když se na královskou výzvu nedostavila do paláce sama. Nakonec ji najde, vysvobodí ji z uvěznění na půdě a pohádka končí opět šťastně, svatbou nového krále a Popelky.

4.3.2 Kráska a zvíře (1991 a 2017)

Animovaná pohádka *Kráska a zvíře* z roku 1991 vypráví příběh o dívce jménem Belle, která žije v malé vesničce se svým otcem. Připadá si však, že do místní komunity úplně nezapadá a sní o životě s větším dobrodružstvím. Ve vesnici má také svého nápadníka Gastona, kterého však jako jediná dívka z vesnice nechce. Jednoho dne se její otec ztratí v lesech a zůstane uvězněný u Zvířete v zakletém paláci. Zvíře je ve skutečnosti princ, který byl kvůli své povaze bez soucitu a laskavosti zakletý. Belle se vydá svého otce hledat a poté, co ho nalezne zavřeného ve věži celého prochládlého, nabídne se Zvířeti výměnou za svého otce. Zvíře nabídku přijme a Belle má u něj zůstat uvězněna do konce života. Z těžkých začátků v zakletém paláci si začínají Belle se Zvířetem nalézat cestu k sobě. Když však zjistí, že je Belle otec nemocný, rozhodne se Zvíře Belle propustit. Na cti uražený Gaston mezitím vymyslí plán, jak přimět Belle ke svolení k sňatku tím, že nechá jejího otce odvézt do blázince. Když však Belle pomocí kouzelného zrcadla dokazuje otcův zdravý rozum a ukáže Zvíře, vesničané se pod vedením Gastona vydají Zvíře zabít, než je ohrozí. Belle

s otcem se za nimi vydají a když po zranění v boji vyzná Belle Zvířeti lásku, kletba se zlomí a ze Zvířete se opět stane princ. Pohádka tak dospěje ke šťastnému konci.

Novější verze pohádky *Kráska a zvíře* z roku 2017 je v mnoha ohledech věrnou kopií původního animovaného příběhu. Příběh se vyvíjí velmi podobně a dějová linka se spíše rozšiřuje, než aby se výrazně měnila. Hlubší detaily diváci získávají například o matce a raném dětství Belle nebo také o princově minulosti a jeho vztahu s otcem. V nové verzi je blíže ukázané také sblížování se Belle se Zvířetem na hradě, kdy se nejčastěji sblíží konverzacemi o knihách nebo se Zvíře svěruje s magickými artefakty, mezi které kromě magického zrcátka patří také mapa, která člověka přenesse na jakékoliv místo si vysní. Dále se také znovu objevuje na konci příběhu čarodějka, která prince a jeho království původně zaklela a díky lásce Belle kletbu odstraňuje. S podrobnějším zpracováním má tak nová adaptace téměř o hodinu delší stopáž, než verze animovaná (2 hodiny 20 minut vs. 1 hodina 32 minut).

4.3.3 Aladin (1992 a 2019)

Původní Disney animovaná verze příběhu *Aladin* z roku 1992 vychází z arabské pohádky ze sbírky *Tisíc a jedna noc*. Příběh sleduje stejnojmenného hlavního hrdinu příběhu, který je chudým obyvatelem města Agrabah a pro obživu sebe a své opice Abu musí mnohdy krást. Má však dobré srdce a rozdělí se i s hladovějícími dětmi. S princeznou Jasmínou se poprvé setká, když se Jasmína vydá v přestrojení do města a je nařčena z krádeže. Aladin jí pomůže utéct a vzniknou tak mezi hlavními hrdiny jisté sympatie. Podruhé se setkají za ještě méně příjemných okolností. Jafar, černokněžník a hlavní rádce sultána (Jasmíny otce), se snaží získat lampu z tajemné jeskyně, která však dovnitř pustí pouze člověka „se zlatým srdcem“. Jafar pomocí kouzel zjistí, že tím je právě Aladin a nechá ho zatknout a přivést do paláce, kde Aladin zjistí pravou identitu Jasmíny. Jafar ji následně oklame lží, že Aladina již nechal popravít, a přitom se s ním vydá do jeskyně, kam Aladin úspěšně vstoupí, ale Abu se dotkne zakázaných cenností a zůstanou tak uvězněni uvnitř. Aladin následně omylem pohladí nalezenou lampu a setkává se poprvé s Džinem, který je dostane opět na povrch. Domluví se, že Aladin bude mít 2 přání a tím třetím Džina osvobodí. Přáním Aladina následně je, aby se stal princem a mohl si získat Jasmínu, která se musí provdat právě za prince a za nikoho jiného.

Aladin následně přichází do paláce v převleku prince Aliho a s ne příliš velkým úspěchem se snaží o Jasmíny přízeň. Mezitím však již i sám Jafar začal sultána přesvědčovat,

že by si princeznu vzal on. Aladin si Jasmíny náklonnost získá po projížděce na jeho kouzelném koberci, na kterou ji vezme a kde Jasmína odhalí, že se jedná o Aladina, kterého potkala jako žebráka ve městě. Aladin se snaží udržet novou identitu a řekne jí, že se za žebráka převlékl, jelikož se tím snaží občas utéct od královských povinností. Po návratu odhalují Jafarovy plány o převzetí vlády nad Agrabahem, nicméně Jafar odhalí také pravou identitu Aladina a uteče. Posílá pak svého papouška Iaga, aby lampu Aladinovi ukradl a využívá Džina pro své plány. Prvním přáním se Jafar stane sultánem a druhým mocným čarodějem. Převzme vládu nad Agrabahem, Aladina vykáže do dalekých končin a snaží se přinutit Jasmínu ke sňatku. Aladin se však pomocí kouzelného koberce vrací a bojuje s Jafarem, nad kterým nakonec vyhraje pomocí své vynalézavosti, využitím Jafarovy touhy po moci – když mu Aladin řekne, že stále není mocnější než Džin, protože jen díky němu má veškerou moc, využije Jafar své poslední přání na to, aby se stal také Džinem. Nicméně s tím se pojí i vazba na lampu a pána, který aktuálně lampu drží. Jafara tak uzavřou do lampy, Aladin Džina osvobodí a sultán svolí k tomu, aby si Jasmína vzala Aladina, ačkoliv není princem.

Nová adaptace z roku 2019 následuje velmi podobnou dějovou linii a spíše než s odchylkami od příběhu se podobně jako u filmu *Kráska a Zvíře* setkává divák s rozšířením příběhu, které se opět váže i na delší stopáž filmu (2 hodiny 16 minut místo původní 1 hodiny 34 minut). Příběh je rozšířený o delší pobyt prince Aliho (tedy Aladina) v paláci nebo také o postavu Jasmíny služebné Dalie, na kterou se váže také rozšíření příběhu o milostný příběh Dalie a Džina.

4.3.4 Mulan (1998 a 2020)

Disney animovaný příběh *Mulan* (nebo také *Legenda o Mulan*) z roku 1998 je inspirovaný čínskou legendou a vypráví příběh o stejnojmenné čínské dívce. Když do Číny vniknou nepřátelští Hunové, je vyhlášena mobilizace a jeden muž z každé rodiny musí jít bojovat do armády. Jediným mužem v rodině Mulan je její otec Fa Zhou, který již ve válce bojoval, nicméně nyní je již postarší a nemá příliš dobré zdraví ani sílu pro boj. Po neúspěšném přemlouvání, aby zůstal otec doma, se nebojácná Mulan rozhodne převléct za mladého muže a vydá se v noci pryč z domu, směrem do armádního kempu. Když se po zjištění této události babička Mulan modlí k předkům, vyšlou jí na pomoc draka – tím je však nakonec malý dráček Mushu, který omylem zničil sochu, ze které měl probudit mocného draka a vydal se tak na pomoc Mulan místo něj. V armádním táboře se Mulan snaží zapadnout mezi muže

pod krycím jménem Ping, což se jí zprvu moc nedaří, ale nakonec si zlepšením svých schopností a chytrým počínáním v boji proti Hunům získá obdiv a respekt celé armády, i pohledného kapitána Li Shanga. Po zranění z boje armáda odhalí, že Ping je ve skutečnosti dívka Mulan a nechají ji naživu pouze jako splacení dluhu za záchranu kapitánova života. Nechají ji samotnou pozadu, ale když Mulan zjistí, že jsou Hunové stále naživu, vydá se za armádou, aby je varovala. Armádu dožene při příjezdu k císařskému paláci, a ačkoliv ji nechtějí důvěřovat, brzy se přesvědčí o pravdě sami. Mulan si svým opět odvážným a chytrým počínáním v boji získá respekt zpět, dokonce i uznání císaře, a nakonec i přízeň kapitána. S mečem od vůdce Hunů a medailí se Mulan vrací domů, kde jsou rádi, že ji vidí živou a zdravou. Poté se objevuje i pohledný kapitán Li Shang a zůstává u rodiny na večeři.

V nové adaptaci *Mulan* z roku 2020 je možné pozorovat mnoho změn, přestože hlavní osa příběhu zůstává stejná. Stále se jedná o příběh dívky Mulan (tentokrát však Hua Mulan podle původní předlohy z čínské legendy místo Fa Mulan jako v animované verzi), která se potají vydá místo svého otce do armády bojovat za čínské císařství, kde se vydává za muže. I své krycí jméno v armádě si v nové adaptaci vybírá nové – Hua Jun. V rámci postav můžeme sledovat změny také v rodině Mulan, kde je přidána postava sestry Mulan, Hua Xiu, a naopak postava Mulan babičky v nové adaptaci není přítomna. V nové verzi také nevidíme předky rodiny a dráčka Mushu, místo kterého je s Mulan na cestách fénix – ten však již s Mulan neinteraguje, pouze ji doprovází. Další důležitou změnou postav je jakési „rozpůlení“ postavy kapitána Li Shanga na 2 osoby – velitel Tung, který armádu vede a trénuje a člen armády Chen Honghui, se kterým se nakonec Mulan sblíží. Změny se týkají i postav nepřátel – místo Hunů se nyní divák setkává s nepřátelským klanem Rouranů v čele kterých stojí Bori Khan, spolupracující s čarodějkou Xianniang.

Velkým rozdílem je také celkové zpracování a povaha filmů. Nová adaptace již není muzikálem, hudba se vyskytuje již pouze instrumentální, a to v pozadí. V nové verzi se také nevyskytuje tolik humorných scén a film má tak celkově více dramatický a akční nádech. Objevuje se nově také koncept Chi, což se v čínské filozofii energie, která prostupuje každým jedincem i celým vesmírem (Qi, 2024). Nadpřirozené jevy obecně zde mají větší prostor než v animované verzi, kde jediným nadpřirozeným jevem byli předkové a dráček Mushu. V novější *Mulan* jsou velkými faktory pak právě Chi, schopnost čarodějky Xianniang proměnit se na orla nebo stádo ptáků nebo nadpřirozené schopnosti v boji Mulan i dalších bojovníků.

4.3.5 Malá mořská víla (1989 a 2023)

Animovaná verze příběhu *Malá mořská víla* z roku 1989 je jako mnohé animované Disney příběhy muzikálem. Příběh je jako u předchozích příkladů inspirován knižní předlohou, stejnojmenným příběhem od dánského autora Hans Christian Andersena. Pohádka vypráví příběh šestnáctileté mořské víly Ariel, nejmladší dcery krále Tritona, která je fascinována lidmi, jejich světem a jejich předměty. Ráda vyplouvá na hladinu a pozoruje okolní svět nebo prozkoumává potopené vraky. Jejímu otci se to však nelíbí, a tak se jednou nechá nalákat od Uršuly, mořské čarodějnice, a přijme nebezpečnou nabídku. Uršula přičaruje Ariel místo ocasu nohy a nechá jí 3 dny na souši. Ariel má tak 3 dny na to, aby získala polibek z lásky od prince Erika, do kterého se zakoukala. On si zase zamiloval její hlas, když mu zachránila život, ale jinak neví, o koho se jedná. Ariel však zaplatí Uršule svým hlasem a 3 dny na souši tedy nemůže mluvit. Pokud se jí nepovede získat polibek od prince, vrátí se do své podoby mořské víly a bude patřit už navěky Uršule. Ariel a Erik si k sobě velmi rychle nacházejí cestu, a tak se Uršula rozhodne zakročit, přičaruje si půvabnou lidskou podobu s Ariely hlasem a okouzlí prince, který tak zapomene na Ariel. Ačkoliv se Ariel a jejím mořským přátelům podaří Uršulu na poslední chvíli odhalit a zastavit, princ Erik nestihne Ariel včas políbit a Uršula tak získá Ariel do své moci. Ariely otec král Triton si místo s Ariel vymění, čímž se Uršula stává vládkyní moří. Nezůstane u moci však dlouho, protože odvážný princ Erik z lásky k Ariel pomůže Uršulu zneškodnit. Moc nad mořem se tak vrátí králi Tritonovi a ten následně přičaruje Ariel lidské nohy, aby mohla žít šťastně s princem Erikem a příběh tak končí jejich svatbou.

Hraná adaptace pohádky *Malá mořská víla* z roku 2023 se dějově drží velmi věrně svému animovanému předchůdci. Opět však přichází rozšíření o nové či více do hloubky rozvedené scény, které umožňuje opět delší stopáž (2 hodiny 21 minut místo původní 1 hodiny 28 minut). Příběh opět sleduje mladou mořskou vílu Ariel, která touží po hlubším poznání lidského světa a s pomocí vypočítavé Uršuly se na 3 dny promění v člověka a sblíží se s princem. Nová verze nabízí však hlubší nahlédnutí do minulosti Ariel a její matky, která kvůli sblížení s lidským světem zemřela, a proto má král Triton vůči lidem zášť. Větší podrobnosti dostává divák také k princově původu – v nové verzi byl princ jako dítě nalezen vyplavený u paláce po ztroskotání lodi a král s královnou si ho adoptovali. Nová adaptace tak nabízí nové úhly pohledu a hlubší zpracování, nicméně stále se drží stejné dějové linie.

4.4 Analýza a interpretace

V této části diplomové práce budou nejprve analyzovány vybrané filmové dvojice Disney pohádek, kde budou mezi sebou srovnané původní animované verze a jejich novější hrané adaptace. Analyzovány budou v závislosti na výzkumných otázkách – tedy v následujících oblastech:

- **Vyobrazení ženských postav** (jejich aktivita a role v příběhu, význam ženské krásy, emocionalita, význam postavy matky, hloubka postavy)
- **Vyobrazení mužských postav** (jejich aktivita a role v příběhu, emocionalita, význam role otce, hloubka postavy)
- **Vyobrazení rasy a etnicity** (zastoupení etnických skupin a ras, etnicita a společenské postavení, autenticita vyobrazení etnických prvků)

Následně budou tyto dílčí analýzy filmů porovnány mezi sebou a bude nahlíženo obecně na změny mezi původními animovanými verzemi a novými adaptacemi v závislosti na reprezentaci genderu a etnicity.

4.4.1 Popelka (1950 a 2015)

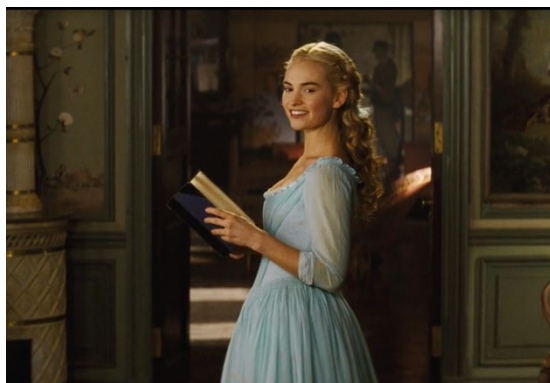
4.4.1.1 Vyobrazení ženských postav

Popelka, hlavní hrdinka vyprávěného příběhu je hlavním bodem analýzy ženských postav, jelikož je nejvíce prominentní postavou. V původním animovaném zpracování je Popelka vyobrazována již od dětského věku jako velmi krásná – dokonce je to uvedeno jako jeden z důvodů, proč macecha po smrti Popelky otce chová zášť vůči popelce, jelikož „nesmírně žárlila na Popelčin půvab“ (00:02:31). Popelka má zde pronikavě modré oči, blond upravené vlasy a sytě červené rty. Oproti tomu mají velmi kontrastní a hrubé rysy Popelky nevlastní sestry Drizela a Anastázie – výrazné nosy, nosoretní rýhy, tmavé oči, a rty často zkřivené do nepřirozených grimas. Na postavy sester i macechy lze proto nahlížet jako na karikatury, jelikož jsou jejich rysy mnohdy až nepřirozeně zvýrazněné. V hrané verzi se toto zdůraznění rysů vytrácí a spíše než vzhledem se jejich menší půvab projevuje v gestech, grimasách a obecném způsobu chování – mají nevhodné poznámky nebo po sobě pokřikují a chovají se dětinsky. Elky vzhled, chování a obecné vystupování je vůči sestřám pak opět velmi kontrastní. Elka má velmi přirozený vzhled a její vystupování je klidné, mírné a působí tak sofistikovaně a rozumně. Kontrast mezi vyobrazením Popelky a jejích nevlastních sester v obou verzích podtrhují i šaty, které dívky nosí. Popelku je možné v obou verzích pozorovat

v jemných, pastelových nebo neutrálních barvách a její oblečení bývá jednoduché i stříhově, bez výrazných doplňků. Šaty Drizely a Anastázie mají výrazné barvy, v nové adaptaci dokonce v kombinaci s výraznými vzory, které opět působí méně sofistikovaně a divoce, což koresponduje s jejich chováním. V tomto ohledu je možné nahlížet také na konec příběhu kde hraje roli nazouvání střívičku – Popelka má malé nohy, které evokují opět jemnost a nevlastní sestry mají nohy velké a nevejdou se do Popelčina decentního střívičku.



