

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**FILMOVÉ ADAPTACE KNIH NEILA GAIMANA**  
sémanticko-syntaktická analýza fantasy prvků

Marek Čermák

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2015

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Filmové adaptace knih Neila Gaimana* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum:

Podpis:

Mé poděkování patří mnoha lidem, ale na prvním místě bych chtěl poděkovat vedoucímu práce Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., za neuvěřitelnou trpělivost a shovívavost, v závěsu za ním Zdence Prikrylové za ohromnou pomoc a na závěr chci poděkovat a práci věnovat svým olomouckým chlebovárcům Lence, Luce a Honzovi, na jejichž gaučích vznikla podstatná část tohoto díla a po kterých se mi bude neskutečně stýskat.

Datum:

Podpis:

## OBSAH

<b>Úvod</b>	6
1. Teoretická východiska práce	11
1.1. Sémanticko-syntakticko-pragmatický přístup	11
1.2. Analyzované fantasy prvky	12
1.3. Problematika adaptací	17
1.4. Autorství	18
1.5. Metodologie	18
2. <i>Nikdykde</i>	20
2.1. Problémy televizního zpracování a důvody vzniku knižní verze	21
2.2. Fantasy prvky v <i>Nikdykde</i>	22
2.2.1. Fiktivní prostředí	22
2.2.2. Hlavní postavy	30
2.2.3. Magičtí tvorové	32
2.2.4. Metafyzično	35
2.2.5. Dětství a proces dospívání	37
2.2.6. Pohádkové konvence	39
2.2.7. Motivace postav	39
2.2.8. Vztah k reálné mytologii	45
2.2.9. Dichotomie dobra a zla	46
2.2.10. Ikoničnost slov, názvů a jmen	47
3. <i>Koralina</i>	49
3.1. Filmová adaptace Henryho Selicka	49
3.2. Fantasy prvky v <i>Koralině</i>	51
3.2.1. Fiktivní prostředí	51
3.2.1.1. Normální svět	53
3.2.1.2. Druhý svět	56
3.2.2. Hlavní postavy	59
3.2.3. Magičtí tvorové	61
3.2.4. Metafyzično	63

3.2.5. Dětství a proces dospívání	64
3.2.6. Pohádkové konvence	65
3.2.7. Motivace postav	65
3.2.8. Vztah k reálné mytologii	67
3.2.9. Dichotomie dobra a zla	67
3.2.10. Ikoničnost slov, názvů a jmen	67
4. <i>Hvězdný prach</i>	69
4.1. Spolupráce Neila Gaimana a Matthewa Vaughna	69
4.2. Fantasy prvky ve <i>Hvězdném prachu</i>	71
4.2.1. Fiktivní prostředí	71
4.2.2. Hlavní postavy	74
4.2.3. Magičtí tvorové	78
4.2.4. Metafyzično	80
4.2.5. Dětství a proces dospívání	82
4.2.6. Pohádkové konvence	83
4.2.7. Motivace postav	84
4.2.8. Vztah k reálné mytologii	86
4.2.9. Dichotomie dobra a zla	87
4.2.10. Ikoničnost slov, názvů a jmen	88
5. Další filmové projekty Neila Gaimana	90
5.1. <i>A Short Film About John Bolton</i>	90
5.2. <i>Sandman</i>	91
<b>Závěr</b>	92
<b>Seznam použitých pramenů a literatury</b>	97
a) prameny	97
b) literatura	99
<b>Seznam obrázků s jejich zdroji</b>	101
<b>Přílohy diplomové práce</b>	102

## Úvod

„Příběh, který stvořila sama fantazie.“

- Neil Gaiman o *Hvězdném prachu*

Většina autorů fantasy literatury stvoří jeden fikční svět, do kterého umísťuje různé příběhy a postavy. Samotný fikční svět se pak již nemění, všechny jeho zákonitosti už jsou předem dané a v dalších příbězích se tak pouze rozvíjejí více do hloubky (ať už po stránce geografické, mytologické či vztahové). John R. R. Tolkien takto vytvořil Středozemi, George R. R. Martin Západozemí a Východozemí, Christopher Paolini Alagaësi a Terry Pratchett Zeměplochu. Na druhé straně pak stojí autoři, kterým jeden svět pro vyprávění nestačí, a tak si jich vytvoří hned několik. Jedním z takových autorů je i Neil Gaiman.

Neil Gaiman za svůj život (narozen 10. listopadu 1960) vytvořil desítky různých světů,<sup>1</sup> díky kterým si vysloužil uznání kritiky<sup>2</sup> i čtenářské obce. Jeho literární tvorba se těší velké čtenářské oblibě pravděpodobně proto, že jednotlivým cílovým skupinám poskytuje širokou žánrovou rozmanitost. Je autorem knih pro nejmenší,<sup>3</sup> hororových děl pro starší publikum,<sup>4</sup> i „obyčejných“ fantasy dobrodružných příběhů pro věkově indiferentní skupinu.<sup>5</sup> Důkazem jeho popularity

---

<sup>1</sup> V češtině používáme slovo „svět“, ale v angličtině je významově daleko přesnější slovo „universe“.

<sup>2</sup> Do dnešního dne obdržel už čtyři ceny Hugo, dvě ceny Nebula, jedno ocenění World Fantasy Award, čtyři Bram Stoker Awards, šest Locus Awards, dvě British SF Awards, jednu British Fantasy Award a další, jejichž kompletní výčet uvádím v příloze diplomové práce.

<sup>3</sup> Například kniha fantasy povídek *M is for Magic*. GAIMAN, Neil. *M is for magic*. 1st Harper Trophy ed. New York: HarperTrophy, 2008. ISBN 978-006-1186-479.

<sup>4</sup> Zejména desetidílná komiksová sága *Sandman*.

<sup>5</sup> Kniha a film *Hvězdný prach*. GAIMAN, Neil. *Hvězdný prach*. 3. vyd., dopl. autorem. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2007. ISBN 978-807-3321-079. *Hvězdný prach* [film]. Režie Matthew VAUGHN. USA: Paramount Pictures, 2007.

v rámci popkultury budiž i to, že se jako postava objevil v seriálu *The Simpsons*.<sup>6</sup> Pravidelně spolupracuje s dalšími ikonami fantasy žánru, například s Terry Pratchetem. Šíře jeho zájmu však nekončí pouze u prózy, je podepsán pod mnohými scénáři, hudebními texty nebo počítačovou hrou. Kompletní biografii uvádím v příloze na konci této diplomové práce.

Jelikož sám sebe řadím mezi Gaimanovy fanoušky, přistupoval jsem k audiovizuálním adaptacím jeho textů s velkou nedůvěrou, neboť Gaimanův literární rukopis v sobě nese velkou dávku původní autorské imaginace a představivosti, která je na filmové plátno či televizní obrazovky vždy těžce přenositelná. Tento „handicap“ bychom mohli zdůvodnit Gaimanovou komiksovou tvorbou, neboť právě v takovýchto případech musí mít tvůrce scénáře velmi konkrétní vizuální představu o výsledné podobě, aby ji mohl sdělit kreslíři.

Ve své diplomové práci si kladu za cíl vysledovat proměnu Gaimanových autorských fantasy prvků v knižních předlohách a z nich vycházejících adaptacích. K dosažení tohoto cíle analyzuji klíčové prvky žánru podle K. Fowkes. V každém ze tří analyzovaných světů/filmů (*Nikdykde*,<sup>7</sup> *Koralína a svět za tajemnými dveřmi*,<sup>8</sup> *Hvězdný prach*) je provedena analýza týchž prvků, definovaných Katherine A. Fowkes v knize *The Fantasy Film*.<sup>9</sup> Okrajově zmiňuji také Gaimanovu původní filmovou tvorbu (*A Short Film About John Bolton*<sup>10</sup>) a jeho nejslavnější komiksovou sérii o Pánu snů — *Sandman*, kterou filmová adaptace teprve čeká.<sup>11</sup>

---

<sup>6</sup> *The Simpsons: The Book Job* [seriál, díl 492]. Režie Bob ANDERSON. USA: FOX Pictures, 2011.

<sup>7</sup> *Nikdykde* [tv série]. Režie Dewi HUMPHREYS. UK: BBC, 1996.

<sup>8</sup> Český distribuční název je *Koralína* s dlouhým í. Název knihy i jméno postavy se však píše krátce, proto dále v práci používám tuto verzi.

*Koralína a svět za tajemnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

<sup>9</sup> FOWKES, Katherine. *The Fantasy Film (New Approaches to Film Genre)*. Londýn: Wiley-Blackwell, 2010.

<sup>10</sup> *A Short Film About John Bolton* [film]. Režie Neil GAIMAN. UK: SKA Films, 2003.

<sup>11</sup> Očekávané datum premiéry je zima 2016.

Metodologicky zasazují analyzované prvky z *The Fantasy Film* do sémanticko-syntaktického přístupu Ricka Altmana k žánru, protože on v knize *Film/Genre*<sup>12</sup> ani v článku *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru*<sup>13</sup> nepracuje s žánrem fantasy (zohledňuje zejména western, horor a muzikál). Naopak nepracují s pragmatickým přístupem, který taktéž zavádí Altman. Níže uvádím prvky převzaté z deseti analýz, jimž se Fowkes věnuje v *The Fantasy Film*. Vždy na příkladu jednoho filmu určuje jednu typickou kategorii. Dále se v knize autorka věnuje krátce i historii fantasy žánru ve filmu, ale vzhledem k tomu, že kniha vychází v rámci série *New Approaches to Film Genre*, která je zaměřena poněkud americkocentricky, není její globální aplikování dost dobře možné. Pro úplnost ještě dodávám, že Fowkes nikde v knize nenabízí přesné pojmenování či jasnou definici zmiňovaných kategorií. Jejich výčet uvádím já sám na základě jejich analýz. Tato kniha není přesně metodologicky uchopeným textem a pro její využití jsem se rozhodl z důvodu absence akademických knih týkajících se žánru fantasy filmu a protože níže uvedené kategorie považuji za vhodné s ohledem na téma této diplomové práce. Metodologii se více věnuji v druhé kapitole diplomové práce, na tomto místě zatím uvádím jen výčet analyzovaných prvků:

- Fiktivní svět
- Magičtí tvorové
- Metafyzično
- Hlavní postavy — jejich charakterizace a morální postoj
- Dětství a proces dospívání
- Pohádkové konvence
- Motivace postav
- Dichotomie dobra a zla
- Vztah k reálné mytologii
- Ikoničnost slov, názvů a jmen

---

<sup>12</sup> ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: BFI Publishing, 1999. 246 s. ISBN 08-517-0717-3.

<sup>13</sup> ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 1984, 23/3, s. 6-18.



Pro analýzu adaptačního procesu přebírám přístup Lindy Hutcheon z knihy *A Theory of Adaptation*.<sup>14</sup> Cílem této práce však primárně není teorie adaptace, takže text využívám jako zdroj poznání, popřípadě terminologie týkající se samotného adaptačního procesu. Zároveň jsem se rozhodl primárně nepracovat s komiksovými adaptacemi vybraných knih, protože u nich je neprokazatelné, zdali vycházejí z původní literární předlohy, nebo se nechaly inspirovat následnými adaptacemi.

Dalším teoretickým východiskem je kniha *Fantasy Film: A Critical Introduction*<sup>15</sup> od Jamese Walterse. Ten zavádí do definice filmového žánru (a samozřejmě žánru fantasy) otázku autorství jakožto přímého vlivu režiséra na výsledný produkt. Proto budu každý film (nebo seriál) posuzovat ještě v rámci dosavadní režisérový filmografie — čímž se Waltersův přístup pojí s přístupem Hutcheon, jelikož i ona posuzuje v rámci adaptačního procesu autorství prostřednictvím otázky *kdo?* (více v následující kapitole). Jelikož až na výjimku stojí za adaptacemi výrazné autorské osobnosti, jeví se tento aspekt za klíčový pro analýzu změn v autorském přístupu Neila Gaimana. Walters se opírá o původní zmínky o autorské teorii publikované v *Cahiers du Cinéma* a o dílo kritika a teoretika Andrewa Sarris.<sup>16</sup> V těchto případech se však autorská teorie stavěla spíše do opozice k teorii žánrové, na rozdíl od symbiotického přístupu Walterse. Autor zároveň udává, že každý fikční film může být ze zjevných důvodů do jisté míry chápán jako fantasy, ale rozdíl dle něj spočívá v tom, že: „*Když sleduji fikční film, jsem si vědom toho, že se dívám na sled událostí, které se sice mohou odehrávat v mé realitě, ale zároveň jsem si jistý, že filmové postavy a lokace*

---

<sup>14</sup> HUTCHEON, Linda a Siobhan O'FLYNN. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. 273 s. ISBN 978-020-3095-010.

<sup>15</sup> WALTERS, James. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. English ed. New York: Berg, 2011. 150 s. ISBN 978-184-7883-094.

<sup>16</sup> Andrew Sarris byl americký filmový kritik a propagátor autorské teorie. Svě myšlenky rozvinul v článku *Notes on the Auteur Theory in 1962*. SARRIS, Andrew. Notes on the Auteur Theory. *Film Culture*, 1962, 27, s. 1-9.

*skutečné nejsou. Zatímco při sledování fantasy filmu je mi jasné, že předkládané události se v mé realitě nikdy nemůžou uskutečnit na základě racionální logiky.*”<sup>17</sup>

Závěrem bych chtěl ještě zmínit, že v práci pracuji s termíny jako fikční, fantastický, reálný, popřípadě jiný svět. Do této terminologie nechci nijak podrobněji zasahovat, předpokládám, že výše uvedené pojmy budou v daném kontextu vždy jasně pochopitelné, pro jistotu však vše vysvětluji v poznámce.<sup>18</sup>

Názvy děl uvádím v češtině, jen pokud je k dispozici oficiální český distribuční název, v opačném případě se držím názvu originálního. Jména všech osob skloňuji, ale ženská příjmení ponechávám nepřechýlená.

---

<sup>17</sup> *Fantasy Film: A Critical Introduction*, s. 1-2.

<sup>18</sup> Terminologii, které se držím, přejímám z knihy českého bohemisty Lubomíra Doležela *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Doležel je jedním ze spoluzakladatelů teorie fikčních světů a jím definované dělení je následující:

- Aktuální svět — náš, reálný svět, ve kterém žijeme a který nás obklopuje.
- Přirozený svět — aktuální svět vyobrazený ve fikci.
- Fikční svět — „Možný svět, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly.”
- Fantastický fikční svět — fikční svět, který obsahuje fantasy prvky, jako je magie nebo nadpřirozeno.
- Možný svět — jakýkoli potenciálně myslitelný svět.
- Nemožný svět — logicky neuskutečnitelný svět.

V této diplomové práci pracuji jen s prvními čtyřmi kategoriemi.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN: 80-246-0735-2.

## 1. Teoretická východiska práce

### 1.1. Sémanticko-syntakticko-pragmatický přístup

Rick Altman poprvé přichází s označením „sémanticko-syntaktický přístup” ve svém článku *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* už v roce 1984. Jedná se o teoretický přístup intuitivně využívaný filmovými teoretiky, ačkoli pro něj neměli pojmenování a vymezení. Tento strukturalistický pohled pracuje s konceptem, že podobnost jednotlivých stavebních bloků (rysů, postav, záběrů, lokací, orientací) a jejich vzájemné zapojení do vztahů u různých filmů značí stejnou žánrovou příslušnost. Sémantická analýza pak zkoumá právě jednotlivé bloky, syntaktický přístup jejich koexistenci. Altman to dokládá na příkladu westernu, hororu a muzikálu, protože jejich znaky jsou snadno identifikovatelné.

Analýza provedená vždy jen z hlediska jednoho přístupu by však byla mylná hned z několika důvodů. Pokud bychom z hlediska sémantického přístupu zahrnovali všechny snímky se stejnou ikonografií do stejného žánru, dostali bychom obrovské množství titulů, u několika z nich by mohlo být dané zařazení sporné, popřípadě by naopak některé snímky do kánonu zařazeny vůbec být nemusely. Altman tento způsob analýzy označuje jako inkluzivní. Oproti tomu čistě syntaktický přístup (dle Altmana exkluzivní) sice nabízí možnost hlouběji interpretovat použití jednotlivých prvků, avšak pro svou konkrétnost není dost dobře aplikovatelný pro větší množství snímků.

Altmanovým řešením je tak spojit tyto dva přístupy a provádět analýzy sémanticko-syntaktické. Jen díky tomuto symbiotickému přístupu můžeme zkoumat jak jednotlivé stavební prvky filmu, tak jejich vzájemné vztahy, díky čemuž můžeme lépe řadit příslušnost k danému žánru i v okrajových případech, kdy by bylo jednoznačné určení žánru pouze dle jednoho přístupu problematické.

Ale i tento přístup s sebou nese komplikace ve formě nemožnosti čistého rozlišení hranice mezi sémantickým a syntaktickým přístupem. Altman přesnou hranici neurčuje a sám uznává, že otázka vztahu mezi těmito dvěma přístupy je

někdy těžce řešitelná. Pro vyřešení této otázky tak odkazuje na svůj starší článek *Intratextual Rewriting: Textuality as Language Formation*.<sup>19</sup> V něm rozlišuje dvě části textového komponentu — primární, lingvistický význam, který má komponent sám o sobě, a sekundární význam, který komponent získává až po začlenění do textu s ostatními komponenty. Každý fenomén tak může mít dva různé významy z hlediska toho, jak na něj nahlížíme. Ve westernu tak například kůň sám o sobě reprezentuje zvíře, pomocí kterého se člověk dopravuje. Pokud však na koně budeme nahlížet prostřednictvím všech dalších ikonografických prvků žánru, jako je například lokomotiva, dostává se nám do popředí obraz koně jakožto přírodního protivníka „železného oře”.<sup>20</sup>

Sémanticko-syntaktický přístup k žánru Altman reviduje vydáním knihy *Film/Genre* a opět ho pokládá za neúplný. Dosavadní přístup totiž slouží pouze k popsání efektů, které obsahují jednotlivé obecné diskurzy, avšak nesoustředí se na vysvětlení jich samých. Proto k němu Altman přidává třetí přístup — pragmatický.

Pragmatický přístup sleduje komunikaci mezi tvůrci a diváky a zabývá se konceptem očekávání publika, snahou filmových producentů vyrobit co nejlákavější produkt a dalšími přístupy zohledňujícími společenské či politické faktory. Pragmatický přístup k analýze žánru vyžaduje obrovské množství materiálu, které mnohdy ani teoretik nemůže adekvátně získat. Tento přístup jsem se proto rozhodl v práci nevyužívat a držím se pouze původního sémanticko-syntaktického přístupu.

## 1.2. Analyzované fantasy prvky

Analyzované prvky přebírám z knihy *The Fantasy Film* od Katherine A. Fowkes a zapojuji je do Altmanova sémanticko-syntaktického principu. Protože se jedná o stěžejní část této diplomové práce, začlením nyní tyto prvky do sémantického, sémanticko-syntaktického nebo syntaktického Altmanova diskurzu.

---

<sup>19</sup> ALTMAN, Charles F. *Intratextual Rewriting: Textuality as Language Formation, The Sign in Music and Literature*. Austin: University of Texas Press, 1981, s. 39-51.

<sup>20</sup> V originále přímo „horse — iron horse”. *Film/Genre*, s. 224.

Fowkes totiž definuje jednotlivé prvky podle chronologického pořadí snímků, na kterých je demonstrováno, avšak po zařazení do sémanticko-syntaktického systému by toto pořadí bylo přeházené. Při níže uvedeném odůvodnění výběru prvků dodržuji původní chronologické řazení, ale na konci kapitoly uvádím přehledný graf s pořadím, v jakém jsou prováděny analýzy dále v diplomové práci.

Jako první kategorii definující žánr fantasy uvádí Fowkes **prostředí**, ve kterém se příběh odehrává. Přesněji řečeno fantastický fikční, fikční a reálný svět, jejich zákonitosti a vzájemné vztahy. Tuto kategorii demonstrovuje na příkladu filmu *Čaroděj ze země Oz*.<sup>21</sup> „*Ve chvíli, kdy Dorotka skrz dveře vstoupí do země Oz, zažije ontologický rozkol — náhlý přechod z její všední reality do naprosto odlišného, ale paralelního fantastického světa.*”<sup>22</sup> V tomto případě dochází ke konfrontaci dvou odlišných světů, kdy je důležitým prvkem proces přechodu a komparace mezi nimi. Ale okolní svět je důležitý i v případech, kdy nedochází k žádnému průchodu „portálem” a fantastický fikční svět je jediný, ve kterém se příběh odehrává.

*Harvey*<sup>23</sup> z roku 1950 vypráví příběh o muži, jehož nejlepším přítelem je obrovský neviditelný králik. Fowkes upozorňuje na paralelu mezi klasickou typologií králíka (načechráný a chundelatý)<sup>24</sup> a satirickým kontextem, který vznikne po jeho několikanásobném zvětšení do „nadživotní” velikosti. V tomto případě Fowkes zdůrazňuje zamýšlený komediální tón filmu, ale můžeme doložit i případy kontrapunktického použití téhož zvířete.<sup>25</sup> **Zvířata** a obecně **antropomorfní tvorové** však vždy nemusí hrát v příběhu hlavní roli, mnohdy bývá fantastický fikční svět těmito tvory jen zabydlen.

---

<sup>21</sup> *Čaroděj ze země Oz* [film]. Režie Victor FLEMING, George CUKOR, Mervyn LEROY, Norman TAUROG, King VIDOR. USA: MGM, 1939.

<sup>22</sup> *The Fantasy Film*, s. 56. V originále „ontological rupture”.

<sup>23</sup> *Harvey* [film]. Režie Henry KOSTER. USA: Universal International Pictures, 1950.

<sup>24</sup> V originále „fluffy and furry”.

<sup>25</sup> Na mysli mám film *Donnie Darko*, ve kterém stylizovaná postava králíka vyzařuje až hororové rysy. *Donnie Darko* [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001.

