

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Bakalářská práce**

**2023**

**Jakub Vařeka**

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Disneyfikace Marvelu:  
Vliv metod vyprávění Disney na filmy Marvel Studios**

Bakalářská práce

Autor práce: Jakub Vařeka

Studijní program: Komunikační studia

Vedoucí práce: Mgr. Jan Podzimek, P.hD.

Rok obhajoby: 2023

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil 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 27. 4. 2023

Jakub Vařeka

## **Bibliografický záznam**

Vařeka, Jakub. *Disneyfikace Marvelu: Vliv metod vyprávění Disney na filmy Marvel Studios*. Praha, 2023. Bakalářská práce práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jan Podzimek, Ph.D.

**Rozsah práce:** 79 092 znaků s mezerami

## **Abstrakt**

Společnost Disney je v současnosti jedním z největších producentů zábavního obsahu na světě. V hollywoodském průmyslu studia vlastněná společností Disney každoročně vyprodukuje okolo čtyřiceti procent mainstreamového filmového obsahu. Zároveň tak vzniká skepse, zda Disney nepřímo nestandardizuje produkci svých filmů skrze vlastněné značky za účelem zisků a dosažení větších publik. Jednou z takových značek je i společnost Marvel Entertainment, která se zaměřuje na tvorbu superhrdinských filmů. Zmíněná skepse vykryštovala v termín "Disneyfikace Marvelu," který bývá skloňován skalními fanoušky původního superhrdinského žánru. Práce se proto zabývá nejprve jasnou definicí termínu disneyfikace jako tvůrčího přístupu skrze dostupné definice z akademické literatury. Na základě toho stanovuje konkrétní prvky, které lze označit za typicky disneyovské. Poté srovnává dva vzorky filmů, ve kterých by takové prvky bylo možno nalézt. První vzorek je kompilát marvelovských snímků z období přelomu tisíciletí, kdy Marvel produkoval své filmy jako samostatná společnost. Druhý vzorek je složen z filmů vyprodukovaných studiem po akvizici Marvelu společností Disney. Následné srovnání nastiňuje, zda k trendu disneyfikace tvorby studia Marvel může docházet.

## **Abstract**

The Walt Disney Company is nowadays one of the largest producers of movie entertainment in the world. Studios owned by Disney share around 40 % of overall Hollywood movie production every year. Because of that, a certain scepticism arises concerning whether Disney tries to standardise all of their production in order to gain income and wider audience. One of such productions is Marvel Entertainment, a company which focuses on creating superhero movies. Said scepticism formed into a term "Disneyfication of Marvel," which is generally used by core fans of the original superhero genre. This thesis firstly focuses on exact definition of the term disneyfication as a creative approach using available definitions from academic literature. Based on that, it sets concrete components which can be labeled as "Classic Disney." Afterwards, the focus shifts towards two samples of Marvel movies in which mentioned components could be found. First sample is a compilation of three Marvel movies from around early 2000s when the company was still independent. Second sample constitutes of three Marvel movies after the acquisition by Disney. Both are then compared to see if Marvel production could be undergoing disneyfication.

## **Klíčová slova**

Marvel, Disney, disneyfikace, narativ, vliv

## **Keywords**

Marvel, Disney, disneyfication, narrative, influence

## **English Title**

The Disneyfication of Marvel: The Influence of Disney Storytelling on Marvel Studios Movies



## Obsah

Úvod .....	3
1. Vztah Disney a Marvel: stručná historie a akvizice společnosti Marvel Entertainment ...	4
1.1. Marvel .....	4
1.2. Disney.....	5
1.3. Kritické ohlasy a prvotní zmínky o disneyfikaci Marvelu .....	5
2. Disneyfikace vs. disneyizace, „Classic Disney” .....	8
2.1. Konkrétní prvky filmové disneyfikace .....	10
2.1.1. Zjednodušení .....	10
2.1.2. Humor .....	10
2.1.3. Diverzita, inkluze a zpřístupnění .....	11
2.1.4. Feminizace Disney a genderová proměna .....	12
2.1.5. Disney a etnika .....	13
3. Filmová analýza .....	15
3.1. Bezpečí, násilí a dobrá nálada .....	15
3.1.1. Hrdinské souboje .....	17
3.1.2. Dobrá nálada .....	18
3.1.3. Soundtrack Strážců galaxie .....	19
3.1.4. Shrnutí podkapitoly .....	20
3.2. Hlavní postavy, vedlejší postavy a záporné postavy .....	21
3.2.1. Hlavní postavy .....	22
3.2.2. Záporné postavy .....	23
3.2.3. Humorné vedlejší postavy.....	24
3.2.4. Popkulturní reference .....	25
3.2.5. Shrnutí podkapitoly .....	26
3.3. Moderní Disney .....	26
3.3.1. Větší etnická diverzita postav .....	26
3.3.2. Změna pojetí reprezentace žen.....	28
3.3.3. Shrnutí podkapitoly .....	30
4. Shrnutí analýzy .....	31
4.1. Závěrečná poznámka k vývoji MCU v posledních několika měsících .....	32
Závěr .....	33
Summary .....	34
Bibliografie .....	35
Teze bakalářské práce .....	41



## Úvod

Disney patří k největším producentům zábavního obsahu na světě. Společnosti patřící pod značku Disney do průmyslu zasahují v oblastech filmové a dokumentární produkce, sportovních přenosů, zpravodajské tvorby, merchandisingu a to vše doplňuje velké množství zábavních parků po celém světě.<sup>1</sup> Tomu odpovídá i komerční úspěch, jelikož Disney a jejich podružné společnosti si pravidelně přerozdělují okolo třiceti procent tzv. *box-office revenue* neboli výtěžku z návštěvnosti kin.<sup>2</sup> Jednou ze společností, která po roce 2008 přešla pod vlastnictví Disney, je také superhrdinský gigant Marvel Entertainment. Tento přechod zapříčinil mimo jiné navýšení filmové produkce a její sjednocení do projektu obrovských rozměrů s názvem *Marvel Cinematic Universe* (dále jen MCU), který dodnes zahrnuje veškerou tvorbu studií do jednoho propojeného, a hlavně kontinuálního filmového světa. Právě propojenost filmového světa je považována za největší převrat ve vývoji současné populární kinematografie a superhrdinský žánr se díky tomu stal jednou z nejlukrativnějších komodit současného Hollywoodu.<sup>3</sup> Nicméně, společně se sjednocením tvorby z dílen Marvel a kontinuálním růstem její popularity začala pomalu stoupat i kritika, a to především ze strany skalních fanoušků superhrdinského žánru. Zmíněná frustrace pramení z nových tvůrčích rozhodnutí, která se více zaměřují na široké publikum a zisk, čímž se odklánějí od původních komiksových předloh.<sup>4</sup> Právě mezi těmito kritickými proudy pak občas zazní termín „*disneyfikace Marvelu*,” často prostřednictvím neformálních kanálů, jako jsou YouTubové video-eseje, memy či komentáře na sociálních sítích. Akademická sféra se přímému propojení disneyfikace s Marvelem zatím příliš nevěnovala, a vyvstává tak otázka, zda se jedná o opodstatněnou kritiku, nebo se nálepka disneyfikace používá jen jako vyjádření fanouškovského rozčilení nad změnou přístupu, jež nastala po akvizici studií.

---

<sup>1</sup> "Leadership, History, Corporate Social Responsibility." *The Walt Disney Company*. 2020. <[thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses](http://thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses)>. Přístup: 17. března 2023.

<sup>2</sup> Whitten, Sarah. "Disney Accounted for Nearly 40% of the 2019 US Box Office." *CNBC*. 2019. <[www.cnbc.com/2019/12/29/disney-accounted-for-nearly-40percent-of-the-2019-us-box-office-data-shows.html](http://www.cnbc.com/2019/12/29/disney-accounted-for-nearly-40percent-of-the-2019-us-box-office-data-shows.html)>. Přístup: 17. března 2023.

"Walt Disney Studios Closes Out 2022 With 7th Consecutive Year at #1 Globally." *Box Office Pro*. 2023. <[www.boxofficepro.com/walt-disney-studios-closes-out-2022-with-7th-consecutive-year-at-1-globally](http://www.boxofficepro.com/walt-disney-studios-closes-out-2022-with-7th-consecutive-year-at-1-globally)>. Přístup: 17. března 2023.

<sup>3</sup> Beaty, Bart. "Superhero Fan Service: Audience Strategies in the Contemporary Interlinked Hollywood Blockbuster." *The Information Society*. 2016, str. 318–25. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/01972243.2016.1212616>>. Přístup: 17. března.

<sup>4</sup> Tamtéž.

# 1. Vztah Disney a Marvel: stručná historie a akvizice společnosti Marvel Entertainment

## 1.1. Marvel

Marvel Entertainment si v devadesátých letech prošel nelehkou finanční situací. Byznys společnosti se totiž soustředil primárně na komiksovou sféru, sběratelství a hračky. Na počátku devadesátých let tak bylo možné některé komiksy Marvelu zakoupit za desítky tisíc dolarů. Zároveň ale začalo docházet k masivním vlnám tisků nad reálně prodejny náklad a zahlcování komiksových prodejen. Distributoři v reakci začali zakládat nové prodejny. Samotných komiksů tak bylo stále více, jejich kvalita klesala, a aby bylo možné udržet enormní množství prodejen, začala růst také cena komiksů. Nabídka tak mnohonásobně překročila poptávku a se zvýšenými cenami čtenáři prostě ztratili zájem. Trh s komiksy se tak v roce 1993 kompletně rozpadl a zanechal Marvel ve finanční krizi, kvůli které musela společnost vyhlásit bankrot.<sup>5</sup>

Firmu zachránilo až spojení s hračkovým gigantem ToyBiz. Aby mohl být Marvel Entertainment zachráněn, rozhodlo se vedení přeorientovat z komiksového na filmový trh. S cílem vydělat a dostat se z krize, začala společnost pronajímat, či rovnou prodávat, některé své značky. Díky tomu vznikly filmy jako trilogie *Blade* od New Line Cinema, série *X-Men* pod 20th Century Studios (Fox) a trilogie *Spider-Manů* od režiséra Sama Raimiho pod Columbia Pictures (dnes Sony Pictures Entertainment).<sup>6</sup> Druhé dvě zmíněné značky byly studiím prodány.<sup>7</sup> Filmů ale začalo vznikat mnohem více, v průměru až tři ročně pod různými studii.<sup>8</sup> Je tak třeba podotknout, že marvelovská tvorba byla na přelomu tisíciletí dosti nejednotná, jelikož různá studia volila rozličné tvůrčí přístupy. Problém však nastal v tom, že pro Marvel jako takový nebyl tento postup příliš ziskový, jelikož příjmy z pronájmů značek byly nízké a zisky z prodeje pouze jednorázové. Postupně se tak došlo k závěru, že by Marvel měl začít vytvářet superhrdinské filmy sám.<sup>9</sup> Díky tomu tak v roce 2008 vznikl první *Iron Man*, který de facto položil prvotní základy Marvel Cinematic Universe.

---

<sup>5</sup> Last, Jonathan V. "The Crash of 1993." *Washington Examiner*. 4. června 2011. <[www.washingtonexaminer.com/weekly-standard/the-crash-of-1993](http://www.washingtonexaminer.com/weekly-standard/the-crash-of-1993)>. Přístup: 8. dubna 2023.

<sup>6</sup> Wetzel, Charlie, a Stephanie Wetzel. *The Marvel Studios Story: How a Failing Comic Book Publisher Became a Hollywood Superhero*. HarperCollins Leadership, New York. 2020.

<sup>7</sup> Savage, Mark. "Marvel Avenged: From Financial Ruin to the Biggest Film Franchise in History." *BBC News*. 23. dubna 2015. <[www.bbc.com/news/entertainment-arts-32379661](http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-32379661)>. Přístup 8. dubna 2023.

<sup>8</sup> Wetzel, 2020, str. 49.

<sup>9</sup> Tamtéž.

## 1.2. Disney

Disney na druhou stranu procházelo na přelomu tisíciletí jakousi pomyslnou nákupní horečkou. Od devadesátých let až po nákup Marvelu v roce 2009 obohatila společnost Disney své portfolio o celkem čtrnáct nových značek (za zmínku stojí například zpravodajská společnost ABC Network nebo animační studio Pixar). Na Marvel přišla řada v roce 2009. Robert Iger, generální ředitel Disney, píše ve své životopisné knize *The Ride of a Lifetime: Lessons Learned from 15 Years as CEO of the Walt Disney Company*, že Marvel byl v jejich hledáčku už delší dobu společně s Lucasfilms (toto studio bylo odkoupeno záhy po Marvelu v roce 2012). Atraktivita značky Marvel prý spočívala hlavně v nepřeberném množství licencovaných charakterů a možnostech oslovit větší množství dospívajících, hlavně chlapců.<sup>10</sup> Iger zároveň přiznává, že Disney odkoupení Marvelu zvažovala již dříve, ale část vedení tento návrh zprvu zamítla. Důvodem mělo být, že Marvel a jeho tvorba se jevila některým členům vedení jako příliš drsná a mohla by poškodit dobré jméno značky, která se orientuje primárně na family-friendly obsah.<sup>11</sup> I přes prvotní námitky byla ale společnost Marvel Entertainment odkoupena v roce 2009 za čtyři miliardy amerických dolarů.

## 1.3. Kritické ohlasy a prvotní zmínky o disneyfikaci Marvelu

Již v době okolo akvizice se zvedla silná vlna kritiky přicházející zejména z užšího jádra fanoušků superhrdinského žánru. Právě v tomto období se poprvé začalo objevovat slovní spojení “*disneyfikace Marvelu*.” Ač byl původní celospolečenský přístup k tématu akvizice Marvelu společností Disney poměrně neutrální, reakce těch nejzapálenějších byla zřejmě tak silná, že samotné Disney na kritiku disneyfikace muselo reagovat. V rámci akvizice Marvel Entertainment reagoval na ohlasy sám již zmíněný generální ředitel Disney Robert Iger, který ujišťoval fanoušky, že Disney chce nechat Marvelu víceméně samostatný prostor a k žádné disneyfikaci docházet nebude. Akvizice Marvelu měla dle jeho slov napomoci k oslovení širších publik skrze odlišné kanály.<sup>12</sup> Toto by se dalo považovat za první vlnu fanouškovského odporu vůči akvizici Marvelu společností Disney.

---

<sup>10</sup> Iger, Robert. *The Ride of a Lifetime: Lessons Learned From 15 Years as CEO of the Walt Disney Company*. Random House, New York. 2019, str: 152-173.

<sup>11</sup> Tamtéž, str.155-156.

<sup>12</sup> Gerage, Alexander. “Disney CEO Bob Iger: No 'Disneyfication' of Marvel.” *Collider*. 11. září 2009. <<https://collider.com/disney-ceo-bob-iger-no-disneyfication-of-marvel/>>. Přístup: 23. ledna 2023.