Obrázek 1: Animovaná Popelka, zdroj: *Popelka* (1950)



Obrázek 2: Hraná Popelka, zdroj: *Popelka* (2015)



Obrázek 3: Animované sestry, zdroj: *Popelka* (1950)



Obrázek 4: Hrané sestry, zdroj: *Popelka* (2015)

Pomocí oblečení jsou v obou verzích filmu *Popelka* posilovány genderové stereotypy. Ženy jsou vždy oblečeny v šatech, nejen při formálních událostech, ale i při běžných aktivitách, například při úklidu či jiných domácích pracích, nebo v nové adaptaci při projížděce na koni. V takových situacích by mnohdy bylo pro ženu více komfortní mít na sobě jiné oblečení, nicméně v obou verzích není žádná žena vidět v jiném typu oblečení než v šatech, ať už hezkých formálních, nebo ušpiněných domácích. Genderové stereotypy v rámci oblečení posilují v animované verzi také zvířata, která jsou také stereotypně oblékána. Tyto genderové stereotypy jsou tak zakotvené, že postavám se odlišný styl oblékání zdá humorný a nerealistický. Pro ilustraci lze zmínit scénu na začátku příběhu (00:07:38), kdy jedna z myší (pro potřeby rozlišení pohlaví ho nazýváme myšák), příběhne

za Popelkou, že je v domě nová myš. Popelka následně hned začne ze šuplíku vyndávat šaty, aby se měla nová myš do čeho obléknout, což u myšáka vyvolá smích. Přidá se k němu další myšák, který Popelce sděluje, že to není „ona“, ale „on“ a Popelka tak odloží šaty a přitaká, že v tom případě musí vybrat jiný oděv.

Vzhled a zejména pak krása jsou velmi důležitými aspekty v příběhu, ve větší míře v animované verzi, kde je krása jediným prvkem, díky kterému Popelka upoutá princovu pozornost a podnítí jeho zájem. Ženská krása je tak posuzována zejména na plese, kde jsou dívky po jedné představovány a z grimas krále a vévody je velmi patrné, zda jsou vzhledem představované dívky potěšeni nebo naopak pohoršeni. Dívky jsou zde představovány jako na výstavě nebo na přehlídce krásy. V animované verzi je tak krása nejdůležitějším atributem ženy, jelikož na základě krásy si ji vybírá i její budoucí manžel, který jí následně zajistí dobrý život. Na tento fakt poukazuje důležitost, která je kladena právě na nalezení (vhodného) partnera pro mladé nezadané dívky. V hrané adaptaci *Popelky* je možné pozorovat již posun od posuzování dívky pouze na základě jejího vzhledu. Jelikož má Popelka možnost promluvit s princem již při náhodném setkání v lese, osloví tak prince i svými slovy, která princovi zůstanou v mysli a na základě toho doufá, že tuto dívku uvidí také na královském plese, kde si má vybírat nevěstu. Když na plese pak Popelka upoutá princovu pozornost, není to pouze díky jejímu půvabu, ale také kvůli spojení, které spolu měli možnost navázat již při prvním krátkém setkání.

Ačkoliv se jedná o silně patriarchální vyobrazení společnosti, role matky zde hraje důležitou roli. Například hned ze začátku animovaného příběhu je uvedeno, že otec Popelky si po smrti své manželky, Popelčiny maminky, neustále vyčítal, že „Popelce chybí matka“ (00:02:05), což bylo impulzem pro jeho nový sňatek. Oproti tomu v nové verzi již není tato role matky nepostradatelná z pohledu dítěte, ale spíše z pohledu manžela, kdy si Popelky otec chce vzít novou ženu z důvodu možnosti znovunalezení štěstí v lásce pro sebe. V animované *Popelce* je matka a mateřství velmi tradiční rolí ženy. Když se pan král na královském plese rozčiluje, že se výběru dívky princ řádně nevěnuje a neprojevuje o žádnou z dívek zájem, používá právě spojení s mateřstvím – „Copak tu není ani jedna, z které by chtěl udělat matku?!“ (00:49:20) a po zdvořilém opomenutí vévody se teprve opravuje: „chci říci, manželku...“ (00:49:26). První asociací se sňatkem jeho syna není tak princovo štěstí a láska, ale právě rozšíření rodiny, aby mu snacha porodila vnoučata. Na ženu je tak v několika ohledech pohlíženo jako na objekt či majetek, zejména mužů. Ženské postavy jsou proto většinou spíše pasivní.

Pokud budeme opět nahlížet nejprve na animovanou *Popelku*, tak by se dalo říci, že je Popelka aktivní pouze v domácnosti, jelikož zastává veškeré domácí práce. Jinak je velmi pasivní postavou – nemá své vlastní koníčky a podřizuje se své kruté maceše a nevlastním sestrám. Potřebuje také zachránit, což je patrné, když je zhroucena poté, co jí sestry roztrhají šaty na ples a přijde ji zachránit víla kmotřička, nebo když je uvězněna ve věži a musí počkat, až ji zachrání myši, které ukradnou maceše klíč od Popelčina pokoje a podstrčí jí ho pod dveřmi, aby mohla Popelka vyjít ven z pokoje a přihlásit se u vévody o vyzkoušení střevíčku. Popelka je nejprve jakýmsi „majetkem“ macechy a následně prince, kterého srdce „vede za dívkou, které je předem souzeno stát se jeho nevěstou“ (00:50:40) a není zde prostor na to, aby dívka měla šanci případnou nabídku o sňatek odmítnout.

V hrané *Popelce* již není Elka tolik pasivní – má své vlastní záliby (jízdu na koni, vzdělávání se) a nebojí se občas maceše i lehce odporovat. Je více pohotová a dokáže maceše nebo princovi rychle a chytře reagovat na jejich poznámky, dokáže se za své činy také postavit. Když například Popelka prosí prince, aby s družinou neranili jelena, kterého loví a princ jí řekne, že „tak se to prostě dělá,“ je Popelka pohotová a odvěti mu, že „ale to ještě neznamená, že by se to dělat mělo“ (00:29:45 – 00:29:51). Dále ukáže svou kuráž a pohotové jednání, když ji macecha posílá pro šaty do města a se sestrami se Popelce smějí, že si myslela že pojede i pro své šaty. Sestry se také smějí, že Popelka nemůže rozumět, když jí macecha říká, že chce šaty „à la mode Parisienne“ (00:37:13), načež jim Popelka, která má zájem o vzdělání a učila se již od mala s tatínkem francouzsky, odvěti plynule ve francouzštině. Je tak možné vidět pozitivní obrat k více sebevědomé a aktivní hrdince.

Zvýšení sebevědomí Popelky naznačuje také scéna příchodu na ples, kdy je v nové adaptaci příchod Popelky velkolepý. Popelka je středem pozornosti a s hlavou vztyčenou a s úsměvem jde dolů po schodech, do místnosti plné lidí, kteří se na ni dívají. Oproti tomu animovaná Popelka přichází na ples nenápadně, je pouze v pozadí a do místnosti, kde se ples koná vůbec nevzkročí. Přichází příkrčená a nejistá. Když si jí princ všimne a přijde si s ní zatančit, stane se tak v ústraní, mimo místnost konání plesu. Nová verze Popelky s princem tančí uprostřed místnosti plné hostů.



Obrázek 5: Příchod animované Popelky na ples, zdroj: Popelka (1950)



Obrázek 6: Příchod hrané Popelky na ples, zdroj: Popelka (2015)

Téma	Popelka 1950	Popelka 2015	Změna
Fyzický vzhled / krása	<ul style="list-style-type: none"> - Velký důraz - Mececha na Popelky krásu žárlí - Kontrast krásná popelka X hrubé rysy sester (až karikatury) - Díky kráse upoutá Popelka prince 	<ul style="list-style-type: none"> - Menší důraz - Sestry i macecha jsou již také půvabné, přestože jsou zápornými postavami - Prince upoutá Popelka nejen krásou 	<ul style="list-style-type: none"> - Menší kontrast mezi krásou kladných a záporných postav - Krása již není jediný způsob, jak se zalíbit muži - Vzhled méně důležitý než chování a gesta
Genderové stereotypy	<ul style="list-style-type: none"> - Posilované pomocí oděvů - Posilované i zvířecími postavami - Dívka si musí najít manžela 	<ul style="list-style-type: none"> - Posilované pomocí oděvů - Stále je žádoucí, aby si dívka našla manžela 	<ul style="list-style-type: none"> - Oděvy stále stereotypní - Sňatek zůstává důležitým pro ženu
Role matky	<ul style="list-style-type: none"> - Důležitá role, ale pouze zmíněná a nerozvedena dále 	<ul style="list-style-type: none"> - Důležitá role s větším kontextem 	<ul style="list-style-type: none"> - Rozvinutí role matky
Aktivita, osobní charakteristiky	<ul style="list-style-type: none"> - Domácí práce - Žádné koníčky - Pasivní - Zasněná - V ústraní (ples) 	<ul style="list-style-type: none"> - Domácí práce, ale i vlastní koníčky - Více sebevědomá a aktivní - Vzdělaná 	<ul style="list-style-type: none"> - Více emancipovaná, samostatná a aktivní protagonistka

Tabulka 1: Vyobrazení ženských postav v Popelce

4.4.1.2 Vyobrazení mužských postav

Jak již napovídá pasivnější vyobrazování ženských postav v domácím prostředí, vyobrazení mužů je vůči ženám poměrně kontrastní. Muži jsou obecně v obou příbězích vyobrazováni jako aktivní a rozhodující postavy. Mužské postavy jsou dominantní a ženám poskytují zajištění a dobrou budoucnost, když si je vyberou za ženy.

Hlavní mužskou postavou v *Popelce* je princ. V animované verzi je poměrně nepřítomnou postavou, ale i přes to je udržováno jeho dominantní postavení, například skrze portréty, které je možné vidět ve scénách s králem, nebo prostřednictvím výroků, které napovídají, že pokud si princ vybere dívku, není přípustné, aby daná dívka neměla zájem stát se jeho ženou. Tento pocit evokuje také scéna na královském plese, kde je princ očarován nenápadnou novou příchozí (Popelkou) a vede ho srdce za dívkou, „které je předem souzeno stát se jeho nevěstou“ (00:50:44). Princ je klasickým příkladem pohádkového zachránce, hrdiny, který přinese do děje šťastný konec. I přes jeho pasivní vyobrazení je však aktivnější než ženské postavy a přináší tak svým rozhodnutím o získání Popelky za ženu tradiční pohádkový konec – svatbu.

Postava prince v nové adaptaci filmu *Popelka* je již více přítomna. Princ je zde vyobrazen díky většímu prostoru ve filmu jako více komplexní postava a divák ho má větší možnost poznat. Jeví se proto jako mnohem více aktivní než princ v původní verzi. Hraný princ je více angažovaný i v diskusích s králem ohledně své budoucnosti. Princ má svou hlavu a nebojí se svému otci odporovat nebo s ním vést diskusi ohledně své budoucnosti, například když řeší, že princ potkal v lese dívku, která ho zaujala ale není to princezna (00:31:24 – 00:31:52). Aktivní je také na konci filmu při hledání dívky, které by padl ztracený střevíc. V animované verzi hledá dívku pouze vévoda, zatímco v nové adaptaci je v královské výpravě v přestrojení i sám princ, který nechce nic nechat náhodě a hledá tak svou vysněnou dívku také.

Ačkoliv je v nové verzi mužská dominance stále přítomná, nejeví se natolik silná jako v animované verzi. Popelka má například velký vliv na princova rozhodnutí, například když mu rozmluví pokračování v honu na jelena, protože i když „tak se to prostě dělá“ (princ, 00:29:46 – 00:29:47), tak to dle Popelky „ještě neznamena, že by se to dělat mělo“ (00:29:48 – 00:29:52). Princ na Popelky naléhání hon ukončí, což se nelíbí vévodovi, který zastává tradiční patriarchální zvyky, například hony jakožto mužnou aktivitu ukazující jejich dominanci, nebo také výhodně domluvené sňatky, kdy ke konci příběhu domlouvá za princovými zády, koho si princ vezme a koho naopak ne – Popelku, kterou macecha

uvězní v jejím pokoji, aby si nemohla střevíček vyzkoušet. V této scéně je však opět patrná i v nové adaptaci potřeba vysvobození, kdy princ se stane hrdinou příběhu, jelikož Popelku díky jejímu zpěvu objeví a vysvobodí ji tak od zlé macechy.

Muž má tedy stále větší autoritu a větší rozhodovací pravomoci, nicméně oproti animované verzi, kde muži ženám nedávají téměř žádný prostor k vyjádření, se v nové verzi princ velmi zajímá o Popelky názor a úhel pohledu. Velký posun je k vidění právě v konverzacích mezi princem a Popelkou. Již ve výše zmíněné konverzaci při prvním setkání prince a Popelky v lese je k vidění vyvážená konverzace, i když princův výrok, že „do lesa byste sama jezdit neměla“ (00:28:30), je poměrně stereotypní. Je důležité zmínit konverzaci ke konci pohádky, kdy se Popelka ptá prince „Vezmete si mne, jaká jsem?“ (01:35:00) a princ jí odpovídá naprosto rovnocenně „Jistěže vezmu. Pokud si vezmete vy mne, jaký jsem“ (01:35:06 – 01:35:11). V této scéně je vidět obrovský posun, který společnost Disney učinila v rámci dominance mužů a přístupu ke sňatkům. Tato scéna ukazuje, že i muž by si neměl být jistý tím, že ho každá žena bude chtít, i když je to princ.

Dalšími mužskými postavami jsou král a vévoda, kteří v původní verzi filmu následují určité stereotypy. V příběhu jsou obě postavy zesměšňovány, zlehčovány a karikovány, což jim ubírá na vážnosti. Král je velice netrpělivý a snaží se urychleně přivést prince k odpovědnosti, aby se oženil (00:23:53). Král hledá proto princovi „vhodnou matku a ženu“ (00:49:15), což poukazuje na jeho tradiční a stereotypní pohled na manželství, jako na nutný prostředek pro pokračování rodu a zajištění budoucnosti rodiny. Král také začíná plánovat svatbu ihned poté, co princ projeví o nějakou dívku zájem, což opět umocňuje důležitost, která je kladena na svatbu. Vévoda je zde velmi věrný služebník, který je královou pravou rukou a souzní s ním v jeho pohledu na svět a umocňuje králem představované stereotypy. V nové adaptaci má již postava krále větší hloubku a díky jeho konverzacím se svým synem je vyobrazován mnohem více moudrý a laskavý. Neplánuje vše za prince, ale komunikuje s ním. Král sice stále zastává tradiční hodnoty, které se však díky větší komplexitě jeho postavy a méně intenzivnímu prosazování jeho názoru nejeví pouze striktně stereotypní. Velkovévoda zde není pouhým stínem krále, ale má vlastní plány a intriky. Opět se jedná tedy o více rozvinutou postavu, která diverzifikuje vyobrazování mužů a dodává příběhu další zápletku.



Obrázek 7: Zesměšněné vyobrazení krále a vévody, zdroj: Popelka (1950)



Obrázek 8: Kapitán, velkovévoda a král v nové verzi, zdroj: Popelka (2015)

Nakonec je vhodné zmínit ještě postavu Popelčina otce, která se sice objevuje pouze na začátku příběhu, ale i tak je u ní možné pozorovat určité stereotypní rysy. V animované verzi je otec Popelky opravdu jen zmíněn v úvodu, nicméně divák se hned dozví, že se oženil podruhé protože si myslel, že „Popelce chybí matka“ (00:02:05), což vypovídá o jeho tradičních představách o rodině a potřebě úplné rodiny, i když to možná nemuselo být něco, co by si on osobně přál. V nové adaptaci má již otec o trochu více prostoru. Je vyobrazen stereotypně jako hlavní živitel rodiny. Nicméně tentokrát se znovu žení pro svou vlastní potřebu znovunalezení lásky, a ne pro uchování tradiční podoby rodiny. Navíc se Popelky také nejprve ptá, zda by s jeho novým sňatkem souhlasila, zda by jí to nevadilo, což poukazuje na zvýšené vyobrazení rovnocennosti mezi dcerou a otcem. Obecně tak lze konstatovat že mužské postavy v nové adaptaci získaly více prostoru a mohly být rozpracovány do větší hloubky, což napomohlo k méně stereotypnímu vyobrazení mužských rolí, ačkoliv nějaké tradiční a stereotypní prvky jsou zde stále k nalezení.