Další kategorií, které se Fowkes věnuje, je zapojení **metafyzična** a **nadpřirozena**. Jako příklad uvádí jeden z méně známých filmů Stevena Spielberga *Navždy*.<sup>26</sup> V tomto filmu vystupují duchové a andělé, kteří ovlivňují život obyčejných smrtelníků na Zemi. Autorka zmiňuje i to, že nadpřirozeno je jedním ze základních stavebních kamenů hororového žánru. Rozdíl však spatřuje v tom, jakým způsobem je s nadpřirozenem pracováno vzhledem k celkové náladě filmu.

Kategorií **morálního postoje hlavních hrdinů** reprezentují *Na Hromnice o den více*.<sup>27</sup> V tomto divácky populárním filmu se negativně a materialisticky smýšlejícímu moderátorovi TV zpravodajství stále dokola opakuje tentýž den. Potkává stejné lidi a dějí se mu stejné situace, čehož zprvu využívá pouze pro svůj osobní prospěch, ale postupem času začne docházet ke katarzi a obrátí svou pozornost ke konání dobra. Teprve když je plně obrácen od svého sebestředného chování, cyklus je porušen a čas plyne dál tak, jak by měl. Pisatelka poukazuje na to, že na rozdíl od filmů, které tematizují cestování časem (většinou zpět), je časová smyčka v *Na Hromnice o den více* využita pouze jako edukativní prostředek pro hlavního hrdinu. Přidružené humorné situace plynoucí z časové cyklicity jsou tedy jen vedlejším prvkem.

Následuje kategorie, která se zabývá **procesem dospívání**. Fowkes uvádí jako demonstraci film *Velký*.<sup>28</sup> Snímek pojednává o malém chlapci, který má jedno velké přání — být dospělý. Následující den se probudí v těle dospělého muže, avšak stále se svým vědomím dvanáctiletého kluka. Josh je tak zároveň chlapec i muž — což Fowkes nazývá „syndromem Petra Pana”.<sup>29</sup> Zpočátku se mu fyziologická transformace líbí, ale čím více se dětská duše dostává do přímé konfrontace se

---

<sup>26</sup> *Navždy* [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA: Universal Pictures, 1989.

<sup>27</sup> *Na Hromnice o den více* [film]. Režie Harold RAMIS. USA: Columbia Pictures Corporation, 1993.

<sup>28</sup> *Velký* [film]. Režie Penny MARSHALL. USA: Twentieth Century Fox Corporation, 1988.

<sup>29</sup> *The Fantasy Film*, s. 105.

světem dospělých (zaměstnáním, milostným vztahem), Joshovi dochází, že mít dospělé tělo ve skutečnosti neznamena „dospět“, a začne hledat cestu, jak změnu vrátit zpět. Fowkes tuto kategorii akcentuje poměrně velkou měrou, neboť dokládá, že žánr fantasy byl často považován za dětský či podřadný a jeho vymezení ve skupině „dospělých“ žánrů trvalo dlouhou dobu. Proces dospívání — fyzický i duševní — je důležitým prvkem ve většině filmů (i příběhů obecně) a často souvisí s předchozí kategorií, protože během onoho procesu většinou dochází i k proměně morálního přesvědčení.

Na dalším zástupci — snímku *Shrek*<sup>30</sup> — uvádí Fowkes zřejmě nejširší a nejméně konkrétní kategorii, a to **zohlednění tradičních pohádkových konvencí**. Na tento film poukazuje kvůli tomu, že přebírá tradiční pohádkové postavy a situace, načež je satirickým způsobem přetváří a používá v moderním pojetí. Tradičními postavami se myslí králové, princezny, rytíři, magická zvířata, která je nutno překonat pro vítězství.

*Spider-man*<sup>31</sup> z roku 2002 poukazuje na další kategorii, a tou je **motivace postav**. Každá postava se žene za svým osobním cílem, který bývá (z počátku) převážně materiální podstaty, sloužící k osobnímu prospěchu. To se však často mění s tím, jak se proměňují postavy a jak se motivace jednotlivých postav střetávají mezi sebou a navzájem se ovlivňují. Motivace postavy může být zjevná, nebo skrytá.

Každý fantasy příběh by měl obsahovat **souboj mezi dobrem a zlem**, stejně jako tomu je v trilogii *Pán prstenů*.<sup>32</sup> Boj mezi těmito dichotomickými silami bývá základním konceptem naprosté většiny snímků spadajících do žánru fantasy. Původ negativních sil může být magický (např. špatně provedený magický rituál) nebo

---

<sup>30</sup> *Shrek* [film]. Režie Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: Dreamworks Pictures, 2001.

<sup>31</sup> *Spider-man* [film]. Režie Sam RAIMI. USA: Columbia Pictures Corporation, 2002.

<sup>32</sup> *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu, Pán prstenů: Dvě věže, Pán prstenů: Návrat Krále* [filmy]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland: New Line Cinema Pictures, 2001, 2002, 2003.

čistě lidský (mamon, zloba, msta...). Stejně jako v případě motivací postav nebývá vždy úplně jasná hranice mezi dobrem a zlem, čehož více využívají moderní příběhy, které dlouho drží diváka (nebo čtenáře) v nejistotě.<sup>33</sup>

Předposlední kategorií, kterou Fowkes uvádí na příkladu filmu *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*,<sup>34</sup> je **vztah k reálné mytologii** našeho aktuálního světa. Autoři fantasy se často nechávají ovlivňovat mýty, na jejichž principu stavějí nové zápletky a zákonitosti. Clive Staples Lewis (autor knižních předloh ze světa Narnie) například pracuje s motivem zmrtvýchvstání, kdy se lev Aslan nechá obětovat, aby zachránil jiné. Načež vstane z mrtvých, protože dle zákonitosti prastaré magie je nespravedlivě zabítý opět oživen.<sup>35</sup> Ve světě Narnie se také vyskytují mytologičtí tvorové, jako například fauni nebo minotauři.

Podtitul poslední kapitoly týkající se analyzovaných kategorií v *The Fantasy Film* zní *Words are Mightier than the Sword* a pojednává o sérii filmů ze světa *Harryho Pottera*.<sup>36</sup> Fowkes zde poukazuje na **důležitost názvosloví** a také na to, že znát něčí jméno často znamená ho vlastnit.

Jak je patrné z výše uvedených kategorií, stejně jako v případě sémanticko-syntaktické analýzy není vždy jednoduché (ba přímo možné) stanovovat přesné hranice, protože se často prolínají a odvozují od sebe. Rozřazení do sémanticko-syntaktického diskurzu a z toho plynoucí pořadí v této diplomové práci jsem zvolil následovně:

Sémantické kategorie:

— Fiktivní svět, hlavní postavy, magičtí tvorové, metafyzično

Sémanticko-syntaktické kategorie:

---

<sup>33</sup> Například knižní série *Píseň ledu a ohně* a její seriálová adaptace *Hra o trůny*.

<sup>34</sup> *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň* [film]. Režie Andrew ADAMSON. USA: Walt Disney Pictures, 2005.

<sup>35</sup> Sám C. S. Lewis dokonce přiznává, že „celý příběh Narnie pojednává o Kristovi“. PEARCE, Joseph. *Narnia and Middle-Earth*. In *Revisiting Narnia: Fantasy, Myth and Religion in CS Lewis' Chronicles*. Ed. Shanna Caughey. Dallas — Texas: Benbella Books, 2005, s. 123. ISBN: 978-1932100631.

<sup>36</sup> *Harry Potter I-VII*. [filmy] Režie Chris COLUMBUS, David YATES, Mike NEWELL, Alfonso CUARÓN. UK: Walt Disney Pictures, 2001-2011.



— Dětství a proces dospívání, pohádkové konvence, motivace postav, vztah k reálné mytologii

Syntaktické kategorie:

— Dichotomie dobra a zla, ikoničnost slov, názvů a jmen

### **1.3. Problematika adaptací**

Práce se zabývá původními díly a z nich vycházejícími filmovými (či televizními) adaptacemi, v důsledku čehož pracuji s touto problematikou dle metodologického přístupu Lindy Hutcheon z knihy *The Theory of Adaptation*, v níž se autorka zabývá mezioborovou adaptací. Hutcheon zmiňuje, že nemusí existovat pouze adaptace kniha (dílo) > film, ale že v dnešní době se adaptační pole rozšiřuje i na další média. Díla analyzovaná v této diplomové práci vykazují stejnou tendenci, neboť na základě původních děl vznikají další a další adaptace (filmy, seriál, komiksy nebo počítačové hry). Této problematice se však kvůli tématu práce dál nevěnuji. Od Hutcheon přebírám následující otázky, kterými se snaží postihnout adaptační proces:

- Co?
- Kdo?
- Proč?
- Jak?
- Kdy?
- Kde?

Odpovědi na tyto otázky podávám v obecném úvodu každé analýzy, neboť se v každém jednotlivém případě jedná o jiný adaptační proces, který ovlivňuje výslednou podobu adaptace.

#### **1.4. Autorství**

Otázku autorství v této diplomové práci využívám ve dvou rovinách. První rovinou je hlavní cíl práce — analyzovat autorské prvky ovlivňující zařazenost k žánru fantasy u Neila Gaimana a jejich proměnu v adaptacích. Waltersův přístup přidává druhou rovinu, jelikož připouští, že autor je schopen si postupem času vypěstovat své „návyky“, které do adaptovaného díla přenáší.

#### **1.5. Metodologie**

Na základě výše uvedených teoretických východisek uvádím konkrétní postup který využívám v této práci k dosažení cíle:

Pro všechna analyzovaná díla jsem vytvořil dvě tabulky, do kterých jsem zanesl všechny analyzované kategorie s jejich akcentací v knižních předlohách (tabulka A) a adaptacích (tabulka B). Podle toho, jak je na ně kladen důraz, je boduji od jednoho do pěti křížků. V prvním případě (A) tabulka tedy zobrazuje kategorie z hlediska Gaimanova autorského přístupu, druhá tabulka (B) jejich proměnu v adaptacích. Z porovnání obou tabulek vyvstává na několika místech konflikt rozdílných hodnot, který tvoří páteř této práce a jemuž se věnuji dále.

V úvodu každé ze tří analýz s věnuji adaptačnímu procesu, jakožto jednomu z určujících faktorů výsledného díla a před závěrem této diplomové práce krátce zmiňuji další dva významné filmové projekty Neila Gaimana.

**Tabulka A**

KATEGORIE/KNIHY	Nikdykde	Koralina	Hvězdný prach
Fiktivní svět	XXXXX	XX	XXXXX
Hlavní postavy	XXXX	XXX	XXXX
Magičtí tvorové	XX	XX	XXXX
Metafyzično	XXX	XX	XXXX
Dětství a dospívání	X	XXXXX	XX
Pohádkové konvence	X	XXX	XXX
Motivace postav	XXX	XXXXX	XX
Vztah k reálné mytologii	XXX	X	X
Dichotomie dobra a zla	XXX	XXX	XXX
Ikoničnost slov, názvů a jmen	XXXX	X	XX

**Tabulka B**

KATEGORIE/TV-FILM	Nikdykde	Koralina	Hvězdný prach
Fiktivní svět	XX	XXXX	XXX
Hlavní postavy	XXX	XXXX	XX
Magičtí tvorové	X	XXX	X
Metafyzično	XXX	XX	XXX
Dětství a dospívání	X	XXXX	XXXX
Pohádkové konvence	X	XXX	XXXX
Motivace postav	X	XX	XXXXX
Vztah k reálné mytologii	XXX	X	XX
Dichotomie dobra a zla	XXX	XXX	XXX
Ikoničnost slov, názvů a jmen	XXXX	X	X

## 2. *Nikdykde*

### 2.1. Problémy televizního zpracování a důvody vzniku knižní verze

„... *no... knihu jsem napsal, protože seriál mě zanechal s pocitem: 'ale takhle to být nemá'.*”

— Neil Gaiman o *Nikdykde*<sup>37</sup>

Vznik *Nikdykde* je ukázkovým příkladem problematiky, které se věnuje tato diplomová práce. Důvody geneze knihy tak vlastně tvoří premisu, že mezi knižním a adaptovaným dílem lze nalézt rozdíly v autorsky původně zamýšlených významech. Ještě před samotnou analýzou fantasy prvků považuji v tomto případě za velmi důležité osvětlit produkční pozadí a Gaimanovy osobní pohnutky, které vedly k vytvoření — v tomto případě — knižní adaptace z původně televizního seriálu.

Za prvé, *Nikdykde* vniklo jako scénář pro šestidílný televizní seriál objednaný stanicí BBC. Sepsal ho sám Neil Gaiman, ale pod námětem je kromě něj podepsaný ještě jeho kolega a kamarád Lenny Henry,<sup>38</sup> který už někdy na začátku devadesátých let přišel s myšlenkou udělat seriál o bezdomovcích v Londýně. Gaiman se této myšlence nejprve bránil, protože nechtěl udělat z bezdomovectví populární záležitost, proto příběh značně modifikoval.<sup>39</sup> Už během předprodukčních příprav začalo být Gaimanovi jasné, že vstupem producenta (BBC) do hry se situace dost změnila a z práce, která měla být jeho debutem na poli audiovizu, se

---

<sup>37</sup> Neil Gaiman se takto vyjádřil prostřednictvím svého účtu na sociální síti Twitter (kde je velmi činný — zaregistroval se v prosinci 2008 a na jaře 2015 měl na kontě cca 80 000 příspěvků). Screenshot přikládám v příloze této diplomové práce.

<sup>38</sup> Lenny Henry je britský komik. V současnosti stále vystupuje v televizi, převážně na stanici BBC One se svým pořadem *The Magicians*.

<sup>39</sup> Neil Gaiman on *Neverwhere's* radio debut. *BBC Entertainment*. [online]. 15.3.2013 [cit. 2014-11-11]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-21702807>

najednou vyklubalo něco, co za svůj autorský debut nepovažoval. Vysvětlení dalších událostí píše sám Gaiman v předmluvě posledního vydání románu:

*„Nikdykde začalo svůj život, jak už se těmhle věcem stává, jako televizní seriál, který jsem měl napsat pro BBC. A třebaže pořad, který odvysílali, nebyl zas tak špatný seriál, pořad jsem narážel na fakt, že to, co se objevuje na obrazovce, není to, co mám v hlavě. Román mi připadal jako nejjednodušší způsob, jak dostat to, co jsem měl v hlavě já, do hlav druhých lidí. V tom jsou knížky opravdu dobré.*

*Nikdykde jako román pro mě začalo s tím, jak jsme začali dělat televizní seriál BBC stejného jména, víceméně proto, abych se udržel při zdravém rozumu. S každou scénou, kterou vystříhli, s každým řádkem, který zmizel, se vším, co se muselo změnit, jsem jen oznámil: ‘Nic se neděje, v románu to tam vrátím.’ A tak jsem si zachovával duševní rovnováhu. Tak to šlo až do dne, kdy za mnou přišel producent a řekl: ‘Vyhazujeme scénu na straně dvacet čtyři, a jestli řekneš: V románu ji tam vrátím, zabiju tě.’ Pak už jsem si to jen myslel.”<sup>40</sup>*

Knihu skutečně začal psát už první natáčecí den (leden 1996) a nakonec vyšla v půlce sezóny, pár dní po odvysílání třetího dílu, v nakladatelství BBC Books, společně s audio verzí publikovanou na kazetách a CD vydavatelstvím BBC. Román se na rozdíl od seriálu těšil velké čtenářské i kritické pozornosti a byl přeložen do mnoha jazyků.<sup>41</sup> Za dva roky ho Gaiman přepracovával pro americký trh a změnil, doplnil či vypustil některé reálie (převážně popisy lokací, neboť se bál, že američtí čtenáři nebudou tak znalí Londýna). Text, ze kterého vycházím v této diplomové práci, je dle Gaimana definitivní verze, která spojuje britské a americké vydání.

Druhým problémem, který produkčně ovlivnil seriál *Nikdykde*, bylo rozhodnutí producentů, aby se kvůli rozpočtu natáčel na video, a ne na filmový

---

<sup>40</sup> *Nikdykde*, s. 7.

<sup>41</sup> Autor na svých stránkách uvádí: španělština, francouzština, maďarština, itaština, polština, lotyšština, rumunština a ruština. Můžeme však předpokládat, že výčet není kompletní, neboť například čeština v seznamu není, a román u nás prokazatelně oficiálně vyšel. Zdroj: [www.neilgaiman.com](http://www.neilgaiman.com) [citováno 12. 2. 2015].

materiál.<sup>42</sup> Respektive aby se natáčel na video, ale do méně kontrastní barevné a světelné stylizace (označované pojmem RAW) s tím, že jej v postprodukční fázi upraví filmovým filtrem a videomateriál tak získá tzv. „film look“. K tomuto kroku však nakonec nedošlo, a *Nikdykde* tedy nutně vypadá trochu nedodělaně a lacině, čímž jak je vysvětleno v následující kapitole, často trpí Gaimanův původní záměr.

A konečně třetím, posledním problémem bylo nalezení vhodného režiséra, který by se ujal tak obtížné látky. Vzhledem k využívaným lokacím (převážně stokám, kanálům, metru a jinak uzavřeným místům) či rychlému střídání emočních poloh u jednotlivých scén pokládali mnozí sérii za nezpracovatelnou, či přinejlepším velmi obtížně zpracovatelnou. Do projektu nakonec vstoupil Dewi Humphreys, pro nějž to byla po seriálu *Murder Most Horrid* druhá příležitost na režijním křesle.

## **2.2. Fantasy prvky v *Nikdykde***

V *Nikdykde* se setkáváme s Richardem Mayhewem, mladým úředníkem z Londýna, který se jednoho dne zamotá do příběhu, kvůli kterému musí opustit nejen svůj dosavadní život, ale i přesvědčení, v něž doposud věřil. Stává se společníkem mladé dívky jménem Dvířka, která jako jediná unikla vražednému přepadení domu svých rodičů. Společně s Richardem a dalšími se vydává na nebezpečnou cestu za pomstou.

### **2.2.1. Fiktivní prostředí**

Vzhledem k výše zmíněnému kategorickému vymezení se jako první zaměříme na prostředí, ve kterém se tento příběh odehrává. Pokud nahlédneme do tabulky A, vidíme, že v knižní předloze (ačkoli kniha vznikla až během natáčení, budu ji dál označovat za „původní“, protože obsahuje Gaimanovy autorské

---

<sup>42</sup> Toto byla běžná praxe BBC v devadesátých letech. Zatímco v Americe se již na film natáčely seriály jako *Akta-X* nebo *Twin Peaks*.

myšlenky, které televizní série modifikuje) se Gaiman na popis prostředí zaměřuje velmi podrobně a věnuje mu nejvíce prostoru. Na dalších řádcích následuje přehled nejdůležitějších lokací z *Nikdykde* a komparace s jejich televizními protějšky.

Děj *Nikdykde* se odehrává v Londýně konce minulého tisíciletí (tedy v době vzniku románu i televizní série) — z dnešního, téměř dvacetiletého odstupu musíme tolerovat jistou archaičnost. Kromě prologů<sup>43</sup> se celý příběh odehrává právě tam a s důrazem na přesné lokální realie, zvláště na názvy ulic a stanic metra. Toto je v knize podpořeno otištěným plánkem londýnského metra, zatímco v televizní sérii se plánec vyskytuje jako pozadí v úvodu každého dílu, kdy postavy hovoří do kamery o posledních událostech.

Gaiman však Londýn dělí na dvě části: Nadlondýn a Podlondýn. Jak už jejich název napovídá, Nadlondýn označuje část nad zemským povrchem, Podlondýn část pod zemí. Avšak nezůstává pouze u tohoto prostého územního dělení, obě části jsou odděleny mnohem víc než jen svým názvem a umístěním. Nadlondýn je všední místo, bez kouzel, bez zvláštních bytostí a ras. Je to svět, ve kterém zpočátku žije Richard svůj více či méně úspěšný a spokojený život s ambicióznější partnerkou Jessicou. Obyvatelé Podlondýna jsou oproti tomu vystaveni takřka magickému, ale o to nebezpečnějšímu světu. Rovnováha mezi těmito dvěma světy je jednostranná — Nadlondýňané nemají o existenci světa pod zemí žádné tušení, avšak každý v Podlondýně o sousedech shora ví a mnozí z něj dokonce pocházejí, jako například dívka Anastázie, která při putování vysvětluje Richardovi okolnosti své existence v Podlondýně. Podlondýn je místo neutěšené, stísněné a špinavé — není divu, když ho téměř absolutně tvoří stoky a kanály. Jeho obyvatelé se sami pokládají za vyvržence, což dokládá záznam v deníku Dvířčina otce: „... že dvě města si mohou být tak blízko a přitom si být tak vzdálená. Ti nad námi, kteří mají všechno, a my zavržení, kteří žijeme dole a mezi,

---

<sup>43</sup> První prolog se odehrává v malém, blíže nespecifikovaném skotském městečku, ze kterého se Richard stěhuje do Londýna. V druhém prologu jsou nám představeni pánové Croup a Vandemar a odehrává se v Toskánsku. Druhý prolog je však zařazen až za závěr knihy, jako doplnění. Oba prology televizní série ignoruje. Více se jim věnuji v příslušných kapitolách týkajících se postav.

*my kteří žijeme v trhlinách.*”<sup>44</sup> Důležitá je diferenciacie světa pro postavy v něm žijící — obyvatelé Podlondýna se mohou volně procházet po povrchu a Nadlondýňané si jich nebudou všimnout, pokud na sebe výrazně neupozorní. Výjimkou je Richard, který projeví starost o raněnou Dvířku, pomůže jí a začne pronikat do života pod Nadlondýnem. Čím více se do něj dostává, tím více však mizí z reality nad zemí. V momentě, kdy je do příběhu ponořen už přespříliš, lidé z jeho okolí si na něj přestávají pamatovat a nezbyvá mu nic jiného než následovat dobrodružství v Podlondýně.