Pomyslnou druhou vlnu můžeme sledovat v posledních letech. Jako začátek nového nárůstu odporu lze označit konec takzvané třetí fáze MCU<sup>13</sup> a zakončení tzv. ságy Infinity (filmy *Avengers: Endgame* (2019) a *Spider-Man: Daleko od domova* (2019)).<sup>14</sup> Díky nárůstům neformálních komunikačních kanálů (především sociálních sítí jako Facebook, Reddit, YouTube apod.), kde mohou fanoušci své názory snadno sdílet a které jsou veřejně přístupné, lze rozhořčení lépe zmapovat a popsat.<sup>15</sup>

V první řadě se nejčastěji objevuje kritika, že Marvel pod vedením Disney vydává stále více standardizovaného obsahu.<sup>16</sup> Pro srovnání: napříč jedenácti lety (od prvního Iron Mana v roce 2008 po uzavření třetí fáze v roce 2019) vyprodukoval Marvel celkem dvacet tři filmů a devět seriálů (ne všechny byly součástí příběhového MCU). Na další tři fáze mezi lety 2021 až 2026 je oznámeno nebo již vyšlo celkem sedmnáct snímků a třináct seriálových adaptací na platformě Disney+,<sup>17</sup> což je obdobné množství obsahu za téměř poloviční dobu. Toto nepřeborné množství produkovaného obsahu se pak spojuje také s termínem „*superhero fatigue*” neboli superhrdinská únava a jde o vyjádření divácké únavy právě nad konstantním přísunem obsahu se supehrdinskou tematikou.<sup>18</sup>

Dalším velkým tématem je kritika konkrétních lidí ve vedení Marvelu. V hledáčku se nejčastěji objevuje producent Kevin Feige (prezident Marvel Studios a šéf projektu Marvel Cinematic Universe) nebo bývalá ředitelka Marvelu Victoria Alonso. Kritika nezřídka směřuje také za hranice Marvelu, často tak míří přímo na samotného ředitele Disney Boba Igera nebo ředitelku Lucasfilms Kathleen Kennedy. Kritika se v některých

---

“D23 Expo: Bob Iger on Marvel Deal and Captain EO.” *ComingSoon.net*, 10. září. 2009.

<[www.comingsoon.net/movies/news/58997-d23-expo-bob-iger-on-marvel-deal-and-captain-eo](http://www.comingsoon.net/movies/news/58997-d23-expo-bob-iger-on-marvel-deal-and-captain-eo)>. Přístup: 23. ledna 2023.

<sup>13</sup> MCU se kreativně rozděluje na několik celků tzv. fáze, které dávají širší příběhový rámec a spojují jinak samostatné filmy do jednoho propojeného celku.

<sup>14</sup> Sandwell, Ian, Chris Longridge. “Marvel’s ‘Phases’ Explained: What Is Phase 4? What Happened in Phase 2?” *Digital Spy*, 24. července 2022. <[www.digitalspy.com/movies/a871567/marvel-phase-4-3-2-1-mcu](http://www.digitalspy.com/movies/a871567/marvel-phase-4-3-2-1-mcu)>. Přístup: 13. dubna 2023.

<sup>15</sup> Na humorné memy lze občas narazit například na Redditu pod r/marvel. Problematiku MCU a Disney dobře popisuje také YouTubový kanál Captain Midnight. Tematiku disneyfikace Matvelu lze hledat i ve fanouškovských skupinách jiných značek, např. Star Wars.

<sup>16</sup> Life Is A Story. “How Disney Plus Crushed the MCU and the Multiverse (Literally).” *YouTube*, 26. března 2023. <[www.youtube.com/watch?v=9qfioVFUp9g](http://www.youtube.com/watch?v=9qfioVFUp9g)>. Přístup: 13. dubna 2023.

Je třeba podotknout, že i komiksy jsou standardizovaným produktem určeným pro masová publika, což může vést k otázce, zda jeden standardizovaný žánr nezačal přebírat prvky jiného.

<sup>17</sup> Marvel Entertainment. *The Official Site for Marvel Movies, Characters, Comics, TV*. <[www.marvel.com](http://www.marvel.com)>. Přístup: 24. března 2023

<sup>18</sup> Seoul-Oh, Ron. “Superhero Fatigue Threatens Marvels Multiverse Saga.” *The Ringer*. 23. února 2023. <[www.theringer.com/marvel-cinematic-universe/2023/2/23/23610103/marvel-studios-phase-5-quantumania-multiverse-saga-superhero-movie-fatigue](http://www.theringer.com/marvel-cinematic-universe/2023/2/23/23610103/marvel-studios-phase-5-quantumania-multiverse-saga-superhero-movie-fatigue)>. Přístup: 13. dubna 2023.

případech proměňuje až v nenávistné slovní útoky, ale při střízlivém pohledu odpůrci vyčítají nucenou diverzifikaci<sup>19</sup> a odklon od původních předloh za účelem zpřístupnění a zisku.<sup>20</sup>

Zmíněné rozhořčení “skalního jádra“ fanoušků dává podnět k pokusu zjistit, zda samotný filmový obsah marvelovských filmů probíhá procesem disneyfikace, nebo je termín nadužíván a jedná se spíše o vyjádření frustrace, že se jejich oblíbená značka ubírá jiným směrem, než by si představovali. Samotná disneyfikace je coby termín v neformálním prostředí často ohýbána či využívána jako nálepka, a je proto třeba si ji nejprve formálně definovat.

---

<sup>19</sup> Viz kapitola 2.

<sup>20</sup> Nerdrotic. “Marvel in PANIC Mode! Disney Is a Dumpster Fire.” *YouTube*. 31. března 2023. <[www.youtube.com/watch?v=smGk\\_\\_qbP4Y](http://www.youtube.com/watch?v=smGk__qbP4Y)>. Přístup: 13. dubna 2023.

## 2. Disneyfikace vs. disneyizace, „Classic Disney”

Slovníkové označení výrazu disneyfikace popisuje výraz jako proměnu, v tomto případě entertainmentu, na jednoduchý, nezávadný a snadno stravitelný obsah.<sup>21</sup> Často se také spojuje s “disneyizací,” a byť jsou oba termíny do určité míry zaměnitelné, velmi záleží na jejich interpretaci.

Disneyizace podle níže uvedené definice popisuje spíše ekonomický vztah. Hlavní předlohou pro původní termín není Disneyovský film, ale Disneyho koncept zábavních parků. Sociolog Alan Bryman sice nebyl první, kdo fenomén zmínil, nicméně věcně disneyizaci oddělil od disneyfikace a popsal ji jako globální trend, vliv fungujících principů komerčních institucí na aspekty západní společnosti a prezentoval ji jako pomyslnou nástupkyni mcdonaldizace.<sup>22</sup> Disneyizaci pak definuje celkem čtyřmi kategoriemi:

- 1) Tematizace: firma či podnik je tematicky dekorován, což je typické pro americká kasina, “zážitkové” restaurace, zábavní parky a často i pro franšízy.
- 2) Hybridní spotřeba: podniky, které se specializují v určitém odvětví, implementují i jiné prvky pro udržení zákazníků v jejich prostorech (např. restaurace v Disneylandu nebo v Ikea – či rozšíření sortimentu firmy mimo původní zaměření, např. rozšíření sortimentu firmy Alza do oblasti drogerie a hraček).
- 3) Performativní práce: zaměstnanci nevykonávají pouze službu zákazníkovi, ale i entertainment (např. kostýmované hostesky v Hooters, obsluha ve středověkých krčmách či v jiných zážitkových restauracích).
- 4) Merchandising: záplava doplňkových reklamních či se značkou jinak spojených produktů (hlavně hraček, ale i oblečení, sponsoring sportovních událostí apod.).<sup>23</sup>

Disneyizace se tak v této interpretaci zaměřuje spíše na společnost jako celek, nikoliv na přímý vliv společnosti Disney na své produkty.

Termín disneyfikace naproti disneyizaci cílí spíše na kulturní obsah, pokud nejsou názvy rovnou zaměňovány. V dnešní době se o ní v tomto odvětví mluví ve spojitosti s vlastněnými studii jako Pixar, Lucas Arts, nebo právě Marvel Studios, a to hlavně mezi

---

<sup>21</sup> “Disneyfication.” *The Merriam-Webster.com Dictionary*. <[www.merriam-webster.com/dictionary/Disneyfication](http://www.merriam-webster.com/dictionary/Disneyfication)>. Přístup: 23. ledna 2023.

<sup>22</sup> Bryman, Alan. *The Disneyization of Society*. Thousand Oaks, SAGE Publications. 2004, str. 1-15.

<sup>23</sup> Tamtéž.

fanoušky a kritiky. Na disneyfikaci se upozorňovalo už v šedesátých letech minulého století, a to v kontextu původní tvorby Disney a jejího vztahu k pohádkovým předlohám. Kvalitní definici vypracoval například filmový kritik a autor kritického životopisu Walta Disneyho Richard Schickel, který fenomén popsal jako tvůrčí proces, při kterém nezáleží na druhu a unikátnosti předlohy, kterou studio zpracovává. Výsledná adaptace totiž kvůli cíleným kreativním rozhodnutím postrádá svou původní individualitu.<sup>24</sup> Jako příklady pak často slouží původní adaptace disneyovských pohádek jako Pinocchio či Malá mořská víla, které jsou ve výsledku úplně jiné příběhy než jejich původní předlohy. Právě zmíněná Malá mořská víla může fungovat jako dobrý příklad. Původní Andersenova verze je vcelku pochmurný příběh s tragickým koncem. Mimo to také řeší témata křesťanství, rodiny a sexuální touhy.<sup>25</sup> Oproti tomu disneyovská adaptace je o poznání veselejší, mírumilovnější a hlavně přístupnější.<sup>26</sup> Ariel tak na konci příběhu místo smrti najde lásku a složitá křesťanská témata se z příběhu vytráčí úplně. Disneyovská adaptace je tak okleštěná o ta nejvýznamnější dospělá témata, ale díky tomu nabytá přístupnost a srozumitelnost ji činí velmi populární pro standardní rodinné prostředí, jelikož působí bezpečněji.

A právě tato konkrétní interpretace disneyfikace cílí přímo na Disney a jejich tvorbu.

V dnešní době vzniká skepse, zda Disney jakožto mediální gigant nevyužívá svého vlivu ke standardizaci mediálních produktů svých již zmíněných studií (tedy prolíná svůj vliv mimo svá domácí studia do dalších vlastněných produkcí). Tyto pochyby ještě umocňuje fakt, že konkrétně Marvel Studios jsou momentálně nejvýdělečnější značkou v současném Hollywoodu.<sup>27</sup> Jak již bylo popsáno, samotná společnost Disney ústy svého generálního ředitele Roberta Igera kritiku ohledně disneyfikace vnímá, reflektuje a v zásadě odmítá.<sup>28</sup>

V souhrnu se tak disneyfikace (potažmo disneyizace) dá definovat jako standardizovaný kreativní či ekonomický proces kontroly, zjednodušování a zpřístupňování produktu za účelem oslovení co nejširšího publika dle souhrnných definic Schickela a Wasko.

---

<sup>24</sup> Schickel, Richard. *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*. Simon and Schuster, New York. 2019, str. 213.

<sup>25</sup> Mortensen, Finn Hauberg. "The Little Mermaid: Icon and Disneyfication." *Scandinavian Studies*. 2008, str. 437-454. *JSTOR*, <http://www.jstor.org/stable/40920822>. Přístup: 23. ledna 2023.

<sup>26</sup> Wasko, Janet. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy. 2nd edition*. Cambridge, Polity Press, 2020.

<sup>27</sup> Archer, Neil. *Twenty-First-Century Hollywood: Rebooting the System*. Str. 27-52. Columbia University Press, 2019. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/10.7312/arch19159>>. Přístup: 26. ledna 2023.

<sup>28</sup> Gerage, 2009.

## **2.1. Konkrétní prvky filmové disneyfikace**

Představme si nyní několik klíčových prvků filmové disneyfikace, které se mohou objevit v analyzovaných filmech ve třetí kapitole této práce. Nejde o kompletní výčet, ale souhrn těch, které by se mohly objevovat nejčastěji.

### **2.1.1. Zjednodušení**

Kritici někdy popisují disneyfikaci jako proces zjednodušování děje či některých jeho vedlejších témat.<sup>29</sup> V původních disneyovských pohádkách je tento princip lehce rozeznatelný (v rámci žánrů pohádek pro děti i pochopitelný). U novějších snímků by se takové zjednodušování prokazovalo mnohem hůře, jelikož předloha často vůbec neexistuje, nebo je modernější než Disney samotné a již od počátku se řídí klasickou narativní strukturou hollywoodského filmu, kterou Disney již využívá.<sup>30</sup> Zjednodušení může být výrazné zejména v tvorbě jejich ostatních studií pro dospívající až dospělé. Samotná disneyovská nástavba na klasický hollywoodský styl vyprávění se pak označuje jako "Classic Disney."<sup>31</sup> Superhrdinské filmy samy od sebe často postupují podle klasického hollywoodského narativu, proto bývají velmi snadno uchopitelné a již samotné komiksové předlohy často bývají standardizovaným obsahem. Právě proto mohou být takové filmy pro Disney lukrativní, jelikož disneyovská produkce má s tímto stylem obrovské zkušenosti.

### **2.1.2. Humor**

Humor provází Disney již od jeho počátků. Nejdříve v podobě němých groteskních skečů, později verbálně.<sup>32</sup> Právě verbální humor je prominentní i dnes a je klíčovým prvkem disneyovského narativu nejčastěji skrze vedlejší postavy.<sup>33</sup> V pohádkách Disney je často humor koncentrován skrze konkrétní postavu: Mulan doprovází humorný drak Mushu, Krásku a zvíře doplňuje duo Hodin a Svícnu. Marvelovky na přelomu tisíciletí často takovou postavu postrádají (srov. Blade či trilogie Spider-Manů). V pozdějších se pak buď začínají objevovat (Iron Manův Happy, Shang-Chiho sestra Xailing, kterou dokonce hraje stand-up komička Awkwafina), nebo humor protěžují přímo jako jedno z témat filmu (Ant-Man, Strážci galaxie, poslední dva díly Thora).

---

<sup>29</sup> Atkinson, Colin. "Security politics and techno-securitisation in Star Wars: from the Fall of the Jedi to the Reign of the Empire". *Contemporary social science*. 2022, str. 501-516. Přístup: 27 ledna 2023.

Mortensen, str. 437-454

<sup>30</sup> Wasko 2020, str. 122.

<sup>31</sup> Tamtéž.

<sup>32</sup> Schickel, 2019, str. 235.

<sup>33</sup> Wasko 2020, str. 5, str. 122.