Téma	Popelka 1950	Popelka 2015	Změna
Aktivita, osobní charakteristiky	<ul style="list-style-type: none"> - Obecně aktivní, dominantní - Princ: pasivní, méně přítomný - Ego: vybere si ženu, ta ho bude chtít 	<ul style="list-style-type: none"> - Obecně aktivní, dominantní (ale již méně) - Princ: více přítomný, aktivní, komplexní - Upozadění ega: přijmutí sňatku ze strany ženy není samozřejmost 	<ul style="list-style-type: none"> - Princ se posouvá od pasivity k větší aktivitě a angažovanosti - Ústup ega
Vztah k ženám	<ul style="list-style-type: none"> - Muži nedávají velký prostor názorům ženy - Vnímání ženy jako objektu 	<ul style="list-style-type: none"> - Ženský názor je brán v potaz - Ženy jsou tázány na jejich názor - Více vyrovnané 	<ul style="list-style-type: none"> - Posun k větší vyrovnanosti vztahů mezi ženou a mužem, muži dbají na názor ženy
Genderové stereotypy	<ul style="list-style-type: none"> - Král: stereotypní pohled na manželství - Vévoda: věrný služebník, kopíruje královy stereotypy - Popelky otec: tradiční představy o rodině 	<ul style="list-style-type: none"> - Král: tradiční hodnoty, ale ne již natolik stereotypní, více tolerantní - Velkovévoda: více rozvinutá postava s vlastními plány a názory - Popelky otec: živitel rodiny, ale novou ženu hledá pro své štěstí, ne pro doplnění rodiny 	<ul style="list-style-type: none"> - Umírnění genderových stereotypů zejména v roli krále a vévody, který navíc diverzifikuje vyobrazení mužů - Postava popelky otce více rozvinutá, umírněné stereotypy

Tabulka 2: Vyobrazení mužských postav v *Popelce*

4.4.1.3 Vyobrazení rasy a etnicity

V animované verzi filmu *Popelka* z roku 1950 se vyskytují pouze postavy bílé pleti. Homogenní vyobrazení rasy a etnicity zde proto nenabízí velké místo pro analýzu, jelikož různorodost postav je tu neexistující. Jedná se o filmové ztvárnění, které není inkluzivní, což mohlo být společně s genderovými stereotypy mezi hlavními důvody pro vytvoření nové adaptace, jelikož je zde velký prostor pro změny.

V nové adaptaci *Popelky* je následně opravdu možné vidět, že společnost Disney podnikla nějaké kroky k větší inkluzivitě a diverzifikovanému zobrazení postav. Přestože jsou hlavní hrdinové příběhu, princ a Popelka, stále bílé pleti, nejbližší osoba z paláce (pokud nepočítáme krále), kapitán, je černochoch. Kapitán je pravou rukou prince a je mu nápomocný,

zejména také na konci příběhu, kde pomůže odhalit zavřenou popelku tím, že nenechá vévodu ignorovat zpěv, který se line z neznáma. Disney se tak snažilo obsadit jiné než bílé postavy alespoň do vedlejších, ale důležitých rolí. Další významnější vedlejší postavy jsou stále bílé pleti, nicméně je dobré zmínit i etnicky diverzifikované postavy, které sice nejsou pro příběh důležité, ale objevují se například v pozadí některých scén. Ve scéně, kdy ve městě čte vyslanec z království pozvánku na ples, je možné mezi vesničany vidět kromě bílých postav také postavy africké a asijské (00:35:52). V paláci po lekci šermu je možné následně vidět prince s kapitánem, kteří odcházejí z lekce s dvěma služebníky, z nichž jeden je bílé pleti a druhý opět černocho (00:38:17). Později i během královského plesu nejsou přítomny pouze slečny bílé pleti, ale jsou představeny také slečny asijského původu (00:53:49 nebo 00:54:13), Španělka (00:54:01) nebo Afroameričanka (00:54:07). Je tak možné obecně vidět pozitivní posun k větší rozmanitosti v reprezentaci etnik, ale pouze ve vedlejších nebo pak velmi upozaděných rolích.



Obrázek 9: Princ, kapitán a 2 služebníci, zdroj: *Popelka* (2015)

Téma	Popelka 1950	Popelka 2015	Změna
Etnické zastoupení hlavních postav	- Pouze postavy bílé pleti	- Stále postavy bílé pleti	- Hlavní postavy stále etnicky homogenní
Etnické zastoupení vedlejších postav	- Pouze postavy bílé pleti	- Kapitán: černocho	- Větší diverzita u vedlejších postav
Etnické zastoupení upozaděných postav	- Pouze postavy bílé pleti	- Jiná etnika zastoupena	- Větší diverzita u upozaděných postav

Tabulka 3: Vyobrazení rasy a etnicity v *Popelce*

4.4.2 Kráska a zvíře (1991 a 2017)

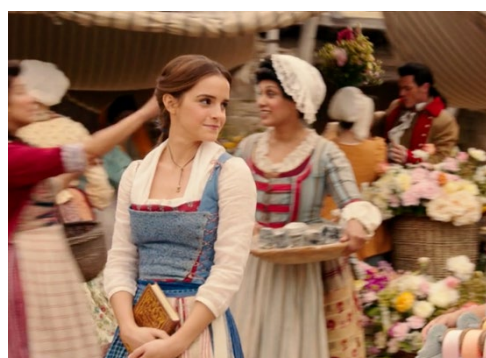
4.4.2.1 Vyobrazení ženských postav

Hlavní postavou, na kterou je ve filmu *Kráska a zvíře* kladena největší pozornost, je Belle.

Další ženské postavy jsou pouze velmi okrajově vyobrazené, proto se analýza vyobrazení ženských postav soustředí právě na Belle. Pokud začneme u ženské krásy, opět zde má toto téma velkou roli. Belle je považována za jednu z nejkrásnějších dívek ve vesnici. Již samotné jméno Belle značí spojitost této postavy s krásou, podobně jako název pohádky *Kráska a zvíře*. Ačkoliv je však Belle pro svou krásu v obou verzích filmu vyzdvihována, je na druhou stranu také shazována pro svůj zájem o četbu a vzdělání. Na začátku obou filmů, kdy se Belle prochází vesnicí se tento postoj vesničanů odráží v písni, kdy o ní zpívají, že „je krásná, ale podivná“ (00:08:09 a 00:09:59). Názory vesničanů vyjadřují, že žena má být hlavně krásná, ale rozhodně ne inteligentní. „Není správné, aby žena četla. Začne mít nápady, myslet,“ (00:08:45) říká Belle Gaston v animovaném filmu. Podobně se vyjadřuje vesničan v nové adaptaci, když Belle čte s malou dívkou dětskou knihu a zhrozí se: „Co to proboha děláš? Učíš další dívku číst? To jedna nestačí?“ (00:15:40) a následně jí s ostatními vesničany vyhodí na zem prádlo, které prala. V nové adaptaci se tak zdá komunita ještě více nepřátelská vůči vzdělaným ženám.



Obrázek 10: Animovaná Belle s knihou, zdroj: *Kráska a zvíře* (1991)



Obrázek 11: Hraná Belle s knihou, zdroj: *Kráska a zvíře* (2017)

V nové verzi Belle není pouze chytrou dívkou, ale je také vynálezkyní, což byla v animovaném filmu role jejího otce. V nové adaptaci si však Belle vymyslí způsob, jak si ulehčit praní pomocí sudu a osla, který chodí dokola a prádlo se jí tak pere samo, zatímco si může například číst. Je tu tak větší převedení její chytrosti do praxe než v původním filmu. Dále je to také ukázka její větší akčnosti než v animovaném filmu, kdy je Belle více pasivní. Tento rozdíl je možné sledovat také ve chvíli, kdy se Belle nabídne jako vězeň u Zvířete místo svého otce. V obou případech se Belle dobrovolně vzdá své svobody, aby zachránila svého otce, nicméně v animované verzi situaci jen pasivně přijímá. V nové adaptaci je možné vidět více akční přístup, kdy se Belle alespoň pokusí o útěk, když je chvíli ponechána o samotě v pokoji a snaží se vytvořit lano z různých látek, i když se jí pokus o útěk nakonec nepovede. Podobně vykazuje vyšší aktivitu ke konci příběhu, kdy jsou s otcem uvězněni

Gastonem, který se vydává zabít Zvíře. V animované verzi, kdy jsou zavřeni do sklepa jejich domu, je vysvobodí malý kouzelný hrneček Chip. V nové adaptaci jsou zavřeni do vozu, ze kterého se dostanou pomocí sponky, kterou Belle vytáhne z vlasů, a nepotřebují tak nikoho jiného pro záchranu.

Belle je obou verzích filmu ambiciózní dívkou, která chce od života „víc, než tenhle maloměstský ráj“ (00:07:47 a 00:06:26). Odmítá tak tradiční role, podle kterých by se měla vdát za muže a být ženou v domácnosti, která se stará o svého manžela. Takovou představu má s ní právě Gaston, který jí přijde udělat nabídku ke sňatku, ačkoliv v animované verzi má již přichystanou venku celou svatební hostinu. Podle Gastona by každá dívka ze vsi chtěla být na jejím místě a jediná Belle ho odmítá. Tyto ostatní dívky, které by daly vše za to být na místě Belle a byly tak pro Gastona zajímavé, jsou ve filmech vyobrazeny jako trio podobných žen – v animované verzi tři blondýnky, v hrané verzi tři černovlásky. Vždy se však v rámci tria jedná o téměř identické dívky, které touží mít toho nejkrásnějšího muže a nehledí na jeho chování a intelekt. Tyto dívky jsou chováním úplným opakem Belle.



Obrázek 12: Animované obdivovatelky Gastona, zdroj: *Kráska a zvíře* (1991)



Obrázek 13: Hrané obdivovatelky Gastona, zdroj: *Kráska a zvíře* (2017)

Výrazný rozdíl ve vyobrazení ženských postav je v postavě matky. V animované verzi není matka Belle vůbec zmíněna. V nové adaptaci je však již její postava rozvinuta, ačkoliv je i zde po smrti. Otec Belle schovává její obrazy a vzpomínky, je zmíněna její obliba růží (což má dále význam v ději) a Belle se dokonce skrze magickou knihu dostane se Zvířetem do doby, kdy s otcem a matkou žili v Paříži. Dozví se tak, proč museli matku opustit a proč zemřela. Role matky je zde tedy výrazně posílena, má na život své rodiny velký vliv oproti animované verzi, kde byla zcela vynechána. Podobně je zmíněna nově i matka Zvířete, která také brzy zemřela, což mezi Belle a Zvířetem nabízí další společné téma pro vzájemné sblížení. Význam ženských postav je zmínkami o matkách posílen.

Téma	Kráska a zvíře 1991	Kráska a zvíře 2017	Změna
Fyzický vzhled / krása	- Krása je velmi důležitá	- Krása je velmi důležitá	- Stále kladen velký důraz na krásu
Genderové stereotypy	- Belle: odmítá tradiční role - Společnost: stereotypní představy	- Belle: odmítá tradiční role - Společnost: stereotypní představy	- Belle v obou verzích odmítá stereotypy, společnost je však vyžaduje
Role matky	- Není přítomna	- Role matky rozvinuta a posílena	- Výrazný posun ve vyobrazení a důležitosti role matky
Aktivita, osobní charakteristiky	- Vzdělání a intelekt u ženy nežádoucí ve společnosti - Belle: spíše pasivní	- Vzdělání a intelekt u ženy nežádoucí ve společnosti - Belle vynálezkyň - Belle: více aktivní - Belle: více samostatná -	- Posun k více aktivní a samostatné hrdince

Tabulka 4: Vyobrazení ženských postav v *Krásce a zvíře*

4.4.2.2 Vyobrazení mužských postav

Vyobrazení mužských postav v obou verzích filmu *Kráska a zvíře* zůstává poměrně konstantní. Muži mají velký prostor ve filmu a divákovi jsou představovány různorodé rysy mužských postav. Již samotná postava Zvířete nabízí širokou škálu povahových rysů, jelikož se jeho postava v průběhu příběhu výrazně mění. Nejprve je prezentován jako ještě nezakletý, egoistický a bezcitný princ. Jeho kletba na jeho povaze nejdříve moc nezmění, ale jako Zvíře začne následně více projevovat city a být více empatický. Z agresivního a výbušného Zvířete se tak objevuje i jeho lidskost. Jeho kruté chování je navíc v nové verzi vysvětleno, když paní Konvičková vypráví Belle o princově dětství, kdy princ „přišel o matku a jeho krutý otec ho začal vychovávat tak, aby byl zrovinka jako on“ (1:04:06 – 1:04:16) a je tak i divákovi představena příčina jeho počínání, čímž vyobrazení jeho postavy dostává větší hloubku. Jeho osobní růst v průběhu filmu klade obecně pozitivní světlo na reprezentaci mužů, přestože ze začátku příběhu tomu tak není a jedná se o velmi dominantní a utlačující osobu.



Obrázek 14: Belle se Zvířetem na plesu, zdroj: *Kráska a zvíře* (1991)

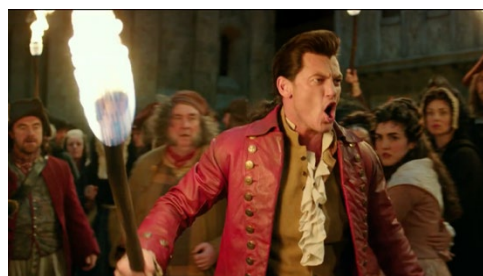


Obrázek 15: Belle tancující se Zvířetem, zdroj: *Kráska a zvíře* (2017)

Kdo však zůstává po dobu filmu beze změny je Gaston, kterého je možné považovat za vyobrazení toxické maskulinity. Je pohledný, čehož si je velmi dobře vědom. Jeho projevy jsou velmi výrazné, egoistické a agresivní. Jeho vyjadřování (zejména vůči Belle) je plné genderových stereotypů. Gaston má velmi stereotypní představy o manželství a nevěří, že by byla šance, že by někdo mohl odmítnout muže jako je on. To je názorně ukázáno například v animované verzi, kdy jde Belle navrhnout sňatek, ale zároveň má již venku před jejím domem přichystané vše na svatbu. Následně má mnoho stereotypních a egoistických výroků, zejména: „víš co, krásko, ve městě není jediná dívka, která by nechtěla být na tvém místě“ (00:18:23 – 00:18:27), „tohle je den, kdy se splní tvé sny“ (00:18:33 – 00:18:35) nebo „jen si představ: lovecká chata, úlovek se opéká na ohni, moje ženuška mi masíruje nohy...“ (00:18:40 – 00:18:48). Jeho vyjadřování naznačuje mužskou dominanci a tradiční hodnoty, kdy žena v domácnosti čeká na svého muže, který zajistí živobytí a obživu, kterému bude sloužit a starat se o jeho blahobyt v domácím prostředí. Gastona ješitnost nedokáže snést, že ho Belle odmítla a chce se jí mstít útokem na jejího otce a tím získat ruku Belle, což ukazuje jeho manipulativní praktiky. Nebere v úvahu cizí, natož ženské, pocity a hledí jen na dosažení svých osobních cílů. V nové adaptaci se Gaston chová v podstatě totožně, ačkoliv je opět jeho postava propracována do většího detailu, podobně jako ostatní postavy.



Obrázek 16: Gaston při námluvách, zdroj: *Kráska a zvíře* (1991)



Obrázek 17: Gaston zahajující lov na Zvíře, zdroj: *Kráska a zvíře* (2017)

Poslední výraznou mužskou postavou je otec Belle – Maurice. V animované verzi se jedná o vynálezce, kterého mají ostatní vesničané za částečného blázna. V nové adaptaci má již trochu větší uznání, jelikož není kladen důraz pouze na jeho kreativitu s vynálezy, ale také na jeho emoční stránku a citlivost, jelikož má jeho osobnost větší hloubku, čemuž napomáhá také větší rozpracování příběhové linie jeho vztahu s matkou Belle. Zároveň je stále však ochranitelem a starostlivým otcem, který se ihned snaží sehnat pomoc, aby vysvobodil svou dceru z vězení Zvířete. Maurice tak nabízí pohled na alternativní, více moderní, mužskou postavu, která kombinuje citlivost a kreativitu s ochránítelstvím své rodiny.

Téma	Kráska a zvíře 1991	Kráska a zvíře 2017	Změna
Aktivita, osobní charakteristiky	<ul style="list-style-type: none"> - Různorodé povahy - Zvíře nejprve egoistický a bezcitný, poté více lidský a empatický - Gaston jako vyobrazení toxické maskulinity (egoistický, agresivní) 	<ul style="list-style-type: none"> - Stejně vyobrazení různorodých povahových rysů, navíc ale s větším odůvodněním Zvířete prvotní krutosti - Gaston stále vyobrazením toxické maskulinity - Maurice – větší hloubka 	<ul style="list-style-type: none"> - Beze změny, jen s větším kontextem - Osobní růst zvířete = pozitivní náhled na reprezentaci mužů - Gastonova toxická maskulinita = negativní světlo
Vztah k ženám	<ul style="list-style-type: none"> - Gaston: stereotypní představy o manželství, majetnický přístup k ženě 	<ul style="list-style-type: none"> - Gaston totožné rysy, ale větší hloubka - Maurice: ochránce rodiny, ale respekt k ženě a rovnost ve vztahu muž a žena 	<ul style="list-style-type: none"> - Větší hloubka napomohla vyobrazení více moderního a rovnocenného vztahu mezi muži a ženami skrze Maurice
Genderové stereotypy	<ul style="list-style-type: none"> - Gaston: představy o manželství 	<ul style="list-style-type: none"> - Gaston: představy o manželství 	<ul style="list-style-type: none"> - Gaston stále představuje genderové stereotypy

Tabulka 5: Vyobrazení mužských postav v Krásce a zvíře

4.4.2.3 Vyobrazení rasy a etnicity

V původní animované verzi jsou opět všechny postavy bílé pleti. Není zde tedy žádná diverzita, ani etnické stereotypy, jelikož se jedná o etnicky homogenní komunitu. V nové adaptaci je však možné pozorovat pokusy o větší míru diverzity a inkluze. Hlavní role zůstávají stále bílé pleti, ale u vedlejších postav je možné pozorovat obsazení různých etnik. První vedlejší postavou jiné, než bílé etnicity je Madame Garderobe, která zpívá na plese prince, ještě v době před sesláním kletby. Následně je ve filmu pouze ve formě šatní skříňe, než se na konci příběhu opět promění do své lidské podoby. Podobně je vyobrazena také Plumette, zakletá do prachovky, představována černošskou herečkou, nicméně s tou se v lidské podobě setkáváme až na konci příběhu. Je možné zde pozorovat výskyt color-blind castingu, nicméně v případě vedlejších postav se běžně nesetkáváme s negativní odezvou, jelikož diváci zde nenaráží na předchozí očekávání.