Toto základní dělení obsahuje román i televizní série, liší se však přístupem k němu a zobrazením jednotlivých prostředí. Například když se Richard poprvé doslechne o něčem, jako je „Nadlondýn”, reaguje na to v knize zamyšlením „*Proč nad?*”, zatímco v televizní sérii tato věta vůbec akcentována není, navíc se Richard zeptá poměrně mechanicky mimo obraz, a nemůžeme tedy nic vyčíst ani z jeho výrazu. Pravděpodobně kvůli bezpečnosti se změnila také scéna Richardova prvního skutečně nebezpečného dobrodružství, kdy společně s markýzem de Carabsem lezou po žebříku na střechu za starým Baileym. V knize je nám podrobně popsán Richardův odpor k výškám a hlavně prostředí, kdy se ocitá na žebříku na straně budovy v obrovské výšce tak, že i nákladní auta se mu jeví jako miniaturní. V adaptaci se o jeho strachu z výšek dovídáme prostřednictvím jeho samého, kdy nám to oznamuje v úvodu prvního dílu (více níže), a celá scéna s žebříkem je nahrazena pouhým vstupem na požární schodiště, navíc se zábradlím, čímž původní scéna postrádá zamýšlenou intenzitu (viz obrázek 1).

---

<sup>44</sup> *Nikdykde*, s. 85.





obr. 1

Jednou z prvních opravdu velkých a dějově důležitých lokací v Podlondýně je Dům bez dveří — obydlí Dvířčiny rodiny. Je řešený jako jedna velká vstupní místnost ve funkci rozcestníku mezi dalšími pokoji. V knize visí na stěnách v hlavní místnosti obrazy dalších pokojů, které jsou rozmístěné po celém Londýně a pohybovat se v nich mohou pouze členové rodiny otevíračů (více níže). Televizní stylizace se drží knižní předlohy do té míry, že zachovává jednu vstupní místnost. Ale místo obrazů rozvěšených po stěnách volí prostorovější variantu, kdy jsou jednotlivé obrazy zavěšeny různě po místnosti, což na jednu stranu evokuje různou situovanost všech pokojů, na druhou jsou ale obrazy viditelně zavěšeny na bílých provázcích, takže kouzelná a tajuplná atmosféra místa je narušena „světskými“ prostředky. Zároveň je v seriálu mezi obrazy pokojů pověšen i portrét celé rodiny, u kterého se Dvířka zastaví a vzlyká. Mám dojem, že vzhledem k velmi jasnému popisu, kterým tento okamžik vystihuje kniha, měl Gaiman naprosto přesnou představu o jeho ztvárnění. Jak se tato představa liší od televizního zpracování, je názorné při srovnání popisu scény a screenshotu (obr. 2) z obrazové realizace: *„Když se ohlédl, stála na stejném místě, opuštěná silueta proti bílé stěně přijímací*

*haly plné obrazů pokojů, objímala sama sebe, chvěla se a plakala jako malé děvčátko.*”<sup>45</sup>



obr. 2

Pohyblivý trh je další výraznou lokací, která musela dostat změn. Je to místo, na kterém se schází celý Podlondýn a směňuje nejrůznorodější zboží. Od děsivých snů přes zbytečnosti z kanalizace až po informace. Nejviditelnější změnou je jeho samotné umístění při první návštěvě. V knize se odehrává v luxusním obchodním domu Harrods, jehož vznešenost působí k pokleslosti samotného trhu poněkud kontrpunkticky, což Richard často posměšně komentuje. Seriál se měl původně natáčet na stejném místě, avšak provozovatelé obchodního domu se na poslední chvíli zalekli televizní produkce a rozhodli se natáčení nepovolit. To vedlo k rozhodnutí situovat trh do staré nepoužívané továrny Battersea,<sup>46</sup> jejíž industriální prostředí sice více podtrhuje stylizaci trhu, ale na druhou stranu naprosto mizí ironičnost rozdílu mezi vznešeným a nízkým. Zároveň nedává smysl geograficky, což škodí jinak přísně lokačně zaměřenému příběhu. Postavy mají přejít most

---

<sup>45</sup> *Nikdykde*, s. 73.

<sup>46</sup> Budova továrny je popkulturně známá z obalu alba *Animals* od skupiny Pink Floyd.

(K)Nightsbridge (více v části věnované názvosloví) a objevit se u obchodního domu Harrods, ale elektrárna Battersea je od skutečného mostu Knightsbridge vzdálená ještě asi dva a půl kilometru. V knize navíc funguje motiv likvidace trhu a úklid prostor, aby ráno návštěvníci obchodního domu nic nepoznali, zatímco v opuštěné továrně tato situace ze zjevných důvodů absentuje. Zvon k ukončení trhu sice zazvoní, ale důraz na likvidaci, balení a úklid žádný není. (Na obrázcích 3 a 4 srovnání původního místa konání Pohyblivého trhu a vedle jeho televizního ekvivalentu)



obr. 3 a 4

Pan Croup a pan Vandemar mají svou základnu ve sklepě opuštěné viktoriánské nemocnice. Gaiman nás prostřednictvím popisnosti jemu vlastní seznamuje s celkovým koloritem místa, dokonce i s důvody, proč byla nemocnice

uzavřena.<sup>47</sup> Pokračuje popisem vnějšku místa, půdorysem budov a zaměřuje se i na pach, který se místem šíří. Postupuje od celku až po detaily jednotlivých místností, a aby umocnil atmosféru místa, oslovuje čtenáře přímo, např.: „*Když jste sešli po nemocničním schodišti tak hluboko, jak to šlo, přes opuštěné sprchy, kolem záchodů pro personál, kolem skladiště naplněného rozbitým sklem, kde už se strop propadl úplně, dostali jste se k malému železnému schodišti.*”<sup>48</sup> Jakákoli, tím spíš takto důkladná popisnost v seriálu chybí. Poprvé se v obydlí Croupa a Vandemara ocitáme na konci prvního dílu, kdy pan Croup telefonuje Richardovi a vyhrožuje mu (dříve než v knize), ale nic nenasvědčuje tomu, že jsou v nemocnici. Jedná se o stísněný prostor, jehož pozadí tvoří rekvizity nemocničního charakteru, jako například krevní infuze, ale stejně jako o nemocnici může jít například o vybavený sklep (který by vraždící maniakové jako Croup a Vandemar jistě měli) nebo o laboratoř.

Podobně důkladnou popisnost projevuje Gaiman při představení majestátní síně anděla Islingtona. „*Velká síň byla plná svíček. Svíčky stály u železných sloupů, jež držely střechu. Svíčky čekaly u vodopádu, který stékal po jedné ze stěn do malého skalního jezírka. Svíčky se seskupily po stranách u skalní stěny. ...*” A tak pokračuje ještě dále.<sup>49</sup> Tento postup — tedy opakování téhož slova společně s krátkými větami — plní v knize funkci záběru, čímž čtenáři „stříhy” rozšiřuje představu o celém prostoru. Oproti tomu v seriálu je celá tato první scéna setkání s Islingtonem řešena pouhými dvěma záběry — detailem na zapalující se svíčky a velkým celkem na místnost, kterou pomalu kráčí Islington. Toto řešení na sebe prozrazuje, že televizním tvůrcům šlo pravděpodobně víc o zobrazení efektu samozapalujících svíček než o vyobrazení nadpozemskosti místa. Kvůli zvolenému světelnému řešení scény bohužel strádá celkový dojem z prostoru a detaily, které v knize líčí Gaiman, zanikají v šeru (obr. 5). Další návštěvy tohoto místa jeho prostor rozšiřují.

---

<sup>47</sup> Kvůli škrtům v rozpočtu ministerstva zdravotnictví.

<sup>48</sup> *Nikdykde*, s. 64.

<sup>49</sup> *Tamtéž*, s. 113.



obr. 5

Posledním prostorem, jenž plní důležitou roli v rámci příběhu a zaznamenává významový posun od originálu, je sídlo hraběte z Hraběcího dvora.<sup>50</sup> K příběhu se vztahuje kompletní síť podzemní dráhy, ale tomu se věnuji až v části věnované názvosloví. Hrabě žije v jednom ze zdánlivě nefunkčních vagónů metra. V knize Gaiman uvádí, jak před Richardem a ostatními na nástupišti zastaví vlak metra, a zatímco do ostatních funkčních, osvětlených vagónů začnou nastupovat nic netušící Nadlondýňané, před čtveřicí hrdinů se ocitne na první pohled prázdný a potměný vůz. Během toho Richard uvažuje, kolikrát si už ve svém dřívějším životě podobných vagónů všiml. Richardovo hledisko, prostupující celou knihou, dává čtenáři vodítka a staví je do podobné situace. Poté, co markýz de Carabas zaklepe na dveře opuštěného vagónu „*zvláštní a složitý rytmus*”,<sup>51</sup> otevřou se dveře a po ohlášení může skupina vstoupit na skutečný Hraběcí dvůr. Část scény, kdy se skupina staví k metru a Richard se podivuje nad událostmi, v seriálu chybí

---

<sup>50</sup> Zde Gaiman naráží na pojmenování stanice metra Earl's Court = Hraběcí dvůr. Více v kapitole týkající se názvosloví.

<sup>51</sup> *Nikdykde*, s. 124.

a celý vstup na dvůr začíná až větou „*Kdo klepal?*“, pronesenou Heroldem zevnitř vozu. Diváci tak opět přicházejí o část, která zdůrazňuje propojenost Nadlondýna a Podlondýna — Gaiman nám naznačuje, že tyto všední události, které v našem životě vidáme i my, mohou mít druhou, skrytou stránku plnou magie. Nabízí se sice vysvětlení, že tak bylo učiněno pouze z finančně úsporných důvodů, že by bylo nákladné natáčet uvnitř skutečné stanice metra za provozu, tomu ovšem neodpovídají předchozí scény, které se tam skutečně odehrávají.

Architektonické řešení vozu je stejné v předloze i v adaptaci a k rozkolu dochází jen v jednom případě. Hrabě pozve družinu na večeři, načež poručí zastavit vlak v další stanici. Po zastavení vyběhne jeden ze členů hraběcí družiny, Dagvard, z vozu a postaví se před prodejním automatem na jídlo. Zatuká na něj a ohlásí, že má objednávku od hraběte na čokolády. V automatu to zarachotí a začnou vypadávat kýžené sladkosti, které posléze Dagvard zanesse zpátky do vlaku, a jízda může pokračovat. Výše popisuji scénu tak, jak je v knize. V televizním seriálu se také vyskytuje scéna „obstarávání“ jídla, ale automat se nenachází ve stanici, nýbrž ve vlaku. Kvůli tomu nemusí Dagvard vysvětlovat, že se jedná o objednávku pro hraběte, a také se Richard nepodivuje nad tím, že všechny automaty (protože víme jen o jednom ve voze) plní příkazy hraběte. Opět tak dochází k zjednodušení problematiky dvou Londýnů a s tím spjatému nevyhnutelnému zeslabování propojení obou míst.

### **2.2.2. Hlavní postavy**

Vzhledem k jednoduchosti celého příběhu *Nikdykde* a absenci rozsáhlejších vedlejších zápletek se takřka všechny postavy z knihy objevují i v televizní sérii. V rámci postav tak k největším rozdílům dochází vypuštěním replik z dialogu, popřípadě změnou herecké akce. Největším obecným rozdílem oproti knize je

promluva hlavních postav v úvodu každého dílu a naopak v televizním seriálu absentuje Richardův prolog.<sup>52</sup>

Před začátkem každého dílu (vyjma třetího, kdy úvod následuje až po první scéně) přijde některá z hlavních postav a seznámí nás s uplynulým dějem a se svými pocity. Výjimku tvoří první díl, který z pochopitelných důvodů nemá co rekapitulovat a místo toho nás seznamuje s Richardem a Jessicou. Postavy hovoří přímo do kamery a jsou si vědomy, že se na ně někdo dívá — například Jessica nejprve nechce mluvit, až si ji Richard přitáhne k sobě.

Knížní prolog zastihuje Richarda ještě před přestěhováním do Londýna a obsahuje zásadní scénu setkání s bezdomovkyní,<sup>53</sup> která mimo jiné Richardovi věští z ruky jeho osud, přičemž ho varuje, aby si dal pozor na Londýn a dveře. Protože prší a Richard nemá peníze, rozhodne se jí věnovat deštník s mapou londýnského metra, který mu na rozloučenou darovali kamarádi. Žena nad sebou deštník roztáhne a Richard očima proletí názvy stanic, načež ho u stanice Oxford Circus napadne, jestli je tam opravdový cirkus. To ho už ale tahají kamarádi zpět do hospody, aby prý nedopadl jako utopená krysa. Richard si ještě stačí povzdechnout, že utopenou krysou nikdy neviděl, a jde dovnitř. Na druhý den odjíždí do Londýna.

Gaiman takto na třech stranách prologu předpoví čtenářům de facto všechny základní příběhové motivy, přičemž je velmi nenuceně zarámuje do koloběhu normálního života. Čtenáři při prvním čtení samozřejmě není hned jasné, proč se v prologu objevuje zrovna tato scéna, a ani si nevšimne narážek na cirkus či krysy. Až s postupem příběhu se mu začne prolog vracet a slova dávat smysl. Gaiman tímto chce naznačit samotný princip dvou Londýnů — a tedy, že nejprve si některých skutečností nevšímáme pro jejich všednost, ale čím více se o nich dozvídáme, tím lépe se dokážeme orientovat na druhé straně reality a je pro nás

---

<sup>52</sup> Croupův a Vandemarův prolog zmiňuji v kapitole o motivacích postav. Sám autor se jej však rozhodl do příběhu nezařadit, a druhý prolog se tak vyskytuje až za závěrem *Nikdykde*.

<sup>53</sup> Ačkoli není její popis v knize nijak výrazný, mohlo by se jednat o postavu z dalších Gaimanových děl — starou Hattie. Jedná se o bezdomovkyni s magickými schopnostmi.

snazší vše prohlédnout. V televizní sérii absentující prolog je tak vlastně mikropříběhem, prostřednictvím kterého nám Gaiman na příkladu Richarda demonstruje hlavní motiv a téma celého příběhu (aniž bychom to zprvu věděli!).

Pro lepší orientaci zde uvádím výčet hlavních postav, ale jak zmiňuji výše, jejich skladba je v obou dílech téměř stejná, tudíž se jim důkladněji věnuji v části o motivacích postav, kde dochází k významovým změnám.

Richard Mayhew je hlavní postavou příběhu, jeho hlediskem nahlížíme na fikční svět okolo. Jde o mladého submisivního muže s dobrým srdcem, který se snaží najít správný směr, kudy vést svůj život.

Lady Dvířka je náctiletá dívka, poslední přeživší (nebo není? — touto informací si autor nechává otevřená vrátka pro potenciální pokračování, o kterém se poslední dobou začíná mluvit) z rodu Arkádů, rodiny otevíračů, kteří mohou procházet skrz místa a prostorové roviny.

Markýz de Carabas je rodinný přítel lady Dvířky, obchodník s laskavostmi a znalec života v Podlondýně.

Hunter<sup>54</sup> je jednou z nejlepších válečnic, lovkyně a osobních strážkyň na světě. Má ochraňovat lady Dvířku na její cestě.

Pánové Croup a Vandemar jsou nájemní vrazi a krvelační zabijáci, kteří jsou na světě už několik desetitisíciletí jen proto, aby činili zlo.

Padlý anděl Islington, jenž byl po zničení Atlantidy seslán z nebe na Zemi.

### 2.2.3. Magičtí tvorové

*Nikdykde* se odehrává v současnosti a Gaimanova poetika v tomto díle pramení z toho, že jsou nám předkládány reálné objekty/osoby, které ale mají nestandardní využití/vlastnosti. Toto platí i u fauny, která obývá svět dvou Londýnů, protože se většinou jedná o skutečná zvířata.

---

<sup>54</sup> Hunter je zároveň legendou, o které málokdo ví něco konkrétního, například že je to žena. Tak totiž musíme chápat de Carabasova slova: „*Od Hunterových časů neměl nikdo ani nejmenší šanci.*”



Prim v příběhu hrají krysy. Přesto (nebo možná právě proto), že žijí v kanálech, jsou to vážená zvířata, která mají dokonce své uctíváče —Krysomluvčí. Richard, jakožto Nadlondýňan, chová zpočátku ke krysám nelibost, ba přímo nesnášenlivost. Proto při prvním setkání u sebe v bytě hodí po kryse knihou, nevěda, že jde o urozenou kysu, sira Dlouhoocasého, jenž mu později v příběhu zachrání život. Krysomluvčí jsou normální lidé, kteří pokynům sira Dlouhoocasého bez námitek naslouchají a plní je. To dokonce do takové míry, že pošlou jednu z nich, dívku Anastázii, na velmi nebezpečnou cestu spolu s Richardem. Zde dochází k jedinému případu, kdy je v televizní sérii oproti knize něco navíc (vyjma mluvených úvodů). Během putování k Pohyblivému trhu Anastázie s Richardem potkají skupinu lidí, která míří stejným směrem. V knize není skupina lidí nijak popsána, víme jen, že byla nebezpečná, avšak v televizním seriálu vidíme, že se jedná o Sametky, tedy ženské bytosti bez duše, které ze svého okolí vysávají teplo a život. Jedna ze Sametek se téměř na konci příběhu k Richardově a Dvříčíně skupině připojí a skutečně z Richarda málem život vysaje.

Seriálem zcela opomenutou skupinou jsou Zlatáci, což je kmen krys, které žijí hluboko v kanálech, téměř u sběrného místa odtoku do Temže. Černý krysák z rodu Zlatáků jako první spatří plovoucí mrtvé tělo markýze de Carabase a jde to rychle oznámit starému Baileymu, protože ví, že tělo jistě vytáhnou Kanálníci dál po proudu a odvezou ho na trh. V seriálu je celá tato část příběhu vynechána a Bailey si pouze čirou náhodou na Plovoucím trhu všimne, že Kanálníci prodávají mrtvého de Carabase.

Vedle krys zastávají v příběhu roli ještě holubi, kteří však plní jen poštovní a informační funkci a ve výčtu „magických tvorů“ je uvádím pouze proto, že jsou schopni komunikovat s lidmi. Bez problému s nimi hovoří lady Dvříčka a starý Bailey, který má díky nim co prodávat na Plovoucím trhu, neboť prodává jak je samé, tak informace, které mu ptáci přinášejí.

Nejdůležitějším magickým tvorem je tak Velká londýnská Bestie.<sup>55</sup> S ní se čtenáři i diváci poprvé setkávají zprostředkovaně skrze Richardovy sny a vidiny.

---

<sup>55</sup> V originále „*Big Beast of London*“.

Její původ se datuje do sedmnáctého století, do doby vlády Karla I. Stuarta, kdy jednomu z řezníků uteklo sele a zmizelo v kanalizaci. Tam rostlo a živilo se odpady. Starý Bailey o ní říká: „*Takové věci jsou příliš špatné na to, aby umřely. Příliš staré a veliké a zlé.*”<sup>56</sup> Richardovy opakující se sny v knize mají vždy tutéž strukturu: Richard utíká tunely, načež se s Bestií střetne. Popisuje ji jako obrovského divočáka velikosti auta nebo slona. Poté si všimne, že v ruce svírá oštěp, ačkoli to není jeho vlastní lidská ruka (uvědomění si, že to není Richardova paže, je v knize vždy silně akcentováno). Hodí po Bestii oštěp, ale už při hoďu ví, že se o zlomek vteřiny zpozdil a že ho Bestie zabije. Ta mu prorazí ostrými kly bok a Richard (nebo osoba, kterou ve snech jeho mysl obývá) umírá v blátě. Poprvé se tento sen Richardovi zdá po záchraně Dvířky, když jí u sebe doma poskytne útočiště. Knihou popsany sen je velmi naturalistický se silným důrazem na děj, oproti tomu televizní tvůrci zvolili odlišnou stylizaci. Jedná se totiž o stříhovou sekvenci různých detailů na Bestii, ze které tvůrci ukazují jen velmi málo (stín, rohy nebo vydechovanou páru), a záběrů na útočícího Richarda. Zcela je tedy vypuštěn jednak motiv odosobnění Richarda a zároveň není položen důraz na to, že souboj končí vítězstvím Bestie. Když se ke konci *Nikdykde* Richard a Hunter s Bestií skutečně střetnou, televizní podoba má ke knižní velmi daleko. V knize je děsivost Bestie neustále gradována: „*Záda a boky se jí ježily zlomenými oštěpy, rozbitými meči a zrezivělými noži. Žluté světlo pochodně se odráželo v jejích rudých očích, na klech a rozích.*”<sup>57</sup> Oproti tomu seriálová podoba vynechává jak zaražené meče, tak kly a navíc je Bestie v běhu snímána takovým způsobem, že se stírá její mohutnost (obr. 6). Z nejobávanějšího tvora celého Podlondýna nakonec zůstává pouhý rozzuřený býk.

---

<sup>56</sup> *Nikdykde*, s. 139.

<sup>57</sup> Tamtéž, s. 248.



obr. 6

#### 2.2.4. Metafyzično

Ačkoliv je svět Podlondýna ve srovnání s Nadlondýnem o mnoho magičtější, slovo magičnost používám spíše z hlediska exotického než nadpřirozeného. Příběh je sice prostoupen nevysvětlitelnými jevy, avšak jen z pohledu Nadlondýňanů. Obyvatelé Podlondýna většinu podivností chápou jako přirozenou součást svého bytí a jejich vysvětlení končí u jednoduchého „Tak to prostě je“. Gaimanova neochota více přiblížit zákonitosti světa může mít původ v rozsahu knihy (či minisérie), neboť z jeho dalších děl víme, že se magii a nadpřirozenou věnuje poměrně důkladně.<sup>58</sup>

Za nadpřirozenou by se dala pokládat schopnost Dvířčiny rodiny otevírat dveře, brány a portály, avšak sama Dvířka to komentuje slovy: „*Jsme otevírači. Je to naše Nadání.*“<sup>59</sup> Když Richard poprvé přináší raněnou Dvířku k sobě domů,

---

<sup>58</sup> V komiksové sáze *Sandman* dává Gaiman prostor do hloubky prozkoumat celý fikční svět. Oproti *Nikdykde* má však sám *Sandman* deset dílů, plus další knihy, které ho doplňují.