### 2.1.3. Diverzita, inkluze a zpřístupnění

Toto jsou v současné době pro Disney klíčové prvky. Zpočátku se Disney v rámci diverzity orientovalo na různé vysílací platformy, tedy přechod z kina na televizi a otevření se tak novému publiku v rámci USA.<sup>34</sup> Dnes už se orientuje na publika světová, různá etnika, pohlaví a kultury. Proto se obsah snaží diverzifikovat jak skrze postavy (jejich gender, etnika a rasy), ale také skrz styly (vážné, komické, patriotické, epické apod.) Z toho důvodu spustilo i vlastní kampaň s názvem *Disney Impact*, v rámci které oslavuje diverzitu a předesílá, že diverzifikace je pro společnost Disney důležitá v rámci obsahu, zaměstnanců, ale hlavně oslovení různých publik.<sup>35</sup> S tím se pojí i přístupnost: Bob Iger v prohlášeních společnosti z let 2011 a 2012 popisuje, že jejich hlavním cílem od jeho nastoupení v roce 2005 i pro léta nadcházející je tvorba rodinného obsahu.<sup>36</sup> V tomto případě pravděpodobně nejde o žádné překvapení, jelikož Disney se na dětskou a rodinou tvorbu zaměřovalo již od počátků. Důkazem toho může být i fakt, že pouze zlomek jejich vlastní produkce nebo produkce vlastněných studií, obdrželo "R rating" či vyšší od Motion Picture Association (MPA), tedy hodnocení přístupnosti od sedmnácti let (*Prey* nebo série *Kingsman*).<sup>37</sup> Co se Marvelu týče, tak od doby akvizice žádný film z produkce přímo Marvel Studios neobdržel vyšší hodnocení než PG-13; výjimkou jsou filmy *Deadpool*, *Deadpool 2* a *Logan*, která ale produkovala jiná studia.

---

<sup>34</sup> Tamtéž

<sup>35</sup> "Diversity and Inclusion." *Disney Social Responsibility*, 5. ledna 2023. <[impact.disney.com/diversity-inclusion](https://impact.disney.com/diversity-inclusion)>. Přístup: 23. ledna 2023.

<sup>36</sup> The Walt Disney Company. *Fiscal Year 2012 Annual Financial Report and Shareholder Letter*. 2013. <<https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2015/10/2012-Annual-Report.pdf>>. Přístup: 23. ledna 2023. The Walt Disney Company. *Fiscal Year 2011 Annual Financial Report and Shareholder Letter*. 2012. <<https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2015/10/2012-Annual-Report.pdf>>. Přístup: 23. ledna 2023.

<sup>37</sup> "Films by Film Rating." *Disney Wiki*, <[disney.fandom.com/wiki/Category:Films\\_by\\_film\\_rating](https://disney.fandom.com/wiki/Category:Films_by_film_rating)>. Přístup: 23. ledna 2023.

#### 2.1.4. Feminizace Disney a genderová proměna

Disney se již od počátku své tvorby potýká s genderovou stereotypizací, a to jak mužských, tak ženských rolí.<sup>38</sup> Přestože část této stereotypizace stále přetrvává, již jsou patrné probíhající změny v přístupu k tématu. Jako příklad se dá uvést vývoj klasických disneyovských princezen. Ty byly zpočátku (přibližně do druhé poloviny 90. let) vyobrazovány jako krásné modelky a zasněné dívky, které touží hlavně po lásce, v konkrétních případech také vyobrazující etnické stereotypy.<sup>39</sup> Postupem času se hrdinky přetvořily v samostatné postavy, často i ve vůdcovských rolích (např. královna Elsa), které mají i jiné cíle než pouze být zachráněny svými nastávajícími protějšky (archetyp dámy v nesnázích) a míří na vlastní cíle mimo genderový bias.<sup>40</sup> Pokud jde o mužské postavy, jejich přítomnost je víceméně neměnná a stejně tak jejich role. Nejčastější katarzí disneyovských filmů je nyní, stejně jako dříve, nalezení pravé lásky, která má většinou formu heterosexuálního vztahu.<sup>41</sup>

Vývoj jako u Disney lze sledovat u ženských postav v rámci MCU. Nejprve došlo k nárůstu ženských postav, později se z nich začaly stávat ústřední protagonistky samostatných filmů a seriálů (Black Widow, Captain Marvel, Scarlet Witch), a vedle toho i jejich role. Z vedlejší postavy v roli klasické *damsel in distress* se vypracovávají do rolí právě samostatných hrdinek i mimo hlavní postavy. Jako příklad se dá použít Spider-Manova přítelkyně Mary Jane. V trilogii z nultých let od režiséra Sama Raimiho je Mary Jane Spider-Manovou největší slabinou, neboť ji musí v každém díle zachraňovat ze spárů padouchů. Oproti tomu v nejnovější trilogii v rámci MCU zastává roli inteligentního parťáka a v několika případech by se bez ní Spider-Man neobešel. Lehce je pozměněn i název postavy. Z původní Mary Jane Watson je nyní Michelle Jones-Watson, v titulcích vedená známěji jen jako "MJ." Pro snadnější rozlišování postav bude na novou adaptaci postavy odkazováno stejně.

---

<sup>38</sup> Ji, Jiaxin. "Analysis of Gender Stereotypes in Disney Female Characters." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development*. 29. listopadu 2021. <<https://www.atlantis-press.com/proceedings/iclahd-21/125964857>>. Přístup: 26. ledna 2023.

<sup>39</sup> Manaworapong, Pimpatchanok, Neil Evan, Jon Anthony Bowen. "Language, Gender, and Patriarchy in *Mulan*: A Diachronic Analysis of a Disney Princess Movie." *Humanities and Social Sciences Communications*. 2022. <<https://doi.org/10.1057/s41599-022-01244-y>>. Přístup: 23. ledna 2022

<sup>40</sup> Muir, Robyn. "Into the Unknown: Using facet methodology to explore the Disney Princess" Phenomenon. *Methodological Innovations*. 2022, str. 127–141. *Sage Journals*. <<https://doi.org/10.1177/20597991221090453>>. Přístup: 26. ledna 2023.

<sup>41</sup> Wasko, 2020, str. 150.

Kromě žen si vývojem svých rolí procházejí také muži. Žánrový kritik Terence McSweeney poukazuje na vývoj bílých heterosexuálních mužských hrdinů v pozdějších fázích MCU. Za příklad uvádí Petera McQuilla (Strážci galaxie) a Scotta Langa (Ant-Man), kteří kromě stereotypních rolí hlavních hrdinů vykazují také jiné charakterové prvky. McQuilla trápí primárně nevyrovnanost se ztrátou matky, Lang se zase musí vyrovnat s rolí špatného otce.<sup>42</sup> Tato velmi citlivá témata byla pro MCU novinkou a jedním z prvních kroků k diversifikaci témat a polidšťování hlavních hrdinů. Častěji a jasněji se začíná objevovat kontrast drsný hrdina vs. křehká osoba. Tato dynamika existovala již dříve (např. Spider-Man, Superman), ale nyní začíná být častější. U ženských postav naopak citové prvky mizí (jsou vnímány jako slabost) a upřednostňují se silné stránky.

### 2.1.5. Disney a etnika

Disney často využívá rozličné světové kultury jako pozadí pro své příběhy. Zejména jeho starší snímky jsou ale v současné době (opět) kritizovány kvůli stereotypizaci etnik. Hlavní hrdinové a hrdinky často vystupují s typickými rysy převážně bílých Američanů, etnické rysy pak spadají jako vlastnosti na role vedlejší často v rámci humorných prvků a akcentu, kterým vedlejší postavy mluví.<sup>43</sup> Největším příkladem může být disneyovská adaptace Aladina, ať už jeho filmová verze z roku 1992, nebo další například muzikálové nástavby, která bývá nejostřejšími kritiky z tohoto hlediska označována až za rasistickou.<sup>44</sup> Jde sice o okrajovou, nicméně validní kritiku, a není proto divu, že se Disney snaží svou reputaci postupně napravovat, a to důmyslnější tvorbou nového obsahu, jelikož dle jejich tvrzení nechtějí (americké) minority misreprezentovat.<sup>45</sup> Právě marvelovské prostředí může být pro tento účel dosti tvárné, jelikož v souboru hrdinů, které univerzum nabízí, lze snadno najít postavy, které vycházejí z etnických předloh (Black Panther, Shang-Chi, Moon Knight, Eternals a další), a právě jim bývá v rámci MCU dáván v poslední době větší a větší prostor. Některé tyto snímky slaví i značný úspěch. Například zmíněný Black Panther (2018) byl oceněn hned třemi Oscary<sup>46</sup> a Shang-Chi (2021) se těší velké oblibě asijských komunit po

---

<sup>42</sup> McSweeney, Terence. *Avengers Assemble!: Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. Columbia University Press. 2018. str. 167-185.

<sup>43</sup> Sharma, Manisha. "Chapter Seven: Disney and the Ethnic Other: A Semiotic Analysis of American Identity." *Counterpoints*. 2016, str. 95–107. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/45157189>>. Přístup 27. ledna 2023.

<sup>44</sup> Marzolph, Ulrich. "Aladdin Almighty: Middle Eastern Magic in the Service of Western Consumer Culture." *Journal of American Folklore*. 2019, str. 275. *Gale Literature Resource Center*, <[link.gale.com/apps/doc/A675873142/GLS?u=karlova&sid=bookmark-GLS&xid=1ff7d038](http://link.gale.com/apps/doc/A675873142/GLS?u=karlova&sid=bookmark-GLS&xid=1ff7d038)>. Přístup 27. ledna 2023.

<sup>45</sup> Wasko, str. 150.

<sup>46</sup> "Black Panther." *IMDb*, <[www.imdb.com/title/tt1825683/awards](http://www.imdb.com/title/tt1825683/awards)>. Přístup: 27. ledna 2023.

celém světě, přestože přímo v Číně byl cenzurou zablokován.<sup>47</sup> Ne veškerá současná obsazením diverzní tvorba Marvel Studios se setkává s takovým úspěchem. Například *Eternals* (2021), jejichž pozadí je založeno především na indických, sumerských a řeckých legendách, jsou považovány za jeden z nejhorších snímků studia Marvel. Na serveru Rotten Tomatoes je to jediný Marvel film, který získal štítek "Rotten," který označuje souhrn hodnocení kritiků pod 50 %.<sup>48</sup>

Všechna výše uvedená témata se nějakým způsobem přímo dotýkají produkce Disney. Je také zřejmé, že Disney svou tvorbou silně odráží dobové trendy a reflektuje populární společenská témata ve svých agendách, ať už z vlastní vůle nebo na popud kritiky. V rámci svých projektů a prohlášení se zavazuje k tvorbě určitého typu rodinného obsahu. Jaké jsou konkrétní příklady této reflexe, se pokusí zodpovědět následující strany práce.

---

<sup>47</sup> Mogul, Rhea. "Marvel's 'Shang-Chi' Was Made With China in Mind. Here's Why Beijing Doesn't Like It." *NBC News*, 3. října 2021, <[www.nbcnews.com/news/china/marvel-s-shang-chi-was-made-china-mind-here-s-n1280571](http://www.nbcnews.com/news/china/marvel-s-shang-chi-was-made-china-mind-here-s-n1280571)>. Přístup: 27. ledna 2023.

<sup>48</sup> "All 30 Marvel Movies Ranked: See MCU Movies by Tomatometer." *Rotten Tomatoes*, editorial.rottentomatoes.com/guide/all-marvel-cinematic-universe-movies-ranked. Přístup: 27. ledna 2023.

### 3. Filmová analýza

Pro dokázání, zda novodobé filmy z dílen Marvelu procházejí disneyfikací, si nejprve načrtneme konkrétní prvky, které jsou pro Disneyho filmy typické. Následné srovnání pak bude probíhat mezi filmy ze začátku tisíciletí, kdy Marvel byl samostatnou společností a práva na své filmy pouze prodával, či pronajímal, a výběrem filmů z pozdějších fází Marvel Cinematic Universe, kdy už byla společnost pod pomyslnou taktovkou Disney. Zohledněno bude také několikaleté okno zhruba pěti let od akvizice, aby byl dopřán dostatečný odstup a nová tvůrčí rozhodnutí měla šanci se do tvorby promítnout. Časové zápisy a odkazy na scény jsou uváděny ve formátu (00:00:00) a odráží vždy začátek scény, konec zapisován není. Analytická část bude rozdělena celkem na tři části. První se zabývá prvky, které jsou pro Disney typické již řadu let, druhá se věnuje postavám a třetí reflektuje prvky, ke kterým se Disney zavazuje v rámci svých zásad a přístupů k tvorbě diverzního rodinného obsahu v posledních desetiletích. Rozebírané filmy jsou: *Blade* (1998), *X-Men* (2000), *Spider-Man 2* (2004), *Strážci galaxie* (2014), *Black Panther* (2018) a *Spider-Man: Daleko od domova* (2019). Výběr filmů není náhodný. První tři zmíněné filmy zastupují vzorek z doby před akvizicí Marvelu, zbylé tři jsou reprezentace Marvelu již pod společností Disney. *Blade* a *Black Panther* představují etnického protagonistu, *Spider-Man* jsou různé adaptace stejného hrdiny a *Strážci galaxie* si pohrávají s týmovou dynamikou, stejně jako *X-Men*, a zdánlivě tak protěžují více protagonistů. Výběr filmů před akvizicí bude souhrnně nazýván jako první vzorek a trojice novějších filmů jako vzorek druhý.

#### 3.1. Bezpečí, násilí a dobrá nálada

Jak již bylo nastíněno v kapitole o disneyfikaci, žádný z novodobých počinů Marvelu zatím nepřesáhl věkové hodnocení PG-13. Tak tomu ale nebylo vždy, jelikož před akvizicí produkovala marvelovky různá studia a různil se tím i přístup k násilí. Disneyovské vyobrazení násilí je typicky přímé, zpravidla vyvolávané pouze zápornou postavou, která jediná kazí jinak dokonalý svět. Násilí ale není explicitně krvavé a brutální, jelikož taková forma by se neslučovala s family-friendly politikou Disney.<sup>49</sup> Kromě přímého násilí záporné postavy lze najít jiné formy jen těžko. Výjimkou jsou občasné ženské kolektivy, které mohou

---

<sup>49</sup> Brode, Douglas. Shea T. Brode. *It's the Disney Version!: Popular Cinema and Literary Classics*. Rowman & Littlefield Publishers, 2016. *EBSCOhost*, <search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=nlebk&AN=1217642&lang=cs&site=ehost-live&scope=site>. Přístup: 25. března 2023. Zejména str. 96 a termín "family-friendly action."

ostrakizovat hlavní hrdinku např. pro její krásu (příkladem může být Popelka).<sup>50</sup> Definici násilí v Disneyho pohádkách se dá také říkat “family-friendly akce,<sup>51</sup> tedy vyobrazení akčních scén bez prvků, které by z nich dělaly brutální zážitek (krev, přílišná explicitita a důraz na bolest). Vynecháním těchto znaků z bojových pasáží lze získat nižší MPA hodnocení, což je klíčové pro přístupnost snímku. Tento bezpečný přístup dává v dětských pohádkách smysl z pochopitelných důvodů. V superhrdinském žánru ale násilí bývá ústředním prvkem, protože bez fantastických rvaček by filmy postrádaly napětí a minimálně také vyvrcholení, jelikož záporná postava je téměř vždy poražena v dramatickém závěrečném souboji. Padouch také dává násilím najevo svou sílu a nastavuje tak rizika pro hlavního hrdinu. Ohrožení života kladného hrdiny navíc umožňuje snadnější získání diváckých sympatií. Bojové scény také bývají často předimenzované, aby vyvolávaly epický dojem. Konvenční souboje proto nedávají smysl, jelikož by bitvy byly příliš krátké a mimo jiné také o poznání brutálnější.