Obrázek 18: Madame Garderobe, zdroj: *Kráska a zvíře* (2017)



Obrázek 19: Lumière a Plumette, zdroj: *Kráska a zvíře* (2017)

V současnosti filmového příběhu se následně objevuje poslední vedlejší etnicky diverzifikovaná postava, Père Robert, za kterým přijde Belle do kaple a knihovny, jelikož jí půjčuje knihy. Jeho postava není rozvedena do velkého detailu, ale jelikož má na starosti kapli a knihovnu, lze usuzovat, že je jeho postavení ve společnosti vážené. Zvýšenou míru etnické diverzity lze nicméně vidět také v upozaděných postavách – na začátku filmu na plese, který princ pořádá, nebo také mezi vesničany ve scénách v průběhu celého filmu. Je zde proto možné pozorovat opět snahy společnosti Disney o zvýšení etnické diverzity.

Téma	Kráska a zvíře 1991	Kráska a zvíře 2017	Změna
Etnické zastoupení hlavních postav	- Všechny postavy bílé pleti	- Všechny postavy bílé pleti	- Beze změny, stále etnicky homogenní
Etnické zastoupení vedlejších postav	- Všechny postavy bílé pleti	- Madame Garderobe, Plumette, Père Robert – etnicky diverzifikovaní	- Větší etnická diverzita
Etnické zastoupení upozaděných postav	- Všechny postavy bílé pleti	- Na zámku i ve vesnici diverzita	- Větší etnická diverzita

Tabulka 6: Vyobrazení rasy a etnicity v *Krásce a zvíře*

4.4.3 Aladin (1992 a 2019)

4.4.3.1 Vyobrazení ženských postav

Hlavní ženskou postavou ve filmech *Aladin* je princezna Jasmína, jediná dcera sultána, který se jí snaží sehnat co nejdříve ženicha, aby mohl vedení země předat dále. Ženám není umožněné stát se sultánem, musí si tedy princezny vždy sehnat manžela, který se této pozice ujme. Ženy se zde vyskytují v upozaděné roli. V animované verzi je Jasmína také velmi výrazně stavěna do role ženy, která potřebuje zachránit, ať již vhodným sňatkem, nebo také fyzicky – například když ji Aladin vysvobozuje na tržišti od obchodníka, který ji chce za krádež useknout ruku (00:18:47). V nové verzi tato scéna také nastává, nicméně za lehce odlišných okolností, kdy již Aladin nevykresluje Jasmínu jako psychicky nemocnou, ale pomůže ji dostat ze situace pomocí svých loupežnických schopností. V animované verzi Jasmína jen vyděšeně kouká, načež se začne chovat tak, jak ji Aladin popisuje prodejci. Oproti této pasivní reakci si v nové adaptaci více stojí za svým počínáním a procítěně obhájí své činy, jelikož chléb dala dětem, které měly hlad (00:07:03).



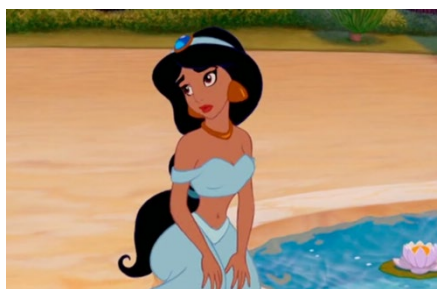
Obrázek 20: Aladin zachraňuje Jasmínu, zdroj: *Aladin* (1992)



Obrázek 21: Aladin pomáhá Jasmíně na tržišti, zdroj: *Aladin* (2019)

Obecně je nově ztvárněná Jasmína mnohem více komplexní postavou. Původní Jasmína by sice za sebe chtěla rozhodovat více, ale pokud by se našel vhodný nápadník, neměla by se zákonem velký problém, jelikož se chce hlavně vdát z lásky (00:13:29). Řeší tedy hlavně sebe a svoji budoucnost. Oproti tomu nová Jasmína je mnohem více svéhlavá a angažovaná ve věcech týkajících se vládnutí. Jejím cílem není nalezení toho správného muže, ale spíše změna zákonů, jelikož je zastáncem názoru, že jde hlavně o správné smýšlení panovníka, a ne jeho pohlaví (00:21:59). Nově ztvárněná Jasmína tak odmítá tradice a je více emancipovaná a cílevědomá. Je také více rozvážná a princi Alimu tak trvá déle, než ji okouzlí.

Pokud se zaměříme na vizuální stranu vyobrazení žen, zejména na jejich oděvy, je možné vidět také velký posun. V animovaném filmu má Jasmína oblečený modrý komplet, který se skládá z volných kalhot a velmi krátkého svrchního dílu, který spíše připomíná dámské spodní prádlo, než tričko či blůzu. Stejně jsou oblečené také dívky, které je možné vidět na začátku příběhu, když Aladin utíká městem (00:08:09), a ocitne se v místnosti plné takto oděných slečen. Jasmína se ke konci příběhu objevuje v jiném oblečení, tentokrát v červeném kompletu (01:15:41), nicméně ještě více sexualizovaném. Kalhoty jsou velmi podobné, ale vrchní díl ještě více připomíná dámské spodní prádlo nebo bikiny. V této scéně se následně ještě podtrhne toto sexualizované vyobrazení Jasmíny, když uvidí Aladina a pro odlákání Jafarovy pozornosti zcela změní své chování a začne s Jafarem flirtovat. Používá tak ženské kouzlo a svůdnost k oklamání muže, aby dosáhla svého cíle (01:16:43).



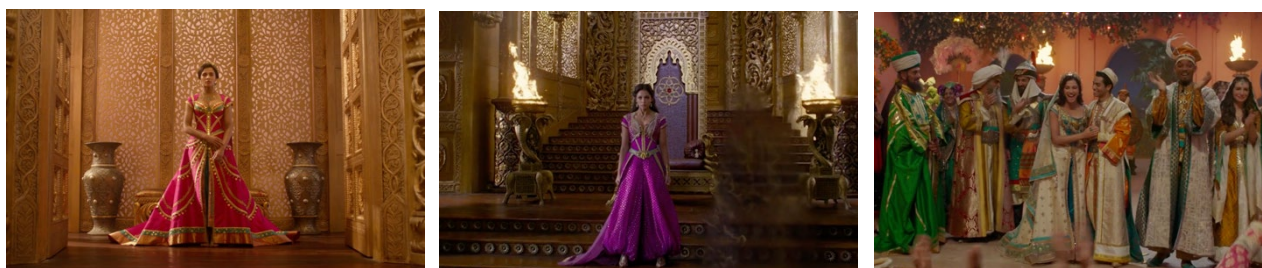
Obrázek 22: Sexualizovaný oděv Jasmíny, zdroj: *Aladin* (1992)



Obrázek 23: Sofistikovaný oděv Jasmíny, zdroj: *Aladin* (2019)

V nové adaptaci má na sobě Jasmína více sofistikovaný oděv, hodný princezny, když je poprvé ukázána mimo město, kde je v utajení. Má na sobě růžové šaty s vyšitými zlatými ornamenty. Podobně jako Jasmíny osobnost, i její šaty jsou v nové verzi rozvinutější a lze ji vidět v průběhu příběhu ve vícero šatech. Podruhé je ve svém pokoji zřejmě v domácím či nočním oděvu (00:27:47), který však opět není tolik odhalující, jako v animovaném filmu. Potřetí se objevuje opět ve společenských, žlutých šatech (00:56:16) při příjezdu prince

Aliho. Později na večírku má modré šaty (01:03:50), připomínající animovanou verzi, ale formální a neodhalující – šaty jsou také ze dvou kusů, ale tělo v oblasti břicha je minimálně odhalené, což působí opět více sofistikovaným dojmem. Další růžový oděv (01:27:11), který má na sobě po velkou část druhé poloviny filmu i poslední svatební šaty (01:59:16) jsou opět velmi podobného střihu. Obecně lze tak vidět ústup od sexualizovaného vyobrazení žen, což potvrzuje i nová postava, která v původním filmu nebyla – Jasmíny služebná a do jisté míry i kamarádka Dalia, která je vždy také oblékaná velmi střídme a vkusně.



Obrázek 24, 25 a 26: Reprezentativní oblečení Jasmíny, zdroj: Aladin (2019)

Při Aladinově útěku městem se v nové verzi ztrácí zobrazení místnosti plné sexualizovaných žen a místo toho se objevuje v prostředí školy – třídy, kde se dívky vzdělávají (00:08:58). To poukazuje na velký posun v reprezentaci žen, jelikož to dává větší důraz na jejich vzdělání, než půvab a vzhled obecně. U Jasmíny konkrétně je navíc dán důraz na odvahu. Oproti animované verzi také Jasmína na Jafara na konci příběhu již nepoužívá takzvané „ženské zbraně“ a nesnaží se ho okouzlit, aby ho pomohla zastavit, ale odvážně Jafarovi strhává kouzelnou lampu z opasku (01:44:55), skáče na kouzelný koberec a snaží se Jafarovi uniknout. Díky její síle a odvaze se nakonec rozhodne také sultán, že zruší pravidlo mužů sultánů a sdělí Jasmíně, že bude příštím sultánem ona. Sultán může měnit zákony, a proto má na konci příběhu moc nad svým osudem sama Jasmína, která se rozhodne zákon změnit a vzít si Aladina, přestože není princem. Má tak mnohem větší důvěru a pravomoci než animovaná Jasmína, která si Aladina může vzít jen proto, že se její otec, sultán, smiloval, uznal hrdinné činy Aladina a díky tomu zákon zrušil (01:24:38). Všechny tyto situace poukazují na posun od pasivní, genderově stereotypní hrdinky, po více emancipovanou a moderní ženskou roli.

Téma	Aladin 1992	Aladin 2019	Změna
Fyzický vzhled / krása	- Důraz na krásu, sexualizované vyobrazení žen	- Více sofistikované oblečení	- Odstup od sexualizovaného vyobrazení žen
Genderové stereotypy	- Ženy v upozaděné roli - Žena potřebuje zachránce	- Jasmína: odmítá tradice, průbojná	- Odstup od genderových stereotypů
Aktivita, osobní charakteristiky	- Více pasivní - Jasmína: sebestředná	- Více aktivní - Jasmína: angažovaná, svéhlavá, emancipovaná	- Posun k aktivnější a více emancipované hrdince

Tabulka 7: Vyobrazení ženských postav v Aladinovi

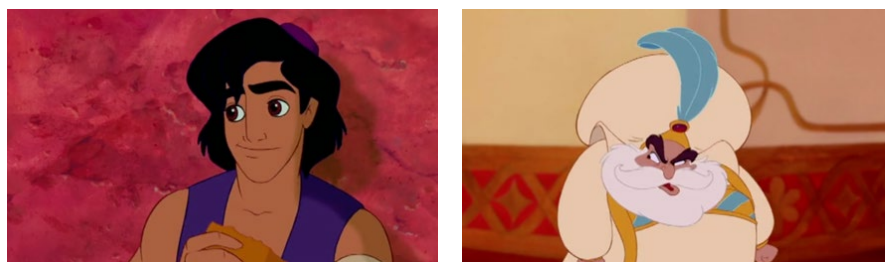
4.4.3.2 Vyobrazení mužských postav

Aladin jako hlavní aktér příběhu je v obou verzích vyobrazován jako hrdina, přestože se jedná o chudého mladíka. Má však dobré srdce a odvalu, což mu dodává soucit a věrohodnost. Jeho postava je v nové verzi také prohloubena, buduje si hlubší vztahy s Jasmínou i s Džinem, který má také komplexnější a více seriózní vyobrazení. Džin v nové adaptaci dává Aladinovi rady, například také ohledně toho, aby si vážil více svého opravdového já a neupínal se na svou vymyšlenou identitu prince Aliho (01:31:27). Džinova lidská stránka je také více rozvedena, což mu dodává větší hloubku. Je kladen větší důraz na jeho touhu po svobodě a schopnost vytvořit si lidské city – přátelství k Aladinovi (01:31:39) nebo zalíbení ke služebné Dalie (01:10:18).

Vedle hrdiny a komika je zde ještě další silná postava, tentokrát již však záporná. Jafar ovládá sultána nejen pomocí svých přesvědčovacích schopností, ale hlavně také své kouzelné hole. V animované verzi se u něj objeví zájem o Jasmínu jakožto prostředek k nabytí funkce sultána (00:42:37). V nové verzi si však chce vzít Jasmínu až na konci a pouze z důvodu pomsty sultánovi (01:43:38). Zájem o Jasmínu jinak nemá, jelikož dle jeho názoru moc mluví, což situaci vždy jen komplikuje. Jafar zastává stereotypní postoj, že by měla žena mlčet a být pouze „na okrasu“ (00:22:58).

Velký rozdíl je ve vyobrazení jednotlivých mužských postav v animovaném filmu. Aladin je pohledný mladík s rysy běžných proporcí. Podobně je na tom také sultán, u kterého je zdůrazněn pouze jeho menší vzrůst a silnější postava. Ostatní mužské postavy, zejména Jafar a následně také vesničané a muži snažící se Aladina ve městě chytit za krádež, mají velmi výrazné rysy, až karikurované. Mají špičaté brady, ostré nosy, obrovská ústa a jejich

grimasy jsou velmi expresivní a nelichotivé. Tato rozdělení v hraném remaku však mizí.



Obrázek 27 a 28: Vyobrazení Aladina a sultána, zdroj: Aladin (1992)



Obrázek 29 a 30: Využití prvků karikatury, zdroj: Aladin (1992)

Téma	Aladin 1992	Aladin 2019	Změna
Aktivita, osobní charakteristiky	<ul style="list-style-type: none"> - Aladin: hodný, aktivní - Džin: komické vyobrazení - Jafar: krutý, zákeřný 	<ul style="list-style-type: none"> - Aladin: stejné rysy, prohloubeny - Džin: více seriózní a komplexní vyobrazení - Jafar: krutý, zákeřný 	<ul style="list-style-type: none"> - Prohloubení postav, vážnější vyobrazení Džina
Vztah k ženám	<ul style="list-style-type: none"> - Ženy podřazené mužům 	<ul style="list-style-type: none"> - Ženy stále podřazené, ale muži jim již dávají větší prostor 	<ul style="list-style-type: none"> - Menší nadřazenost mužů
Genderové stereotypy	<ul style="list-style-type: none"> - Jafar: stereotypní představy o ženách - Jen muži mohou vládnout 	<ul style="list-style-type: none"> - Jafar: stále stereotypní představy - Na konci příběhu mohou vládnout i ženy 	<ul style="list-style-type: none"> - Zůstávají stereotypní představy u Jafara - Odstup od mužské dominance

Tabulka 8: Vyobrazení mužských postav v Aladinovi

4.4.3.3 Vyobrazení rasy a etnicity

Aladin je prvním z výběru filmů této diplomové práce, který čelil spíše kritice reprezentace etnicity než genderu. Animovaná verze z roku 1992 čelila silné kritice zobrazení v duchu

orientalismu (Bullock & Zhou, 2017). Výše zmíněné karikatury velké části, zejména mužských postav, jsou jedním z důvodů kritiky. Animovaná verze tímto způsobem zvýhodňuje hlavní postavy, zejména Jasmínu a Aladina, a ostatní naopak shazuje a ukazuje tím tuto vzdálenou kulturu jako barbarskou. Jak bylo zmíněno výše, nová adaptace karikatury neobsahuje, jelikož se jedná o hranou verzi. Navíc se negativní reprezentaci této kultury snaží předejít záměnou v některých scénách – například místo agresivního prodejce, který chce useknout Jasmíně ruku za ukradené jablko (00:18:44) je použita postava prodejce, který se snaží pomoci svému bratrovi, od kterého Jasmína vzala pečivo (00:06:48) a jsou tím zvýrazněné pozitivní, ochranné povahové rysy místo agresivních a krutých.

Oproti dvěma předchozím analyzovaným filmům zde není převaha postav bílé rasy, jelikož se jedná o příběh situovaný na Blízkém východě a postavy jsou tedy arabského původu. Nicméně karikatury v animované verzi byly právě bodem kritiky, jelikož arabskou kulturu zesměšňovaly. Oproti tomu je hraná verze více uctívá k arabské kultuře a nezvýhodňuje vyobrazení Jasmíny a Aladina, kteří v animované verzi byli jediní bez jakýchkoli prvků karikatury. V rámci oděvů je nová verze také více uctívá, jak k ženám, tak také k arabské kultuře obecně, jelikož jsou šaty více reprezentativní.