<sup>59</sup> *Nikdykde*, s. 59.

zapomene si klíče a Dvířka před ním poprvé použije svou schopnost. V knize si Richard uvědomí, že jeho klíče leží zabouchnuté na stolku v bytě, když tu se Dvířčina ruka mimoděk dotkne zámku a dveře se otevřou. Richard si pomyslí: „*Nikdy by mě nenapadlo, jak budu rád, že se tyhle dveře pořádně nezavírají,*” a vstoupí dovnitř.<sup>60</sup> V seriálu je scéna řešena po herecké stránce stejně, pouze Richard, sledující celou dobu Dvířčinu ruku, po otevření dveří pronese: „*No jistě, to jsem si mohl myslet,*” což divákovi evokuje, že si je vědom dívčinych magických schopností.

Další magie je spojena s klanem Sametek. Jde o ženské bytosti, jejichž těla jsou prázdné schránky bez života a které kradou teplo ze svého okolí. Jedna ze Sametek, Lamia, se k družině přidá, Richard podlehne její kráse a ona z něj nenasytně téměř vypije život. Televizní ztvárnění se v tomto případě přesně drží knižní předlohy, a to ve všech detailech. Impuls k vysání života z Richarda je patrný z předchozí scény, kdy je Richard nucen přejít po úzkém prkně snad bezednou jámu. Kvůli svému strachu z výšek se přitom velmi zapotí, což je vyjádřeno v knize popisem, v seriálu namaskováním. Právě rozdíl mezi Lamií, jejíž líčení je stylizováno do bílé pleťové barvy a málo kontrastních odstínů, a opocným růžolícím Richardem je vizuálním ztvárněním konfliktu. Po osudovém polibku, při kterém z Richarda odchází život, se make up a namaskování dvojice de facto vymění.

Důležitou roli v příběhu zastává scéna znovuoživení markýze de Carabase. Ten si na samém začátku příběhu uschová u starého Baileyho tajemnou stříbrnou schránku, o jejímž původu čtenář ani divák (ani Richard) dlouho nic netuší. Bailey je s obsahem srozuměn a z dále nevysvětlených důvodů nechce předmět do opatrovnictví přijmout, ale nemá na výběr, neboť dluží markýzi laskavost a on ji chce splatit. Vnitřek krabičky je nám (na rozdíl od Richarda) vyjeven až poté, co je markýz zavražděn, ukřižován, vhozen do stoky, nalezen Kanálníky a odkoupen Baileyem na Plovoucím trhu. Schránka obsahuje markýzův život, přesněji modrozelené kachní vejce (v knize, v seriálu se jedná o obyčejné křepelčí vejce),

---

<sup>60</sup> *Nikdykde*, s. 29.

keré Bailey musí rozbít, aby magie začala působit. Tento akt je znázorněn silným větrem, odfoukávajícím vše v okolí. I v tomto případě se obě analyzované verze mírně liší. V knize Gaiman popisuje vítr jako „*prudkou a vířící smršť, vycházející snad odevšad a odnášející téměř celý svět*”,<sup>61</sup> zatímco v televizní sérii se jedná spíše o vír, který směřuje do krabíčky položené na Carabasově těle. Zároveň je ve střihové sekvenci zobrazující vyděšené trhovce záběr i na Richarda, jenž ovšem v knize zcela chybí a svědkem této události není.

### 2.2.5. Dětství a proces dospívání

Jedinými třemi postavami, v jejichž kontextu můžeme mluvit o motivu dospívání, jsou Dvířka, Richard a Anastázie. Gaiman však u každé z nich přistupuje k problematice odlišným způsobem.

V případě lady Dvířky je situace nejsnáze viditelná a v *Nikdykde* se o ní nejvíce mluví. Mladá dívka, která pouhou náhodou unikne brutální smrti a posléze najde své rodiče a sourozence v tratolišti krve, je velmi silným motivem sama o sobě. Gaiman tento motiv ještě umocňuje v knize Dvířčinými vzpomínkami a představami, které popisuje velmi naturalisticky, nepředvídaně, až drasticky. Podrobně se jim věnuje v kapitole pojednávající o motivacích postav. Dvířka často využívá důležitosti jména své rodiny, tituluje se jako Portorikova dcera, což společně se šlechtickým titulem značí, že se jednalo o velmi vážené osoby a také pravděpodobně o velmi starobylý rod.<sup>62</sup> Jelikož je Dvířčina příběhová linie primárním hybatelem celého *Nikdykde*, nedochází v jejím případě k žádným významovým adaptačním posunům.

Jiná situace je v případě Richarda Mayhewa. Motiv dětství není u Richarda tak zjevný, protože nemá genealogický původ. Jedinou zmínkou o jeho rodičích je

---

<sup>61</sup> *Nikdykde*, s. 224.

<sup>62</sup> Gaiman často pracuje se starobylými rody. Hlavními hrdiny komiksové ságy *Sandman* je rod Věčných, kteří jsou vůbec prvními osobami v celém Vesmíru. To oni tvoří světy a bohy. Součástí rodiny jsou: Osud, Smrt, Sen, Zkáza, Touha, Zoufalství a Delirium (původně Radost).

krátký odstavec, ve kterém je čtenářům vysvětlena jejich smrt. Diváci o Richardově původu neví vůbec nic. Přesto i on v přeneseném slova smyslu skrz celý příběh dospívá. Od začátku postrádá pevné ukotvení v životě, což Gaiman demonstruje na prakticky celé úvodní londýnské zápletku, když mu pracovní i osobní život řídí Jessica a jeho první vzpoura vůči ní znamená konec vztahu. Jeho dospělost symbolizuje snubní prsten, zakoupený na Jessičin popud, a zasnoubení, avšak dosud nestvrzené manželským svazkem. Po Richardově návratu zpět do Nadlondýna Jessica Richarda vyhledá a snubní prsten mu vrátí s tím, že pokud by se to mezi nimi urovnalo, mohl by jí ho opět oficiálně dát s nabídkou k zasnoubení. Richard to však odmítne se slovy: „*Změnil jsem se.*” Už není nerozhodným mužem, který se nechá ovládat (zejména po zkušenosti se Sametkami). Gaiman Richardovu proměnu zobrazuje v knize prostřednictvím toho, jak jeho postava vnímá svět Podlondýna, konkrétně obyvatele na Pohyblivém trhu. Při první návštěvě popisuje: „*Na těch lidech bylo cosi hluboce prehistorického. Richard se snažil rozeznat různé skupiny: někteří vypadali, jako by si odběhli z natáčení nějakého historického filmu, jiní mu připomínali hippies, byli tam albíni, (...) a nebezpeční ‘lepší lidé’, (...) pak skupiny pobudů (...) a stovky dalších. Napadlo ho, jak by asi Londýn — jeho Londýn — připadal cizinci.*”<sup>63</sup> Při druhé návštěvě Pohyblivého trhu na vyřazené válečné lodi HMS Belfast Richarda opět upoutá zjev trhovců, ale uvědoměle si řekne, že on sám musí jistě ostatním připadat také zvláštní. Seriálová verze tento Richardův přerod zcela vypouští.

Anastázie je dívka vybraná lordem Krysomluvcím, aby doprovodila Richarda nebezpečnou cestou na Pohyblivý trh. Stává se tak jeho první přítelkyní a společnicí na výpravě Podlondýnem, která se jí stane osudnou. Lord Krysomluvcí Anastázii zvolí z toho důvodu, že je pro klan krysomluvců jako jediná postradatelná. Gaiman záhy vyvrátí pochyby o její zbytečnosti. Anastázie zachrání několikrát Richardovi život (při setkání se Sametkami a na mostě Nightsbridge), a zůstane mu tak v paměti až do samého konce románu, kdy se Richard po návratu nad zem opět setká s lordem Krysomluvcím. Ten projeví zájem přijmout ho do

---

<sup>63</sup> *Nikdykde*, s. 96.

svého klanu a snaží se jej zbavit pocitu viny za Anastáziinu smrt. Celá tato scéna je v seriálu přeskočena rovnou k setkání se Sametkami, které sice odkazuje na zcela první střet ještě s Anastázií, ale bez předcházející scény s Krysomluvčím postrádá její smrt (či zmizení) očišťující katarzi. Věci a vzkaz jsou v seriálu předány Richardovi prostřednictvím pobočníka hraběte z Earl's Courtu, ale vzkaz od lorda Krysomluvčího zní v angličtině: „*No hurt feelings,*” což má několik významů — *od nic se nestalo po nezlobím se.*

### 2.2.6. Pohádkové konvence

Jedinou pohádkovou konvencí, kterou lze v příběhu *Nikdykde* vysledovat, je Richardův boj s Velkou londýnskou Bestií a jeho následné jmenování na sira Richarda z Maybury hrabětem z Earl's Courtu. Touto ceremonií je Richardovi symbolicky dána volnost v pohybu skrz celý Rub (Podlondýn) a Gaiman ji schválně dehonestuje jednak zaměněním Richardova příjmení z Mayhew na Maybury a jednak samotným použitím příjmení jako odkazu na zemi původu, jak bývá zvykem u šlechtických rodů.<sup>64</sup> S tímto motivem pracuje kniha i seriál stejně, k žádnému posunu v nich nedochází.

### 2.2.7. Motivace postav

Hybatelem děje je lady Dvířka, jejíž primární motivací je touha pomstít svoje rodiče, respektive nejprve zjistit, kdo stojí za tak hrůzným činem, neboť jak jí správně napoví markýz de Carabas, vrazi Croup a Vandemar byli jen vykonavateli rozkazů někoho mnohem výše postaveného. Touha po pomstě je gradována Dvířčinými vzpomínkami na nalezení své mrtvé rodiny, které jsou v knize na rozdíl

---

<sup>64</sup> Vzhledem ke Gaimanově stylu humoru by se dalo předpokládat, že jméno Maybury bylo zvoleno z určitého důvodu a nejen kvůli zaměnitelnosti a zvukové podobnosti s Mayhew. Jedinou spojitostí, kterou se mi však podařilo vypátrat, je skutečný Richard J. Maybury, který ovšem (s nejvyšší pravděpodobností) nemá hlubší smysl v rámci příběhu. Jedná se o amerického novináře, jenž se zabývá finančními trhy a právním systémem.

od seriálu velmi naturalistické: „*Ta vzpomínka byla čerstvá, jen několik dní stará. Dvířka běžela Domem bez dveří a volala. (...) Nikdo neodpovídal. Nikde nikdo nebyl. (...) Šla podél kraje starého bazénu, šťastná, že je doma. A pak se podívala dolů. Ve vodě někdo plaval a za ním se táhly dvě krvavé šmouhy, jedna z hrdla a druhá ze slabin. Byl to její bratr Arcus. Oči měl široce otevřené a nevidoucí.*”<sup>65</sup> Druhou vidinu nemůžeme nazývat vzpomínkou, neboť během událostí, které zobrazuje, Dvířka nebyla v Domě. Opět začíná idylicky, přičemž končí tragickým masakrem: „*Ingress měla svou vlastní konvičku. (...) Když byla maminka s květinami hotová, přidala pár kapek ze své maličké konvičky Ingress. (...) A maminka se také smála, dokud ji liškovitý pan Croup nechytíl za vlasy, náhle a bolestně, a neprořízl jí krk od ucha k uchu.*”<sup>66</sup> Seriál taktéž obsahuje jeden z výjevů, ale zdaleka nepůsobí tak šokujícím způsobem. Celý je pojat jako psychedelická stříhová montáž bez děje, která končí záběrem na Dvířčinu sestru Ingress a výstřikem krve do kamery. Vzhledem k tomu, že Ingress měla kromě Dvířky útok také přežít, působí zvolené zpracování nepatříčně a divákovi není dána naděje, která se v knize nenápadně objevuje. Dvířka je k pomstě hnána také nalezeným deníkovým záznamem svého otce, který končí jeho smrtí a v němž jí posílá k andělu Islingtonovi jakožto důvěrníkovi. Tento deníkový záznam se nakonec ukáže jako falešný, nicméně Dvířka a její skupina se jím až do samého konce příběhu řídí.

O proměně Richardovy osobnosti se zmiňuji výše. Avšak otázkou prozatím zůstalo, co ho vede k záměru opustit svůj dosavadní život a podniknout tak důležitou a nebezpečnou výpravu. Jako jediná z postav sleduje Richard postupně několik cílů, které odstartují jeho rozhodnutím pomoci raněné osobě na chodníku cestou na nesmírně důležitou pracovní schůzku. Jeho ochota pomáhat je vyjádřena již v prologu prostřednictvím bezdomovkyně: „*Máš dobré srdce. Někdy to stačí, aby ses v pořádku dostal, kam jdeš. Ale většinou ne.*”<sup>67</sup> Richard opravdu pomůže

---

<sup>65</sup> *Nikdykde*, s. 72.

<sup>66</sup> *Tamtéž*, s. 78-79.

<sup>67</sup> *Tamtéž*, s. 11.



Dvířce z čistě nesobeckých důvodů, což bez prologu může seriálovému divákovi připadat nerozumné, ba přímo vykonstruované. Jakmile Dvířka od Richarda poprvé odejde a zanechá ho v Nadlondýně, Richard chvíli přemýšlí, jestli se mu vše jen nezdálo. Absence této pochybnosti v seriálu způsobuje, že Richard navzdory své plachosti působí jako hrdina, kterého nic nerozhodí. Richardovo zapojení do světa pod povrchem je už ale tak značné, že přestává pro ostatní Nadlondýňany existovat. Ignorace od jeho blízkých a výhrůžky dvojice Croup-Vandemar (kterým Richard lhal, že nezná lady Dvířku) způsobí, že mu nezbyde nic jiného než zamířit na místo, kam má směřovat Dvířka s markýzem de Carabasem — na Pohyblivý trh.

Po následném setkání a několika rozepřích ohledně připojení či nepřipojení do skupiny se Richard vydává s družinou na výpravu, neboť mu dle jeho slov *nic jiného nezbyvá*.<sup>68</sup> Ostatní členové družiny sice nejsou z jeho přítomnosti nadšení, ale Richard se chce mermomocí dostat zpět a udobřit se s Jessicou. V momentě, kdy svitne naděje v podobě anděla Islingtona, který mu slíbí, že s pomocí magického klíče vše vrátí do původního stavu, soustředí se Richard do konce pouze na tento cíl. Když se mu to konečně vyplní a prostřednictvím Dvířčiny schopnosti a klíče se opravdu vrátí do svého starého života, je už jiným Richardem než na začátku (viz kapitolu o dospívání), a nemůže být tedy skutečně spokojený.

Podstatným zásahem do Richardovy linie je v seriálu vypuštění celého rozhovoru s prakticky jediným londýnským kamarádem a spolupracovníkem Garym, během kterého si Richard uvědomí, že se mu stýská po životě „pod“, a také další kapitoly, v níž Richard spatří obyčejnou krysou, ale snaží se jí vyptávat na lady Dvířku. Seriál toto vše přeskakuje a uvádí až rozhovor s další bezdomovkyní, které se Richard ptá: „*Dostala jste někdy všechno, co jste chtěla?*”<sup>69</sup> On samozřejmě mluví o své situaci, ale bezdomovkyně to přirozeně stáhne na sebe a rozhlédne se po pytlech s odpadky, na nichž má ustláno. Richard si uvědomí, že chce zpátky, a Hunteriným nožem vyryje na zeď obrys dveří, na které začne vzápětí divoce bušit. Po chvíli ho tento teatrální výstup zmůže, posadí se na patník a přemýšlí o svém

---

<sup>68</sup> *Nikdykde*, s. 112.

<sup>69</sup> *Tamtéž*, s. 289.

životě. Poté se otočí a v otvoru po vyrytých dveřích už stojí markýz de Carabas a zve jej dovnitř.

Markýz je nejhůře uchopitelnou postavou, neboť jeho motivace jsou často nejasné a jeho chování je stejně výstřední jako jeho oděv. Klíčovým prvkem pro rozluštění jeho motivací se tak ukazuje být následující text: „*Markýz de Carabas nebyl dobrý člověk a znal sám sebe natolik dobře, aby věděl, že rozhodně není statečný člověk. Už hodně dávno se rozhodl, že svět jak Nahoře, tak Dole chce být klamán, a proto se pojmenoval podle lži v pohádce a stvořil sám sebe — oblečení, způsoby, pohyby — jako jeden velký vtíp.*”<sup>70</sup> Seriáloví diváci nemají tento klíč k dispozici, a tudíž pro ně markýz nutně představuje pouze podivínského prospěcháře. Při prvním setkání, kdy ho Richard (potažmo Dvířka) žádá o pomoc, zajímá ho jen, co od něj (ní) získá na oplátku. Teprve až když mu Richard odpoví, že mu lady Dvířka nabízí velkou laskavost, markýz odsouhlasí pomoc. Těchto laskavostí markýz využívá po celou dobu putování, a ačkoli obchodování s nimi sám označuje za investičně riskantní a dlouhodobé, jedna z laskavostí mu zachrání život.

Gaiman, vědom si markýzovy nejednoznačnosti, dokonce dlouho podsouvá čtenářům myšlenku, že jde o zrádce. Nejprve Croup s Vandemarem vystraší Dvířku řečmi o „kukačce v hnízdě” a posléze nechá samotného markýze de Carabase přijít do jejich doupěte ve sklepení opuštěné nemocnice. Celou kapitolu pak zakončí markýzovou replikou: „*Nazdar, hoši. Napadlo mě, že je nejvyšší čas, abych si s vámi osobně popovídal.*”<sup>71</sup> Takové ukončení kapitoly evokuje markýzovu příslušnost k dvěma zabijákům. V této představě Gaiman drží čtenáře několik stran, než se opět k této trojici vrátí a pokračováním děje ukáže, že šlo o mylnou

---

<sup>70</sup> *Nikdykde*, s. 193.

Definice této postavy je až příliš podobná postavě Komedianta z komiksu *Strážci* od Alana Moora vydaného deset let před *Nikdykde*. Vzhledem k obrovskému úspěchu *Strážců* a vlivu, který měli snad na všechny komiksové autory, je nasnadě hledat inspiraci v markýzi de Carabasovi právě zde.

MOORE, Alan. *Strážci*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB art, 2004. ISBN 80-734-1376-0.

<sup>71</sup> *Nikdykde*, s. 162.

představu, neboť markýz přišel pouze s Croupem a Vandemarem obchodovat (ve prospěch lady Dvířky). Čtenář tak, stejně jako sama Dvířka dále v příběhu, musí uznat, že se v potrhlem markýzi mýlil. Stejnou scénu obsahuje i seriál, ale ta markýzovou replikou nekončí a pokračuje hned dál, tudíž divákova víra v markýze-zrádce může trvat pouhých několik vteřin, jestli vůbec.

Tím skutečným zrádcem je od počátku Hunter. Legendární bojovnice, která skolila monstra ve většině hlavních měst po celém světě, se nechá najmout markýzem a lady Dvířkou jako osobní strážce. Nikdo však netuší, že to celé je už součást úkolu, na který se nechala předtím najmout pány Croupem a Vandemarem. Gaiman od podezření odvádí pozornost jednak falešnou zrádcovskou linií markýze de Carabase a jednak vedlejší dějovou linkou s druhým osobním strážcem Varneym. Hunter jako jediná v příběhu neprojde žádnou proměnou, jelikož je její jediná motivace zabít Velkou londýnskou Bestii, k čemuž směřuje od začátku do konce. Pro Croupa a Vandemara pracuje jen z toho důvodu, že jí za její služby slíbili legendární kopí — jedinou zbraň, která je schopná Bestii zabít. Hunter však svůj úkol nesplní, Bestie ji smrtelně poraní a nakonec je to Richard, komu se podaří zvítězit. Za to obdrží od Hunter její lovecký nůž, kterým jej později hrabě jmenuje sirem.

Pravděpodobně nejzápornějšími postavami v knize jsou pánové Croup a Vandemar. O jejich původu mnoho nevíme a jejich motivace je prostá a neměnná — činit zlo. Kromě anděla Islingtona se pravděpodobně jedná o jedny z nejstarších postav v celém příběhu, neboť jejich činy sahají až k vypálení bájně Tróji, ba dokonce se pyšní tím, že dokázali zabít dva akreditované bohy. Způsob jejich chování a mluvy v knize i herecká stylizace v seriálu odpovídají tomu, že jim opravdu jde jen o ubližování druhým. A přece se v knize na konci příběhu, když anděl Islington už už otevírá dveře do nebes, podaří markýzi de Carabasovi zasít pochybnost mezi jinak loajální zaměstnanci, když upozorní na to, že Islington odchází do nebe, aniž by se s Croupem a Vandemarem vyrovnal za jejich služby. V seriálu Croup s Vandemarem zůstanou stále stejně loajální a o odměně se zmíní sám Islington: „*Až budu mít svůj trůn, dostane se vám všech odměn, jaké si vaše*

*odporné duše vymyslí.*” Co si Croup s Vandemarem za vyvraždění téměř celé rodiny Arkádů plus několika dalších osob napříč příběhem přejí, zůstává v knize i v seriálu utajeno.

Na tomto místě ještě zmíním druhý (nakonec nepoužitý) knižní prolog, který zastihuje Croupa s Vandemarem v polovině šestnáctého století v Toskánsku při jedné z jejich „prací”. Dvojice právě odpočívá po založení požáru a zmasakrování několika mnichů na protilehlém kopci. Vandemar svačí syrové štěně a Croup mu oznamuje jejich další zakázku — místo: Spodní Londýn, čas: asi za čtyři sta let, obsah práce: zabít lidi. Druhým prologem tak Gaiman naznačuje schopnost dvojice cestovat v čase.