V tomto ohledu ze všech srovnávaných filmů jednoznačně vede *Blade*. Tvůrčí pojetí filmu se vůbec nebrání explicitnímu zobrazování násilí a jako jediný z celého vzorku je hodnocen za základě MPA označením R pro silné násilí, vulgarismy a sexualitu.<sup>52</sup> Hned v úvodní scéně (00:03:06) se v upířském klubu spustí z protipožárních ostříkovačů u stropu potoky krve. Samotný *Blade* pak své upířské nepřátele likviduje poměrně nevybíravým způsobem. Pro ilustraci: ve stejné scéně se *Blade* pokusí upálit vedlejšího poskoka Quinna, jehož zohavené tělo je pak detailně vyobrazeno hned v následující scéně v nemocnici (00:11:01). V celém filmu je také hned několik scén mučení, ať už *Bladeova* mentora Whistlera (01:02:52), nebo odpudivé strážkyně archivů Pearl, kterou *Blade* se svou společnicí Karen upálí UV svítlnou (00:47:36). *Blade* obecně svůj arzenál komponuje tak, aby jeho nepřátelé hodně trpěli. Příkladem může být i sérum, po kterém upíři vybuchnou (01:24:15). Na druhou stranu se spousta nepřátel jednoduše promění v prach bez kapky krve. Ta se nejčastěji objevuje až v momentě, kde je upírem někdo pokousán, za to ale ve velkém množství (00:13:20), což signalizuje ohrožení napadené osoby.

Oproti ostatním filmům v tomto směru *Blade* vybočuje, a to jak ve srovnání s filmy z MCU, tak proti všem ostatním z prvního vzorku. V ostatních filmech tak vznikají na pohled

---

<sup>50</sup> Coyne, Sarah M., and Emily Whitehead. “Indirect Aggression in Animated Disney Films.” *Journal of Communication*. June 2008, str. 382–95. *EBSCOhost*, <<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00390.x>>. Přístup: 25. března 2023.

<sup>51</sup> Brode, str. 96.

<sup>52</sup> “*Blade* (1998),” *IMDb*, <[www.imdb.com/title/tt0120611/parentalguide?ref\\_=tt\\_ov\\_pg](http://www.imdb.com/title/tt0120611/parentalguide?ref_=tt_ov_pg)>. Přístup: 27. března 2023.

absurdní situace. Příkladem mohou být hned dvě scény ze Spider-Mana. V první přijde o život manželka doktora Octavia, kterou probodají skleněné střepy (00:33:16), následně záběry ale vyobrazují její tělo beze stop poškození. V druhé scéně se snaží lékaři oddělit Octaviova chapadla od doktora samotného, ten je ale překvapí a všechny zlikviduje (00:40:00). Scéna využívá hororových prvků (jako close-up záběry na vyděšené lékaře a končetiny v křečích), Octavius s lékaři různě pohazuje a přelamuje jim těla. Celá scéna je tedy poměrně explicitní ve vyobrazení násilí, ale bez kapky krve. Nutno podotknout, že novější filmy se obdobným projevům násilí nevyhýbají, jen jej lépe zakrývají buď pomocí kamery, nebo střihu. Když Ronan, hlavní záporná postava Strážců galaxie, mučí v úvodních minutách filmu svého vězně (00:13:18), kamera zabírá spíš jeho obličej, aby bylo vězněvo utrpení vidět jen skrze expresivní výrazy. Když ho v závěru scény Ronan popraví svým kladivem (roztříští mu lebku), je záběr na poslední chvíli střihnut na další scénu.

### **3.1.1. Hrdinské souboje**

Naprostě klíčové je také vyobrazení násilí v soubojích mezi hrdiny a padouchy. Jejich konfrontace je ústředním narativním prvkem a v superhrdinském žánru hrají prim. Mimo Bladea jsou ale souboje téměř bez krve. Hrdinové buď používají zbraně, které nepřátele vypaří (př. Strážci galaxie: 01:26:10), bojují nějakým neobvyklým způsobem, nebo mají odolné obleky, které je chrání před poškozením. Některé souboje tak mohou postrádat napětí, když postavy nenesou známky poškození. Tyto situace nezřídka bývají dotaženy až do absurdna. Spider-Mana (2019) tak může srazit vlak (01:21:45) nebo rozdrtit auto (01:43:01), aby se posléze oklepal a pokračoval v souboji. Výjimky se napříč filmy ale objevují, a to v jednom velmi konkrétním případě: ve Spider-Manovi (2004) a Black Pantherovi (2018) se na hrdinech při soubojích mohou objevovat oděry a povrchová zranění. Ve Spider-Manově případě se tak děje v momentě, kdy má Octavius navrch a hrdina čelí zdánlivé porážce těsně před závěrem konfrontace (01:33:57). Obdobně to funguje i v Black Pantherovi, a to dokonce dvakrát, vždy při rituálním souboji iniciace nového krále. Při druhém souboji je dokonce zdánlivě zabit (01:16:47), aby se potom mohl vrátit posílen a motivován zneškodnit svého rivala. Ostatní souboje jsou ale bez krve. Závěrečná bitva Black Panthera by se dala pojmout jako občanská válka, kdy proti sobě stojí pouze Wakand'ané. I přes pokročilé a vražedné zbraně národa není v bitvě vyobrazena téměř žádná smrt. Jediný, kdo může podřezávat a vraždit, je sám záporák Killmonger, protože on je zlý, ostatní jsou jím pouze zmanipulovaní. Bitvy se účastní také bojovníci jednorožci, kteří

sice představují překážku, zneškodnit je zabitím by ale bylo špatné, protože jednorožci jsou ohrožená zvířata. T'Challa proto vyřeší situaci tak, že zvíře jemně "zaklíní" do kusu šrotu (01:47:15).

### 3.1.2. Dobrá nálada

Původní disneyovské příběhy jsou protkané pozitivními emocemi, dobrou náladou, laškováním, písničkami a humorem. Naopak se vyhýbají vyobrazování choulostivých nebo kontroverzních témat.<sup>53</sup> Pro superhrdinský žánr nejsou hudební vložky úplně typické, na ostatní prvky se ale zaměřit lze. Některé filmy z doby před akvizicí se naopak nebojí vyobrazovat drsné i nevhodné momenty. Velké množství postav jsou kuřáci (záporák Bladea Frost, Whistler nebo hlavní hrdina X-Menů, Logan), scénářem se občas mihne nějaká nadávka nebo vulgární gesto (X-Men: 01:11:57) a filmy se nebrání vyobrazování konkrétních těžších témat. X-Men v úvodních scénách filmu nastavuje motivace záporné postavy Magneta skrze jeho vyobrazení jako svědka hrůz nacistických koncentračních táborů a rasové segregace (00:01:20). Blade zase jako kulisy využívá chudší části New Yorku, černošské čtvrti a zapadlé opuštěné ocelárny. Do jisté míry také využívá upírů jako alegorie na korupci a kapitalismus, protože jejich tajná společnost ovládá vlády, bezpečnostní složky, krevní banky a využívají slabé jako své otrocké důvěrníky. Tato myšlenka alespoň v kontextu pouze prvního hodnoceného filmu není úplně dotažena. Vyobrazení upírské společnosti se totiž dá pochopit také jako velmi sofistikovaný systém, který umožňuje upírům žít sice v luxusu, ale hlavně ve skrytu a v rovnováze s lidmi, aby sami přežili, bez nutnosti agrese a násilí. Tuto pomyslnou rovnováhu pak naruší až Frost, který chce využít své upírské "nadřazenosti" ke kontrole nad lidstvem. Spider-Man (2004) se k choulostivým tématům staví trochu jinak. Jeho základní charakteristika ho napříč všemi adaptacemi buduje jako nekompromisního dobráka, který se s humorem a odhodláním vrhá do nebezpečí až na hranici sebeobětování.<sup>54</sup> Raimiho adaptace se ale nebojí ukázat i stinné stránky superhrdinského života. Peter je velmi chudý, propadá ve škole, nestihá práci, jeho milostný život je velmi bouřlivý a neuspokojivý. Těmto tématům je věnována velká část filmu skrze Peterovu ztrátu schopností, protože teprve tehdy může žít normální

---

<sup>53</sup> May, Jill P. "Walt Disney's Interpretation of Children's Literature." *Language Arts*. 1981, str. 463-72. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/41961352>>. Přístup: 25. března 2023.

<sup>54</sup> Definice přetlumočena filmovým kritikem Václavem Rybářem, která zazněla v podcastu Modrák and Friends. Modrák, Jan. *Modrák and Friends: #170: Hollywood a hry*. 3. března 2023. *Gazetis.to*, <<https://modrak.gazetis.to/podcast-170-hollywood-a-hry-4f34d9>>. Přístup: 24. března 2023.



život, jehož hodnotu si uvědomí, když ho zase musí opustit, aby mohl zachránit město (a hlavně Mary Jane) před Octaviem.

Filmy MCU se sice silnějším tématům úplně nevyhýbají, ale není jim dáván takový prostor. Typický Spider-Manovský konflikt superhrdinského a obyčejného života je nastaven spíše jako humorná vložka, když například Peter doslova tzv. “ghostuje” Nicka Furyho (cíleně se vyhýbá jeho telefonátům) a ignoruje tak potenciální hrozby (00:06:23). Když už se s Furem konečně potkají, celá scéna je zarámovaná jako situační komedie s uspávací pistolí (00:27:24). Původně silné prvky dilematu dvou životů tak mohou postrádat původní váhu a Spider-Man jako postava navíc může působit spíš jako nezodpovědný teenager.

Black Panther se zjevně opírá o témata rasismu a utlačování menšin, přímo ale nevyobrazuje žádné konkrétní příklady. Tato problematika je lehce zvráceným způsobem prezentována skrz zápornou postavu Killmongera, který chce využít bohatství pokročilé Wakandy a osvobodit menšiny od “utlačovatelů” (01:13:22 a 01:29:30). Lze se tak domnívat, že film naznačuje problematiku rasismu zejména v USA, na nic konkrétního ale nepoukazuje. T'Challa se pak v závěru filmu rozhodne zprovoznit síť humanitárních center za účelem pomoci menšinám, aby kompenzoval Killmongerům zvrhlý pohled na problém (02:00:38), ale ani pozitivní dopad tohoto rozhodnutí není vidět. Film tak sice poukazuje na komplexní palčivá témata, nějak konkrétně je ale nepopisuje a neřeší.

V neposlední řadě, Strážci galaxie se opírají téma rodiny. To je nastoleno již od úvodní scény, kdy hlavní hrdina Peter Quill přijde o matku (00:42:22), náhradní rodinu pak najde ve zbytku party. Toto téma rezonuje napříč celým filmem, kdy se postavy postupně poznávají, odkrývají své chyby a učí se vzájemné důvěře. To vše vygraduje ve velké finále, kdy jenom společně dokáží porazit Ronana (01:40:02). Ze všech zmíněných témat je rodinná tematika asi nejvýraznější, jelikož je nejsnáze uchopitelná a obecná. Navíc je to jedno z témat i původních komiksů, o to snáze je v adaptaci zpracovatelné. Obecně je v nových filmech vidět více humoru (viz kapitola 3.2.3.).

### **3.1.3. Soundtrack Strážců galaxie**

Ve Strážcích galaxie také vyvstává jeden prvek, který by se dal na první pohled označit za typicky disneyovský, a tím jsou písničky. Ty do světa prostupují skrze Quillův walkman a přehrávač na jeho lodi. Soundtrack je tak nahrazen výběrem populárních písní z Quillova dětství a je částečně diegetický. Některé scény jsou laděny do rytmu písní, například intro

(00:05:50). Žánrově se jedná nejčastěji o funk a rock. Postavy je ale přímo nezpívají a nevyjadřují tím své niterné pocity. Efekt je spíše ironizující až parodický, viz například přípravnou scénu před závěrečnou bitvou (01:19:51), nebo když jej Quill využije, aby odpoutal Ronanovu pozornost tanečním vystoupením (01:39:56). Podobnost s disneyovským prozpěvováním je tak spíše náhodná a v rámci MCU jde o výjimku charakteristickou pouze pro sérii Strážců galaxie.

### 3.1.4. Shrnutí podkapitoly

Kapitola nastínila, jakým způsobem je v superhrdinských filmech vyobrazováno násilí, souboje a jakým způsobem jsou ve filmech zapracována silnější témata, aby byla divácky "bezpečná." Násilí ve filmech je dáno spíše náturou námětu superhrdinského žánru a charakteristikou světa, ve kterém se děj odehrává. A vzhledem k tomu, že superhrdinské náměty se obecně o brutální vyobrazování násilí opírají jen málokdy, jelikož cílí primárně na dospívající publikum, není úplně překvapující, že filmy jsou si v tomto směru podobné. Tato podoba násilí se tak váže spíše přímo k žánru než k disneyovské představě. Blade byl v pozorování jediný snímek, který svým násilím výrazně vybočoval ze standardu, jedná se však o výjimku nejen napříč pozorováním, ale celým spektrem mainstreamových superhrdinských filmů z produkce Marvel. Pozoruhodné by do budoucna mohlo být srovnání nové adaptace Bladea, která se má zapojit do MCU v následujících letech, a zda si nový snímek udrží svou brutalitu, která je pro předchozí adaptaci charakteristická, nebo bude mírnější.

Na druhou stranu, mezi filmy před a po akvizici je vidět rozdíl v přístupu k bezpečnému, family-friendly obsahu a vyobrazení společensky komplexnějších témat. Původní filmy je nějak neupřednostňují, ale ani se jim nevyhýbají a lépe je přirozeně adaptují. V původních filmech se mimo jiné objevuje mnohem více kuřáků (Jonah J. Jameson, Logan, Frost nebo Whistler). Kouření z nových filmů vymizelo úplně z důvodů tzv. "Disney anti-smoking policy" neboli závazku, kde Disney slibuje zákaz vyobrazování kouření napříč svou produkcí.<sup>55</sup>

Nové filmy se komplexním tématům nevyhýbají, dokonce se objevují častěji, ale neurčitě je zobecňují, pro úplný obrázek problematiky chybí jasné poukazování na skutečné paralely. Na druhou stranu, ani starší filmy příliš netlačí na pilu, silná témata ale

---

<sup>55</sup> The Walt Disney Company. 2008 Annual Report. 2009, str 52. <<https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/WDC-AR-2008.pdf>>. Přístup: 23. března 2023.

vyobrazují konkrétněji (pravděpodobně bez uvažování nad možnými kontroverzemi). V tomto duchu tak odrážejí původní komiksovou přímočarost, zatímco nové filmy tímto způsobem mohou cílit na nová publika a rozměňovat tak původní žánr.