Téma	Aladin 1992	Aladin 2019	Změna
Etnická reprezentace	<ul style="list-style-type: none"> - Karikatury arabů - Zvýhodnění hlavních postav - Nereprezentativní oděvy 	<ul style="list-style-type: none"> - Více korektní a vyvážená etnická reprezentace, i v rámci oděvů 	<ul style="list-style-type: none"> - Posun od orientalismu k více korektní etnické reprezentaci
Etnická diverzita	<ul style="list-style-type: none"> - Není, pouze opět rozlišení v rámci karikatur 	<ul style="list-style-type: none"> - Stále převaha arabské kultury, ale objevují se i postavy jiné etnicity (např. Džin) 	<ul style="list-style-type: none"> - Vyšší míra etnické diverzity

Tabulka 9: Vyobrazení rasy a etnicity v Aladinovi

4.4.4 Mulan (1998 a 2020)

4.4.4.1 Vyobrazení ženských postav

Mulan je velmi netypickou oficiální Disney princeznou, jelikož princeznou původem není, ani se jí v průběhu příběhu nestane. Představuje velmi cílevědomou a odvážou hrdinku a již v animované verzi jde proti tradičním genderovým představám. Od momentu, kdy se Mulan rozhodne si vzít otcovu vojenskou výbavu (00:19:03) a jít do vojenského kempu místo něj, si příběh hraje s převrácením tradičních genderových rolí. V nové verzi je to posíleno již od začátku příběhu, kdy je Mulan představena již v dětském věku, běhající po střechách při nahánění slepic, což je chování, nad kterým ostatní vesničané nesouhlasně kroutí hlavou (00:03:06), jelikož to není v souladu s jejich představou spořádané dívky. Takovou dívkou se Mulan v obou verzích nejdříve snaží být, ale po neúspěšné návštěvě dohazovačky a povolání tatínka do armády vychází na povrch její pravá osobnost.



Obrázek 31: *Mulan u dohazovačky, zdroj: Legenda o Mulan (1998)*



Obrázek 32: *Mulan nevhodné chování u dohazovačky, zdroj: Mulan (2020)*

Ačkoliv Mulan samotná představuje boj proti tradičním genderovým rolím a stereotypům, její okolí a představovaná společnost je má v sobě silně zakořeněné. Již existence výše zmíněné dohazovačky poukazuje na absenci svobody při výběru partnera. V animované verzi hodnotí dohazovačka Mulan i podle stavby jejího těla – „moc štíhlá, těžko bys porodila syna“ (00:09:23 – 00:09:29). V nové verzi se již soustředí pouze na způsoby chování, jaké by správná manželka měla mít – „vyrovnaná, klidná, půvabná, elegantní, tichá, zdvořilá“ (00:16:29 – 00:16:46). V obou filmech má žena dělat rodině čest a nechat se chránit mužem. Přestože je animovaný film více odlehčený a obsahuje více humorných scén, vyskytuje se zde také více genderově stereotypních poznámek. Při náboru mužů do armády je nevhodné, když Mulan promluví, což je jí nepřímo vytknuto přes jejího otce, kterému voják říká, aby své dceři vysvětlil, „že v přítomnosti muže musí držet jazyk za zuby“ (00:15:27). Ženám tedy není souzeno, aby se jakkoliv angažovaly a vyjadřovaly. V nové verzi to není takto napřímo již řečeno, ale proslov dohazovačky nebo požadavky

na Mulan, aby se ovládala (00:02:21) naznačují, že je tomu tak i v nové adaptaci. Když v utajení popisuje Mulan alias Hua Jin svůj ideál ženy – chytrá, odvážná a se smyslem pro humor (00:37:29), je to pro většinu ostatních mužů nepochopitelné a vtipkují, že popisuje jednoho z nich, tedy muže a ne ženu.

Po odhalení své pravé identity musí Mulan v obou verzích přesvědčovat muže, aby její názor a varování před nepřáteli brali vážně. Poukazuje na to, že by ji brali vážně, pokud by pro ně stále byla mužem, tak proč ji vážně neberou nyní. Liší se však konec filmu, kdy animovaná Mulan si získá respekt vojáků i císaře na základě své odvahy a skvělých schopností při finálním boji s Huny. V nové adaptaci však získá důvěru vojska již o něco dříve a do císařského paláce jde vojsko pod jejím vedením, což je obrovský pokrok. Udělá to dojem také na Xianniang, která je další velmi silnou ženskou postavou, která byla do nové adaptace přidána. Vojsko Xianniang opovrhuje, nicméně ji přesto využívá pro její schopnosti. Když Xianniang vidí, že si Mulan získala respekt vojska, ačkoliv je ženou – „žena v čele armády, žena, a ne prašivý pes“ (01:28:50), pomůže Mulan a jejímu vojsku a využije své síly nakonec pro dobro. Xianniang tak představuje ženu, která si uvědomí svou vlastní hodnotu a začne se rozhodovat podle svého úsudku, a ne podle jiných. Mulan se zase naučí své schopnosti a svou osobnost neskrývat a dovolit tak lidem ji přijmout takovou, jaká je. Filmy *Mulan* představují silné, odvážné a samostatné ženy, které procházejí osobním vývojem a mají určitou hloubku. Nová adaptace těchto osobností díky lehkému rozšíření příběhu nabízí více, jelikož kromě Mulan se zde objevuje také bojovnice Xianniang.



Obrázek 33: *Mulan, dráček Mushu a cvrček*, zdroj: *Legenda o Mulan (1998)*



Obrázek 34: *Bojovnice Xianniang*, zdroj: *Mulan (2020)*

Téma	Mulan 1998	Mulan 2020	Změna
Fyzický vzhled / krása	<ul style="list-style-type: none"> - Ve společnosti důležitá krása a vystupování ženy - Mulan ukazuje jiné kvality ženy 	<ul style="list-style-type: none"> - Ve společnosti důležitá krása a vystupování ženy - Mulan ukazuje jiné kvality ženy 	<ul style="list-style-type: none"> - Není, pro společnost je krása a vystupování ženy stále důležité, Mulan jde proti
Genderové stereotypy	<ul style="list-style-type: none"> - Mulan: proti stereotypům - Společnost následuje stereotypy - Genderově stereotypní humorné poznámky 	<ul style="list-style-type: none"> - Mulan: proti stereotypům - Společnost následuje stereotypy 	<ul style="list-style-type: none"> - Stále kontrast stereotypní společnosti a Mulan jdoucí proti - Ústup od humorných narážek, větší vážnost
Aktivita, osobní charakteristiky	<ul style="list-style-type: none"> - Mulan: aktivní, bojovnice, statečná 	<ul style="list-style-type: none"> - Mulan: aktivní, bojovnice, statečná - Xianniang: statečná bojovnice, obávaná 	<ul style="list-style-type: none"> - Posílení silných ženských rolí přidáním postavy Xianniang

Tabulka 10: Vyobrazení ženských postav v *Mulan*

4.4.4.2 Vyobrazení mužských postav

První větší mužskou postavou, která se ve filmu *Mulan* objevuje, je její otec, vysloužilý voják, kterému však osud nenadělil syna, ale pouze dceru (v nové adaptaci 2 dcery). Proto je i přes jeho horší zdravotní stav povolán do armády, proti čemuž neprotestuje, jelikož je to jeho mužská povinnost. Muži jsou představováni jako silní bojovníci, kteří jsou naprosto oddáni své zemi a svému císaři. V armádě je možné vidět tradiční mužskou sílu a vedení, zároveň však rozmanitost jednotlivých vojáků, kteří do armády přijdou a ze kterých se nakonec stane silné a sehrané vojsko.

V armádě animované verze je nejvýraznější mužskou postavou kapitán Li Shang. Jedná se o velmi disciplinovaného a odhodlaného vůdce. Je spravedlivý a profesionální. Jeho disciplína je tak silná, že když se dozví o smrti svého otce, generála, který padl v boji, neprojeví city, ale pouze respekt k padlému vojákovi. Jeho přesvědčení o pravidlech a disciplíně dokazuje i jeho neochota přijmout varování Mulan, když už o ní ví, že je žena. Nakonec však přijde k uvědomění a na konci příběhu sám přichází za Mulan domů. Na divákově představivosti je však již ponecháno, jestli zůstanou přáteli nebo se stanou manželi.



Obrázek 35: Li Shang vzdává čest padlému otci, zdroj: *Legenda o Mulan* (1998)



Obrázek 36: Velitel Tung (vlevo) a Chen (vpravo), zdroj: *Mulan* (2020)

Postava Li Shanga je v novém remaku rozdělena do dvou osob – velitel Tung a voják Chen Honghui. Eliminuje se tím vztah mezi Mulan a jejím nadřízeným. Místo toho je možné pozorovat vývoj více rovnocenného vztahu. Chen Honghui není tolik autoritativní jako byl Li Shang a jako běžný voják má možnost navázat s Mulan v přestrojení hlubší vztah. Veliteli Tungovi je naopak ponechána role mentora. Obě postavy jsou však o něco více progresivní v závislosti na genderových rolích – trvá jim kratší dobu, než přijmou mezi sebe Mulan i jako ženu. Chen Honghui se za ní postaví první a uznává, že odhalením své identity vše riskovala a je ze všech vojáků nejstatečnější (01:18:12). Následně i velitel uznává, že nelze pochybovat o její odvaze a věrnosti (01:18:54) a přenechává jí vedení na cestu do císařského paláce. Muži v nové adaptaci tak vykazují progresivnější myšlení a schopnost vyhodnocovat situace i bez závislosti na genderových stereotypích. Tento vyspělejší přístup je reflektován v celém filmu, jelikož není již brán natolik komicky, a proto se i k genderovým rolím přistupuje s větším citem a rozvahou.

Téma	Mulan 1998	Mulan 2020	Změna
Aktivita, osobní charakteristiky	- Aktivní, poslušní, disciplinovaní	- Aktivní, poslušní, disciplinovaní	- Muži stále vyobrazování dominantně a poslušně
Vztah k ženám	- Autorita, vůdčí postavy	- O něco větší rovnost	- Větší rovnost mezi muži a ženami
Genderové stereotypy	- Boj = mužská povinnost - Síla, ochránce rodiny	- Boj = mužská povinnost - Síla, ochránce rodiny - Progresivnější myšlení, dříve přijmou Mulan jako ženu	- Genderové stereotypy stále přítomné, je zde však vidět progresivnější myšlení

Tabulka 11: Vyobrazení mužských postav v *Mulan*

4.4.4.3 Vyobrazení rasy a etnicity

Podobně jako *Aladin*, i *Mulan* je příběhem, který se odehrává mimo tradiční evropské či americké prostředí Disney. *Mulan* se odehrává v Číně, a proto jsou všechny animované postavy vykreslené jako čínské a v hrané verzi ztvárněni herci čínského původu. Výjimkou jsou nepřátelské kmeny – animovaní Hunové a hraní Rourané. Ve filmech lze vidět řadu kulturních prvků. V animované verzi hrají velkou roli předci a dráček Mushu, kteří dodávají příběhu více fantaskní dimenzi, což může čínskou kulturu představovat jako více vzdálenou a pohádkovou. Přestože je v *Mulan* vidět velká snaha o autentické vyobrazení čínské kultury, existují kritiky nesouhlasící s jejím vyobrazením (např. Yin, 2011 nebo Wang, 2022).

Nová adaptace je obecně více seriózní, nejen v souvislosti s genderem a genderovými stereotypy, ale v rámci představovaných scén obecně nebo v souvislosti s kulturními a etnickými prvky. Obsazení čínských herců poukazuje na důraz autentické reprezentace postav. Obsáhlejší děj i rozpracování příběhu do větších detailů v rámci delší stopáže filmu nabízí možnost prohloubení také etnických reprezentací. Kmen Rouranů zde již není vyobrazen jako pouhé seskupení barbarů, ale je jim poskytnut osobní důvod pro napadení Číny, což jim dodává větší odůvodnění jejich počínání.



Obrázek 37: Kmen Hunů, zdroj: *Legenda o Mulan* (1998) Obrázek 38: Kmen Rouranů, zdroj: *Mulan* (2020)

Téma	Mulan 1998	Mulan 2020	Změna
Etnická reprezentace	<ul style="list-style-type: none"> - Čínská komunita - Nepřátelský kmen Hunů - Fantaskní prvky – iluze vzdálené kultury 	<ul style="list-style-type: none"> - Čínská komunita - Nepřátelský kmen Rouranů - Více seriózní vyobrazení kultury 	<ul style="list-style-type: none"> - Posun k více zodpovědnému a serióznímu vyobrazení cizí kultury
Etnická diverzita	<ul style="list-style-type: none"> - 2 kultury – Číňané a Hunové 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 kultury – Číňané a Rourané 	<ul style="list-style-type: none"> - Etnická diverzita beze změny, pouze více autentické

Tabulka 12: Vyobrazení rasy a etnicity v *Mulan*

4.4.5 Malá mořská víla (1989 a 2023)

4.4.5.1 Vyobrazení ženských postav

Ariel v animovaném filmu *Malá mořská víla* je půvabná mořská panna s velkýma modrýma očima. Výraznýma očima, štíhlou postavou a dlouhými vlasy se drží běžného, idealizovaného vyobrazení krásných Disney princezen. Červené vlasy ji lehce odlišují, jinak se však ztvárněním drží stereotypu krásy. V hrané adaptaci se však tyto zdůrazněné prvky krásy (velké oči, rudé rty) neobjevují, a proto není krása Ariel natolik stereotypní, přestože je také představována půvabnou herečkou štíhlé postavy. V obou verzích má na sobě Ariel pouze podprsenku či vrchní díl bikin, což může poukazovat na sexualizované vyobrazení ženy, podobně jako u Jasmíny, nicméně posuzování oblečení je zde komplikované, jelikož se Ariel pohybuje ve vodě a od pasu dolů má rybí ocas. Když je však Ariel v lidské podobě, má na sobě vždy reprezentativní a nepřiliš odhalující šaty, až na scénu těsně po vystoupení z moře, kdy je Ariel vždy nejprve nahá a následně zahalená do kusu látky.



Obrázek 39: Animovaná Ariel, zdroj: *Malá mořská víla* (1989)



Obrázek 40: Hraná Ariel, zdroj: *Malá mořská víla* (2023)

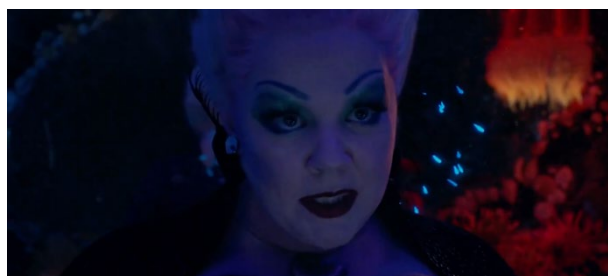
Ariel je mořská princezna, jelikož jejím otcem je vládce vod, král Triton. Ariel však není spokojena s pohodlným životem v podmořském království. Neustále sní o životě nad hladinou a fascinuje ji lidský svět. Je velmi zvědavá, potuluje se vodami a prohledává každý možný kout. Nechybí ji obrovské odhodlání, jelikož přistoupí na návrh Uršuly, která jí na 3 dny přičaruje lidské nohy, ale ne pouze z dobré vůle. Pokud si Ariel získá princovu náklonnost a polibek, lidská podoba jí zůstane. Pokud ne, tak bude patřit Uršule. Ariel navíc na tyto 3 dny odevzdává Uršule svůj hlas a představuje tak ženu, která je kvůli lásce ochotna se zbavit svého hlasu, části sebe sama. Uršula jí navíc nabádá, že hlas nepotřebuje, že jí bude stačit její půvab a její tělo k tomu, aby prince okouzila, čímž se ve filmech setkáváme se stereotypním důrazem dávaným u žen na jejich krásu a vzhled. V tomto ohledu je vyobrazení Ariel velmi stereotypní v původní verzi, v nové verzi je posun k většímu rozmýšlení a nedůvěře k tomuto plánu – „to je chyba, to nemůžu“ (00:57:13).

Stereotypní je dále také důraz, který je ze strany Ariel kladen na muže. Ariel sice není nucena do sňatku, ale sama touží po princovi a po lásce. Cílem její riskantní mise je láska a manželství, kterým příběh velmi tradičně končí. Na cestu Ariel je tak možné nahlížet jako na cestu z rukou otce do rukou dalšího muže, manžela. Ani v jedné z verzí není více progresivní pohled na postavu Ariel, například toužící po vlastní svobodě nebo sebezpoznání. Také se však ve filmech neukazuje tradiční role ženy v domácnosti, spíše je kladen důraz na krásu a lásku. Na konci animovaného příběhu je Ariel zachráněna princem Erikem, který stočí loď proti Uršule, ale v nové adaptaci je vidět pozitivní posun k soběstačné Ariel, která z posledních sil stočí kormidlo lodi sama (01:53:33) a zachrání sebe i ostatní právě ona.

Uršula je v obou filmech jakýmsi protikladem Ariel. Netouží po lásce, ale po moci a odplatě. Není krásná a nevinná, ale zlá a zákeřná. V animované verzi lze pozorovat v jejím vyobrazení prvky karikatury – velká a zkřivená ústa, výrazné grimasy nebo ostrý nos. V nové verzi prvky karikatury nejsou, jelikož se jedná o hranou adaptaci. Nově ztvárněná Uršula je navíc vyobrazena do větší hloubky a jsou více vysvětleny důvody jejího počínání. Může to tak napomáhat celkovému vyobrazení žen, jelikož není pouze zlá a bezcharakterní. Také se jedná o postavu velmi silné a ambiciózní ženy, i přes její negativní kvality.