Anděl Islington se dlouho tváří jako ryze kladná postava — kdo by taky podezřívával anděla? — avšak opak je pravdou. Právě on je zaměstnavatelem Croupa a Vandemara, zadavatelem vražd a tvůrcem falešného deníkového zápisu, který k němu dovede Dvířku. Majestátní síň, v níž Islington přebývá, je totiž ve skutečnosti vězení, ze kterého nemůže uprchnout a k jehož otevření jsou potřeba tři věci: dveře, klíč a otevírač. Zapečetěné dveře má Islington v síni, aby mu připomínaly jeho trest. Klíč střeží skupina dominikánů a pro Islingtona jej v dobré víře získá Richard. V knize je nám objasněn i důvod ex-andělova uvěznění, a to zničení Atlantidy, bájného města. Když se na tuto událost Richard dál vyptává, Islington odkryje svou pravou tvář: *„A pak jako by najednou spadlo víko z něčeho temného a svíjejícího se, z místa chaosu, vzteku a absolutní zloby. Ze všech děsivých věcí, jež Richard v posledních dnech zažil, uviděl teď tu nejděsivější: andělova vznešená krása se rozpadla, oči šlehaly vztekem a šíleně a nekontrolovaně se rozječel: ‘Zasloužili si to!’”*<sup>72</sup> Seriál divákům nevysvětluje ani důvod andělova uvěznění, ani neobsahuje výše popsaný výjev. Na rozdíl od knihy ale obsahuje jednu Islingtonovu repliku, která přece jen mění vyznění celé postavy. Těsně před otevřením brány Islington pronese: *„Nemusím ubližovat nikomu z vás. Služte mi.”* Markýz, Richard i Dvířka z pochopitelných důvodů odmítnou a dál už kniha i seriál pokračují stejně: anděl odchází zpět do nebe pomstít se za své roky v žaláři. Dvířka

---

<sup>72</sup> *Nikdykde*, s. 257.

však využije své schopnosti a s pomocí falešného klíče vyrobeného na Pohyblivém trhu otevře portál do nicoty, do níž vlétne Islington, Croup i Vandemar.

### 2.2.8. Vztah k reálné mytologii

V předchozích kapitolách jsem už upozornil na několik případů, které odkazovaly ke spojitosti s mytologií aktuálního světa (labyrint, Bestie, Atlantida, anděl, reinkarnace). V následujících odstavcích tedy rozvedu tyto příklady, a to za předpokladu, že pokud už se v díle vyskytují, nedochází u nich k výrazným významovým posunům. Jedná se totiž o motivy většinou dějově tak zásadní, že se musí vyskytovat v obou analyzovaných verzích *Nikdykde*, popřípadě jsem na jejich proměny upozornil už výše.

Prvním takovým motivem je labyrint obývaný Velkou londýnskou Bestií. Labyrint jednoznačně odkazuje na stavbu vytvořenou Daidalem na Krétě. Podle báje se ve středu labyrintu nacházel Minotaurus, napůl člověk, napůl býk. V *Nikdykde* plní labyrint funkci hlídací — střeží vchod do vězení anděla Islingtona. Na Krétě pomohlo Théseovi pro nalezení cesty zpět labyrintem klubko červené vlny, zatímco Gaiman používá malou figurku býka (miniaturu Bestie), která držitele vede správnou cestou a zabraňuje střetu s Bestií. Po jejím zabití však už stačí Richardovi rituálně namočit prsty v její krvi a dotknout se jimi svého jazyku a svých očí. Poté je schopen nalézt cestu skrz labyrint intuitivně i bez figurky. Nezodpovězenou otázkou zůstává, co za netvora-strážce existovalo v labyrintu před Bestií, když víme, že její stáří je maximálně čtyři sta let, zatímco Islingtonův trest trvá bezmála desetitisíciletí.

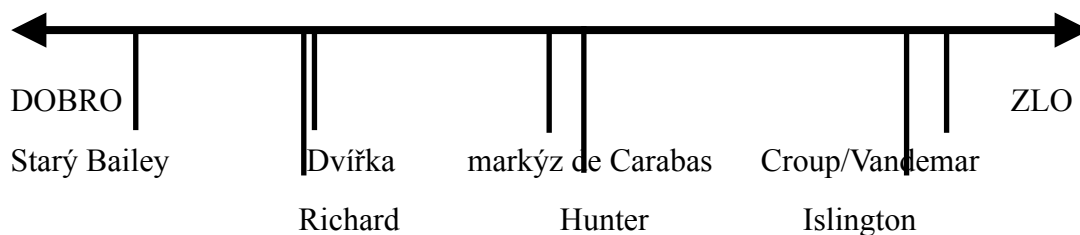
Atlantida byla kontinent, o jehož existenci či umístění se dodnes vedou spory. Dle bájí, kterých se drží i Gaiman, byl celý kontinent stihnut přírodní katastrofou, konkrétně potopen a spláchnut do moře. Kromě platónových spisů *Timaios* a *Kritias* nemáme žádné další písemné prameny týkající se této bájně země, čehož Gaiman využívá a blíže nespecifikovaně z její zkázy viní anděla Islingtona.

Islington, stejně jako například Lucifer, byl svržen z nebe a na důkaz provinění mu byla odňata křídla. Andělé, kteří přišli o možnost spočívání v blízkosti Boha a zažili pád z nebes, se označují jako „padlí andělé“ a Islington se dá považovat za jednoho z nich, ačkoli se odlišuje tím, že jeho trest je pouze dočasný, a až sami vězňitelé rozhodnou o dostatečné délce jeho trestu, bude mu umožněno vrátit se zpět. Islington je však nedočkavý a vezme svůj osud do vlastních rukou. Na nebesa se hodlá vrátit s jasným plánem: „(...) *odměním ty, kteří si to zasloužili, a svrhnou ty, již jsou nehodni v mých očích.*”

Posledním motivem, jehož původ také můžeme vysledovat v křesťanské tradici, je zmrtnýchvstání markýze de Carabase. Na rozdíl od výše zmíněných *Letopisů Narnie*, kde má Aslanův návrat na svědomí prastará magie, musel se na vrácení do života připravit de Carabas s vynalézavostí sobě vlastní. Uschová si u starého Baileyho krabičku se svým životem. O možnostech či náročnosti takového činu nám Gaiman však víc informací nepodává.

### 2.2.9. Dichotomie dobra a zla

*Nikdykde* není primárně příběhem o boji dobra se zlem, ačkoli se všechny postavy přiklánějí k jednomu či druhému přesvědčení. Pokud bychom měli vytvořit osu dobro-zlo a zaznačit na ni postavy dle jejich skutků, vypadalo by to následně:



Nejprve musíme přijmout premisu, že absolutního dobra ani zla nelze nikdy dosáhnout. Nejbližší levému okraji se bude vyskytovat postava starého Baileyho, protože jako jediná v celém příběhu neuskuteční nic sobeckého, zjištěného a navíc zachrání několik životů. Sám Gaiman se o Baileyem vyjádřil jako o *největším*

*dobrákovi*.<sup>73</sup> Vzápětí za ním se vyskytuje Richard a hned i Dvířka. Oba sice stojí na straně dobra, ale Richard zpočátku jen proto, že nemá moc na výběr, a Dvířka se nechá hnát hněvem. Zhruba uprostřed stojí markýz de Carabas, jehož postava a motivace jsou dost nečitelné. Už na negativní straně, ale ještě pořád blízko středu je Hunter, nájemná bojovnice, která sice zachrání několikrát Richardovi život, ale činí tak pouze ze sobeckých zájmů. Islingtona jsem zařadil ještě před Croupa s Vandemarem, protože ačkoli se jedná o strůjce celého masakru, k hrůzostrašnostem, které činí dvojice hrdlořezů, mají jeho plány daleko.

### 2.2.10. Ikoničnost slov, názvů a jmen

Poslední kapitola pojednává o Gaimanově hře se slovy, což právě v jeho případě je často využívaným prvkem a autorským poznávacím znamením. V této kapitole se zaměřím na názvy stanic metra, na do češtiny nepřeložitelná souznělá slova a původ jmen postav.

Earl's Court, Shepherd's Bush, Blackfriars, Ravenscourt jsou jen některé ze stanic metra, které Gaiman využívá pro vytvoření Londýna jakožto magického místa. Pokud čtenář nebo divák neumí anglicky nebo nezná londýnské reálie, může mu utéct mnoho bystrých vtipů, jež dostává Gaiman do *Nikdykde* s obdivuhodnou lehkostí. Earl znamená hrabě a na daném místě opravdu hrabě sídlí. Shepherd znamená pastýř ovcí, které tam opravdu v Podlondýně jsou. V Blackfriar (black = černý, friar = mnich) sídlí černí dominikánští mniši,<sup>74</sup> v Ravenscourtu (raven = havran) havrani a tak dále. Gaiman jednoduše vzal mapu podzemní dráhy a dle názvů stanic vymyslel jejich vizuální podlondýnskou podobu.<sup>75</sup>

Největším problémem pro překladatele vždy bývá vtip založený na podobnosti či souznění slov v daném jazyce. U *Nikdykde* tento problém

---

<sup>73</sup> *Nikdykde*, s. 300.

<sup>74</sup> V tomto případě jde Gaiman ještě hlouběji, protože jména mnichů jsou Sable, Fuliginous a Tenebrae, což jsou všechno jména spjatá s tmou či temnotou.

<sup>75</sup> Zde si dovoluji osobní poznámku a zamyslet se, jak by vypadal svět Podprahy, pokud bychom gaimanovsky postupovali podle plánu pražského metra.

v poděkování autorovi přiznává sama překladatelka Ladislava Vojtková a dodává, že například dvojici mostů Knightsbridge a Nightsbridge musela nechat v originále, neboť vtip, se kterým pracuje Gaiman, je v tomto případě zkrátka nepřeložitelný.<sup>76</sup> Knightsbridge (Rytířský most) je skutečnou stavbou v Londýně, ze které Gaiman vytvořil její podlondýnskou variantu Nightsbridge (Noční most), zastávající v příběhu důležitou roli, neboť po vstupu na něj postavy obklopí tma, temnota a noc. A ten, kdo nedokáže most přejít, zmizí navždy, což se stalo osudným Anastázii, která doprovázela Richarda.

Pokud se máme soustředit na jména postav, jako první se dostaneme k lady Dvířce (v originále Door), jejíž jméno odkazuje na její Nadání. Pojmenování postav dle jejich hlavních vlastností měl v oblibě například William Shakespeare a taková jména potom označujeme jako „mluvící jména“ nebo „nomen omen“. Jméno markýze de Carabas pochází z francouzské lidové pohádky o Kocourovi v botách. Jde o fiktivní jméno, které si Kocour vymyslí, aby jím mohl předávat dary králi. Můžeme tedy předpokládat, že i Gaimanův markýz de Carabas je původně jiné identity. Poslední postavou, jejíž jméno má skrytý původ, je Sametka Lamia. V tomto případě má však důvod i označení *sametka*. Sametky jsou totiž ve skutečnosti roztoči, kteří napadají teplokrevné savce. Lamia pak odkazuje opět k řecké mytologii, neboť se jedná o bájnou příšeru z podsvětí, která v noci sváděla muže a vysávala jim krev a životní energii, což opět odkazuje ke Gaimanově použití této postavy. Se jménem Lamia se ještě setkáme i v Gaimanově *Hvězdném prachu*.

Celou kapitolu bych chtěl uzavřít myšlenkou věnovanou samotnému názvu díla. Gaiman totiž nikde v knize ani v seriálu nenabízí vysvětlení termínu „nikdykde“ (v originále Neverwhere), a interpretaci tak nechává čistě na čtenářích či divácích.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> *Nikdykde*, s. 293.

<sup>77</sup> Názory se poměrně liší. Někteří chápou název jako spojení dvou jiných fiktivních světů Neverland a Nowhere, jiní původ spatřují v odkazu na portál, kam Dvířka poslala Islingtona, Vandemara a Croupa, popřípadě odkaz na nadlondýnské přehlížení života pod sebou. Gaiman však jako vždy lišácky mlčí.



### 3. Koralina

#### 3.1. Filmová adaptace Henryho Selicka

„Pohádky jsou víc než pravdivé: ne tím, že nám tvrdí, že existují draci, ale tím, že říkají, že draky je možné porazit.“ — G. K. Chesterton<sup>78</sup>

Příběh vzniku *Koraliny* je zcela odlišný od příběhu *Nikdykde*. Neil Gaiman začal na *Koralině* pracovat již na přelomu osmdesátých a devadesátých let (tedy ještě před *Nikdykde*) jako na pohádce, určené pro svou první, tehdy pětiletou dceru Holly. Vlivem stěhování z Anglie do Ameriky a dalších okolností práci na ní v roce 1992 zastavil a pokračoval až v roce 1998, tentokrát už pro svou druhou dceru Maddy. Kniha oficiálně vyšla v roce 2002 a zaznamenala pozitivní ohlas u čtenářů i kritiky.

Nedlouho po vydání<sup>79</sup> Gaiman prodal filmová práva Hollywoodu, ale v uskutečnění adaptace moc nevěřil, jelikož by to nebylo poprvé: „*Filmová práva už byla prodána a Henry Selick, který je známý jako režisér filmů Ukradené Vánoce Tima Burtona a Jakub a obří broskev, napsal scénář a plánuje, že to bude režírovat. Hollywood už koupil tolik mých příběhů, že už jsem dávno přestal očekávat, že některý z nich bude doopravdy natočen, takže prostě budu příjemně překvapený, když k tomu dojde.*“<sup>80</sup>

Gaiman se tedy vzdal filmových práv, což ho postavilo do diametrálně odlišné pozice než u *Nikdykde*. V něm působil stále jako autor scénáře, ačkoli byl omezován producenty. V případě *Koraliny* však do samotné adaptace už nemohl

---

<sup>78</sup> Citát v úvodu knihy *Koralina*.

<sup>79</sup> Gaiman se tak vyjádřil v nedatovaném a nepodepsaném rozhovoru, otištěném ve čtvrtém vydání knihy. Navzdory absenci data můžeme díky znalosti následných událostí určit dataci rozhovoru do let 2003-2004.

<sup>80</sup> GAIMAN, Neil. *Koralina*. 2. vyd. Překlad Ladislava Vojtková. Ilustrace Dave McKean. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2007. 152 s. ISBN 978-80-7332-096-6.

nijak zasahovat, což vedlo, jak je v dalších kapitolách rozepsáno podrobněji, k několika razantním změnám na rozdíl od originálu.

Vzhledem k tomu, že vlastníkem práv byl Hollywood, konkrétně společnost Focus Features, nebylo ze zjevných důvodů možné, aby se opakovala situace, kterou si mohla dovolit BBC v polovině devadesátých let, totiž aby se režie ujala nezkušená a neznámá osoba. Tím pravým se ukázal být Henry Selick, který se proslavil především spoluprací s Timem Burtonem a vydobyl si jméno coby osobitý tvůrce stopmotionových filmů. Henry Selick projevil o zfilmování *Koraliny* zájem dokonce ještě před vydáním samotné knihy, a jelikož byl Neil Gaiman fanouškem *Ukradených Vánoc Tima Burtona*,<sup>81</sup> poskytl Selickovi manuskript knihy. Ten si ho hned přečetl a začal přemýšlet nad filmovým pojetím.

První verzi scénáře konzultoval Selick společně s Gaimanem ve snaze držet se co nejvíce knihy, avšak výsledek se nelíbil ani Selickovi, ani Gaimanovi, ani producentům. V té chvíli se Selick rozhodl, že pokud má skutečně vzniknout plnohodnotná adaptace, nesmí ji konzultovat s Neilem. Proto mu řekl: „*Víš co? Napíšu to znovu, ale nesmím se s tebou bavit, dokud to nebude hotové.*”<sup>82</sup> Práce na druhé verzi scénáře mu trvala rok a obsahuje už všechny změny v porovnání s knihou. Výsledný film spatřil světlo světa v roce 2009 a zaznamenal taktéž pozitivní ohlas, důkazem čehož je i nominace (neproměněná) na ocenění Americkou filmovou akademií v kategorii Nejlepší animovaný film.

V případě analýzy filmové adaptace Henryho Selicka musíme mít na paměti, že se jedná o *animovaný film*, který umožňuje svému tvůrci de facto neomezenou svobodu v umělecké stylizaci. V animovaném filmu nemusí platit

---

<sup>81</sup> *Ukradené Vánoce Tima Burtona* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Touchstone Pictures, 1993.

<sup>82</sup> Exclusive: Henry Selick on Making Coraline. *Coming Soon*. [online]. 2.2.2009 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <http://www.comingsoon.net/movies/features/51902-exclusive-henry-selick-on-making-coraline>

fyzikální zákony a záleží jen a jen na autorovi, pro jaké výtvarné pojetí se rozhodne.<sup>83</sup>

### **3.2. Fantasy prvky v *Koralině***

Příběh *Koraliny* vypráví dobrodružství mladé dívky Koraliny Jonesové, která se ocitne v nebezpečí při průzkumu tajemného domu, kam se přestěhovala se svými rodiči. Cestou musí prokázat odvahu, hrdinství a hlavně si uvědomit, jaká jsou její skutečná přání.

#### **3.2.1. Fiktivní prostředí**

*Koralina* se opět odehrává v blíže neurčené přítomnosti na anglickém venkově. Celý děj Gaiman situuje buď přímo dovnitř nebo do bezprostředního okolí starého domu, který je však propojen magickým tunelem se svým paralelním obrazem, obývaným Koralininou Druhou matkou. Oba domy jsou až na výjimky vzájemné přesné kopie, ale jejich pojetí se v Gaimanově a Selickově verzi liší.

Gaiman popisuje dům jako velmi starý, několikapatrový, s obrovskou, ale neudržovanou zahradou vzadu. Nijak blíže neurčuje barvy, architektonický sloh nebo přesné geografické umístění. Selickova interpretace je v tomto případě daleko kreativnější. Pokud pro tuto chvíli pomineme titulkovou prologovou sekvenci (o které se zmiňuji níže), je první záběr filmu velký celek na dům, ke kterému přijíždí jednak velké auto stěhovací firmy a jednak taky menší vůz s naloženou zahrádkou na střeše. Dům je třípatrový, růžový a evidentně nemoderní. Z původní dřevěné verandy vede okolo domu až do třetího patra kovový žebřík. Vzadu za domem vidíme střechu další budovy, která na první pohled působí jako stodola nebo chata. Dál za oběma budovami se rozprostírá na svahu kopce jehličnatý les, který se táhne do ztracena, na samotný vrchol zakrytý mraky či mlhou. Velmi důležitá je

---

<sup>83</sup> Selick natáčel film pomocí 3D technologie, čemuž přizpůsoboval komponování a záběrování scén.

u Selicka barevná škála, kterou využívá pro navození atmosféry a pro zdůraznění kontrastu s Druhým světem. Dům má na několika místech už blednoucí růžový nátěr (v prvním plánu v záběru stojí cedule s nápisem Pink Palace apartments) a tráva je hnědá, jako by se ještě nestačila vzpamatovat po zimě. Už od prvního záběru nám Selick dává jasně najevo, že se jedná o neutěšené místo, ve kterém se nikdo nemůže cítit jako doma (obr. 7). Gaiman oproti tomu nepopisuje dům ani prostředí okolo jako nehostinný či nepřátelský svět, ale scénami, kdy Koralina prozkoumává dům a okolí, vypráví příběh o objevování něčeho nového a neznámého, což je v dětských očích vždy nepříjemné.



obr. 7

Oba autoři se různí i v chronologickém pojetí samotného začátku a seznamování s prostředím. Gaiman Koralinin průzkum popíše víceméně jen faktograficky: „Byl to starý dům, (...) prozkoumala zahradu. Byla to velká zahrada. (...) Našla i ‘čarodějnické oko’, jak se říká kruhu hříbků v trávě. (...) Byla tam i studna. (...) Tak strávila Koralina první dva týdny v novém domě — průzkumem zahrady a okolí,”<sup>84</sup> a rozprostře ho do časového období dvou týdnů. Oproti tomu Selick zařazuje scény průzkumu hned za úvodní sekvenci s nastěhováním. Bez

<sup>84</sup> Koralina, s. 16-17.

žádného časového předělu nebo časového určení to tedy působí, že se Koralina vydává na procházku bezprostředně po příjezdu.

### 3.2.1.1. Normální svět

Byt, do kterého se stěhuje Koralina se svými rodiči, nevykazuje v obou verzích výraznějších změn, a zaměřím se tak jen na ty rozdíly, které způsobují významový posun. Větší diverzitu autoři vykazují v případě Druhého domu, ale kvůli přehlednosti nejprve uvádím analýzu normálního světa, následovanou analýzou Druhého světa.

Prvním z takových rozdílů je pokoj, ve kterém se nacházejí dveře do Druhého domu.<sup>85</sup> Gaiman tento pokoj nazývá „salón“, do kterého Koralina nesmí, jelikož se jedná o sváteční pokoj se starobylym a drahým nábytkem po zesnulé babičce, a do kterého jí přístup udělí matka pod podmínkou, že v něm neudělá nepořádek. Ve filmu toto omezení chybí a celý pokoj vůbec nepůsobí honosně, naopak. Selick ho vykresluje jako poloprázdnou, tmavou, rozlehlou místnost s pár kusy ošoupaného nábytku a podivným obrazem nad prázdnou krbovou římsou. Na obraze je malý chlapec, kterému právě upadla na zem zmrzlina. V místnosti se taky nachází několik krabic se zabalenými věcmi (což opět evokuje, že nastěhování proběhlo teprve nedávno), z nichž Koralina vybalí těžítka ve formě skleněných koulí se sněžícím efektem a rozestaví je na krbovou římsu. V knize zůstává krbová římsa prázdná a existence jednoho jediného těžítka v Druhém domě hraje krucióální roli v příběhu.

Jednoznačně nejdůležitějším objektem v salónu jsou dveře vedoucí do domu Druhé matky. V knižní verzi jde o *velké vyřezávané dřevěné dveře*<sup>86</sup> umístěné v jednom z koutů salónu. Gaiman je na rozdíl od Selicka neskrývá, ale to, že si jich Koralina nevšimla dříve, je jen důsledek zákazu do pokoje vstupovat. Dveře jsou pouze zamčené, jinak nic nenasvědčuje tomu, že by se za nimi skrývalo něco

---

<sup>85</sup> Velké D v názvu uvádím záměrně, aby nedocházelo k matení pojmů.