### 3.2. Hlavní postavy, vedlejší postavy a záporné postavy

Disneyovský rámec postav má poměrně jasné obrysy. Většina filmů tak stojí na opozici hlavní kladné postavy a záporné postavy. To doplňuje vedlejší milostná postava, vedlejší humorná postava, někdy také vedlejší mentorská postava, případně ještě padouchův poskok.<sup>56</sup>

Hlavní postava je dle definic samostatná, individualistická, zastává vysoké morální hodnoty, je nesobecká, altruistická, silná a schopná. Nebojí se překážek a sebe-obětování, často se musí vzdát vlastního pohodlí pro větší dobro.<sup>57</sup> Aby mohlo dojít ke konfliktu, zastává záporná postava obvykle hodnoty naprosto opačné. Je egoistická, velmi silná, často fyzicky výrazná. Má nějaký ďábelský plán, jehož cílem je kontrola nad světem nebo obecně velké škody. Nebojí se obětovat okolí a jít tzv. přes mrtvoly. Chybí jí pokora, což je často důvodem jejího neúspěchu.<sup>58</sup> Záporné postavě občas sekunduje nějaký poskok. Na druhé straně spektra za kladným hrdinou stojí humorná vedlejší postava, která funguje jako komická úleva od napětí. V původních pohádkách šlo zpravidla o nějakou vzezřením roztodivnou bytost: antropomorfizované zvíře, ducha nebo kus nábytku. Charakteristicky vyniká svou neschopností nebo dětinským chováním.<sup>59</sup> Poslední podstatnou postavou je nějaký milostný zájem. Většinou jde o ženskou postavu. Ta zpravidla bývá zápornou postavou unesena a hrdina ji musí zachraňovat. Postupem času se ale v disneyovském pojetí tato role transformovala.<sup>60</sup> Obecně vyobrazení ženských rolí prošlo v posledních třiceti

---

<sup>56</sup> Wasko, 2020, str. 126-127.

<sup>57</sup> Tamtéž. Dále také:

Artz, Lee. "The righteousness of self-centred royals: The world according to Disney animation," *Critical Arts*. 2004, str. 116-146. *Taylor and Francis*, <<https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/02560240485310071?scroll=top&needAccess=true&role=tab>>. Přístup: 23. března 2023.

<sup>58</sup> Hahn, Lindsay. "Examining the Motivations of Walt Disney Heroes and Villains and Their Association with Audience Appeal and Future Film Production". *Journal of broadcasting & Electronic Media*. 2022, str 843-863. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/08838151.2022.2120879>>. Přístup: 24. března 2023. Wasko, 2020, str. 126-127.

<sup>59</sup> Tian, Chuanmao, Caixia Xiong. "A cultural analysis of Disney's Mulan With Respect to Translation". *Continuum*. 2013, str. 862-874. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/10304312.2013.843636>>. Přístup: 24. března.

Wasko, 2020, str. 126-127.

<sup>60</sup> Hoerrner, Keisha. "Gender Roles in Disney Films: Analyzing Behaviors From Snow White to Simba." *Women s Studies in Communication*. 1996, str. 213-28. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/07491409.1996.11089813>>. Přístup: 24. března 2023.

velkou proměnou, jak již bylo načrtnuto v kapitole o disneyfikaci. Ženským postavám a jejich proměně proto bude věnován zvláštní prostor v poslední podkapitole.

### 3.2.1. Hlavní postavy

Výzkum hlavních hrdinů poukázal zejména na jednu věc: z novodobých superhrdinských filmů mizí sveřepí, zamklí siláci. Jejich reprezentaci v tomto případě zastupují Logan a Blade, kteří oba příliš nemluví, schraňují svou minulost (aby byla posléze odtajněna “šokujícím” odhalením)<sup>61</sup> a jsou efektivní, leč obětaví zabijáci. Své vyjadřování nejčastěji omezují na takzvané “one-linery.”<sup>62</sup> Jistou dynamiku do první série vzorků přináší již zmíněný Spider-Man, který je naopak velmi upovídáný a napínavé situace nadlehčuje hláškami a kousavými komentáři, čímž dává najevo i svůj optimismus. Nicméně klasickou definici silného, pohledného a individualistického hrdiny, který se obětavě vrhá do nebezpečí, aby i za cenu svojí újmy ochránil vyšší dobro,<sup>63</sup> splňují všichni tři. Tyto prvky jsou nepřekvapivě klíčové pro definici hlavního hrdiny i v superhrdinském žánru.<sup>64</sup>

I proto jsou přítomné i u trojice hrdinů v druhém vzorku, i když zde je znát jeden výrazný rozdíl: novější hrdinové jsou výrazně lepší týmoví hráči. Sice je téměř vždy většina práce na nich, ale bez pomoci vedlejších postav by mohli v dílčích částech svého úkolu selhat. T'Challa tak sice zneškodní Killmongera v souboji jeden na jednoho, ale bez ostatních by se mu nepovedlo efektivně zabránit občanské válce, potažmo celosvětovému konfliktu (např. Everett zničí loď nesoucí zbraně do zahraničí pomocí technologií od Shuri (01:45:24)). Strážci galaxie závěrečnou bitvu a porážku Ronana dokonce naaranžují tak, aby byl potřebný každý z týmu, i když je to až nesmyslné (jedna část týmu vytvoří zblízka zbraněmi díru do týlu Ronanovy lodi, ale jen druhá posádka tam může vlétnout, a to přesto, že mají naprosto identická plavidla (01:23:18)). Celý plán také sestrojí sám Quill, který dokonce zvládne chytrácky spojit síly i jinak zneprátelených Plenitelů s obrannými silami Xandaru (01:19:52). Spider-Manovi zase aktivně pomáhá Ned, MJ a Happy napříč celým filmem, na konci je ale beztak nepřímo zachráněn on (01:47:17).

---

Towbin, Mia Adessa, a kolektiv. “Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films.” *Journal of Feminist Family Therapy*. Haworth Press, 2004, str 19-44. *Taylor and Francis*, <[https://doi.org/10.1300/j086v15n04\\_02](https://doi.org/10.1300/j086v15n04_02)>. Přístup 24. března 2023.

<sup>61</sup> U Logana byla dokonce adaptována zápletková ztráta jeho paměti.

<sup>62</sup> Jednoduché drsňácké přepovídky, které mají nadlehčit situaci a ukázat, že se hrdina nebojí, nebo má na vrch.

<sup>63</sup> Artz, 2004, str. 120.

Wasko, 2020, str. 126-127.

<sup>64</sup> Reynolds, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology*. 1994, str. 26.

Kromě toho jsou hrdinové v novějších filmech také mnohem humornější. Odbočují tak od archetypu zamklého hrdiny. Spider-Man v tomto případě vzhledem ke své základní charakterové definici nepřekvapí, ale ani ostatní nezaostávají. T'Challa hodně vtipkuje se svojí sestrou, která ho různě škádlí a pošťuchuje, Quill si zase po vzoru Spider-Mana utahuje ze svých nepřátel, ale ti si utahují také z něho (např. kdykoliv když přijde řeč na jeho pirátskou přezdívku Star-Lord (00:08:13, 00:17:43)). Jsou také mnohem citlivější a více odhalují své niterní problémy. Quill se vyrovnává se ztrátou matky hledáním nové rodiny, T'Challa se zase snaží vyjít ze stínu svého otce a vyrovnat se překážkami, které mu otcova dřívější rozhodnutí přinesla.

### 3.2.2. Záporné postavy

Záporná postava z definice vždy touží po moci či vládě (většinou nad světem) nebo destrukci (světa, vesmíru apod.), mimo to také reprezentuje přesné opaky hlavní postavy, což budi základní konflikt, často také bývá egoistická, na rozdíl od hlavní postavy, což je často její zkázou a nezdědka smrtí.<sup>65</sup> Tuto definici nejlépe naplňují dvě postavy z obou vzorků: Frost a Ronan. Frostovi jde o kontrolu nad světem, aby se upíři nemuseli schovávat před sluncem (01:08:55), Ronan zase chce zničit Xandar (00:13:18). Oba mají pro své úmysly k dispozici generické poskoky, Frost Quinna a Ronan Koratha. Všechny postavy nepostrádají zmiňovaný egoismus. Ten je vidět nejlépe skrze Otta Octavia, který původně šlechetný plán v šílenství přetvoří na destruktivní zbraň. Jeho motivace, ale není destrukce, nýbrž dokázat, že se nemýlil ve svém vědeckém pokusu (00:44:41).

Zajímaví jsou záporáci Magneto a Killmonger, kteří by se dali popsat jako vražední aktivisté. Oba totiž bojují svým způsobem za správnou věc, jen špatnými a nevybíravými prostředky. Zde je mezi nimi ale zásadní rozdíl. Zatímco Magneto čerpá svou nenávist k lidstvu z největší skutečné tragédie: holokaustu, a má strach, že by podobný osud mohl potkat i mutanty, Killmongerova jasná motivace je o poznání obecnější. Podobně jako Magneto i on chce ochraňovat ty "své" před "ostatními." Tvrdí, že mu jde o ochranu všech utlačovaných skrze technologický pokrok Wakandy (01:13:22), sám se ale na jejich neštěstí podílel jako člen amerických speciálních jednotek (01:12:45). Na druhou stranu může jít o jeho bezohlednost a touhu dosáhnout cíle za každou cenu (zmiňovaný egoismus). Jeho motivace zároveň není vybudována na konkrétním případě ze skutečného světa, jako ta

---

<sup>65</sup> Hahn, 2022, str. 843-863.  
Wasko, 2020, str. 126-127.

Magnetova, a působí tak mnohem komplikovaněji a zároveň obecněji. Kromě toho jde o motivaci sekundární, jelikož mimo to, chce Killmonger také pomstít smrt svého otce.

Mysterio je jediná záporná postava, která není fyzicky silná. Bojuje pouze svým intelektem, charismatem a technologiemi. Jeho hlavním nepřítelem není Spider-Man, ale již zesnulý Tony Stark, jehož odkazu se chce zmocnit, aby prokázal povýšenost a lhostejnost superhrdinů vůči obyčejným lidem (01:00:41). Je ze vzorku jedinou postavou, jehož ústřední motivace je poháněna jinými okolnostmi z dalších filmů MCU. Spider-Man se mu samozřejmě “shodou okolností” připlete do cesty, protože ze své definice sousedského dobráka, to musí být právě on, kdo bude dělat Mysteriovi opozici. Navíc, i přesto, že Peter Mysteria zneškodní, ten nad ním ve finále zvítězí tím, že odhalí jeho identitu skrze kontroverzní zpravodajský portál Daily Bugle (01:57:28). MCU adaptace moderátora J. Jonaha Jamesona je navíc nápadně podobná přednímu americkému desinformátorovi Alexu Jonesovi a jeho portálu Info Wars. Kromě toho, že si tím film připravuje půdu pro další díl, tak tím opět poukazuje na další aktuální téma interpretace informací. V tomto případě jde ale pouze o okrajový jev v úplném závěru filmu.

### **3.2.3. Humorné vedlejší postavy**

Humorné vedlejší postavy zastávají odlehčující prvek a jejich cílem je přivést úlevu v napjatých situacích. Často se chovají hloupě, srší vtípem a s hlavním hrdinou mají až téměř sourozenecký vztah. V prvním vzorku filmů úplně chybí, naopak v druhém by se touto definicí dalo označit i více vedlejších postav a nové filmy obecně obsahují více humoru. Humorné postavy zároveň už nezastávají jen tuto roli a lehce se pozměňují v užitečné partáky, byť jsou leckdy stále neohrabaní a nešikovní.

Spider-Manův nejlepší kamarád Ned Leeds je toho asi nejlepším příkladem. Pomáhá Peterovi udržovat jeho identitu v tajnosti a snaží se mu pomoci se získáním náklonnosti MJ (00:10:22). V tomto díle je ale trochu odsunut na druhou kolej a jeho role ve filmu se redukuje na tvorbu situačního a improvizčního humoru (00:27:24), až záchodového humoru (00:55:12). Je ale třeba podotknout, že v ostatních filmech nové trilogie se projevuje také jako schopný hacker nebo chemik a není tak hlavnímu hrdinovi jenom přítěží. Jako další humorné postavy ve filmu by se dalo uvést duo učitelů, kteří během zájezdu doprovází studenty, nebo spolužák Flash Thompson, který neustále streamuje. Humor učitelů spočívá v tom, že jsou příliš sdílní (00:10:21) nebo jednoduše neschopní (00:17:11). Flash si zase

různě dobírá Petera, skoro ho až šikanuje, ale jako kontrast adoruje Spider-Mana (00:25:02). Skrz své streamování zase zesměšňuje dnes populární koníček.

Everett Ross je svým způsobem obrácený stereotyp. Humorné vedlejší postavy byly v hollywoodských filmech nezdávka vyobrazovány menšinami (Jar Jar Binks, Oslík ze Shreka nebo Mushu z Mulan), Everett je taková odpověď na tento přestárlý trend. Vzezřením působí jako typický, nechápavý úředník s kelímkem velké kávy. I přesto, že má jít o zkušeného agenta CIA, chová se naivně, a když se snaží působit hrozivě, nejde mu to (00:45:02). Je nervózní okolo Wakand'aneč (00:52:17), zároveň se před nimi snaží vypadat autoritativně (v jeho očích jsou z rozvojové země), ale díky tomu se jimi nechá snadno oklamat (00:54:14). Nicméně se pro ně ve stejné scéně obětuje a nechá se postřelit, čímž dokazuje, že má dobré srdce. Ve Wakandě nemá žádnou autoritu, protože je "prost'áček" a nerozumí tamním technologiím a zvykům (01:32:42). Jak již bylo zmíněno výše, tak v závěru hraje i klíčovou roli při intervenci Killmongerova plánu. Je tedy opět víc než jen komická úleva.

Strážci galaxie se k humoru staví ještě více otevřeně a nelze jednoznačně říct, zda by se některá postava dala označit vyloženě za humornou, jelikož film jako celek přebírá prvky komedie. Humor tak nejvíce sází na interakce mezi jednotlivými hrdiny, kteří mají všichni silné a rozdílné osobnosti. Rocket si dělá legraci ze všech, a protože je jako jediný zručný mechanik, nutí ostatní dělat věci zbytečně pro svoje pobavení (donutí Quilla ukrást umělou nohu: 00:33:59). Groot se zase chová jako malé dítě a často nechápe širší kontext věcí, čímž zdánlivě kazí práci zbytku týmu (00:34:28). Díky tomu je ale také dobrosrdečný a v závěru filmu se pro tým obětuje (01:38:03). Drax zase bere věci příliš doslovně a nerozumí sarkasmu (00:28:19). I Quill, který je velmi upovídaný, a Gamora, která je naopak velmi chladná, pomáhají dotvářet humorné vložky, převážně situační.<sup>66</sup>

#### **3.2.4. Popkulturní reference**

Napříč filmy MCU je tak jasně znát nárůst humoru a nadlehčování. V tomto ohledu se tak dá sledovat lehký návrat ke konceptu humorných vedlejších postav, který byl pro Disney v minulosti (a v rámci své vlastní produkce stále je) typický. Humor se ale produkují i hlavní postavy, (jak již bylo zmíněno výše) a nezdávka se objevují i popkulturní reference napříč všemi postavami. Často jde o memy, hudbu, nebo jiné filmy. Spider-Man tak odkazuje na

---

<sup>66</sup> Oběma je ale věnován separátní prostor v jiných kapitolách, proto jsou zde pouze zmíněni.

Star Wars, Quill například na Želvy ninja nebo Kevina Bacona, a T'Challova sestra Shuri reprodukuje virální mem o botách. Flash Thompson streamuje.