Obrázek 41: Animovaná Uršula, zdroj: Malá mořská víla (1989)



Obrázek 42: Hraná Uršula, zdroj: Malá mořská víla (2023)

Posun mezi filmy je také v roli matky a vyobrazení matek obecně. V animovaném filmu není žádná zmínka o matce Ariel ani prince. V nové adaptaci je však matka Ariel zmíněna a to tak, že zemřela kvůli lidem a je tím také odůvodňováno královo stranění se lidského světa (00:47:20). Princova (adoptivní) matka je naopak dokonce přítomna a lze ji pozorovat v několika scénách, kdy se snaží princovi pomoci, poradit a zastává tak tradiční mateřskou roli. Větší zařazení matek do příběhu tak může posilovat jejich důležitost a více vyváženou reprezentaci genderových rolí a rodiny. Postavení princovy matky v čele rodiny a království také posiluje reprezentaci silných, schopných žen a může napomáhat bořit stereotypy o ženách ve vládnoucích či vedoucích pozicích. Obecně tak lze také vidět větší diverzitu ženských rolí, jelikož jsou tímto krokem doplněny ženské role a je posílen jejich

význam. Z původní v mnoha ohledech stereotypní adaptace se tak stává o něco více komplexní reprezentace.

Téma	Malá mořská víla 1989	Malá mořská víla 2023	Změna
Fyzický vzhled / krása	- Důležité, idealizované	- Stále důležité, ale méně „stereotypní“ krása	- Odstup od klasické idealizované Disney princezny
Genderové stereotypy	- Důraz na krásu a vzhled ženy (Ariel bez hlasu) - Ariel zachráněna Erikem	- Důraz na krásu a vzhled ženy (Ariel bez hlasu) - Ariel zachráněna svépomocí	- Ariel nečeká, až ji zachráni princ, ale na konci je hrdinkou a zachráněna sama
Role matky	- Bez zmínky o matce Ariel i Erika	- Ariel matka zmiňována - Matka Erika přítomna - Obě mají vliv na životy svých blízkých	- Větší důraz na roli matky, větší prostor pro její rozvedení a důležitost
Aktivita, osobní charakteristiky	- Ariel: zvědavá, aktivní, zasněná - Uršula: zlá, zákeřná, prvky karikatury	- Ariel: navíc ještě více rozvážná - Uršula: zlá, zákeřná, více odůvodněné její počínání	- Více rozvedené postavy, dodávající větší hloubku a odůvodnění jejich počínání

Tabulka 13: Vyobrazení ženských postav v *Malé mořské víle*

4.4.5.2 Vyobrazení mužských postav

Ve filmu *Malá mořská víla* z roku 1989 se objevuje velmi patriarchální společnost. Král Triton má výhradní moc v podvodním světě a na souši je v čele království princ Erik a jeho pravá ruka Grimsby. Ariel se sice vzbouří svému otci a uteče z mořského světa, ale jen co se dostane na souš, tak je téměř doslovně v rukou dalšího muže, prince Erika, který ji objeví na pláži (00:48:54) a odvede si ji do paláce. V nové adaptaci Ariel také uniká svému otci, a následně se vyskytne v princově paláci, ale je zde několik rozdílů. Ariel je nejprve nalezena rybářem, kterému se připlete do sítě (01:00:48), který ji odveze do paláce, kde je však stále v čele královna, což přináší více rovnováhy než v původní čistě patriarchální společnosti.

Král Triton představuje silného a autoritativního vládce, který je velmi ochranný vůči svým dcerám. Tyto vlastnosti se v animovaném filmu jeví jako poměrně kontrolující

a patriarchální, oproti tomu však nový film nabízí pohled do hloubky, který vysvětluje jeho počínání a vykresluje jeho emocionální stránku. V obou filmech si prochází postava krále Tritona vývojem, jelikož si uvědomí, že Ariel nemůže zcela kontrolovat, a že lidé nejsou pouze „barbaři“, jak si původně myslel (00:47:15)⁶². V obou filmech však zůstává ochranná role, jelikož se nabídne Uršule místo své dcery – v původní verzi zamění podpis Ariel za svůj (01:11:39) a v nové zahodí svůj trojzubec plný moci přímo do rukou Uršuly (01:48:52).

Princ Erik v animované verzi představuje idealizovaného hrdinu, který je velmi pohledný, odvážný, ale také velmi laskavý a spravedlivý. Představuje ideál muže, což potvrzuje i zasněný výraz Ariel, když ho poprvé zahlédne (00:20:30). Plní také záchranářskou roli, jelikož se Ariel ujme hned po jejím vyplavení z moře a na konci příběhu je to právě on, kdo zachrání Ariel i celý svět před Uršulou. Není v této roli však celý příběh, jelikož na začátku je to naopak Ariel, kdo ho zachrání před utopením. Je zde možné pozorovat vývoj z pasivnějšího ve více aktivního hrdinu a tradiční role záchranáře se tím částečně boří. V nové adaptaci není jeho vývoj tak výrazný, jelikož Ariel na konci příběhu sice pomáhá se záchranou, ale záchránce je ve finále ona. Je zde proto vidět odklon od tradičních genderových rolí. Obecně je jejich dynamika tak více vyrovnaná. Zároveň je princova postava vyobrazena více komplexně, což nabízí pohled na mužského hrdinu se svými sny a větší emocionální hloubkou.



Obrázek 43: Animovaný princ Erik, zdroj: *Malá mořská víla* (1989)



Obrázek 44: Hraný princ Erik, zdroj: *Malá mořská víla* (2023)

⁶² Nová adaptace.

Téma	Malá mořská víla 1989	Malá mořská víla 2023	Změna
Aktivita, osobní charakteristiky	<ul style="list-style-type: none"> - Triton: autoritativní, přísný, ochranný - Erik: pohledný, odvážný, hodný, spravedlivý, ideál může, zachránce 	<ul style="list-style-type: none"> - Triton: větší hloubka, odůvodnění a emocionální stránka - Erik: větší hloubka, mizí role zachránce 	<ul style="list-style-type: none"> - Větší hloubka postav - Odklon od záchranné role prince Erika
Vztah k ženám	<ul style="list-style-type: none"> - Muži ochránci žen, spíše kontrolující 	<ul style="list-style-type: none"> - Muži ochránci žen, více vyvážené 	<ul style="list-style-type: none"> - Více vyrovnaná dynamika mezi muži a ženami
Genderové stereotypy	<ul style="list-style-type: none"> - Patriarchální společnost 	<ul style="list-style-type: none"> - Méně patriarchální společnost 	<ul style="list-style-type: none"> - Odstup od čistě patriarchální společnosti

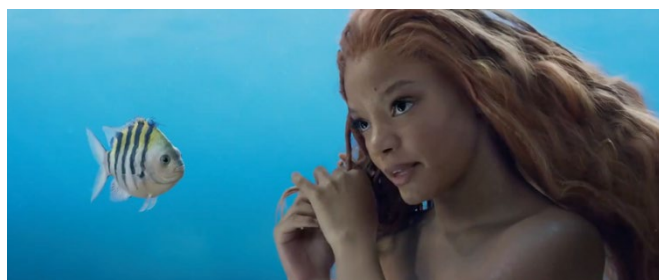
Tabulka 14: Vyobrazení mužských postav v Malé mořské víle

4.4.5.3 Vyobrazení rasy a etnicity

Původní adaptace nevykazuje žádnou míru diverzity, jelikož vyobrazuje pouze postavy bílé pleti. Oproti tomu se nová adaptace snažila podniknout několik kroků. Tím nejvýraznějším krokem bylo obsazení černošské herečky Halle Bailey do hlavní role víly Ariel, což vyvolalo u některých konzervativnějších diváků negativní reakce (např. Gammon & Phan, 2024). Tento krok společnosti Disney však signalizuje velký důraz na inkluzivitu a etnickou diverzitu. Jelikož se jedná o hlavní postavu, kterou divák sleduje po celý čas příběhu a zobrazuje se nejčastěji také na plakátech k propagaci filmu, jedná se o opravdu velký krok k inkluivitě. Tento velký krok napomáhá bořit stereotypy tradičních bělošských Disney princezen. Zároveň se jedná o příklad color-blind castingu, který vyvolal negativní reakce, jelikož se jedná o hlavní postavu, u které měli diváci již zakotvené představy z dřívějšíka.



Obrázek 45: Ariel běloška, zdroj: Malá mořská víla (1989)



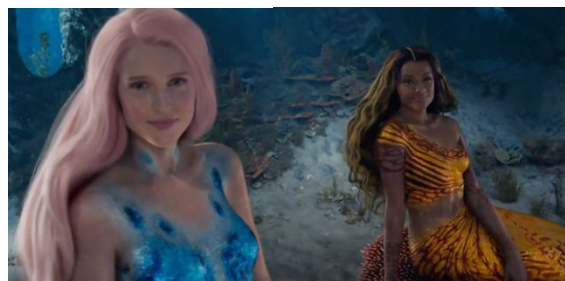
Obrázek 46: Ariel černoška, zdroj: Malá mořská víla (2023)

U vedlejších postav se také objevuje více diverzity. Princova maminka, královna, je také černoška, což pomáhá vyobrazení významného postavení různých etnik ve významných a ctěných pozicích. Mezi dcerami krále Tritona, Ariely sestrami, se objevuje také více etnik

– afroamerická, indická a asijská. V neposlední řadě je možné pozorovat diverzitu také mezi herci v pozadí ve scénách v královském paláci, v přístavu nebo na svatbě. Největším krokem však zůstává změna etnicity hlavní postavy, což ukazuje velký posun v reprezentaci etnicity. v Disney tvorbě.



Obrázek 47: Ariel sestry jedné etnicity, zdroj: Malá mořská víla (1989)



Obrázek 48 a 49: Ariel sestry různých etnik, zdroj: Malá mořská víla (2023)

Téma	Malá mořská víla 1989	Malá mořská víla 2023	Změna
Etnické zastoupení hlavních postav	- Pouze postavy bílé pleti	- Ariel: černoška - Erik: běloch	- Etnická diverzita v hlavní roli
Etnické zastoupení vedlejších postav	- Pouze postavy bílé pleti	- Princova matka černoška - Ariel sestry: různé etnicity	- Velká etnická diverzita i u vedlejších postav
Etnické zastoupení upozaděných postav	- Pouze postavy bílé pleti	- Královský palác, přístav i svatba – diverzita	- Diverzita v upozaděných rolích

Tabulka 15: Vyobrazení rasy a etnicity v Malé mořské víle

4.5 Shrnutí

4.5.1 Změny v reprezentaci genderu

Mezi původními animovanými pohádkami a jejich novými hranými protějšky lze obecně pozorovat změny v reprezentaci genderu v několika ohledech. První velkou skupinou změn je vyobrazení ženských postav. Nové ženské hrdinky jsou mnohem méně pasivní – jsou více

ambiciózní a aktivní, což bylo možné pozorovat u všech zkoumaných filmů. Nejmenší rozdíl v akčnosti hrdinky vykazoval film *Mulan*, jelikož zde byla velmi aktivní hrdinka již v původním animovaném filmu. Další častou změnou je posílená role matky. Starší animované verze mnohdy postavu matky pouze velmi okrajově zmiňují, nebo dokonce nebývá vůbec přítomna. V nových verzích je vidět posun k většímu důrazu na roli matky, přestože se stále jedná o velmi málo přítomnou postavu v jednotlivých dějích. Bývá však mnohem více zmiňována, nebo je její vliv nepatrně protkán celým příběhem – například obliba růží ve filmu *Kráska a zvíře*, laskavost v *Popelce* nebo Tritonova obava z lidí v *Malé mořské víle*. Více rozvinutý vztah se objevuje také mezi otcem a dcerou, čemuž může napomáhat také delší stopáž nových adaptací.

U ženských postav je možné dále pozorovat větší důraz na intelekt a vzdělání (Popelka a znalost francouzského jazyka, Belle a znalosti knih, Jasmína a touha po spravedlivém vládnutí, Mulan a schopnost vést vojsko). S tím souvisí také o něco menší důraz kladený na krásu a vnější vzhled – nejedná se již o jediný důležitý aspekt ženy, ale má i jiné důležité a žádané kvality. Je patrná také snaha o méně sexualizované vyobrazení žen, zejména ve filmu *Aladin*, kde je možné pozorovat největší rozdíl v ženských oděvech. Mužské a ženské role jsou obecně více vyrovnané a ubývá tak na patriarchálním zobrazení. Většina postav ve filmech také s delší stopáží nabývá větší hloubky, což umožňuje rozvoj jednotlivých charakterů a větší komplexnosti postav. Obecně lze konstatovat, že jsou změny v postavení Disney vůči genderovým stereotypům v nových adaptacích patrné. Záleží na povaze příběhu a míry genderových stereotypů v původní animované verzi, ale ve všech zkoumaných filmech byly změny více či o něco méně patrné.

4.5.2 Změny v reprezentaci etnicity

Změny v reprezentaci etnicity mezi původními animovanými pohádkami a jejich novými adaptacemi jsou také patrné. Nejvýraznější a největší změnu udělala společnost Disney v nejnovější ze zkoumaných adaptací, v *Malé mořské víle* z roku 2023, kde obsadili do hlavní role dívku jiné etnicity, než byla v původní verzi. Přestože se tato změna setkala s negativní odezvou (Gammon & Phan, 2024) a kritikou blackwashingu (Sackl, 2022), jedná se také bezpochyby o velký a výrazný krok k inkluzivitě a etnické diverzitě v Disney pohádkách a Disney princeznách. Ariel je jediná hlavní hrdinka ze zkoumaných filmů, u které nastala změna etnicity. Dále je v *Malé mořské víle* i ve všech zkoumaných adaptacích, které byly původně obsazené pouze bílými postavami, patrná větší inkluzivita

v rámci vedlejších postav (Kapitán v *Popelce*, Père Robert nebo Madame Garderobe v *Krásce a zvíře* a královna v *Malé mořské víle*). Tyto postavy jsou vzdělané, talentované, či jinak důležité, což ukazuje pozitivní přístup k reprezentaci různých etnik. V pozadí filmů je také možné pozorovat diverzifikované komunity – ve vesnicích (*Popelka* a *Kráska a zvíře*), v královském paláci (*Popelka*, *Kráska a zvíře* i *Malá mořská víla*) nebo v podmořském světě (*Malá mořská víla*).

Aladin a *Mulan* jsou již původně z jiného kulturního prostředí, a tak v obou verzích prezentují pro Disney svět odlišnou kulturu. Po využití prvků karikatury v animovaných verzích pokročily filmy *Aladin* a *Mulan* od zesměšňování k více autentické a vážné reprezentaci představených kultur. Obsazení rolí herci příslušných etnik nebo zařazení více kulturních prvků (například více reprezentativní oblečení v *Aladinovi* nebo zapojení síly Chi v *Mulan*) přispěly k větší autenticitě. Obecně tak lze konstatovat, že se společnost Disney snaží o diverzifikování svých postav a více autentickou reprezentaci jednotlivých kultur.

Závěr

Představená diplomová práce se zabývala reprezentací genderu a etnicity v Disney pohádkách, konkrétně změnami jejich reprezentace mezi původními animovanými pohádkami a jejich novými hranými adaptacemi. V teoretické části byly představeny dosavadní výzkumy na podobná či související témata, společně s představením socializační role médií, korektnosti Disney produkce a historie společnosti Disney. Kombinací odborných publikací a vědeckých výzkumů byly představeny aspekty zkoumaného tématu. Cílem diplomové práce a zejména pak praktické části bylo zjistit pomocí analýzy filmových pohádek, jak se s postupem času změnil přístup studia Disney k reprezentaci etnicity a genderu.

Hlavní výzkumnou otázkou bylo *Jakým způsobem se změnila reprezentace genderu a etnicity v nových adaptacích Disney pohádek oproti jejich původním animovaným verzím?* Výzkumnou metodou byla vzhledem k povaze tématu zvolena kvalitativní tematická analýza. Jako výzkumný vzorek bylo použito pět dvojic Disney pohádek – *Popelka* (1950 a 2015), *Kráska a zvíře* (1991 a 2017), *Aladin* (1992 a 2019), *Mulan* (1998 a 2020) a *Malá mořská víla* (1989 a 2023). Analýza byla provedena na dvou úrovních. Nejprve byly analyzovány jednotlivé dvojice filmů – vždy tedy animovaná pohádka a její hraná adaptace mezi sebou. Podle stanovených dílčích výzkumných otázek byl kladen důraz na vyobrazení ženských postav, vyobrazení mužských postav, vyobrazení rasy a etnicity, případně také na možné související změny v dějové linii příběhu. Následně byly porovnány tyto analýzy mezi sebou, a bylo tak srovnáno pět animovaných pohádek s jejich pěti adaptacemi.