<sup>86</sup> *Koralina*, s. 20.

významného. Selick vzhledem k příběhovým posunům (panenka s knoflíkovými očima — více níže) zvolil odlišnou stylizaci. Koralina dveře objeví téměř náhodou — upozorní ji na ně panenka — a více než jako dveře do místnosti vypadají jako vstup do malého světlíku. Nejsou jen zamčené, ale přímo celé zatapetované tak, že ze zdi vystupuje pouze čtvercový obrys dveří a zámku. Na první pohled se však nemůže jednat o běžné dveře, neboť dosahují asi jen poloviční velikosti. Prostor za dveřmi je v obou případech zazděný s odůvodněním, že celý dům původně patřil jedné zámožné rodině, avšak po rozparcelování na byty se tyto dveře zazdily. Gaiman v knize dál vysvětluje, že na druhém konci je prázdný, zatím neprodaný byt. Selick toto vypouští, a divákovi tak zůstává zcela utajeno, co by se za zdi mohlo nacházet. Selickova interpretace a stylizace však znehodnocuje myšlenku, že jde o obyčejné zazděné dveře, neboť kvůli jejich rozměrům lze těžko považovat takové dveře za normální. Svou velikostí více připomínají dveře určené pro samotnou Koralinu, čemuž by nasvědčoval i fakt, že se v příběhu objeví panenka vypadající jako ona, ale o několik desítek let starší. Tomuto „predestinačnímu“ motivu se Selick nevěnuje nijak důkladněji.

Druhým rozdílem v bytě Jonesových je způsob rozvrhnutí pracovních prostor Koralinových rodičů. Selick věnuje velkou pozornost vyobrazení prázdného domu jako nepřátelského prostředí a stejně působí i pracovny obou rodičů. Zatímco Gaiman nijak neupřesňuje vzhled pracoven, udává jen, že mají oba rodiče svou, Selick pracovnu pana Jonese pojal jako velkou místnost odshora dolů vyskládanou nerozbalenými krabicemi ze stěhování, uprostřed nichž sedí pan Jones za stolem a píše bez ohlednutí do počítače. Koralinina matka ve filmové verzi pracovnou nedisponuje vůbec a vystačí si s notebookem v kuchyni u jídelního stolu. Kuchyně, stejně jako zbytek domu a světa „přede dveřmi“, je barevně velmi desaturovaná, a Koralina ve žluté pláštěnce tak v prostoru doslova září.

Poslední velkou změnou v rámci bytu Jonesových je scéna v koupelně, kterou se Selick rozhodl zařadit zcela nezávisle na knižní předloze. Koralina při průzkumu bytu rozhrne sprchový závěs a za ním objeví velké množství brouků a stonožek lezoucích po stěně, které Koralina začne se znechucením zabíjet. Selick

tímto odkazuje na Druhý svět, ve kterém posléze stylizuje Druhou matku, Druhého otce a nábytek do hmyzích podob.

Pod Jonesovými bydlí slečny Spinková a Forciblová — dvojice bývalých hereček, nyní starých dam vzpomínajících na zašlou slávu a mládí. Gaiman jejich byt charakterizuje pouze tím, že je cítit leštěnkou, psy a že na stěnách visí obrazy obou hereček z jejich mládí. Autor tak nechává čtenáři vlastní prostor pro imaginaci a nijak nezasahuje do uvěřitelnosti světa. Důležité pro něj je, aby byl příběh přirozený a svět co nejpodobnější aktuálnímu světu čtenáře pro snazší identifikaci s hlavní hrdinkou (což je víc než jasné i z toho hlediska, že Gaiman psal *Koralinu* pro svoje dcery). Oproti tomu Selickova stylizace tohoto bytu vychází z charakteru jeho obyvatel. Dámy žijí v rozlehlém sklepním bytě bez oken. Celý prostor je téměř holý a betonově šedý. Jedinými zdroji světla jsou dvě svíčky, několik lamp a světelný řetěz rozvěšený po nosných trámech domu. Po stěnách sice visí několik plakátů, ale daleko větší důraz je kladen na šest polic s vycpanými psy, oblečenými do andělských mundúrů. Selick poměrně dramatickým způsobem dělá ze slečny Spinkové i Forciblové dvojici divných dam s morbidními zálibami. Což sice podtrhuje nepříjemnost celého domu jako takového, na druhou stranu jsou však obě dámy prvními (a kromě myši pana Boba i jedinými) osobami, které *Koralinu* varují před nebezpečím a poskytnou jí důležitý příběhový předmět.

Posledním obyvatelům domu je pan Bobo (ve filmu pan Bobinski), žijící v podkrovním bytě. V knize se k němu do bytu *Koralina* podívá až po průchodu magickými dveřmi, zatímco ve filmu do něj krátce nahlédne ještě předtím. Gaiman jeho byt ponechá součástí tajemství obestírajícího celou postavu pana Boba (více níže), ale Selick toto poruší, když nechá *Koralinu* donést špatně doručenou poštu a neomaleně otevřít bytové dveře. Bobinského podkrovní byt vyobrazuje jako zatemněný a špinavý, válí se v něm spousta starožitností a po stropních trámech jsou rozvěšené ponožky.

Okolí domu v *Koralině* normálním světě nevykazuje žádné větší významové rozdíly, až na starou studnu. Gaiman ji popisuje jako *nizkou kruhovou*

*zídku z cihel schovanou ve vysoké trávě a zakrytou těžkými dřevěnými prkny,*<sup>87</sup> což čtenáři opět dává pocit přirozenosti, neboť by si starou studnu sám takto představil. Ve filmové verzi Selick využije Gaimanovy předchozí poznámky v knize o „čarodějnickém oku”, to jest obyčejném kruhu hříbků v lese, a umístí studnu do něj. Studna nemá žádnou zídku, je srovnaná s povrchem a zakrytá blátem. Její obvod lemuje právě ono čarodějnické oko a dodává jí tak magický charakter. Zároveň je uzavřená pouhým dřevěným poklopem, který jde bez problému zvednout, ale více se o tom zmiňuji v kapitole o motivacích postav.

### **3.2.1.2. Druhý svět**

Oba tvůrci se značně liší už jen v přístupu k předělu mezi dvěma světy. Zatímco Gaimanovi jde především o všednost a přirozenost, Selickova spojka mezi byty má jednoznačně nadpřirozený charakter. Prostor za dveřmi je v knize vyobrazěn jako Druhá verze té stejné předsíně, jakou mají Jonesové v normálním světě. Koberec, tapeta a obraz na zdi, vše sedí. Koralina se jakoby zacyklí a znovu vejde do téhož bytu, z čehož vyplývá, že předěl mezi dvěma světy tvoří pouze ony dřevěné dveře. Koralina tedy zpočátku nezažije „ontologický rozkol”, o kterém se zmiňuje Fowkes, protože si připadá stále doma.<sup>88</sup> Do chvíle, než se setká s Druhou matkou, jí pouze nesedí obraz na zdi, neboť vyobrazuje něco jiného, než co si z bytu pamatuje. Selick nepracuje s chodbou v architektonickém slova smyslu, nýbrž tvoří spíše průchod. Ten v jeho podání vypadá jako podlouhlý kruhovitý neforemný tunel, prosvětlený různobarevnými světly. V porovnání s šedou realitou Koralinina všedního života tak najednou působí tolik barev jako obrovské lákadlo. Koralina si však při průchodu musí být jistá, že se nejedná o standardní prvek domu a že na druhém konci nečeká nic normálního.

Gaiman stylově nerozlišuje dům Druhé matky od normálního domu Jonesových kromě Koralinina dětského pokoje a salónu. V knižní verzi má být

---

<sup>87</sup> *Koralina*, s. 17.

<sup>88</sup> *The Fantasy Film*, s. 56.



pokoj vymalovaný *odpornou zelenou barvou a divným odstínem růžové*,<sup>89</sup> takže už ze začátku budí v Koralině pocit znechucení. Avšak právě ona zajímavost nových barev a neokoukaných hraček nakonec přeci jen donutí Koralinu v pokoji setrvat. Gaiman dává jasně najevo, že Koralině se v Druhém domě moc nelíbí, přijde jí pouze zajímavější a méně nudný než její původní svět. Selickova verze Koralinina Druhého pokoje prozrazuje odlišný autorský záměr, neboť místnost, dům i celý zbytek okolí působí jednoznačně přitažlivějším dojmem než vše, co doposud Koralina zažila či viděla. Její pokoj je vymalovaný sytě fialovou barvou, její postel má nebesa a na lustru se pohybuje funkční model sluneční soustavy, nemluvě o ožvlých hračkách. Koralina je fascinovaně uhranuta a bez pochyb přejímá Druhý svět jako mnohem lepší verzi svého původního domova. Dokonce i pracovní Druhého otce je nyní uklizená, barevná a místo počítače, do kterého normální otec stále zapisoval, stojí uprostřed místnosti piáno na otočné desce a Druhý otec na něj hraje píseň o Koralině.

Vše vypadá idylicky až do chvíle, kdy začne Koralina své matce odmítnout. Selick pokračuje v hmyzí stylizaci do té míry, že se nábytek v salónu začne proměňovat v brouky a matka v pavouka. Během závěrečného vyhoceného souboje se dokonce propadne podlaha místnosti a místo ní se objeví pavučina. Gaiman celou tuto scénu souboje postrádá a vrcholem Koralinina vítězství se pro něj stává až scéna u studny. O té se více zmiňuji v kapitole pojednávající o motivacích postav.

Byty dalších obyvatel domu se od své *normální* verze značně odlišují, avšak mezi Gaimanovou knižní a Selickovou filmovou verzí jsou významové rozdíly jen kosmetické, proto na tomto místě jen krátce zmiňuji jejich proměnu jako takovou. Místo sklepního bytu slečny Spinkové a Forciblové se v Druhém domě nachází rozlehlý divadelní sál, ve kterém obě herečky účinkují pro své psy, tvořící 99 % návštěvníků i divadelního personálu. Do bytu pana Boba se dostaneme až po započetí souboje mezi Koralinou a Druhou matkou, kdy se drasticky změní všechna prostředí.

---

<sup>89</sup> *Koralina*, s. 40.

Posledním místem, které zaznamenalo významovou změnu od originálu, je zahrada. V knize se do ní Koralina nepodívá, ale Selick ji ve filmu opět využije jako lákadlo. Dokonce do takové míry, že při pohledu shora vypadá celá zahrada jako Koralinin obličej (viz obrázek). Pokud vezmeme v potaz, že Koralinu po zahradě provází její Druhý otec, řídící traktor v podobě kudlanky, který se v zápětí vznese, je jasné, že Selick v tomto případě už zcela opouští vazby reálného světa, na kterých Gaiman bazíruje, a Druhý svět se tak stává místem magie a imaginace. Selickova verze mnohem více připomíná pouhý sen o lepší realitě než skutečnou hrozbu. Tím více že se Koralina vždy po usnutí v Druhém domě probudí ve svém normálním pokoji (o čemž není v knize ani zmínka).

Koralinin úkol, tedy najít duše tří dětí a jejich rodičů, není v knize nijak časově omezen. Selick však pro toto (a pravděpodobně proto, aby si Koralina byla vědoma, co ji čeká, pokud prohraje) využívá zatmění měsíce velkým knoflíkem (obr. 8).



obr. 8

### 3.2.2. Hlavní postavy

Hybatelkou děje je asi jedenáctiletá dívka Koralina. Její rodiče jsou neustále zaneprázdněni prací, a tak jim nezbývá čas se jí věnovat, ačkoliv by si po přestěhování pozornost jistě zasloužila. Koralina je průzkumnice a ze všeho nejvíc nesnáší sedět doma. Gaiman ji vizuálně nepopisuje, snad pro snazší identifikaci mladých čtenářek s touto postavou, proto se nebudu zabývat ani Selickovým výtvarným ztvárněním.

Patrně největším rozdílem mezi knihou a filmem vůbec je existence postavy jménem Wybie Lovat. V knize se vůbec nevyskytuje a Henry Selick se ji rozhodl vytvořit proto, aby měla Koralina ve skutečném světě ještě nějaké pojitko kromě kočky.<sup>90</sup> Wybie je chlapec zhruba v Koralině věku, žijící opodál se svou babičkou, majitelkou domu, do kterého se Koralina přistěhovala. Sám se diví, proč jeho babička Jonesovým byt pronajala, když prý zásadně nepronajímá byty rodinám s dětmi. Jako malá měla totiž Wybieho babička sestru-dvojče, která zmizela, což značí, že ví o existenci Druhého domu. Není proto zcela jasné, proč nenechala dům zbořit, dveře zastavět nebo nájemníky nevaruje. Zároveň tyto skutečnosti znamenají, že Koralina si nemohla celý příběh vymyslet, popř. pouze vysnit. Wybie, který (snad) v dobré víře přinese Koralině panenku s knoflíky místo očí, tím však pouze nasadí Koralině do bytu špeha. Koralinu otravuje jeho upovídánost, což se jeho kopii v Druhém světě vymstí, protože jej Druhá matka stvoří jako Wybieho bez hlasu. Druhý Wybie pomůže Koralině utéct z prostoru za zrcadlem, neboť je schopný zrcadlem stejně jako Druhá matka prostoupit. Tím však Selick otevírá řadu otázek, jako například jak je možné, že Wybie prošel? Mohou tedy všechny osoby z Druhého domu procházet? Gaiman udává, že zrcadlem může projít jen a pouze Druhá matka s pomocí klíče, který musí do zrcadla vsunout, otočit s ním a zrcadlo se otevře.

---

<sup>90</sup> Exclusive: Henry Selick on Making Coraline. *Coming Soon*. [online]. 2.2.2009 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <http://www.comingsoon.net/movies/features/51902-exclusive-henry-selick-on-making-coraline>

Koralinini normální rodiče neprocházejí, až na menší nepodstatné rozdíly, žádnou významovou proměnou, proto se jim na tomto místě nebudu věnovat. Jejich druhé verze se však ve filmové adaptaci odlišují poměrně dost. Z Druhé matky udělal Selick pavouka (obr. 9), do jehož podoby se na konci matka přetransformuje. Gaimanova Druhá matka taky projde proměnou, ale ne tak ráznou. Koralina si nakonec uvědomí, že se Druhá matka té normální vlastně téměř nepodobá, že je větší a bílá jako břicho pavouka (tato věta pravděpodobně způsobila Selickovu stylizaci), nicméně o žádné drastické proměně Gaiman nepíše. V Gaimanově podání se tak Koralina stále víceméně rozhoduje sama za sebe, oproti tomu Selickova verze tlačí proměnou okolí a postav na Koralinino rozhodnutí utéct z Druhého světa (více v kapitole o její motivaci, kde došlo k výrazné změně).



obr. 9

Koralinin Druhý otec není rovnocenným rodičem společně s Druhou matkou. Jedná se o stejný výtvar jako všechny ostatní postavy ve světě za dveřmi. V knižní i filmové verzi potrestá Druhá matka otce tím, že ho promění z lidské do jeho původní podoby. Selick využívá prostředí zahrady (kam na rozdíl od knihy situuje i jeden z úkolů) a otce stylizuje do podoby obří dýně. Tím však dává autor mimoděk najevo, že všechny kopie osob musejí mít reálný základ, což se staví

kontrapunkticky k dalším informacím, když víme, že Druhá matka je jen pavouk, spřádající síť a vytvářející objekty z ničeho. Gaiman Druhého otce vyobrazuje jako beztvarem hmotu, která z posledních sil drží pohromadě, což více odpovídá představě rozpadajícího se světa, chátrajícího po stále větších Koralinových úspěších v boji s Druhou matkou.

Slečna Spinková ani slečna Forciblová neprocházejí proměnou, o to více překvapuje poměrně razantní změna v další vedlejší postavě děje — panu Bobovi. V knize je pan Bobo vyobrazen jako pološilený stařík bydlící v podkrovním bytě, údajně cvičící myši cirkus. Záměrně píše údajně, jelikož myši se v knize ani jednou skutečně fyzicky neobjeví, a tak tato činnost pana Boba zůstává nepotvrzena. Na druhou stranu však pan Bobo několikrát přichází se vzkazy od myši pro Koralinu, jež on sám nemůže znát, jako například: „*Nechod' těmi dveřmi.*”<sup>91</sup> Gaiman tak okolo staříka vytváří tajuplnou auru, kterou do konce příběhu nikdo nerozluští, a podkrovní byt pana Boba tak zůstává dalším tajemným místem v Pink Palace apartments. Selick v první řadě postavu pana Boba přejmenoval na pana Bobinského, obdařil ho silným ruským přízvukem a zvláštní stavbou těla. Pana Bobinského vidí divák již v prvním záběru filmu, kdy prochází po střeše domu. Selickův Bobinski taktéž cvičí myši cirkus, ale také on sám neustále cvičí svou postavu. Je to vysoký muž s velkým kulatým břichem a dlouhými tenkými končetinami, oblečený ve sportovních trenýrkách a krátkém nátělníku, který kromě připnuté medaile zdobí také velké množství skvrn. Chování pana Bobinského je velmi výstřední, neboť neustále cvičí a staví se do krkolomných pozic, i když právě hovoří s Koralinou.

### 3.2.3. Magičtí tvorové

Nejdůležitějším zvířetem, které má v příběhu jednoznačně magické vlastnosti, je kocour. Zatoulaný černý kocour, který se kolem domu a kolem Koraliny motá už od začátku příběhu. Kromě ní je také jediným tvorem, který je

---

<sup>91</sup> *Koralina*, s. 27.

schopen procházet z normálního do Druhého světa, což Gaiman ani Selick nevyšvětlují, oba zůstávají u vysvětlení, že kocour *prostě přišel*. Stejně tak nevyšvětlují, že v Druhém světě umí kocour mluvit. Gaiman však popisuje jeho hlas jako *Koralinin vnitřní hlas, kterým ona sama mluví v duchu, akorát mužský*.<sup>92</sup> Tato informace, společně s mluvícími psy (viz níže), dokazuje, že v Druhém světě je Koralina schopná mluvit se zvířaty, což odkazuje na to, že se v Druhém světě plní Koralininy sny. Hlas kocoura v Selickově verzi je taktéž mužský, ale o jeho původu se víc nedozvíme. V normálním světě kocour nemluví, resp. komunikuje, ale Koralina už není s to rozumět jeho hlasu, takže se dorozumívají jen posunky. Kocour pomůže Koralině s jejím úkolem a sehraje důležitou roli při finálním souboji s matkou. Přítomnost kočky však nemůžeme u Gaimana s přihlédnutím k jeho další tvorbě považovat za náhodu. V knize *Sandman: Krajina snů*<sup>93</sup> vypráví Gaiman povídkou s názvem *Sen tisíce koček* příběh kočky, která putuje až za samotným Pánem snění ve snaze pomstít svá utopená mláďata.

Myši a krysy jsou dalšími zástupci neobyčejných zvířat v *Koralině*. První jmenované údajně chová pan Bobo za účelem vycvičení myšího cirkusu. V knize Koralina samotné myši nikdy nespatří, vždy o nich jen zprostředkovaně slyší od pana Boba, což nahrává tajemnosti obestírající tohoto souseda. Ve filmu se však bílé myši vyskytují od samého začátku, a ačkoli se ve skutečnosti jedná o krysy Druhé matky (poté, co kocour jednu myš uloví, promění se v krysu), divák má stále tendenci spojovat si myši s panem Bobinskim a nechápe, proč myši jeho prostřednictvím nejprve Koralinu varují před průchodem dveřmi a vzápětí jsou proti ní. V Selickově verzi mají zároveň všechny krysy místo očí knoflíky, ale vzhledem k tomu, že krysy jsou pouze kopiemi, které vyrobila Druhá matka podle Koralinina normálního světa, není tento rys úplně logický. Gaiman naopak popisuje krysy jako tvory s červenýma očima.

---

<sup>92</sup> *Koralina*, s. 43.

<sup>93</sup> GAIMAN, Neil. *Sandman: Krajina snů*. Praha: Crew, 2005, s. 160. ISBN 80-863-2170-3.

Pokud jsou krysy druhými verzemi myší, pak jsou psonetopýři druhou verzí psů. Na rozdíl od krys, které se pohybují po celém domě a jsou pravděpodobně kvůli své malé velikosti pomocníky Druhé matky, jsou psi vázáni konkrétně na byt slečny Spinkové a Forciblové. V prvním světě jsou obyčejnými zvířecími mazlíčky, ale v Druhém světě jsou psi, jak zmiňuji výše, publikem a zaměstnanci soukromého divadla ve sklepním bytě. Gaiman dokonce nechává psa-uvaděče mluvit, což Selick nečiní a stejně jako v případě krys dává všem psům knoflíkové oči. Psonetopýřům, tedy tvorům, kteří obývají divadlo po započetí souboje, Selick dokonce místo očí nechává rudě zářící knoflíky.

#### 3.2.4. Metafyzično

Jak jsem se již několikrát zmínil výše, magie a nadpřirozeno jsou v *Koralině* zastoupeny velkou měrou. Gaiman k nim však přistupuje víc racionálně. Tím mám na mysli, že dané události sice nejsou skutečně možné v Koralinině normálním světě, ale na druhou stranu se snaží, aby působily co nejvíce přirozeně. Selick dodává příběhu opravdu magický nádech jednak zvolenou výtvarnou stylizací (některé postavy by z fyzicko-biologického hlediska zkrátka existovat nemohly), jednak některými příběhovými posuny, například přidáním postavy Wybienio a jeho babičky.

Důležité je, že ani Gaiman, ani Selick přímo nepopisují původ tohoto nadpřirozena. Klíč k možnému vysvětlení poskytuje odpověď Druhé matky na Koralininu poznámku, že nevěděla, že má nějakou Druhou matku. „*Samozřejmě, že máš,*“ odpovídá matka, „*Každý ji má.*“<sup>94</sup> Vzhledem k tématu knihy musíme tuto větu chápat tak, že každé dítě by někdy chtělo druhou (jinou) matku,<sup>95</sup> například ve chvílích, kdy matka dítěti něco zakazuje. Tím je zdůvodněna existence Druhé matky, ale na to, proč bydlí zrovna za magickými dveřmi, odkud pramení její zloba

---

<sup>94</sup> *Koralina*, s. 39.

<sup>95</sup> Originální název Druhé matky zní *The Other Mother*, což neznamena pouze druhá, ale může to znamenat i jiná nebo další.

a moc nebo proč se vyznačuje knoflíky místo očí, odpověď nedostáváme. Zjednodušeně řečeno je tedy veškerá magie v *Koralině* vykonstruovaná pro mravokárné účely.