### **3.2.5. Shrnutí podkapitoly**

Obecně se dá shrnout, že postavy stanovené definice naplňují v obou vzorcích s výjimkou těch humorných, protože ty v prvním vzorku zcela chybí. Hlavní postavy jsou v nových filmech zcela jasně mluvnější, lidštější a otevřenější, lépe fungují jako týmoví hráči (z části se tak vytrácí individualismus), místy také nesou humorné prvky. Novější záporné postavy nejsou tak přímočaré, buď jsou jejich motivace navázané na jiné příběhy v MCU, nebo se otírají o nějaké hlubší společenské téma, kterému ale není věnován dostatečný prostor. I zde se ale objevuje naprosto jednoduchý padouch Ronan. Humorné postavy lze najít pouze v nových filmech a někdy jich je i více a humor, který tvoří, není vždy vhodný a je ho opravdu mnoho. V neposlední řadě také lze sledovat obecný nárůst postav v nových filmech, často bývá dán prostor i dalším postavám z MCU (Thanos, Nick Fury, Ulysses Klaue), aby byla jasná kontinuita napříč univerzem. Je tak vidět, že je všeho stále více a lze tak sledovat, že se opět rozmělnuje původní přímočarost komiksového žánru do více témat a dalších žánrů (hlavně komedie).

### **3.3. Moderní Disney**

Jak již bylo zmíněno v kapitole o disneyfikaci, společnost se zavazuje k větší diverzitě obsahu a reprezentace ve svých produktech mimo jiné taky proto, aby mohla efektivně fungovat v moderní společnosti. S tím jde ruku v ruce také pojetí reprezentace žen. Takový přístup totiž může přiblížit produkty novým publikům a rozšířit tak svou zákaznickou oblast. Poslední podkapitola se opět skrze srovnání pokusí přiblížit, jak konkrétně se takové závazky mohou promítat do produkovaného obsahu.

#### **3.3.1. Větší etnická diverzita postav**

Úspěch pohádek jako Mulan nebo Pocahontas v devadesátých letech přesvědčil Disney, že se vyplatí více exponovat etnická témata a postavy.<sup>67</sup> Postupně tak ve spojených produkcích Disney přibývá rozmanitých postav, nejprve různých etnik, postupně i s různou sexuální orientací. Kromě toho, že se postavy různí, obecně jich také přibývá (viz výše). I

---

<sup>67</sup> Lacroix, Celeste. "Images of Animated Others: The Orientalization of Disney's Cartoon Heroines From The Little Mermaid to The Hunchback of Notre Dame," *Popular Communication*, 2004, str. 213-229. *Taylor and Francis*, <[https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1207/s15405710pc0204\\_2?scroll=top&needAccess=true&role=tab](https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1207/s15405710pc0204_2?scroll=top&needAccess=true&role=tab)>. Přístup 24. března 2023.



přesto bývá Disney pod hledáčkem, že jde pouze o zakrývání faktu, že tato témata společnost původně ignorovala, nebo že tak činí pouze z důvodu zisků.<sup>68</sup> Tento poslední bod v rámci kapacit práce nelze rozluštit, je ale třeba zmínit, že taková kritika zaznívá. Díky analýze filmů lze také jednoznačně říct, že diverzních postav jednoznačně přibývá.

První tři filmy na tom v tomto ohledu opravdu nejsou příliš dobře. Blade je jasná výjimka, vzhledem k tomu, že protagonista je Afroameričan a pohybuje se především v chudších čtvrtích New Yorku, což by se vzdáleně dalo označit jako lehce stereotypní. Ve Spider-Manovi i X-Menech je opravdu pomálu pojmenovaných postav tmavé pleti. V případě X-Menů je pouze Storm, která je sice plnohodnotnou členkou týmu (v úvodu filmu pomůže zachránit Logana (00:14:40) a na konci napomůže její schopnost k poražení Magneta (01:24:29)), mimo zmíněné pasáže ale příliš nevyniká. X-Men obecně již od komiksové předlohy staví na diverzitě a její problematice, jak již bylo nastíněno, v této adaptaci je ale většina mutantů vyobrazena prostě jako lidé. Ti, kteří vypadají fyzicky odlišně, až odpudivě, jsou pouze v Magnetově (zlém) týmu.<sup>69</sup> Spider-Man je na tom v tomto ohledu z hodnocených filmů asi nejhůře. Jediná afroamerická pojmenovaná postava, Robbie Robertson, funguje jen jako odkaz na komiksy. Dále lze v začátku filmu sledovat postavu pana Azize, majitele pizzerie a muže neurčitého původu (pravděpodobně arabského), který zaměstnává Petera, a pana Ditkoviče, Peterova bytného. Pan Ditkovič je ukázkový příklad vyobrazení stereotypu (v tomto případě pravděpodobně slovanského nebo balkánského). Má silný akcent, je nespořádaný, až buranský, zajímají ho pouze peníze a tímto vystupováním má působit jako komická postava.

Novější filmy pojímají problematiku diverzity o poznání lépe. Black Panther pochází z fiktivní africké země Wakanda, kde se i odehrává. Tomu odpovídá i zastoupení herců tmavé pleti. Pojmenované osoby bílé pleti jsou dokonce pouze dvě: Everett Ross a Ulysses Klaue). Jde tak o naprostý opak některých filmů z prvního vzorku, v kontextu děje filmu to ale dává naprostý smysl. Kromě toho dělá film i několik referencí na současnou afroamerickou pouliční kulturu: Shuri říká kradmým botám “sneakers” a společně s T’Challou ztvární již zmíněný virál o botách. Soundtrack k filmu doplnil populární rapper Kendrick Lamar. Dalo by se ale argumentovat, že pokud se reference dají shrnout na to, že Afroameričané mají rádi sportovní boty a rap, lze je interpretovat také jako stereotyp.

---

<sup>68</sup> Breaux, Richard M. “After 75 Years of Magic: Disney Answers Its Critics, Rewrites African American History, and Cashes In on Its Racist Past.” *Journal of African American Studies*. 2010, str. 398-416. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/41819263>>. Přístup 26. března 2023.

<sup>69</sup> To se změní v pozdějších dílech a adaptacích.

Strážci galaxie čerpají z toho, že se děj odehrává v rozličnými rasami obývaném vesmíru. Parta odpadlíků různých ras a prostředí tak do prostředí naprosto zapadá. I v takovém vesmíru ale převládají obyčejní lidé. Ač je svět opravdu velmi barvitý, není viditelné, že by jednotlivé vyobrazené rasy čerpaly inspirace z konkrétních etnik.

Novější Spider-Man, konkrétně zkoumaný druhý díl, je navíc subžánrově svým způsobem roadmovie. Má tak šanci vyobrazovat kromě kultur žijících v New Yorku, kde se Spider-Man normálně odehrává, také několik kultur evropských. Film je místy v tomto ohledu poměrně detailní, občas zase strohý. Praha i Benátky vlastně působí trochu fádně (v Praze je fiktivní festival světla, který přímo nepoukazuje na žádný český zvyk, možná by se vzdáleně dalo přemýšlet, zda se nejedná o referenci na Signal festival, ale působí jako generický karneval). Na druhou stranu je to přijatelnější, než kdyby byly lokality plné stereotypů (naopak, např. v TV v českém hotelu lze spatřit moderátora Michala Kubala jako vtipnou referenci na ČT, 01:06:16), ale ani stereotypům se film nevyhýbá. Takový příklad dává ve filmu vyobrazené Holandsko (01:22:31). Všichni jsou laskaví, poctiví, umí anglicky a nosí oranžové barvy. Co se týče postav, tak i zde je vidět posun. Ned nebo Flash mají zjevně etnické pozadí, to ale není stereotypizováno pro humorný efekt, ten vzniká buď situační, či improvizací komedií nebo gagy (viz podkapitola 3.2.3.). I ve školní partě, která vyjíždí na výlet, je muslimka, nebo jeden z učitelů je Afroameričan.

### **3.3.2. Změna pojetí reprezentace žen**

Dívky a ženy v Disneyho pohádkách byly původně snad nejvíce stereotypizovaná skupina. Musely být krásné, štíhlé, vysoké a symetrické. Jejich rolí zpravidla bývalo ztvárnit milostný cíl a zakončit svůj příběh v náručí prince, který je zachránil. To se s postupem času, především i díky kritice začalo měnit a v devadesátých letech se objevily emancipované hrdinky jako Mulan nebo později Tiana či Elsa. Vývoj stále pokračuje, láska sice pořád hraje důležitou roli, ale od konceptu “dámy v nesnázích” už se více méně upustilo a moderní hrdinky jsou o poznání emancipovanější postavy.<sup>70</sup>

Vezmeme-li výše uvedenou definici jako spektrum, jehož počátkem je původní vyobrazení ženských postav a na konci emancipované hrdinky, tak na začátek rozhodně musíme umístit Raimiho adaptaci Spider-Mana. Všechny tři filmy z prvního vzorku nepřekvapivě připadají nedaleko od něj, jsou na tom ale o poznání lépe. Spider-Manova

---

<sup>70</sup> Hoerner, 1996, str. 213-228.  
Towbin, 2004, str. 19-44.

ženská postava Mary Jane Watsonová je opravdu nevhodně vyobrazená. Je hodně sobecká, místy je na Petera až zlá, když jí není po vůli (00:55:06) a často nosí přilnavé oblečení. Není ve filmu jakkoliv užitečná, je až neschopná, když se snaží pomoci, a samozřejmě je unesena Octaviem, aby ji Peter musel zachránit (01:44:53). Ženy zde obecně nejsou zpracovány zrovna nejlépe. Ve filmu je například celkem sedm záběrů na křičící ženy.

Karen v Bladeovi je v mnohém emancipovanější než Mary Jane. Povoláním je hematoložka (aby v ději mohla aktivně fungovat). Tuto svoji schopnost pak zužitkuje při tvorbě léku na vampirismus, aby se mohla vyléčit, a k sestrojení modrého séra, kterým pak Blade zabije Frosta. I ji ale upíři unesou a Blade ji musí zachránit (01:12:47). Když je před závěrečným soubojem téměř mrtvý, tak mu dovolí, aby vypil její krev, čímž Bladea zachrání (01:40:34). Obdobně se k ženám staví taky X-Men. Marie (Rogue) je v tomto případě "dáma v nesnázích," protože Magneto potřebuje její schopnost, ale i ona se později stane součástí týmu. Dalo by se spekulovat, že kdyby její schopnost měl muž, Magneto by s ním o její získání pravděpodobně bojoval místo únosu. K ní ale patří ještě doktorka Grayová a již zmíněná Storm, které pomáhají Loganovi. Ani jedna z nich ale (zatím) není dobrá bojovnice, s nepřáteli bojují buď pomocí schopností, nebo jsou snadno přemoženy.

V nových filmech už ženy unášeny nejsou, často také hlavním postavám pomáhají v boji, ať už přímo, nebo skrz např. intelekt. Dobrým příkladem inteligentní partačky je MJ, která kromě toho, že odhalí, že Peter je Spider-Man, přijde na to, že Mysterio je podvodník (01:06:42). Umí se i částečně bránit, Peter ji ale i tak musí zachránit (01:40:20). Oproti předchozí adaptaci není MJ pouze pasivní. Vystává zde jeden paradox: MJ není svými spolužáky považována za atraktivní, naopak spíše zamlklou šprtku. Nicméně je ztvárněna atraktivní hollywoodskou herečkou Zendayou.

Hrdinky ve zbylých hodnocených filmech se všechny už účastní boje jako zkušené válečnice. V Black Pantherovi není ženská postava, která by neměla bojové zkušenosti (na druhou stranu, to platí i o mužích). Pro příběh jsou podstatné celkem tři vedlejší ženské postavy: Nakia, Okoye a Shuri. Nakia, kromě toho, že je ex-přítelkyní T'Chally (na konci filmu opět přítelkyní), je hlavně špiónka a odbornice na cizí jazyky. Kromě toho zastává humanitární postoje a chce, aby Wakanda využila své zdroje k pomoci chudým. Okoye zastává pozici generálky královské gardy. Shuri je T'Challová sestra a vedoucí vědkyně technologických laboratoří Wakandy. Všechny se také aktivně účastní závěrečné bitvy a přispějí k porážce Killmongera.

Gamora ve Strážcích galaxie funguje jako morální kompas celé skupiny i přesto, že začíná na straně zlých. Jako Thanosova dcera původně pomáhá Ronanovi, kterého ale podvede. Nakonec se ukáže, jako nejsprávnější z party a ukazuje směr, co je dobré (01:12:30). Zároveň jako jediná z celé skupiny nevtipkuje, oproti ostatním je normální a chvíli si i myslí, že ostatní jsou idioti (00:39:55). Svým způsobem tak úplně postrádá negativní stránky oproti ostatním, kteří jich mají jako psanci mnoho (vyjma její minulosti). Proti ní stojí její sestra Nebula (v tomto filmu ještě jako záporná postava), která je žárlivá, ctižádostivá a odhodlaná. Nastavuje zrcadlo, jaká by Gamora mohla také být, kdyby se nevbouřila proti Thanosovi.

Novější hrdinky také o poznání méně odhalují své city a minulost, na rozdíl od mužských hrdinů, kteří jsou velmi sdílní. Mohou tak působit hůře uvěřitelně, příliš silně, až strnule. Nelze ale říci, že by to platilo na 100 %, spíše je zajímavé sledovat, jak se proměňuje dynamika hlavních postav a vedlejších ženských postav.

### **3.3.3. Shrnutí podkapitoly**

Rozdíly mezi prvním a druhým vzorkem jsou opravdu velké. Zatímco krajní případy v prvních filmech (konkrétně Spider-Man) mohou implikovat až rasismus, nové filmy se s tematikou diverzity vyrovnávají mnohem lépe, což opět reflektuje i celkově větší množství postav. Hodnocené filmy jsou zatím bez LGBTQ+ postav, ty se objevují ještě později až ve čtvrté a páté fázi MCU, kde se mimo jiné odhalí některé již představené postavy (např. Loki, Korg nebo Valkýra). Ve starých filmech se naopak nevyskytují vůbec. Jasný rozdíl je vidět i ve vyobrazení ženských postav. I přesto, že ve starších filmech se už některé ženy aktivně podílely na příběhu a nebyly pouze pasivní, nové adaptace jim dávají ještě více prostoru a více je protěžují i jako bojovnice.

#### 4. Shrnutí analýzy

Z analýzy je zřejmé, že v nových filmech se objevuje více postav, humoru a okrajově i více témat. Starší filmy pak zaostávají v reprezentaci menšin a zčásti i žen. Vyobrazení násilí se (až na výjimku Bladea) příliš nemění. Násilí k superhrdinským filmům zkrátka patří a vzhledem k zaměření filmů na dospívající a rodiny, nelze očekávat, že by se násilí stalo brutálnější. Do bojů se ale zapojuje více postav, protože jich obecně přibývá. V nových filmech tak častěji k poražení padoucha přispívají vedlejší postavy a svým způsobem tak lehce mizí původní individualismus hlavních postav. Záporné postavy zůstávají neměnné, v obou vzorcích jsou komplexní i jednoduché, ale to je dáno spíše jejich komiksovou předlohou než změnou narativu. Nové filmy skrze ně více poukazují na různá společenská témata, nicméně obecně a útržkovitě bez širšího rámce, čímž mohou zastiňovat původní, jinak přímočarý, žánr.