Výsledky výzkumu odhalují změny v reprezentaci genderu a etnicity v nových adaptacích Disney pohádek v několika ohledech. Z pohledu genderu a genderových stereotypů jsou v nových adaptacích ženy vyobrazeny jako více emancipované, aktivní, cílevědomé a vzdělané. Výraznější zastoupení zde má i role matky, která někdy bývala i zcela vynechána. Je kladen menší důraz na ženský vzhled a ženské postavy jsou méně sexualizovány. Role mužů a žen jsou více vyrovnané, vyobrazená společnost je méně patriarchální a mužská dominance je oslabena. Delší stopáž nových adaptací napomáhá k více komplexnímu vyobrazení jednotlivých postav, čímž postavy mužské i ženské dostávají větší hloubku. V rámci etnické reprezentace byla největší změna vyzorována u *Malé mořské vily* (2023), kde byla změněna barva pleti hlavní hrdinky Ariel. V ostatních pohádkách nebyly provedeny změny u hlavních postav, ale u vedlejších postav často

blízkých hlavním hrdinům, což vedlo k větší etnické diverzifikaci. Změny byly také vyzorovány u upozaděných postav. Výjimkou a specifickým případem byly filmy *Aladin* (2019) a *Mulan* (2020), jelikož již původní verze se odehrávaly ve vzdálených lokalitách (přihlédneme-li k faktu, že je Disney americká společnost) a obsahovaly tak etnicky odlišné postavy již v animovaných filmech. Nicméně i zde byl pozorován posun z hlediska etnické reprezentace – spíše než diverzifikace postav se objevil důraz na více autentickou a seriózní reprezentaci představených kultur.

Na základě analýz byly představeny konkrétní kroky, jak společnost Disney postupně reaguje na společenské tlaky a směřuje svou produkci k více diverzifikované reprezentaci etnických skupin a genderových rolí. Tato diplomová práce tak přispívá k rozšíření našeho porozumění mediální reprezentace v kontextu dětské kultury, zejména v kontextu společnosti Disney. Přínosy práce vidí autorka v detailní analýze jednotlivých dvojic filmů, která ilustruje změny v reprezentaci etnicity a genderu. Limitace práce spočívají ve zkoumání produkce jediné společnosti, další práce by se tak mohly soustředit na další filmová studia.

Práce by mohla poskytnout podněty pro navazující výzkumy v oblasti mediálních studií, genderových studií nebo pedagogiky. Obohacující by bylo také zkoumání diváckých názorů na jednotlivé dvojice filmových zpracování. Celkově lze konstatovat, že tato diplomová práce přináší poznatky o vývoji reprezentace genderu a etnicity v Disneyho pohádkách a jejich hraných adaptacích, a poskytuje podněty k dalšímu zkoumání.

Summary

The presented thesis examined the representation of gender and ethnicity in Disney fairy tales, specifically the changes in these representations between the original animated fairy tales and their new live-action adaptations. The theoretical part presented existing research on similar or related topics, along with an insight into the socialising role of the media, the correctness of Disney production and the history of the Disney company. By combining academic publications and scientific research, aspects of the examined topic were presented. The aim of the thesis, and especially of its practical part, was to find out, through the analysis of motion picture fairy tales, how the Disney studio's approach to the representation of ethnicity and gender has changed over time.

The main research question was *In what ways have representations of gender*

and ethnicity changed in the new adaptations of Disney fairy tales compared to their original animated versions? Given the nature of the topic, a qualitative thematic analysis was chosen as the research method. Five pairs of Disney fairy tales were used as the research sample – *Cinderella* (1950 and 2015), *Beauty and the Beast* (1991 and 2017), *Aladdin* (1992 and 2019), *Mulan* (1998 and 2020) and *The Little Mermaid* (1989 and 2023). The analysis was conducted at two levels. Firstly, each pair of films - that is, always an animated fairy tale and its live-action adaptation - were analysed in relation to one another. According to the defined secondary research questions, emphasis was placed on the depiction of female characters, the depiction of male characters, the depiction of race and ethnicity, and potentially related changes in the storyline. Subsequently, these analyses were compared to each other, therefore five animated fairy tales were compared to their five adaptations.

The results of the research reveal changes in the representation of gender and ethnicity in new adaptations of Disney fairy tales in several aspects. In terms of gender and gender stereotypes, women are portrayed as more emancipated, active, ambitious and educated in the new adaptations. The role of the mother, which had previously sometimes been omitted altogether, is also more prominent. Less emphasis is placed on female appearance and female characters are less sexualised. The role of men and women is more equal, the society depicted is less patriarchal and male dominance is weakened. The extended duration of the new adaptations contributes to a more complex portrayal of the individual characters, giving greater depth to both male and female characters. In terms of ethnic representation, the biggest change was seen in *The Little Mermaid* (2023), where the skin colour of the protagonist Ariel was changed. In the other fairy tales, changes were not made to the main characters, but to secondary characters often close to the main protagonists, resulting in greater ethnic diversification. Changes were also observed in the minor characters. An exception and a particular case were the films *Aladdin* (2019) and *Mulan* (2020), as the original versions were already set in distant locations (taking into account the fact that Disney is an American company) and thus contained ethnically diverse characters in the animated films already. However, even here a shift in terms of ethnic representation was observed - rather than diversifying the characters, an emphasis on a more authentic and serious representation of the cultures represented was observed.

Based on the analyses, particular steps of how Disney is gradually responding to social pressures and evolving its production towards a more diversified representation of ethnic groups and gender roles were presented. This diploma thesis thus contributes

to expanding our understanding of media representation in the context of children's culture, particularly in the context of Disney. The author finds the contributions of the thesis in the detailed analysis of the individual pairs of films that illustrate the changes in the representation of ethnicity and gender. The limitations of the thesis lie in the examination of the production of a single company, thus offering an extension of further research to other movie studios.

The thesis could serve as a basis for further research in the field of media studies, gender studies or pedagogy. Exploring the audience's views on each pair of film editions would also be enriching. Overall, this diploma thesis provides insight into the development of representations of gender and ethnicity in Disney fairy tales and their live action adaptations and offers ideas for further research.

Použitá literatura a zdroje

ARNOLD, Larisa; SEIDL, McKenna a DELONEY, Ariel. Hegemony, Gender Stereotypes and Disney: A Content Analysis of Frozen and Snow White. Online. *Concordia journal of communications research*. 2015, č. 2, čl. 1, s. 1-24. ISSN 2470-9786. Dostupné z: <https://doi.org/10.54416/tzoy1130>. [cit. 2024-04-21].

BARRIER, J. Michael. *The animated man a life of Walt Disney*. Berkeley: University of California Press, 2007. ISBN 1-281-75260-6. Dostupné z: <https://doi.org/10.1525/9780520941663>.

BOHAS, Alexandre. *The Political Economy of Disney The Cultural Capitalism of Hollywood*. London: Palgrave Macmillan UK, 2016. ISBN 1-137-56238-2. Dostupné z: <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56238-8>.

BONHOMME, Bérénice. Disney, remakes et reprises. Online. *Mise au point*. 2018. ISSN 2261-9623. Dostupné z: <https://doi.org/10.4000/map.2423>. [cit. 2024-03-23].

BRAUN, Virginia a CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. Online. *Qualitative research in psychology*. 2006, roč. 3, č. 2, s. 77-101. ISSN 1478-0887. Dostupné z: <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>. [cit. 2024-07-13].

BRIGGS, Charles L. Moving beyond “the Media”: Critical Intersections between Traditionalization and Mediatization. Online. *Journal of folklore research*. 2020, roč. 57, č. 2, s. 81-117. ISSN 0737-7037. Dostupné z: <https://doi.org/10.2979/jfolkrese.57.2.03>. [cit. 2024-07-13].

BRYMAN, Alan. *The Disneyization of society*. London: SAGE, 2004. ISBN 0-7619-6765-6.

BULLOCK, Katherine a ZHOU, Steven. Entertainment or blackface? Decoding Orientalism in a post-9/11 era: Audience views on Aladdin. Online. *The Review of education/pedagogy/cultural studies*. 2017, roč. 39, č. 5, s. 446-469. ISSN 1071-4413. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/10714413.2017.1344512>. [cit. 2024-06-08].

CANTOR, Patricia a CORNISH, Mary M. *Techwise infant and toddler teachers: making sense of screen media for children under 3*. Charlotte, North Carolina: Information Age Publishing, 2016. ISBN 1-68123-672-9.

COFFEY-GLOVER, Laura a MACKENZIE, Jai, 2022. Balancing family time with fighting villains: Gender, agency and social action in the representation of Disney heroes.

Online. *Gender and language*. Roč. 16, č. 4, s. 359-381. ISSN 1747-6321. Dostupné z: <https://doi.org/10.1558/genl.21436>. [cit. 2024-04-28].

DAVIS, Amy M. The 'dark prince' and dream women: walt disney and mid-twentieth century american feminism. Online. *Historical journal of film, radio, and television*. 2005, roč. 25, č. 2, s. 213-230. ISSN 0143-9685. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/01439680500137987>. [cit. 2024-07-13].

DINELLA, Lisa M.; LEVINSON, Jordan A. a SROUJI, Maryam A. Can Princesses Be Powerful? A Quasi-Experimental Study Examining Children's Perceptions of Princesses and the Self. Online. *The Journal of genetic psychology*. 2023, roč. 184, č. 1, s. 70-91. ISSN 0022-1325. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/00221325.2022.2124904>. [cit. 2024-04-06].

Disney Princess. Online. Disney. Dostupné z: <https://princess.disney.com>. [cit. 2024-05-05].

Disney's 'Cinderella': 25 Things You Didn't Know About the Beloved Fairy Tale Classic, 2019. Online. Moviefone. Dostupné z: <https://www.moviefone.com/news/disney-cinderella-facts/>. [cit. 2024-05-22].

Disney+. Online. Dostupné z: <https://www.disneyplus.com>. [cit. 2024-05-22].

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand a KUNZLE, David. *How to read Donald Duck: imperialist ideology in the Disney comic*. London: Pluto Press, 2019. ISBN 1-78680-478-6.

EL CHAMI, Mariam, 2020. *Gender and Race Representation in Disney: A Study on Stereotypical Women's Language Forms in Racially Diverse Third Era Disney Films*. Master's Thesis, vedoucí Dr. Ashley Micklos. Utrecht: Utrecht University. Dostupné také z: <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/37250>.

ELMAN, Julie Passanante. Slothful Movements: Disability, Acceleration, and Capacity Feminism in Disney's Zootopia (2016). Online. *Feminist media studies*. 2022, roč. 22, č. 4, s. 914-931. ISSN 1468-0777. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/14680777.2020.1855223>. [cit. 2024-04-06].

FILLOI, Rosa. Disney, Little Women, and Me. Online. *The American journal of economics and sociology*. 2022, roč. 81, č. 1, s. 225-237. ISSN 0002-9246. Dostupné

z: <https://doi.org/10.1111/ajes.12453>. [cit. 2024-04-06].

FONDEVILA-GASCON, Joan-francesc; BERBEL-GIMENEZ, Gaspar a BLANCO, Cristian. Adaptations versus original film premieres trends in broadband society: a comparative analysis. Online. *El profesional de la informacion*. 2023, roč. 32, č. 2, s. e320214. ISSN 1386-6710. Dostupné z: <https://doi.org/10.3145/epi.2023.mar.14>. [cit. 2024-04-06].

FRITZ, Alice Marianne. "Buy everything": the model consumer-citizen of Disney's Zootopia. Online. *Journal of children and media*. 2020, roč. 14, č. 4, s. 475-491. ISSN 1748-2798. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1725901>. [cit. 2024-05-11].

GAMMON, Thi a PHAN, Anh Ngoc Quynh. Too black to be The Little Mermaid? Backlash against Disney's 2023 The Little Mermaid—continuity of racism, white skin preference and hate content in Vietnam. Online. *Feminist media studies*. 2024. ISSN 1468-0777. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/14680777.2024.2344102>. [cit. 2024-06-12].

GENNER, Sarah; SÜSS, Daniel. Socialization as media effect. *The international encyclopedia of media effects*, 2017, 1: 15.

GILLÁROVÁ, Kateřina Svatoň. Socializace teenagerů v digitální době: Sebe-socializace a horizontální a reverzní socializace na vzestupu. Online. *Otázky žurnalistiky*. 2015, roč. 58, č. 1-2, s. 51-68. ISSN 0322-7049. [cit. 2024-05-04].

GIROUX, Henry A. a POLLOCK, Grace. *The mouse that roared: Disney and the end of innocence*. Updated and expanded edition. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, 2010. ISBN 1-282-52224-8.

GOLDEN, Julia C. a JACOBY, Jennifer Wallace. Playing Princess: Preschool Girls' Interpretations of Gender Stereotypes in Disney Princess Media. Online. *Sex roles*. 2018, roč. 79, č. 5-6, s. 299-313. ISSN 0360-0025. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0773-8>. [cit. 2024-05-05].

GREEN, Clarence. Extensive viewing of children's entertainment and the potential for incidental learning of early years reading vocabulary: a corpus study. Online. *Language and education*. 2023, roč. 37, č. 1, s. 39-53. ISSN 0950-0782. Dostupné

z: <https://doi.org/10.1080/09500782.2021.1983587>. [cit. 2024-05-08].

GRIFFIN, Martyn; LEARMONTH, Mark a PIPER, Nick. ORGANIZATIONAL READINESS: CULTURALLY MEDIATED LEARNING THROUGH DISNEY ANIMATION. Online. *Academy of Management learning & education*. 2018, roč. 17, č. 1, s. 4-23. ISSN 1537-260X. Dostupné z: <https://doi.org/10.5465/amle.2016.0073>. [cit. 2024-04-07].

HARRISON, Kristen, 2000. Television Viewing, Fat Stereotyping, Body Shape Standards, and Eating Disorder Symptomatology in Grade School Children. *Communication Research*. Roč. 27, č. 5, s. 617-640. ISSN 0093-6502. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/009365000027005003>.

HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál. ISBN 80-736-7040-2.

HINE, Benjamin; IVANOVIC, Katarina a ENGLAND, Dawn. From the sleeping princess to the world-saving daughter of the chief: Examining young children's perceptions of 'old' versus 'new' disney princess characters. Online. *Social sciences (Basel)*. 2018, roč. 7, č. 9, s. 161. ISSN 2076-0760. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/SOCSCI7090161>. [cit. 2024-05-18].

How Many Disney Parks Are There?, 2023. Online. Disney Experiences. Dostupné z: <https://disneyconnect.com/how-many-disney-parks-are-there/>. [cit. 2024-05-19].

HUTCHINSON, John a SMITH, Anthony D. (Anthony David). *Ethnicity*. Oxford: Oxford University Press, 1996. ISBN 0-19-289274-6.

CHANDLER, Daniel a MUNDAY, Rod. *A dictionary of media and communication*. Third edition. Oxford, England: Oxford University Press, 2020. ISBN 0-19-257893-6.

ISSN 2689-6567. Dostupné z: <https://doi.org/10.1037/ppm0000494>. [cit. 2024-04-06].

JIMENEZ, Sharik, 2022. *THE REPRESENTATION OF WOMEN IN DISNEY ANIMATED FILMS*. Bakalářská práce, vedoucí Dr. Julie Pelton. Omaha: University of Nebraska Omaha. Dostupné také z: https://digitalcommons.unomaha.edu/university_honors_program/181.

JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara, 2015. *Masová média*. 2. přepracované vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0771-9.

KALPIDOU, Maria. Consumerism, Materialism, and Digital Media. In: *The Development*

of *Children's Happiness and Success*. Routledge, 2024, s. 193-215. ISBN 0367405016. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9780429356414-15>.

KASTEN, Hartmut a BABKA, Petr. *Ženy – muži: [genderové role, jejich původ a vývoj]*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-145-X.

KIRKLAND, Ewan. *Children's media and modernity: film, television and digital games*. Bern: Peter Lang, 2017. ISBN 978-3-0343-1991-1.

LEE, Newton. a MADEJ, Krystina. *Disney Stories Getting to Digital*. New York, NY: Springer New York, 2012. ISBN 9786613703569. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2101-6>.

LEON-BOYS, Diana a VALDIVIA, Angharad N. The location of U.S. Latinidad: Stuck in the Middle, Disney, and the in-between ethnicity. Online. *Journal of children and media*. 2021, roč. 15, č. 2, s. 218-232. ISSN 1748-2798. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1753790>. [cit. 2024-04-06].

LUIZI, Tim. “But, He’s So Serious”: Framing of Masculinity Among Western Hemisphere Indigenous Peoples in Disney Animated Films. Online. *The Journal of men's studies*. 2022, roč. 30, č. 1, s. 132-149. ISSN 1060-8265. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/10608265211018816>. [cit. 2024-04-06].

MACALUSO, Michael. Postfeminist masculinity: The new disney norm? Online. *Social sciences*. 2018, roč. 7, č. 11, s. 221. ISSN 2076-0760. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/socsci7110221>. [cit. 2024-05-12].

MARTINS, Nicole a HARRISON, Kristen, 2012. Racial and Gender Differences in the Relationship Between Children’s Television Use and Self-Esteem: A Longitudinal Panel Study: A Longitudinal Panel Study. *Communication Research*. Roč. 39, č. 3, s. 338-357. ISSN 0093-6502. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/0093650211401376>.

MATUSITZ, Jonathan. A Clash of Civilizations. In: *Global Jihad in Muslim and Non-Muslim Contexts*. Switzerland: Palgrave Macmillan, 2020, s. 207-232. ISBN 3030470431. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-030-47044-9_9.

MAY, Jill P. Walt Disney's Interpretation of Children's Literature. Online. *Language arts*. 1981, roč. 58, č. 4, s. 463-472. ISSN 0360-9170. Dostupné

z: <http://www.jstor.org/stable/41961352>. [cit. 2024-05-11].

MCQUAIL, Denis. 1999. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál. ISBN 80 7178 200 9

MILENKOVA, Valentina; PEICHEVA, Dobrinka a MARINOV, Mario. TOWARDS DEFINING MEDIA SOCIALIZATION AS A BASIS FOR DIGITAL SOCIETY. Online. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*. 2018, roč. 6, č. 2, s. 21-31. ISSN 2334-847X. Dostupné z: <https://doi.org/10.5937/ijcrsee1802021M>. [cit. 2024-05-19].