V tomto případě má Selickova *Koralina* přeci jen návrh, neboť se v ní objevuje tajemná panenka, nachlup podobná Koralině, jen kromě očí má knoflíky. Její sešití nám Selick ukazuje v úvodní titulkové sekvenci, na jejímž konci odlétá panenka otevřeným oknem. Panenku Koralině předá soused Wybie poté, co ji najde na půdě své babičky, majitelky Pink Palace apartments. Panenka skrz své knoflíkové oči pozoruje, s čím je její majitelka nespokojená, a toho potom využívá Druhá matka. Gaiman v knize panenku, Wybieho ani babičku nemá, nejspíš z důvodu, že vycházel při fabulování Koralininych problémů z vlastní zkušenosti. Nesmíme zapomínat, že knihu psal pro své pětileté dcery, takže strádání malých dívek dobře znal.

### 3.2.5. Dětství a proces dospívání

Jedná se o nejvíce akcentovaný motiv v celé *Koralině*, neboť jedním z hlavních témat celé knihy je právě dětství. Vzhledem k tomu, že je vázán na postavu Koraliny, vyskytuje se jak v knižní, tak filmové podobě de facto stejnou měrou až na několik výjimek. Tou první je způsob, jakým je vykreslen vztah mezi oběma rodiči a dcerou. Pro Gaimana jsou Koralinini rodiče pouze zaměstnaní lidé, kteří nemají na svou dceru moc času, ale stále jí projevují lásku a nechovají se k ní nijak zle. Selick však dělá konkrétně z matky (aby více vynikla paralela normální matka — Druhá matka) absolutistickou hlavu rodiny, která se na Koralinu neustále tváří našťvaně, doma nevaří (na rozdíl od Druhé matky) a chová se povýšeně i k otci. Tak musíme chápat proměnu následující repliky otce, když se Koralina přijde zeptat, zdali může za deště ven:

V knize: „*Co na to říká maminka?*”

Ve filmu: „*Co na to říká šéf?*”<sup>96</sup>

---

<sup>96</sup> V originále: „*What'd the boss say?*”



Selick se usilovně snaží vykreslit dosavadní Koralinin život jako velmi nepříjemný, Gaiman však do takového extrému nezachází. Dle něj se Koralina pouze nudí a občas by chtěla něco, co jí není dopřáno.

Druhým rozdílem je způsob, jakým Koralina vnímá a prožívá zmizení svých rodičů. Gaiman dává Koralině čas, aby si uvědomila, že jsou její rodiče skutečně pryč. Mezitím nechá dívku prožít všechny slasti, které by jí byly jinak odepřeny, jako jedení nezdravého jídla, sledování nočních pořadů v televizi a chození pozdě spát. Teprve až druhý večer si Koralina uvědomí, jak jí rodiče chybí, a rozpláče se v jejich ložnici. Gaiman tedy nechá Koralinu nejprve okusit život bez rodičů a o to silněji pak vyzní její katarze. Selickova verze tyto scény neobsahuje a pokračuje až pláčem v prázdné rodičovské posteli, v níž si Koralina z polštářů vyrobí figuríny dvou osob. V tomto kontextu Koralinin pláč vyznívá jako obyčejný stesk, a ne uvědomění si své hlouposti.

### **3.2.6. Pohádkové konvence<sup>97</sup>**

*Koralina* je považována za pohádku, jelikož obsahuje prvky typické pro tento žánr. Souboj dobra se zlem, poučení se z vlastních chyb, úkol, který je nutno splnit pro záchranu svých bližních, a hrdinství. Všechny tyto prvky však obsahují obě verze shodně, jelikož se jedná o základní motivy celého příběhu.

### **3.2.7. Motivace postav**

Vedle postavy Wybieho je pravděpodobně nejvýraznějším adaptačním zásahem do *Koraliny* vypuštění scény, ve které Koralina vypráví kocourovi důvod, proč se musí vrátit pro své rodiče do domu Druhé matky. Selick celou pasáž vyřeší pouhou jednou replikou: „*Musím se tam vrátit. Jsou to moji rodiče,*” ale původní

---

<sup>97</sup> V nedatovaném rozhovoru otištěném za příběhem *Koraliny* Neil Gaiman odpovídá na otázku ohledně zařazení knihy mezi pohádky: „*Koralina je pohádka asi tak jako ta O Jeníčkovi a Mařence.*” *Koralina*, s. 163.

motivace vychází ze statečnosti. Koralina v knize vzpomíná na zážitek z dětství, kdy jí rodiče zakazovali chodit na skládku odpadu, kterou chtěla prozkoumat (jasná paralela se zákazem chození do salónu). Nakonec ale přesvědčila tátu, aby tam s ní šel, a místo skutečně prozkoumali. Během průzkumu však omylem šlápli na vosí hnízdo a ty na ně začaly útočit. Koralinin táta zůstal stát na místě a dal tak možnost své dceři utéct, zatímco vosy bodaly jen do něj. Sám to pak vysvětloval ne jako statečnost, ale jako nutnost, která se musela udělat, jelikož to bylo to jediné správné řešení. Když se druhý den vracel pro brýle, věděl, že tam budou vosy, a bál se. Až v ten moment prokázal statečnost, neboť *když se bojíš, a přece uděláš to, čeho se bojíš, to je statečnost*.<sup>98</sup> Koralina se tedy samozřejmě vrací získat své rodiče zpátky, ale zároveň si uvědomuje rizika a bojí se.

Autoři se také různí v samotném zakončení příběhu. V obou verzích se společně s Koralinou po vysvobození rodičů a duchů dětí dostane do normálního světa ještě mechanická ruka Druhé matky a v obou případech se dívka rozhodne utopit klíč od magických dveří ve staré studni v lese za domem. Selickova Koralina však o existenci zlé ruky ve svém světě neví a klíč jde utopit čistě preventivně. Má strach o své bezpečí a chce se zbavit jediného předmětu, který ji může ohrozit. Filmová verze tak na konci příběhu Koralinu opět staví do role ustrašené malé dívky, které s finálním zúčtováním musí pomoci někdo jiný (Wybie).

Pro Gaimana však vyvrcholením příběhu nebylo utkání se s Druhou matkou — to bylo *nutné*, ne statečné. V knize Koralina o existenci zlé ruky ví a rozhodne se s ní skoncovat jednou pro vždy. Nastraží past tím, že sama úporně odkryje prkna ze studny a otvor zakryje dekou na piknik. Do středu položí klíč, okolo rozestaví panenky, kterými zatíží deku, a ačkoli slyší pohybující se ruku, nedívá se po směru zvuku, nýbrž hraje divadlo s probíhajícím piknikem dál. Ruka se do pasti chytí, propadne do studny (která je mnohem hlubší než ve filmové verzi) a Koralina ji stejně pečlivě zakryje trámy. Koralina se bála, ale stejně udělala to, čeho se bála, čímž Gaiman odkazuje k výše zmíněnému příběhu o vosách.

---

<sup>98</sup> *Koralina*, s. 65.

### **3.2.8. Vztah k reálné mytologii**

Jediným pojítkem mezi *Koralinou* a naším aktuálním světem je záliba slečny Spinkové a slečny Forciblové v Shakespearovi, což Selick po Gaimanovi bez výhrad a bez aktualizacních posunů přejímá.

### **3.2.9. Dichotomie dobra a zla**

Jasně definovanou hranicí mezi dobrem a zlem jsou dveře, které oddělují normální svět a Druhý svět. Jelikož se jedná o významný příběhový prvek, nakládají s ním oba autoři obdobně.

Drobnou, ale přesto významnou změnou je stylizace klíče k magickým dveřím s průchodem. Zatímco Gaiman dveře i klíč popisuje jako normální, Selick klíč vyobrazuje s ornamentem knoflíku. Knoflíky jsou jedním z poznávacích znamení Druhé matky a Selick tím dává najevo, že autor domu, konkrétně zámku ke dveřím, si musel být vědom toho, co se nachází na druhé straně. Je patrné, že Selick chce, aby klíč působil neobvykle, ale zvedá tím proti sobě plno otázek, na které ve filmu dále neodpovídá. To, že stará paní Lovatová vědomě pronajímá Pink Palace apartments s dveřmi vedoucími na tak nebezpečné místo, dokonce i s klíčem, je nejspíše Selickova nepozornost plynoucí z přemíry umělecké stylizace, které se Gaiman vyhýbá.

### **3.2.10. Ikoničnost slov, názvů a jmen**

Samotný název knihy, odkazující ke jménu hlavní postavy, budí otázky o svém původu. Avšak jméno Koralina nevzniklo nijak výjimečně, Gaiman se pouze spletl při psaní jména Karolina a překlep se mu natolik zalíbil, že se rozhodl jej použít. Podobnosti obou jmen pak Gaiman sebeironicky využívá i v knize

(a Selick ji přejímá do filmu), kdy si ostatní obyvatelé domu nejprve pletou Koralinu s Karolinou.<sup>99</sup>

Čtenář české verze *Koraliny* by se po zhlédnutí filmu mohl ptát, proč filmová adaptace na rozdíl od knihy obsahuje jméno Druhé matky. Ve filmu ji totiž oslovují duchové dětí za zrcadlem jako Beldam. Toto slovo se v archaické angličtině používalo k označení čarodějnic, ale jeho znělost při vyslovení se dá přirovnat k francouzskému *belle-damme*, což v překladu znamená *krásná dáma*. Český překlad knihy toto oslovení zcela vypouští, ale originální anglická verze jej obsahuje.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> V originále je záměna možná dvojicí Coraline — Caroline.

<sup>100</sup> GAIMAN, Neil. *Coraline*. 1st Harper Trophy ed. New York: HarperTrophy, 2003. ISBN 978-0380807345.

## 4. Hvězdný prach

### 4.1. Spolupráce Neila Gaimana a Matthewa Vaughna

Kniha *Hvězdný prach* vyšla v roce 1999 a záměr adaptovat ji pro film vznikl téměř okamžitě, jelikož o něj projevila zájem společnost Miramax. V té době byl prací na scénáři pověřen sám Neil Gaiman, ale k realizaci nedošlo, neboť scénář nebyl přijat kladně. Miramax posléze o práva přišel, a ta se tak vrátila zpět ke Gaimanovi, který následující čtyři roky odmítal všechny zájemce, neboť nechtěl dopadnout jako jeho blízký přítel a kolega Alan Moore, jenž se od adaptací svých knih mnohokrát zcela distancoval.

Prostřednictvím několika náhod<sup>101</sup> se kniha dostala až k začínajícímu režisérovi Matthewu Vaughnovi, který o adaptaci projevili okamžitě zájem. Původně se však chtěl na filmu podílet pouze jako producent, a tak s Neilem Gaimanem vybrali vhodného kandidáta na pozici režiséra. Tím měl být Terry Gilliam, který nabídku ale odmítl, jelikož právě pracoval na vlastním filmu s názvem *Kletba Bratří Grimmů* a nehodlal se uvázat do další pohádky. Matthew Vaughn byl v té době zaměstnán přípravou filmu *X-Men: Poslední vzdor* a nemohl se pouštět do souběžného režijního projektu. Z přípravy adaptace *Hvězdného prachu* tak opět na nějakou chvíli sešlo.

Situace se obrátila na jaře 2005, kdy Vaughn odešel od *Posledního vzdoru* kvůli nedostatku autorské volnosti, a opět se rozběhla jednání o Gaimanově adaptaci. Vaughn nakonec od studia Paramount Pictures získal povolení k režii a od Gaimana povolení k sepsání scénáře (společně s Jane Goldman). Gaiman se staví do pozice konzultanta scénáře a producenta snímku.

---

<sup>101</sup> V rozhovoru pro stanici MTV se Gaiman vyjádřil, že měl obrovské štěstí, když si těhotná Claudia Schiffer zlomila nohu, a měla tak dost času na čtení. Po přečtení *Hvězdného prachu* ho doporučila svému muži — Matthewu Vaughnovi. MTV. 'Stardust' Author Neil Gaiman Tells Why He Turns Down Most Adaptations — But Not This One. MTV News. [online]. 8.10.2007 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1566862/stardust-author-neil-gaiman-tells-why-he-turns-down-most-adaptations-but-not-this-one/>

Film byl dokončen v roce 2007 a zaznamenal nezvyklý úspěch už během testovacích projekcí, protože se navzdory očekáváním líbil napříč všemi demografickými skupinami.<sup>102</sup> Celosvětově vydělal přes 135 milionů dolarů při rozpočtu 88,5 milionu dolarů.<sup>103</sup>

Pokud explicitně využijeme dvě z pěti základních otázek, které pokládá Linda Hutcheon při analyzování adaptovaného díla, a to otázku *kdo?* a *proč?*,<sup>104</sup> dozvíme se, že adaptační proces byl opět odlišný od předchozích dvou. Víme, že zájem o adaptování *Hvězdného prachu* vyvolal sám autor knižní předlohy Neil Gaiman, ale jeho vlastní scénář nedosahoval takových kvalit, aby bylo možné jej realizovat. Gaiman byl zároveň vlastníkem práv ke zfilmování (na rozdíl od *Koraliny*), a proto mohl rozhodovat o dalším adaptátorovi.

Otázka *proč?* se ptá po důvodech vzniku adaptace. Jako první nabízí Hutcheon ekonomické hledisko, které pravděpodobně hrálo svou roli, neboť jak víme z výše uvedených rozhovorů, Gaiman prodává práva ke zfilmování u většiny svých děl, kromě *Sandmana* a *Amerických bohů*.<sup>105</sup> Dále Hutcheon zmiňuje pedagogické hledisko, které se však především týká adaptování klasických románů a v případě *Hvězdného prachu* bychom je mohli vztáhnout maximálně na morální poselství plynoucí z pohádkové stylizace příběhu — zlo prohraje a dobro vítězí. Posledním hlediskem jsou osobní a politické důvody tvůrce. Když Gaiman dopsal

---

<sup>102</sup> Fred Topel. Neil Gaiman's "Stardust" Scoring High With Test Audiences. *Rotten Tomatoes*. [online]. 6.3.2007 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/news/1648390/neil-gaimans-quotstardustquot-scoring-high-with-test-audiences/>

<sup>103</sup> Stardust. *Box Office Mojo*. [online]. [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=stardust.htm>

<sup>104</sup> *The Theory of Adaptation*, s. 79.

<sup>105</sup> Toto byla pravda v době uskutečnění rozhovoru. Filmová verze *Sandmana* se v tomto momentě již připravuje. Více se o tom zmiňuji v další kapitole. MTV. 'Stardust' Author Neil Gaiman Tells Why He Turns Down Most Adaptations — But Not This One. *MTV News*. [online]. 8.10.2007 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1566862/stardust-author-neil-gaiman-tells-why-he-turns-down-most-adaptations-but-not-this-one/>

první verzi scénáře, sám seznal, že není kvalitní, a projekt na téměř pět let zastavil. Evidentně si byl vědom toho, že jako tvůrce knižní předlohy není povolnou osobou pro tvorbu filmového scénáře, neboť by se nerad vzdával některých motivů. Scénář tak nakonec napsali Matthew Vaughn s Jane Goldman a Gaiman pomáhal pouze při castingu nebo designu kulis či rekvizit.

## **4.2. Fantasy prvky v *Hvězdném prachu***

### **4.2.1. Fiktivní prostředí**

Stejně jako v předchozích dvou případech se i příběh *Hvězdného prachu* odehrává ve více světech, které jsou od sebe nenásilně odděleny zdánlivě banálními hranicemi. Na jedné straně máme Anglii, zemi zastávající vědu a racionální uvažování, na straně druhé bájnou a kouzelnou Elfii. Oba světy (nemůžeme o nich mluvit pouze jako o zemích, jelikož v nich platí zcela jiné přírodní zákony) jsou rozděleny dlouhou a vysokou kamennou zdí, v níž je pouze na jednom jediném místě průrva, sloužící k průchodu mezi světy. U zdi se nachází stejnojmenné město, ze kterého pochází hlavní hrdina Tristran (ve filmu pojmenován zjednodušeně jako Tristan) a v němž začíná jeho putování. V knižní verzi obyvatelé obou světů o existenci těch druhých vědí, avšak filmová adaptace se k této problematice staví opačně, s čímž souvisí i rozdílný začátek obou verzí.

Gaiman je v úvodu knihy nezvykle široce popisný a předtím, než rozvine příběh, seznamuje čtenáře prostřednictvím vševědoucího vypravěče se zákonitostmi obou světů. Velký důraz klade na lokační vztahy jednotlivých míst a stejně důrazný je i při charakterizaci obyvatel Zdi. Od začátku příběhu tak Gaiman chce čtenáře co nejvíce vpravit do děje, aby se v kouzelném světě cítili „jako doma“ stejně jako postavy v něm žijící. Vaughn (vzhledem k tomu, že Matthew Vaughn je i režisérem snímku, budu pro snazší orientaci jmenovat pouze jej, ačkoliv scénář psali v tandemu s Jane Goldman) snímek otevírá taktéž komentářem vypravěče, avšak ten místo sdělení základních informací o světě vysloví zásadní myšlenku děje:

*„Jistý filosof se kdysi otázal: ‚Jsme lidé, protože hledíme na hvězdy, nebo na ně hledíme, protože jsme lidé?‘ Zcela bezpředmětné. Hledí hvězdy na nás dolů? Tot’ otázka!“* Posléze uvede čas a místo děje (Londýn před 150 lety) a přesune se do Zdi, kde se zrovna Dunstan Thorne (Tristranův otec) snaží přejít skrz zeď na druhou stranu, ale brání mu starý hlídač, jelikož bránou nesmí nikdo projít.

Na druhé straně zdi se dle Gaimana rozprostírá louka, na které se co devět let koná zvláštní Čarovný trh. Není sice pohyblivý, jak tomu bylo v *Nikdykde*, ale sjíždějí se na něj lidé z celého světa, jelikož se jedná o prestižní a jedinečnou událost. Vaughn nepřebírá motiv opakujícího se trhu, pravděpodobně z časových důvodů, nýbrž na druhou stranu umisťuje další město, velmi podobné Zdi. Uvnitř města je samozřejmě trh, ale nejedná se o nijak speciální událost, ve Vaughnově verzi jde o běžnou část tehdejšího života.

Gaiman se soustředuje na to, aby se postavy v prostředí orientovaly a aby čtenáři, stejně jako v jeho dalších knihách, soustředili svou pozornost na příběh a příliš se nerozptylovali nepřirozenými událostmi, oproti filmu, který se více zaměřuje na postavy a jejich vztahy. To je znázorněno hned ve scéně, kdy se Dunstan dostane na trh. V případě knižní verze popisuje autor na třech stranách, jaké stánky se na louce nacházejí, a ačkoli se jedná o nepochybně kouzelné a nepřirozené objekty, Dunstan si z nich nic nedělá, pouze prochází okolo. Vaughn zařazuje také několik výjevů z trhu, ale Dunstan se u každého z nich zastavuje a prozkoumává nové prostředí. U mnoha stánků se dokonce lekne nebo překvapeně ucukne, což divák prožívá s ním, neboť se také ocitá na Čarovném trhu prvně.

Tristranovo putování po Elfii taktéž podléhá redukci, a to jak prostorové, tak časové. Gaimanův příběh se odehrává v průběhu několika měsíců, neboť jak píše: *„(...) Elfie není jedna země, jedno knížectví nebo panství. Mapy Elfie jsou nespolehlivé a nedá se jim vždy věřit. O králích a královnách mluvíme asi tak, jako mluvíme o králích a královnách Anglie. Ale Elfie je větší než Anglie, stejně jako je větší než svět. (Neboť už od úsvitu dějin se každá země, která byla vytlačena z mapy světa badateli a odvážlivci, již se vydali na cestu a prokázali, že taková země neexistuje, uchyluje do Elfie. Takže dnes, kdy o ní píšeme, je to skutečně rozlehlé*



*místo, se všemi možnými typy klimatu a krajin)*<sup>106</sup> Než se tedy Tristran dostane k Yvaine, uplyne minimálně několik dní, během kterých potká osoby a zažije události ve filmové adaptaci vynechané. Vaughn vyřeší přesun k Yvaine pouhým zapálením babylonské svíce, která jej okamžitě přesune na místo jejího dopadu.

Snaha udělat z Elfie magické místo se projevuje také tím, že Gaiman zařazuje do příběhu místa, která slouží jen jedné konkrétní scéně a znovu se už neobjevují. Tím myslím například scénu v Mrtvém lese, v Diggoryho příkopu nebo zařazení dalších měst — jako je třeba Nottaway. Vzhledem k tomu, že ve filmu se tato místa neobjevují, dále se jimi nezabývám.

Oba autoři se různí ve vyobrazení domu tří čarodějnic, hlavních antagonistek příběhu. Gaiman popisuje stavení jako „*nevlídně vyhlížející dřevěný domek, stojící uprostřed hustého a hlubokého lesa, sestávající pouze z jedné místnosti.*“<sup>107</sup> V domě je kromě běžného vybavení ještě rozměrné zrcadlo z černého skla, které však nezrcadlí realitu chatky, nýbrž zobrazuje docela odlišný svět. Zrcadlo ukazuje obrovskou síň z onyxu, s obsidiánovými sloupy a s fontánou uprostřed. Ačkoli v chatce bydlí tři stařeny a ve světě za zrcadlem tři mladé ženy, jedná se stále o tytéž bytosti — více se jim věnuji v kapitole o postavách. Vaughn zcela vypouští chatku a rovnou nechává čarodějnice obývat velký, avšak neudržovaný palác. Režisér tak činí hlavně z důvodu finálního zúčtování s královnou čarodějek, které se odehrává právě v obrovské síni — v malé chatce by nebylo možné tento velkolepý souboj realizovat. Gaiman se tak opět více zaměřuje na bližší vyobrazení magického světa, aby si byl čtenář vědom nadpřirozené síly, a finále tak vyplyne samo ze zákonitostí kouzelného světa. Tomu se dále věnuji v kapitole o pohádkových konvencích.

Změnou prošla také loď bouřkových pirátů. Kromě jména, změněného z *Perdita* na *Caspartine*, se proměnil i interiér, ve kterém přibýlo piáno a tajná šatna lodního kapitána. Právě jeho postava je důvodem změn na lodi, neboť se jedná o zcela jiný charakter než v knize (o tom více níže).