Humorem se vyznačují jenom nové filmy. V těch starých úplně chybí archetyp humorné vedlejší postavy, která by jej zprostředkovala. Lehkou výjimkou je mluvný charakter Spider-Mana, který nějaké humorné prvky, vesměs hlášky, zprostředkovává. V nových filmech může být humorných postav i více, ale přenáší se také na jiné archetypy postav. V rámci humoru přibývá také popkulturních referencí, ať už na další značky Disney, jako Star Wars, nebo úplně jiné. Občas reagují i na memy nebo další internetové reference (např. neustále streamující Flash). Více tak reagují na populární trendy současnosti.

Rozhodně největší rozdíl je mezi novým a starým vzorkem ve vyobrazování ženských rolí a celkové diverzity v obsazení. Z nových filmů úplně mizí archetyp dámy v nesnázích. Z ženských postav se stále více stávají plnohodnotné a emancipované hrdinky. Mezi postavami se také více objevují různá etnika, nikoliv ale jen jako komické vložky. Black Panther sice není první superhrdinský celovečerní film s etnickým protagonistou (tím je Blade), ale v rámci MCU by se tak dal označit. Svým úspěchem (třetí nejvýdělečnější film MCU dodnes) a několika Oscary tak nastavil standard pro další obdobně laděné snímky (Shang-Chi, Eternals, nadcházející nový Blade a další).

Nové filmy se tak se starými v mnohém potkávají, a navíc přidávají nové prvky. K tomu, kromě humoru a společenských témat, přibývají také subžánrové motivy. Black Panther je se svými agentskými postavami a pozadími trochu špionážní thriller, Strážci galaxie svou humornou nástavbou parodii na vesmírnou operu a Spider-Man tím, že je zasazen do středoškolského prostředí, zase přebírá prvky teenagerské komedie a tento konkrétní díl také roadmovie. MCU filmy tak už nejsou pouze superhrdinské snímky,

ale obsahují opravdu mnoho dalších komponentů. Pokud bychom za disneyfikované filmy považovali pohádkové příběhy, které jsou pouze jednoduché svým veselým dějem, tak u nových filmů neuspějeme. Pokud ale jako disneyfikované označíme snímky, které přebírají více prvků z různých žánrů, zpřístupňují, nadlehčují vše všudypřítomným humorem a diverzitou, aby měly co největší možnost oslovit, pokud možno co nejširší publika, tak můžeme prohlásit, že Marvel prochází disneyfikací. Nicméně tato práce se zabývá pouze zlomkem produkovaných filmů a analýza je poměrně povrchová, může ale sloužit jako ukazatel, že zabývat se tématem by do budoucna mohlo být plodné.

Disneyfikace také nemusí mít pouze negativní význam. Jak analýza ukázala, nové filmy dělají některé věci lépe než ty staré. V rámci diverzity a feminizace si tak přijde na své více fanoušků a některá dříve vyobrazovaná témata a stereotypy (např. ohledně žen a menšin) už do moderní kinematografie prostě nepatří.

#### **4.1. Závěrečná poznámka k vývoji MCU v posledních několika měsících**

V prvním kvartálu roku 2023, kdy už byla práce pevně stanovená a rozepsaná, se začínaly objevovat informace o celkovém neúspěchu takzvané čtvrté fáze MCU. Jen dva z nových filmů vydělaly na prodejích z kin přes 500 miliónů dolarů (*Spider-Man: Bez domova* a *Black Panther: Wakanda necht' žije*),<sup>71</sup> což je podle standardu filmů MCU považováno za neúspěch. Zároveň se objevují zprávy o obchodním neúspěchu Marvelu v Číně a tristních podmínkách pracovníků na vizuálních efektech.<sup>72</sup> Má jít o údajné informace od bývalých zaměstnanců, které zatím nejsou oficiálně potvrzeny, ale již dlouho se o nich mluví mezi fanoušky. Pro další sledování tématu disneyfikace by však mohlo být vhodné pozorovat i tato vlákna, jelikož minimálně z ověřitelných dat o ziscích filmů je patrné, že zájem o žánr lehce upadá. Data zčásti mohla být zkreslena covidovou pandemií, ale to se mohlo týkat pouze prvních několika filmů.

---

<sup>71</sup> "MCU: Every Phase 4 Movie Ranked by Opening Weekend Box Office Gross." *MovieWeb*. 2022, <[movieweb.com/mcu-phase-4-movies-opening-weekend-box-office-gross/#black-panther-wakanda-forever-2022-mdash-550m](https://movieweb.com/mcu-phase-4-movies-opening-weekend-box-office-gross/#black-panther-wakanda-forever-2022-mdash-550m)>. Přístup: 22. dubna 2023.

<sup>72</sup> Thinking Critical. "Marvel Insider Explains Why the MCU Is Broken." *YouTube*, <<https://www.youtube.com/watch?v=6x3zvtmUaAQ>>. Přístup: 22. dubna 2023.

## **Závěr**

Vzhledem tomu, jak velkým producentem zábavního obsahu společnost Disney je, je také na místě ptát se, do jaké míry je produkován obsah disneyfikován (standardizován). Superhrdinský žánr má s původními Disneyho pohádkami už v základu mnoho společného, jelikož vychází z již standardizované komiksové předlohy a oba žánry také silně čerpají z klasického hollywoodského narativu. Srovnání filmů ukázalo, že nové filmy si jsou stále podobné se staršími, ale zároveň jsou postupně více zahlcovány diverzitou postav i žánrů, nebo humorem. Skalní fanoušci žánru se tak mohou cítit opomenuti, jelikož nové filmy se okrajově zaobírají jinými tématy a mohou tak mířit na další publika. Z klasického superhrdinského žánru se díky tomu částečně vytrácí původní přímočarost a jednoduchost na úkor subžánrových motivů. Nelze ale říct, že by šlo o standardizaci konkrétních prvků či přidavků, protože v každém z filmů se objevuje něco jiného. Výjimkou je humor, ten se objevuje napříč všemi vzorky, zatímco v původních filmech byl spíše ojedinělý nebo byl charakterovou vlastností jednoho z protagonistů. Na druhou stranu lze na problematiku přidávání různorodých prvků a témat do nových MCU filmů hledět i tak, že právě proces přidávání by mohl být považován za standardizaci. V takovém případě by pak bylo možné zcela jasně prohlásit, že filmy z produkce Marvel Entertainment prochází disneyfikací. K jasnému popisu takového procesu je ale zapotřebí dalšího bádání, širšího vzorku a zahrnout i nejnovější filmy z takzvané čtvrté fáze MCU, které již nejsou tak komerčně úspěšné. Jejich klesající popularita tak může do budoucna napomoci snadněji definovat jasné prvky disneyfikace Marvelu, jaké již implikuje tato práce.

## Summary

In the first chapter, this thesis describes brief history and relationship between The Walt Disney Company and Marvel Entertainment with focus on the period of acquisition of Marvel in 2009 and quick summary of its fans' reaction. Afterwards, in the second chapter, the term of „disneyfication“ is introduced and explained based on information from available academic literature with a mention of difference between disneyfication and disneysation.

The main body of the thesis consists of a comparative movie analysis. The analysis pitches two samples of Marvel movies: first is a set of three films from the beginning of the 21st century when Marvel was an independent company (namely *Blade* (1998), *X-Men* (2000) and *Spider-Man 2* (2004)). Second sample consists of three movies from later period when Marvel was already acquired by Disney (namely *Guardians of the Galaxy* (2014), *Black Panther* (2018) and *Spider-Man: Far from Home* (2019)). The analysis focuses on depiction of violence (so called „family-friendly action“), complex social topics, main and side characters, villains, humor, diversity and representation of women, all based on The Disney adaptation of these topics. Similarities were found in the depiction of violence and lesser to major differences in all other categories. Second sample of movies focuses more on humor, introduces much more characters, briefly depicts more themes, leans on utilising subgenre tropes and overall diverts from the straight-lined narrative of older superhero movies.

If disneyfication can be understood as a process of standardisation in order to appeal to wider audience, than modern Marvel movies hint on such trend. They employ more motives to gain attention of new audience outside of the original superhero genre. However, as the samples and the entire scope of this thesis is quite superficial, it serves more as a sign, that such a process is in motion. Deeper research might be required to clearly define solid components of disneyfication of Marvel with more movie samples focusing on the newest Marvel Studios production.



## Bibliografie

- Archer, Neil. *Twenty-First-Century Hollywood: Rebooting the System*. Columbia University Press, 2019. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/10.7312/arch19159>>. Přístup: 26. ledna 2023.
- Artz, Lee. "The righteousness of self-centred royals: The world according to Disney animation," *Critical Arts*. 2004. *Taylor and Francis*, <<https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/02560240485310071?scroll=top&needAccess=true&role=tab>>. Přístup: 23. března 2023.
- Atkinson, Colin. "Security politics and techno-securitisation in Star Wars: from the Fall of the Jedi to the Reign of the Empire". *Contemporary social science*. 2022, str. 501-516. Přístup: 27 ledna 2023.
- Beaty, Bart. "Superhero Fan Service: Audience Strategies in the Contemporary Interlinked Hollywood Blockbuster." *The Information Society*. 2016. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/01972243.2016.1212616>>. Přístup: 17. března.
- Breaux, Richard M. "After 75 Years of Magic: Disney Answers Its Critics, Rewrites African American History, and Cashes In on Its Racist Past." *Journal of African American Studies*. 2010. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/41819263>>. Přístup 26. března 2023.
- Brode, Douglas. Shea T. Brode. *It s the Disney Version!: Popular Cinema and Literary Classics*. Rowman & Littlefield Publishers, 2016. *EBSCOhost*, <<search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=nlebk&AN=1217642&lang=cs&site=ehost-live&scope=site>>. Přístup: 25. března 2023.
- Bryman, Alan. *The Disneyization of Society*. Thousand Oaks, SAGE Publications. 2004.
- Coyne, Sarah M., and Emily Whitehead. "Indirect Aggression in Animated Disney Films." *Journal of Communication*. 2008. *EBSCOhost*, <<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00390.x>>. Přístup: 25. března 2023.
- Hahn, Lindsay. "Examining the Motivations of Walt Disney Heroes and Villains and Their Association with Audience Appeal and Future Film Production". *Journal of broadcasting & Electronic Media*. 2022. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/08838151.2022.2120879>>. Přístup: 24. března 2023.
- Hoerner, Keisha. "Gender Roles in Disney Films: Analyzing Behaviors From Snow White to Simba." *Women s Studies in Communication*. 1996. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/07491409.1996.11089813>>. Přístup: 24. března 2023.

- Iger, Robert. *The Ride of a Lifetime: Lessons Learned From 15 Years as CEO of the Walt Disney Company*. New York, Random House, 2019.
- Ji, Jiaxin. "Analysis of Gender Stereotypes in Disney Female Characters." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development*. 2021. <<https://www.atlantis-press.com/proceedings/iclahd-21/125964857>>. Přístup: 26. ledna 2023.
- Lacroix, Celeste. "Images of Animated Others: The Orientalization of Disney's Cartoon Heroines From The Little Mermaid to The Hunchback of Notre Dame," *Popular Communication*. 2004. *Taylor and Francis*, <[https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1207/s15405710pc0204\\_2?scroll=top&needAccess=true&role=tab](https://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1207/s15405710pc0204_2?scroll=top&needAccess=true&role=tab)>. Přístup 24. března 2023.
- Manaworapong, Pimpachanok, Neil Evan, Jon Anthony Bowen. "Language, Gender, and Patriarchy in Mulan: A Diachronic Analysis of a Disney Princess Movie." *Humanities and Social Sciences Communications*. 2022. <<https://doi.org/10.1057/s41599-022-01244-y>>. Přístup: 23. ledna 2022
- Marzolph, Ulrich. "Aladdin Almighty: Middle Eastern Magic in the Service of Western Consumer Culture." *Journal of American Folklore*. 2019. *Gale Literature Resource Center*, <[link.gale.com/apps/doc/A675873142/GLS?u=karlova&sid=bookmark-GLS&xid=1ff7d038](http://link.gale.com/apps/doc/A675873142/GLS?u=karlova&sid=bookmark-GLS&xid=1ff7d038)>. Přístup 27. ledna 2023.
- May, Jill P. "Walt Disney's Interpretation of Children's Literature." *Language Arts*. 1981. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/41961352>>. Přístup: 25. března 2023.
- McSweeney, Terence. *Avengers Assemble!: Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. Columbia University Press. 2018.
- Mortensen, Finn Hauberg. "The Little Mermaid: Icon and Disneyfication." *Scandinavian Studies*. 2008. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/40920822>>. Accessed 24 Apr. 2023. Přístup: 23. ledna 2023.
- Muir, Robyn. "Into the Unknown: Using Facet Methodology To Explore the Disney Princess Phenomenon." *Methodological Innovations*. 2022. *Sage Journals*, <<https://doi.org/10.1177/20597991221090453>>. Přístup: 26. ledna 2023.
- Reynolds, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology*, 1994.

- Sharma, Manisha. "Chapter Seven: Disney and the Ethnic Other: A Semiotic Analysis of American Identity." *Counterpoints*. 2016. *JSTOR*, <<http://www.jstor.org/stable/45157189>>. Přístup 27. ledna 2023.
- Schickel, Richard. *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*. Simon and Schuster, New York. 2019.
- Tian, Chuanmao, Caixia Xiong. "A cultural analysis of Disney's Mulan With Respect to Translation". *Continuum*. 2013. *Taylor and Francis*, <<https://doi.org/10.1080/10304312.2013.843636>>. Přístup: 24. března.
- Towbin, Mia Adessa, a kolektiv. "Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films." *Journal of Feminist Family Therapy*, Haworth Press, 2004. *Taylor and Francis*, <[https://doi.org/10.1300/j086v15n04\\_02](https://doi.org/10.1300/j086v15n04_02)>. Přístup 24. března 2023.
- Wetzel, Charlie, a Stephanie Wetzel. *The Marvel Studios Story: How a Failing Comic Book Publisher Became a Hollywood Superhero*. New York, HarperCollins Leadership, 2020.

#### **Filmy použité v analýze:**

- Blade*. Stephen Norrington, Marvel Enterprises, 1998.
- X-Men*. Bryan Singer, Marvel Entertainment Group, 2000.
- Spider-Man 2*. Sam Raimi, Marvel Enterprises, 2004.
- Strážci galaxie*. James Gunn, Marvel Studios, 2014.
- Black Panther*. Ryan Coogler, Marvel Studios, 2018.
- Spider-Man: Daleko od domova*. Jon Watts, Marvel Studios a Columbia Pictures, 2019.