MILESTONE, Katie a MEYER, Anneke, 2021. *Gender and popular culture*. Second edition. Cambridge: Polity. ISBN 978-0-7456-9826-7.

MOLLET, Tracey L. *A Cultural History of the Disney Fairy Tale: Once Upon an American Dream*. Cham: Springer International Publishing, 2020. ISBN 9783030501495. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-50149-5>.

NGUYENTRAN, Gabriel a WEISBERG, Deena Skolnick. Should the Cat in the Hat Keep Talking Like That? Educational Correlates of Anthropomorphism in Children's Science Media. Online. *Psychology of popular media*. 2024, roč. 13, č. 2, s. 274-280. ISSN 2689-6567. Dostupné z: <https://doi.org/10.1037/ppm0000467>. [cit. 2024-05-08].

NOTTEN, Natascha a KRAAYKAMP, Gerbert. Parents and the media. A study of social differentiation in parental media socialization. Online. *Poetics (Amsterdam)*. 2009, roč. 37, č. 3, s. 185-200. ISSN 0304-422X. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2009.03.001>. [cit. 2024-05-19].

NOWELL, Lorelli S.; NORRIS, Jill M.; WHITE, Deborah E. a MOULES, Nancy J. Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. Online. *International journal of qualitative methods*. 2017, roč. 16, č. 1, s. 1-13. ISSN 1609-4069. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>. [cit. 2024-05-25].

PALLAS, Josef, 2020. Mediatization. Online. In: MERSKIN, Debra L. (ed.). *The SAGE International Encyclopedia of Mass Media and Society*. Vol. 5. SAGE Publications, s. 1087-1089. ISBN 9781483375533. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781483375519>. [cit. 2024-05-19].

PERMITTED SOURCING COUNTRIES, 2023. Online. Disney Social Responsibility.

Dostupné

z: <https://impact.disney.com/app/uploads/2023/11/Permitted-Sourcing-Countries.pdf>.

[cit. 2024-05-19].

PRIMO, Cassandra. Balancing gender and power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance. Online. *Social sciences (Basel)*. 2018, roč. 7, č. 11, s. 240. ISSN 2076-0760. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/socsci7110240>. [cit. 2024-04-06].

PROT, Sara; ANDERSON, Craig A.; GENTILE, Douglas A.; WARBURTON, Wayne; SALEEM, Muniba et al., 2015. Media as Agents of Socialization. In: GRUSEC, Joan E.; HASTINGS, Paul D. a ANDERSON, Craig A. (ed.). *Handbook of socialization: theory and research*. 2. New York: The Guilford Press, s. 276-300. ISBN ISBN 1-4625-1837-0.

Qi, 2024. Online. Britannica. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/qi-Chinese-philosophy>. [cit. 2024-05-25].

REIFOVÁ, Irena. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.

REILLY, Cole, 2016. CHAPTER FOUR: An Encouraging Evolution Among the Disney Princesses? A Critical Feminist Analysis: An Encouraging Evolution Among the Disney Princesses? A Critical Feminist Analysis. *Counterpoints*. Roč. 477, s. 51. ISSN 10581634. Dostupné také z: <http://www.jstor.org/stable/45157186>.

RITZER, George. The McDonaldization of Society. In: *Explorations in Social Theory: From Metatheorizing to Rationalization*. London: SAGE Publications, 2001, s. 198. ISBN 9780761967736. Dostupné z: <https://doi.org/10.4135/9781446220160.n11>.

ROWE, Rebecca. Disney Does Disney: Re-Releasing, Remaking, and Retelling Animated Films for a New Generation: Re-Releasing, Remaking, and Retelling Animated Films for a New Generation. *Journal of Popular Film and Television*. 2022/07/03, roč. 50, č. 3, s. 98-111. ISSN 0195-6051. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/01956051.2022.2094868>.

RUSSELL, John G. Trading Races: Albescence, Staining, Xenoface, and Other Race-Switching Practices in American Popular Culture. Online. *Journal of American culture (Malden, Mass.)*. 2018, roč. 41, č. 3, s. 267-278. ISSN 1542-7331. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/jacc.12935>. [cit. 2024-06-16].

SACKL, Claudia, 2022. Screening Blackness: Controversial Visibilities of Race in Disney's Fairy Tale Adaptations. In: *On Disney*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg,

s. 81-96. ISBN 9783662646243. ISSN 2524-8634. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-662-64625-0_6.

SHARMA, Manisha, 2016. CHAPTER SEVEN: Disney and the Ethnic Other: A Semiotic Analysis of American Identity: Disney and the Ethnic Other: A Semiotic Analysis of American Identity. *Counterpoints: Teaching with Disney*. Roč. 477, s. 95-107. ISSN 10581634. Dostupné také z: <http://www.jstor.org/stable/45157189>. [cit. 2024-04-21]

SHAWCROFT, Jane E.; COYNE, Sarah M.; ZURCHER, Jessica D. a BRUBAKER, Pamela Jo. Depictions of Gender Across Eight Decades of Disney Animated Film: The Role of Film Producer, Director, and Writer Gender. Online. *Sex roles*. 2022, roč. 86, č. 5-6, s. 346-365. ISSN 0360-0025. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11199-022-01273-6>. [cit. 2024-04-06].

SHAWCROFT, Jane; GALE, Megan; COYNE, Sarah M.; ROGERS, Adam A.; AUSTIN, Sarah et al. Ariel, Aurora, or Anna? Disney Princess Body Size as a Predictor of Body Esteem and Gendered Play in Early Childhood. Online. *Psychology of popular media*. 2023.

SCHOR, Juliet. *Born to buy: the commercialized child and the new consumer culture*. New York: Scribner, 2005. ISBN 978-0-684-87056-4.

SCHULZ, Winfried. Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept. Online. *European journal of communication (London)*. 2004, roč. 19, č. 1, s. 87-101. ISSN 0267-3231. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/0267323104040696>. [cit. 2024-05-19].

SILVA, Inês Soares da Costa Cardoso da, 2021. *Make a feminist out of you: Disney's potential to promote behavioural change in gender stereotyping*. Master's dissertation. Porto: IPAM. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10400.26/38594>.

SLOBODA, Zdeněk. Mediální socializace v rodině: několik poznámek k její konceptualizaci. Online. *Mediální studia*. 2016, roč. 10, č. 1, s. 86-112. ISSN 1801-9978. [cit. 2024-05-19].

STAŇKOVÁ, Lucie. *Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte*. Metodický portál: Články [online]. 24. 01. 2011, ISSN 1802-4785. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY->

[VYVOJ-DITETE.html](#). [cit. 2024-05-04]

STRAUSS, Anselm L. a CORBIN, Juliet, 1999. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. SCAN. Brno: Sdružení Podané ruce. ISBN 80-858-3460-X.

STREIFF, Madeline a DUNDES, Lauren, 2017. From shapeshifter to lava monster: Gender stereotypes in Disney's Moana. Online. *Social sciences (Basel)*. Roč. 6, č. 3, s. 91. ISSN 2076-0760. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/socsci6030091>. [cit. 2024-05-01].

ŠLESINGROVÁ, Eva. *Racial Stereotypes of African Americans in Disney Animated Movies* Online. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. 2021. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/ffu4u/>. [cit. 2024-04-07].

TELOTTE, J. P. *The mouse machine Disney and technology*. Urbana: University of Illinois Press, c2008. ISBN 1-283-58321-6.

TOWBIN, Mia Adessa; HADDOCK, Shelley A.; ZIMMERMAN, Toni Schindler; LUND, Lori K. a TANNER, Litsa Renee. Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. Online. *Journal of feminist family therapy*. 2004, roč. 15, č. 4, s. 19-44. ISSN 0895-2833. Dostupné z: https://doi.org/10.1300/J086v15n04_02. [cit. 2024-05-18].

TYNER-MULLINGS, Alia R. Disney animated movies, their princesses, and everyone else. Online. *Information, communication & society*. 2023, roč. 26, č. 5, s. 891-903. ISSN 1369-118X. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2023.2166362>. [cit. 2024-04-06].

VAN WORMER, Katherine a JUBY, Cindy. Cultural representations in Walt Disney films: Implications for social work education. Online. *Journal of social work: JSW*. 2016, roč. 16, č. 5, s. 578-594. ISSN 1468-0173. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1468017315583173>. [cit. 2024-03-11].

VITTRUP, Brigitte a HOLDEN, George W. Exploring the Impact of Educational Television and Parent-Child Discussions on Children's Racial Attitudes. Online. *Analyses of social issues and public policy*. 2011, roč. 11, č. 1, s. 82-104. ISSN 1529-7489. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/j.1530-2415.2010.01223.x>. [cit. 2024-05-08].

WALSH, Abigail S. a AZMITIA, Margarita. Mexican-Heritage Ethnic Identity: How Coco

Serves as Context for Ethnic Socialization. Online. *Hispanic journal of behavioral sciences*. 2022, roč. 44, č. 1, s. 44-70. ISSN 0739-9863. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/07399863221112484>. [cit. 2024-04-06].

WANG, Zhuoyi. From Mulan (1998) to Mulan (2020): Disney Conventions, Cross-Cultural Feminist Intervention, and a Compromised Progress. Online. *Arts (Basel)*. 2022, roč. 11, č. 1, s. 5. ISSN 2076-0752. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/arts11010005>. [cit. 2024-06-09].

WASKO, Janet. *Understanding Disney: the manufacture offantasy*. Second edition. Cambridge: Polity, 2020. ISBN 978-0-7456-9563-1.

WILLS, John. *Disney culture*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2017. ISBN 0-8135-8333-0. Dostupné z: <https://doi.org/10.36019/9780813583341>.

YIN, Jing. Popular Culture and Public Imaginary: Disney Vs. Chinese Stories of Mulan. Online. *Javnost (Ljubljana, Slovenia)*. 2011, roč. 18, č. 1, s. 53-74. ISSN 1318-3222. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/13183222.2011.11009051>. [cit. 2024-06-09].

YOSHINAGA, Ida. Disney's Moana, the Colonial Screenplay, and Indigenous Labor Extraction in Hollywood Fantasy Films. Online. *Narrative culture*. 2019, roč. 6, č. 2, s. 188-215. ISSN 2169-0235. Dostupné z: <https://doi.org/10.13110/narrcult.6.2.0188>. [cit. 2024-04-06].

ZSUBORI, Anna, 2023. The Good, the Bad and the Disney: Employing princesses to examine Hungarian tweens' understanding of gender: Employing princesses to examine Hungarian tweens' understanding of gender. *European Journal of Cultural Studies*. Roč. 27, č. 2, s. 195-214. ISSN 1367-5494. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/13675494231159332>.

ZSUBORI, Anna, 2024. *Disney Princesses and Tween Identity: The Franchise in Illiberal Hungary*. Lexington Books. ISBN 978-1-7936-4711-5.

Filmografie

Aladin [film]. Režie Guy RITCHIE. USA: Walt Disney, 2019.

Aladin [film]. Režie John MUSKER, Ron CLEMENTS, Bunis YANG. USA: Walt Disney,

1992.

Kráska a zvíře [film]. Režie Bill CONDON. USA: Walt Disney, 2017.

Kráska a zvíře [film]. Režie Gary TROUSDALE, Kirk WISE. USA: Walt Disney, 1991.

Legenda o Mulan [film]. Režie Barry COOK, Tony BANCROFT. USA: Walt Disney, 1998.

Malá mořská víla [film]. Režie John MUSKER, Ron CLEMENTS. USA: Walt Disney, 1989.

Malá mořská víla [film]. Režie Rob MARSHALL. USA: Walt Disney, 2023.

Mulan [film]. Režie Niki CARO. USA: Walt Disney, 2020.

Popelka [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA: Walt Disney, 1950.

Popelka [film]. Režie Kenneth BRANAGH. USA: Walt Disney, 2015.

Seznam tabulek

Všechny tabulky byly vytvořeny autorkou.

Tabulka 1: Vyobrazení ženských postav v Popelce	44
Tabulka 2: Vyobrazení mužských postav v Popelce	48
Tabulka 3: Vyobrazení rasy a etnicity v Popelce	49
Tabulka 4: Vyobrazení ženských postav v Krásce a zvíře	52
Tabulka 5: Vyobrazení mužských postav v Krásce a zvíře	54
Tabulka 6: Vyobrazení rasy a etnicity v Krásce a zvíře	56
Tabulka 7: Vyobrazení ženských postav v Aladinovi	59
Tabulka 8: Vyobrazení mužských postav v Aladinovi	60
Tabulka 9: Vyobrazení rasy a etnicity v Aladinovi	61
Tabulka 10: Vyobrazení ženských postav v Mulan	64
Tabulka 11: Vyobrazení mužských postav v Mulan	65
Tabulka 12: Vyobrazení rasy a etnicity v Mulan	66
Tabulka 13: Vyobrazení ženských postav v Malé mořské víle	69
Tabulka 14: Vyobrazení mužských postav v Malé mořské víle	71
Tabulka 15: Vyobrazení rasy a etnicity v Malé mořské víle	72

Seznam obrázků

Obrázek 1: Animovaná Popelka, zdroj: Popelka (1950)	41
Obrázek 2: Hraná Popelka, zdroj: Popelka (2015)	41
Obrázek 3: Animované sestry, zdroj: Popelka (1950)	41
Obrázek 4: Hrané sestry, zdroj: Popelka (2015)	41
Obrázek 5: Příchod animované Popelky na ples, zdroj: Popelka (1950)	44
Obrázek 6: Příchod hrané Popelky na ples, zdroj: Popelka (2015)	44
Obrázek 7: Zesměšněné vyobrazení krále a vévody, zdroj: Popelka (1950)	47
Obrázek 8: Kapitán, velkovévoda a král v nové verzi, zdroj: Popelka (2015)	47
Obrázek 9: Princ, kapitán a 2 služebníci, zdroj: Popelka (2015)	49
Obrázek 10: Animovaná Belle s knihou, zdroj: Kráska a zvíře (1991)	50
Obrázek 11: Hraná Belle s knihou, zdroj: Kráska a zvíře (2017)	50
Obrázek 12: Animované obdivovatelky Gastona, zdroj: Kráska a zvíře (1991)	51
Obrázek 13: Hrané obdivovatelky Gastona, zdroj: Kráska a zvíře (2017)	51

Obrázek 14: Belle se Zvířetem na plese, zdroj: Kráska a zvíře (1991).....	53
Obrázek 15: Belle tancující se Zvířetem, zdroj: Kráska a zvíře (2017)	53
Obrázek 16: Gaston při námluvách, zdroj: Kráska a zvíře (1991)	53
Obrázek 17: Gaston zahajující lov na Zvíře, zdroj: Kráska a zvíře (2017).....	53
Obrázek 18: Madame Garderobe, zdroj: Kráska a zvíře (2017).....	55
Obrázek 19: Lumière a Plumette, zdroj: Kráska a zvíře (2017).....	55
Obrázek 20: Aladin zachraňuje Jasmínu, zdroj: Aladin (1992)	56
Obrázek 21: Aladin pomáhá Jasmíně na tržišti, zdroj: Aladin (2019)	56
Obrázek 22: Sexualizovaný oděv Jasmíny, zdroj: Aladin (1992)	57
Obrázek 23: Sofistikovaný oděv Jasmíny, zdroj: Aladin (2019)	57
Obrázek 24, 25 a 26: Reprezentativní oblečení Jasmíny, zdroj: Aladin (2019).....	58
Obrázek 27 a 28: Vyobrazení Aladina a sultána, zdroj: Aladin (1992)	60
Obrázek 29 a 30: Využití prvků karikatury, zdroj: Aladin (1992)	60
Obrázek 31: Mulan u dohazovačky, zdroj: Legenda o Mulan (1998).....	62
Obrázek 32: Mulan nevhodné chování u dohazovačky, zdroj: Mulan (2020)	62
Obrázek 33: Mulan, dráček Mushu a cvrček, zdroj: Legenda o Mulan (1998).....	63
Obrázek 34: Bojovnice Xianniang, zdroj: Mulan (2020).....	63
Obrázek 35: Li Shang vzdává čest padlému otci, zdroj: Legenda o Mulan (1998)	65
Obrázek 36: Velitel Tung (vlevo) a Chen (vpravo), zdroj: Mulan (2020)	65
Obrázek 37: Kmen Hunů, zdroj: Legenda o Mulan (1998).....	66
Obrázek 38: Kmen Rouranů, zdroj: Mulan (2020)	66
Obrázek 39: Animovaná Ariel, zdroj: Malá mořská víla (1989).....	67
Obrázek 40: Hraná Ariel, zdroj: Malá mořská víla (2023).....	67
Obrázek 41: Animovaná Uršula, zdroj: Malá mořská víla (1989)	68
Obrázek 42: Hraná Uršula, zdroj: Malá mořská víla (2023)	68
Obrázek 43: Animovaný princ Erik, zdroj: Malá mořská víla (1989).....	70
Obrázek 44: Hraný princ Erik, zdroj: Malá mořská víla (2023)	70
Obrázek 45: Ariel běloška, zdroj: Malá mořská víla (1989).....	71
Obrázek 46: Ariel černoška, zdroj: Malá mořská víla (2023)	71
Obrázek 47: Ariel sestry jedné etnicity, zdroj: Malá mořská víla (1989)	72
Obrázek 48 a 49: Ariel sestry různých etnicit, zdroj: Malá mořská víla (2023)	72