### Další zdroje:

- “All 30 Marvel Movies Ranked: See MCU Movies by Tomatometer.” *Rotten Tomatoes*, <[editorial.rottentomatoes.com/guide/all-marvel-cinematic-universe-movies-ranked](https://editorial.rottentomatoes.com/guide/all-marvel-cinematic-universe-movies-ranked)>. Přístup: 27. ledna 2023.
- “Black Panther.” IMDb, <[www.imdb.com/title/tt1825683/awards](https://www.imdb.com/title/tt1825683/awards)>. Přístup: 27. ledna 2023.
- “Blade (1998).” *IMDb*, <[www.imdb.com/title/tt0120611/parentalguide?ref\\_=tt\\_ov\\_pg](https://www.imdb.com/title/tt0120611/parentalguide?ref_=tt_ov_pg)>. Přístup: 27. března 2023.
- “D23 Expo: Bob Iger on Marvel Deal and Captain EO.” *ComingSoon.net*, 10. září. 2009, <[www.comingsoon.net/movies/news/58997-d23-expo-bob-iger-on-marvel-deal-and-captain-eo](https://www.comingsoon.net/movies/news/58997-d23-expo-bob-iger-on-marvel-deal-and-captain-eo)>. Přístup: 23. ledna 2023.
- “Disneyfication.” *The Merriam-Webster.com Dictionary*, <[www.merriam-webster.com/dictionary/Disneyfication](https://www.merriam-webster.com/dictionary/Disneyfication)>. Přístup: 23. ledna 2023.
- “Diversity and Inclusion.” *Disney Social Responsibility*. 5. ledna 2023, <[impact.disney.com/diversity-inclusion](https://impact.disney.com/diversity-inclusion)>. Přístup: 23. ledna 2023.
- “Films by Film Rating.” *Disney Wiki*, <[disney.fandom.com/wiki/Category:Films\\_by\\_film\\_rating](https://disney.fandom.com/wiki/Category:Films_by_film_rating)>. Přístup: 23. ledna 2023.
- Gerage, Alexander. “Disney CEO Bob Iger: No 'Disneyfication' of Marvel.” *Collider*, 11. září 2009. <<https://collider.com/disney-ceo-bob-iger-no-disneyfication-of-marvel/>>. Přístup: 23. ledna 2023.
- Last, Jonathan V. “The Crash of 1993.” *Washington Examiner*. 4. června 2011. <[www.washingtonexaminer.com/weekly-standard/the-crash-of-1993](https://www.washingtonexaminer.com/weekly-standard/the-crash-of-1993)>. Přístup: 8. dubna 2023.
- “Leadership, History, Corporate Social Responsibility.” The Walt Disney Company. 2020. <[thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses](https://thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses)>. Přístup: 17. března 2023.
- Life Is A Story. “How Disney Plus Crushed the MCU and the Multiverse (Literally).” *YouTube*, 26. března 2023, <[www.youtube.com/watch?v=9qfioVFUp9g](https://www.youtube.com/watch?v=9qfioVFUp9g)>. Přístup: 13. dubna 2023.
- Marvel Entertainment. *The Official Site for Marvel Movies, Characters, Comics, TV*. <[www.marvel.com](https://www.marvel.com)>. Přístup: 24. března 2023
- “MCU: Every Phase 4 Movie Ranked by Opening Weekend Box Office Gross.” *MovieWeb*, 2022, <[movieweb.com/mcu-phase-4-movies-opening-weekend-box-office](https://movieweb.com/mcu-phase-4-movies-opening-weekend-box-office)>

- gross/#black-panther-wakanda-forever-2022-mdash-550m>. Přístup: 24. dubna 2023.
- Modrák, Jan. *Modrák and Friends: #170: Hollywood a hry*. 3. března 2023. *Gazetis.to*, <<https://modrak.gazetis.to/podcast-170-hollywood-a-hry-4f34d9>>. Přístup: 24. března 2023.
- Mogul, Rhea. "Marvel's 'Shang-Chi 'Was Made With China in Mind. Here's Why Beijing Doesn't Like It." *NBC News*, 3. října 2021, <[www.nbcnews.com/news/china/marvel-s-shang-chi-was-made-china-mind-here-s-n1280571](http://www.nbcnews.com/news/china/marvel-s-shang-chi-was-made-china-mind-here-s-n1280571)>. Přístup: 27. ledna 2023.
- Nerdrotic. "Marvel in PANIC Mode! Disney Is a Dumpster Fire." YouTube. 31. března 2023. <[www.youtube.com/watch?v=smGk\\_\\_qbP4Y](http://www.youtube.com/watch?v=smGk__qbP4Y)>. Přístup: 13. dubna 2023.
- Sandwell, Ian, Chris Longridge. "Marvel's 'Phases 'Explained: What Is Phase 4? What Happened in Phase 2?'" *Digital Spy*, 24. července 2022, <[www.digitalspy.com/movies/a871567/marvel-phase-4-3-2-1-mcu](http://www.digitalspy.com/movies/a871567/marvel-phase-4-3-2-1-mcu)>. Přístup: 13. dubna 2023.
- Savage, Mark. "Marvel Avenged: From Financial Ruin to the Biggest Film Franchise in History." *BBC News*, 23. dubna 2015, <[www.bbc.com/news/entertainment-arts-32379661](http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-32379661)>. Přístup 8. dubna 2023.
- Seoul-Oh, Ron. "Superhero Fatigue Threatens Marvel's Multiverse Saga." *The Ringer*, 23. února 2023, <[www.theringer.com/marvel-cinematic-universe/2023/2/23/23610103/marvel-studios-phase-5-quantumania-multiverse-saga-superhero-movie-fatigue](http://www.theringer.com/marvel-cinematic-universe/2023/2/23/23610103/marvel-studios-phase-5-quantumania-multiverse-saga-superhero-movie-fatigue)>. Přístup: 13. dubna 2023.
- The Walt Disney Company. *Fiscal Year 2011 Annual Financial Report and Shareholder Letter*. 2012, <<https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2015/10/2012-Annual-Report.pdf>>. Přístup: 23. ledna 2023.
- The Walt Disney Company. *Fiscal Year 2012 Annual Financial Report and Shareholder Letter*. 2013, <<https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2015/10/2012-Annual-Report.pdf>>. Přístup: 23. ledna 2023.
- The Walt Disney Company. *2008 Annual Report*. 2009, <<https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/WDC-AR-2008.pdf>>. Přístup: 23. března 2023.

“Walt Disney Studios Closes Out 2022 With 7th Consecutive Year at #1 Globally.” *Box Office Pro*, 2023, <[www.boxofficepro.com/walt-disney-studios-closes-out-2022-with-7th-consecutive-year-at-1-globally](http://www.boxofficepro.com/walt-disney-studios-closes-out-2022-with-7th-consecutive-year-at-1-globally)>. Přístup: 17. března 2023.

Whitten, Sarah. “Disney Accounted for Nearly 40% of the 2019 US Box Office.” *CNBC*, 2019, <[www.cnbc.com/2019/12/29/disney-accounted-for-nearly-40percent-of-the-2019-us-box-office-data-shows.html](http://www.cnbc.com/2019/12/29/disney-accounted-for-nearly-40percent-of-the-2019-us-box-office-data-shows.html)>. Přístup: 17. března 2023.

SCHVÁLENO 16.9.22

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK  
teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce



TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

**Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:**  
Vařeka Jakub

**Razítko podatelny:**

**Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:**  
2020/2021

Univerzita Karlova	
Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	13 -09- 2022 -1-
Čj: 243	Příloh:
Přiděleno:	

**E-mail diplomantky/diplomanta:**  
30998694@fsv.cuni.cz

**Studijní obor/forma studia:** Komunikační studia se zaměřením na mediální studia (prezenčně)

**Název práce v češtině:** Disneyfikace Marvelu: Vliv metod vyprávění Disney na filmy Marvel Studios

**Název práce v angličtině:** The Disneyfication of Marvel: The Influence of Disney storytelling on Marvel Studios Movies

**Předpokládaný termín dokončení** (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013):  
(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)  
LS 2022/2023

**Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce** (max. 1000 znaků):

Od přechodu Marvel Studios pod společnost Disney je mezi fanoušky superhrdinské tematiky skloňován termín "Disneyfikace Marvelu." Jde o hanlivé označení, které má upozornit na vliv Disney na novodobou tvorbu Marvel Studios. Tématem práce je analýza filmů z produkce Marvel Studios před akvizicí společností Disney a následná srovnávací analýza filmů z období po akvizici. Kvalitativní analýza se bude zaměřovat na prvky a témata, která Disney definují, nebo se k nim společnost přímo hlásí v rámci moderního narativu populárních filmů. Cílem práce je potvrdit, či vyvrátit vliv Disney v rozebíraných filmech na základě definic z akademické literatury, ale také výročních zpráv či prohlášení společností, a zhodnotit, zda mohou filmy z produkce Marvel Studios skutečně procházet procesem disneyfikace.

**Předpokládaná struktura práce** (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod

1. kapitola: Vztah společností Disney a Marvel (účelem je kontext)
  - 1.1. Stručná historie Disney (stručný přehled historie společnosti s přihlédnutím k vlivu na současný filmový průmysl hlavně v období okolo akvizice)
  - 1.2. Stručná historie Marvel (stručný přehled studia v letech 2000 a dál, odkoupení Marvelu Disney)
  - 1.3. Marvel a Disney (shrnutí Marvelu pod Disney, změna přístupu k tvorbě filmů a vznik Marvel Cinematic Universe (MCU))
2. kapitola: tzv. Disney formule/klíčové pojmy
  - 2.1. Disneyfikace Marvelu (vysvětlení pojmu, jeho rezonance mezi fanoušky Marvelu a ve veřejném prostoru)
  - 2.2. Směřování Disney (osvětlení klíčových prvků, definice pojmů a charakteristik, které budou hledány v samotné analýze)
3. kapitola: Analýza filmů (kvalitativní analýza obsahu filmů na základě definic a pravidel stanovených v předchozí kapitole)
4. kapitola: Rozbor výsledků (struktura kapitoly bude záviset na výsledcích výzkumu)
  - 4.1. společné prvky
  - 4.2. rozdílné prvky
  - 4.3. shrnutí poznatků z analýzy, případné nedostatky

Závěr

**Vymezení zpracovávaného materiálu:**

Vzorek bude tvořen filmy z produkce Marvel v období před akvizicí Marvel Studio (1998-2006) a vzorek pěti filmů z období po akvizici (2012-2019). Při výběru vzorku budou upřednostňovány vícedílné filmy (důvodem je roztažení vývojových archů některých postav napříč vícero snímků).

Výběr filmů má reflektovat produkci Marvel od počátku tisíciletí po akvizici a poté průřez novodobou tvorbou pod střechou společnosti Disney. Od samotné akvizice v roce 2009 bude vynecháno období cca tří let, jelikož filmy, které šly v tomto období do kin nemusely být akvizicí ovlivněny, a byly proto ze vzorku vyřazeny.

**Postup (technika) při zpracování materiálu:** Narativní analýza



**Základní literatura** (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

**Wasko, Janet.** "Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy." Polity, 2020. Rozebírá společnost Disney, její historii, rozvoj, přijetí, kritiku a jakým způsobem vytváří své filmy. Široce vysvětluje pojem Classic Disney v kontextu tvorby studia na teorii i příkladech.

**Wetzel, Charlie, a Stephanie Wetzel.** "The Marvel Studios Story : How a Failing Comic Book Publisher Became a Hollywood Superhero." HarperCollins Leadership, 2020. Věnuje se historii společnosti Marvel od doby vzniku až po současnost. Mapuje éru komiksu a současné úspěchy ve světě filmu. Rozebírá autorské přístupy tvůrců (Stan Lee, Jon Favreau, Kevin Feige), úspěch značky a vztah mezi nadřazenou společností Disney.

**Bordwell David, Janet Staiger a Kristin Thompson.** "The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960." Routledge, 1985. Analyzuje základní přístupy k tvorbě Hollywoodských filmů a jejich prvky, které jsou patrné dodnes, a o které se mimo jiné hojně opírá také Disney i Marvel.

**McSweeney, Terence.** "Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe." Wallflower Press, 2018. Kniha definuje MCU jako nejúspěšnější filmovou sérii. Jedná se o souhrn kritických esejů od různých autorů, které se chronologicky věnují jednotlivým filmům z dílen Marvel Studios vzniklých mezi lety 2008 a 2016.

**Sparks, Colin.** "Globalization, Development and the Mass Media (Media Culture & Society)." SAGE Publications Ltd, 2007. Osvětluje vývoj globálních médií a jakými paradigmaty se postupně řídí. Otírá se také o společnost Disney, poukazuje, jakým způsobem funguje a jaký má vliv na globální trh.

**Harris, David.** "Key Concepts in Leisure Studies." SAGE Publications Ltd, 2005. Kniha se zabývá současnými kulturními fenomény, kterým se lidé věnují ve volném čase. Slovníkovým způsobem rozebírá výrazy definující moderní dobu a v jedné z kapitol definuje pojem Disneyfikace.

**Verstraten, Peter.** "Film Narratology." University of Toronto Press Inc, 2009. Publikace slouží jako úvod do filmové naratologie. Kromě toho se otírá i prvky žánrových definic, stereotypizací a intertextuality s reálným světem.

**Berger, Arthur Asa.** "Narratives: in Popular Culture, Media, and Everyday Life." Thousand Oaks, London, New Delhi: SAGE Publications, 1997. Kniha se věnuje narativu napříč různými médii (mimo jiné i komiks a film).

**Diplomové práce k tématu** (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

**Navrátil, David.** "Záporné postavy a jejich motivace ve filmech Marvel Cinematic Universe". Karlova univerzita, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Matouš Hrdina, 2020. Práce rozebírá klíčový prvek všech analyzovaných filmů, totiž záporné postavy filmů Marvel Cinematic Universe a jejich společné znaky.

**Šlechtová, Nikola.** "Od animace k hraným verzím: proměna klasických pohádkových filmů studia Disney z feministické perspektivy". Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií, Vedoucí práce Lenka Vochocová. 2020. Práce se zaměřuje na změnu vyobrazení genderu v pohádkách Disney a srovnává původní filmy z 20. let minulého století s jejich současnými adaptacemi.

**Maňourová, Zuzana.** "Od Perraulta k Disneyovi. Mechanismy adaptací klasických pohádek". Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra české literatury, Vedoucí práce Dagmar Mocná. 2008. Práce řeší způsoby adaptací pohádkových předloh, mimo jiné také popisuje, jakým způsobem se k adaptacím staví studio Disney.

Datum / Podpis studenta/ky

13.9.2022



**TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:**

**Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:**

Téma externích vlivů, jako je akvizice studia Marvel společností Disney, na mediální obsahy považuji za velmi zajímavé a potenciálně přínosné. Patrně největší úskalí spočívá ve vymezení tzv. disneyfikace, neboť je zapotřebí rozlišovat mezi povahou euroamerické mainstreamové dětské filmové tvorby a trendy, které zažívá v různých časových obdobích, a mezi narativy příznačnými pro tvorbu studia Disney. Je možné, že práce přinese poznatky spíše v oblasti toho, k jakým proměnám došlo v rámci akvizice z hlediska změn reflektování sociálních, kulturních, politických, genderových, ekologických a jiných vlivů, což též považuji za přínosné.

**Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:**

-

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Podzimek Jan



12.9.2022

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

**TEZE SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.**