---

<sup>106</sup> *Hvězdný prach*, s. 69.

<sup>107</sup> *Tamtéž*, s. 70.

#### 4.2.2. Hlavní postavy

První osobou vystupující v *Hvězdném prachu* je Dunstan Thorne, otec pozdějšího hlavního hrdiny Tristrana. Gaiman nás v knize seznamuje s jeho příběhem poměrně podrobně, avšak filmová adaptace celou jeho dějovou linku redukuje na jeho proniknutí přes zeď na trh do druhého města, kde si jej všimne otrokyně (Una) jedné z prodávajících žen a stráví s ním noc. Knižní předloha je daleko bohatší na vykreslení Dunstanova charakteru, neboť se v ní uchází o ruku jiné ženy a otrokyně jej na trhu svede pomocí svého elfího kouzla. V obou verzích se devět měsíců po této události objeví na prahu Thornovic domu košík s dítětem. Nicméně ve filmu vychovává Dunstan Tristrana sám, zatímco v knize si Dunstan navzdory nevěře stejně vezme svou vyvolenou a zplodí s ní ještě dceru. S tím také souvisí mírná změna na konci filmu, kdy při korunovaci vidíme Dunstana opět s Unou.

Tristranova pravá matka Una je prvním potomkem osmdesátého lorda ze Stormholdu, a tudíž je urozeného původu. V knize jí Gaiman dodává magické schopnosti skrz její elfí původ, neboť několikrát zmiňuje, že se Dunstan ocitnul pod vlivem elfího kouzla. Una je otrokyní Kanálové Sal, což je symbolizováno magickým řetězem, který ji poutá k maringotce a nejde přeseknout. Gaiman využívá při popisování původu řetězu svého typického přístupu: „*Ukovali ho z kočičího dechu, rybích šupin a měsíčního světla roztaveného se stříbrem.*”<sup>108</sup> Vaughn magickou vlastnost řetězu přejímá, ale vysvětluje ji pouze vizuálně, a to tak, že když se Dunstan pokusí řetěz přerušit, oba konce se ihned opět spojí a srostou. Rozdílná je také doba trvání služby u Kanálové Sal. V knize má Una získat svobodu „*v den, kdy Měsíc ztratí svou dceru, pokud se tak stane v týdnu, kdy se sejdou dva pondělky.*”<sup>109</sup> Film toto opomíjí a opět řeší vše pouze vizuálně — královna čarodějek Kanálovou Sal zabije a Unu vezme do zajetí, ze kterého ji vysvobodí až Tristran.

---

<sup>108</sup> *Hvězdný prach*, s. 34.

<sup>109</sup> *Tamtéž*, s. 28.

Právě ten je hlavním hrdinou příběhu, jehož dobrodružství a proměnu charakteru ve *Hvězdném prachu* sledujeme (ve filmu se pro jednodušší výslovnost nazývá pouze Tristan). Kvůli tomu se jeho postava objevuje v obou dílech shodně a ke změnám dochází až v jeho motivaci. Gaiman se ani tolik nezaobírá charakterizací Tristranových pocitů, nýbrž se zaměřuje na interakci s okolím. Ve filmové adaptaci má Tristranovo nitro daleko víc prostoru a Vaughn doslova staví celý film na vztahu mezi ním a Yvaine.

Hvězda Yvaine je sražena z hvězdné oblohy na Zem a při pádu si zlomí nohu. V knize vyrobí Tristran Yvaine provizorní berle a dlahu, načež se vydají na cestu, která jim i kvůli tomuto úrazu trvá podstatně déle. Gaiman nechává její zranění samovolné léčbě, a tak se jí začne ulevovat až na palubě létajícího plavidla. Vaughn tolik času nemá, takže zranění nedělá na první pohled tak závažným a navíc se jej při první příležitosti zbavuje tím, že jej královna čarodějnic ve falešném hostinci vyléčí magií. I v případě Yvaine akcentuje Vaughn více její vztah s Tristranem než Gaiman. Využívá proto jedné nepatrné zmínky v knize — šťastné hvězdě totiž září srdce. Ve filmu Vaughn pomocí této skutečnosti demonstruje Yvaininy city k Tristranovi. Čím více se do něj zamilovává, tím více se kolem její osoby tvoří bílá zářící aura. Gaiman příběh ukončuje scénou na tržišti, kde se postavy sejdou a konečně si přímo vyznají lásku. Nechá nás tak vlastně jen nahlédnout do života jednoho mladého muže a hvězdy, do normálního života, ve kterém se sice objeví magický svět, ale jinak nedůležitého. Vaughn příběh ukončuje velkolepým finále, během kterého musí Tristran učinit velký skutek, zachránit Yvaine život a jednou provždy se vypořádat s královnou čarodějnic.

Hlavními zápornými postavami v knize jsou čarodějky Lilim. Gaiman je popisuje jako trojjediné stvoření, vyznávající temnou magii a přírodní rituály. Filmová adaptace problematiku jejich zobrazení zjednodušuje, neboť z jedné roztrojené osoby vytváří tři samostatně vystupující ženy se jmény Lamia, Mormo a Empusa. Lamia je ta z nich, která se vydá po stopách Yvaine, zatímco její sestry jí pouze pomáhají věštit a dorozumívají se s ní skrz zrcadlo ve svém paláci.

Pravděpodobně největší změnu oproti knize seznala postava kapitána létajícího plavidla. V knize vystupuje jako Johannes Alberic — námořník gentleman, jehož loď *Perdita* slouží posádce k lovení blesků. V knize se celá posádka stará o Tristrana s Yvaine velmi vlídně a na palubě lodi stráví dvojice mnoho času. Matthew Vaughn přichází se zcela jinou stylizací postavy kapitána, lodi i celé posádky. Ve filmovém pojetí se již nejedná o pouhou loveckou výpravu, nýbrž o ilegální loď nebeských pirátů, jelikož lovení blesků je postaveno mimo zákon a hlídáno tzv. bouřkovými šerify. Přejmenování kapitána z Johannese Alberica na kapitána Shakespeara odkazuje na Gaimanovu zálibu v tomto spisovateli, avšak Vaughn dodává této postavě zcela nový rozměr. Jde totiž o homosexuálního piráta-transvestitu, který svou orientaci a smysl pro gentlemanství před svou posádkou důmyslně skrývá, jelikož si nechce pošramotit pověst bezcitného hrdlořeza. Ve své kajutě má dokonce tajnou šatnu kompromitujících kostýmů, do kterých se rád v soukromí převléká a tančí v nich za zvuků vážné hudby (obr. 10). Takto důmyslně vystavěným charakterem Vaughn opět dokazuje, že mu víc než o příběh jde o osoby. Nabízí se otázka: proč právě Alberic? Gaiman knižní svět *Hvězdného prachu* zaplňuje velkým množstvím postav, které mohl Vaughn převést do filmu. Zdůvodnění můžeme najít jednak v tom, že se v příběhu jedná o první kladnou postavu, která se rozhodne pomoci oběma hrdinům, ale také v tom, že v knize je Alberic členem *společnosti* (stejně jako například zvláštní postava Uhanut), jež má zájem na tom, aby se hvězdě nic nestalo a aby Tristran usedl na královský dvůr. Vaughnův kapitán Shakespeare přebírá rámcové prvky původní postavy, ale zjednodušuje je pouze do vlastní motivace, čímž celou mocenskou hru vynechává.



obr. 10

Postavy synů stormholdského lorda, tedy Primus až Septimus, v adaptaci doznávají buď jen kosmetických změn nebo jsou zabity jiným způsobem než jejich knižní ekvivalenty. Stejně tak se v obou dílech objevují jejich duchové, a nelze tedy v jejich případě mluvit o nějakém aktualizacním posunu.

Viktorie Foresterová je dívka, která přiměje Tristrana Thorna k výpravě za spadlou hvězdou. Její románová charakterizace vykazuje hlubší promyšlenost, než jak je postava vykreslena ve filmu. V něm se totiž zplošťuje na pouhý archetyp nevybouřené dívky, jejíž nerozvážnost dovede zamilovaného chlapce k zoufalému činu. Vaughnovi slouží tato postava pouze jako spouštěč příběhu, zatímco Gaiman ji využívá účelněji. Během Tristranovy nepřítomnosti se totiž Viktorie zasnoubí s panem Pondělkem, Tristranovým zaměstnavatelem. Na konci příběhu se z ní stává paní Pondělková, čímž se splní druhá část proroctví osvobozující Unu z otroctví u Kanálové Sal.

Film pravděpodobně kvůli stopáži zcela vypouští postavu malého chlupatého muže jménem Uhanut, jež během putování za hvězdou potká Tristan v lese. Gaimanovi tato postava slouží jako průvodce během cesty ke hvězdě, čímž jednak sděluje Tristanovi (čtenáři) základní informace o životě v Elfii a jednak

působí jako zdůraznění osudovosti a provázanosti příběhu, neboť Uhranut se vyskytuje už v části pojednávající o činech Tristanova otce.

#### 4.2.3. Magičtí tvorové

Gaiman zaplnil Elfií velkým množstvím magických tvorů, kteří prohlubují magičnost a mytologii světa. Většinou se však jedná pouze o „doplňkové“ bytosti bez jakýchkoli příběhových kontextů — tyto Vaughn vypouští. Přejímá, i když ve změně podobě, pouze jednu hlavní. Existenci gryfů, hippogryfů, wyvern, bazilišků a hyder zmiňuje pouze kniha.

Jediným ryze kouzelným zvířetem obsaženým v obou verzích je bílý jednorožec. V knize jej Gaiman uvede v rámci scény boje se lvem o safírovou korunu. Tristan s Yvaine putují lesem zpět ke zdi, když spatří na mýtině ležet korunu. Dříve, než se nadějí, na mýtinu vtrhne zraněný jednorožec následovaný rozrušeným lvem, načež spolu začnou o korunu zápasit. Do souboje vstoupí na dívčino naléhání Tristan a králi lvů předá korunu, čímž souboj ukončí, a lev s burácivým řevem odejde. Jednorožec se posléze připojí k oběma hrdinům, kteří se na jeho hřbetu dostanou až k falešné hospodě, vytvořené královnou čarodějek jako past na Yvaine. Mezitím se Tristan společně se čtenářem dozví, že jednorožce vyslal sám Měsíc na pomoc své dceři (Yvaine) a že jednorožcův roh funguje jako *prubířský kámen* na jed, čehož využije a zachrání Tristanovi život. Ve Vaughnově filmové verzi je vypuštěna scéna se lvem a korunou a jednorožec se objeví „jen tak“ v lese. Spojitost s Měsícem není nijak akcentována, což může divákovi evokovat pouze obyčejnou snahu zvířete pomoci dámě (hvězdě) v nesnázích. Vaughn ale přejímá magické vlastnosti jednorožcova rohu, neboť ten pouhým dotekem dokáže přetnout řetěz, kterým Tristan Yvaine ováže okolo stromu, aby neutekla. Zároveň poté, co se jednorožec dotkne muže, kterého královna čarodějníc vyčarovala z kozla, navrátí se mu původní zvířecí podoba. Tímto krokem se Matthew Vaughn vyhne jedné z mnoha problematických částí Gaimanovy knihy, neboť ten ji vypráví o mnoho drastičtěji. Jednorožec s mužem se proti sobě v knize rozběhnou, což

skončí jediným možným způsobem — dírou v mužově hlavě. O těchto místech, která nabourávají tradiční pohádkové konvence, se více zmiňují v příslušné kapitole níže v textu. Stejně tak si Vaughn nedovolil se zvířetem skoncovat dle původní předlohy. Gaiman totiž nechá královnu čarodějek zabodnout obsidiánovou dýku do hlavy jednorožce a poté ji sekáčkem oddělit od trupu. Po této scéně není pochyb o její zručnosti. Vaughn způsob jednorožcova skonu vůbec neukáže.

Vaughn pro zjednodušení děje a pravděpodobně i pro zlevnění výroby nezařazuje do *Hvězdného prachu* mluvící strom, který je nutno považovat víc za magickou bytost než za samostatnou postavu. Z vyprávění mezi ním a Tristranem se dozvíme, že strom je původem žena, přesněji řečeno lesní víla, která doplatila na zaříkávadla a stala se stromem. Kouzelný mluvící strom plní v příběhu stejnou funkci jako další prvky, které rozšiřují magickou povahu Elfie. Strom Tristrana varuje před nebezpečím hrozcím Yvaine, neboť všechny stromy mezi sebou komunikují (takže ví o čarodějnicích v hlubokém lese), dále mu poradí, kudy se vydat dál na cestu, a nakonec mu ještě daruje svůj list, který mu pomůže, až to bude Tristran nejvíce potřebovat. Vaughn první dvě rady vyřeší pouze tak, že je nechá pronést Měsíc, a na tu poslední přijde Tristran sám — zapálení babylonské svíčky o zelený oheň, kterým drží ve falešném hostinci královna čarodějek dvojici hrdinů v šachu.<sup>110</sup>

Stromům ale přikládá Gaiman větší důraz, než by se na první pohled mohlo zdát, protože se v celém příběhu vyskytují celkem tři exempláře, které nějakým způsobem zasahují do děje. Ten druhý se objeví během šarvátky mezi královnou čarodějek a potulnou madame Semele aneb Kanálovou Sal, kdy královna reaguje na překvapenou reakci o svém žití: „*Vždycky se říkalo, že Lilim jsou mrtvé, ale ony vždycky žily. Žádná veverka ještě nenašla žalud, z něhož vyroste dub na kolébku pro*

---

<sup>110</sup> Zajímavostí je, že tento strom vytvořil Neil Gaiman podle své kamarádky, zpěvačky Tori Amos: „*Ukázal jsem Tori několik původních ilustrací, které udělal Charles Vess — to bylo předtím, než jsem vůbec položil pero na papír — a ona se na ně podívala a prohlásila: ‚Já chci být strom.‘ Tak jsem řekl: ‚Oukej, udělám z tebe strom.‘ A ona pak zpívala píseň o Neilovi, který z ní dělá strom, a čtyři nebo pět let za mnou lidé chodili a ptali se: ‚Co to znamená?‘ A já jim vždycky odpovídal: ‚Počkejte a uvidíte,‘ a pak konečně vyšel Hvězdný prach a ona v něm byla strom.“ Neil Gaiman v nedatovaném rozhovoru. *Hvězdný prach*, s. 262.*

*dítě, které dospěje, aby mě zabilo.*”<sup>111</sup> Tato scéna končí tím, že ze stromu, pod nímž se hádka odehrává, spadne žalud, ke kterému posléze přiběhne veverka a žalud zahrabe. Vaughn tento prvek vypouští, neboť v jeho podání zabije čarodějnice přímo Tristan.

Posledním výrazným stromem příběhu je ten, v jehož obří koruně zakotví loď bouřkových pirátů. Gaiman popisuje strom tak velký, že Tristanovi s Yvaine trvá skoro tři dny chůze, než se jim zcela ztratí z dohledu. Ve filmové verzi se tento strom také neobjevuje, neboť by jeho tvorba byla i s použitím digitálních efektů s největší pravděpodobností nesmírně nákladná. Vaughn tak celou scénu zakotvení odehraje pouze u obyčejného dřevěného mola, ale zdůvodňuje ji tím, že ve filmové verzi jsou piráti opravdovými psanci, jejichž podnikání hraničí s ilegalitou, a proto raději kotví mimo civilizované či zalidněné oblasti.

V knize se kromě magických tvorů vyskytují i různé živočišné rasy, jako jsou elfové, trpaslíci, gnómové nebo skřeti, ale filmová verze zůstává pouze u zaplnění světa obyčejnými lidmi.

#### **4.2.4. Metafyzično**

*Hvězdný prach* je ze všech tří děl analyzovaných v této diplomové práci nejvíce prostoupen magií. Ta už tu není jen ozvláštňujícím prvkem nebo záležitostí jedince, naopak celá Elfie je jí prostoupena do všech svých zákoutí. Magie se objevuje v několika různých variantách.

Prvním zástupcem je sesterstvo temných čarodějek, ke kterým patří Lilim, Kanálová Sal a očividně i další. Kouzlením se spotřebovává jejich síla, pomocí které si udržují mladický vzhled, ačkoli jsou už několik století staré. Sílu doplňují konzumací různých ingrediencí a přísad nezvyklého původu: jednorožcova rohu nebo srdce hvězdy. Čím více královna čarodějek (Lamia) kouzlí, tím zchátralejší se stává a touha po kráse a moci je jedním z hlavních motivů díla. Vaughn po Gaimanovi tento druh magie přejímá i s jeho důsledky na vizáži čarodějky. Ale

---

<sup>111</sup> *Hvězdný prach*, s. 125.



Gaiman pracuje pouze s totálním rozkladem lidského těla, které nepřírozeně rychle stárne, na rozdíl od Vaughna, jenž do tohoto procesu zařazuje ještě i trochu humoru — například když po uskutečněném kouzle povadnou čarodějce řadra.

Čarodějky však nejsou schopné pouze sesílat zaklínadla. Praktikují také věštění ze zvířecích vnitřností, z kostěných run, a Vaughn je dokonce nechává praktikovat voodoo, jež je však využito pouze během finálního souboje Septima, Tristrana a Lilim.

Kouzlům se dá bránit pomocí talismanů, které prodává Kanálová Sal. V obou verzích se jedná o malou květinu fialky, s tím rozdílem, že v knize je skleněná, ve filmu živá (ačkoli není obyčejná, jelikož vydrží téměř dvě desetiletí bez uvadnutí). Mladý Dunstan si od Sal chce jednu koupit, čehož využije Una, když si jako platbu určí polibek, jímž Dunstana okouzlí.

Vaughn taktéž zachovává zeď jakožto přísnou hranici mezi kouzelným a racionálním světem. Stejně jako neplatí zákony racionálna a logiky v Elfii, není v Anglii místo pro kouzla. Tím, že by hvězda Yvaine — tedy ryze magická bytost — přešla skrz zeď na druhou stranu, by se proměnila v pouhý hvězdný prach (odtud plyne název filmu). Filmový Tristran to zjistí z dvojice jako první, neboť se Yvainin pramen vlasů, který nese do Zdi Viktorii, změní na prach. Oproti tomu v knize se tuto skutečnost dozví jako první Yvaine a rozhodne se z nešťastné lásky spáchat sebevraždu. Před osudem ji explicitně varuje Una slovy: „*Měla bych tě varovat. Pokud vyjdeš z Elfie do... tam... změníš se — pokud jsem to dobře pochopila — v to, co jsi pro tamten svět: studená, mrtvá věc spadlá z nebe.*”<sup>112</sup> Gaiman odkazuje k našemu aktuálnímu světu, neboť hvězdy jsou pro nás pouze astronomickými vzdálenými objekty a nikdo si je nepředstavuje jako mladé dívky sedící na obloze a shlížející na nás dolů.

---

<sup>112</sup> *Hvězdný prach*, s. 213.

#### 4.2.5. Dětství a proces dospívání

Obě hlavní postavy *Hvězdného prachu* jsou teenageři, z čehož pramení charakterizace jejich povah. Kniha využívá pravidelnosti konání trhu (jednou za devět let) a uvádí Tristrana jako osmnáctiletého chlapce. Film žádné časové ukotvení neobsahuje a chlapcův věk vyplývá pouze z jeho naivního chování a castingu. Gaiman pracuje u Tristrana s prvkem opakování. První kapitola knihy totiž sleduje osud Tristranova otce Dunstana, který, ačkoli je zamilovaný do jedné ženy, podlehe kouzlu jiné. Stejný motiv se dá vysledovat u Tristrana, jenž je povrchně zamilovaný do Viktorie, avšak na cestě za důkazem své lásky se zamiluje do ženy jiné. Tristranovo dospění z nevýrazného chlapce do uvědomělého mladého muže v knize probíhá v průběhu několika měsíců, zatímco ve filmu se musí odehrát během jednoho jediného týdne. O to překvapivěji musí na Viktorii působit jeho proměna. Vaughn nastalou situaci ještě zdůrazňuje větou, kterou po návratu pronese Tristran, když prohlédne Viktoriinu povrchnost: „*Měla bys dozrát a chytit se za nos.*” Vizuální proměnu Tristrana Vaughn vyřeší během pobytu na lodi pirátů. Když ho kapitán Shakespeare češe, zároveň se mu magicky prodlužují vlasy.

Zajímavější je dívčí stylizace Yvaine. Pokud vezmeme v potaz, že stáří hvězd se určuje v milionech let, je jasné, že Gaiman její postavu vytvořil účelně, aby mohlo dojít k romantické zápletce. Yvaine se liší především v motivaci, ale zároveň její postava v obou verzích *Hvězdného prachu* dochází k jinému konci. Zatímco v knize se Yvaine s Tristranem vezmou a mnoho let vládnou Stormholdu, Tristrana stejně dožene jeho lidská smrtelnost a Yvaine nakonec zůstává na trůnu sama (pravděpodobně věčně). Její osud je hořký, neboť se již nikdy nesetká se svou matkou, Lunou. Gaiman celou knihu zakončuje slovy: „*Říkají, že každý večer, když jí to státní povinnosti dovolí, vystoupí sama na nejvyšší místo v paláci a stojí tam hodiny a hodiny bez ohledu na ledové horské větry. Nemluví, jen se dívá vzhůru k nebi a smutnými očima sleduje pomalý tanec nespočetných hvězd.*”<sup>113</sup> Vaughnův konec příběhu je oproti tomu šťastný a idylický. Tristran s Yvaine vládnou osmdesát

---

<sup>113</sup> *Hvězdný prach*, s. 243.

let (což z Tristrana na konci filmu dělá téměř stoletého muže), ale nakonec se s pomocí zažehnutí babylonské svíce přesunou na oblohu, kde jejich hvězdy září dodnes.

#### 4.2.6. Pohádkové konvence

Vodítkem k interpretaci této kategorie může být věta z nedatovaného rozhovoru, otištěného na konci *Hvězdného prachu*. Neil Gaiman v něm odpovídá na otázku *Jak jste mohl zabít jednorožce?* následovně: „(...) připadalo mi to jako opravdu zajímavý způsob, jak zkusit lidem připomenout, že tohle nutně není pohádka pro děti.”<sup>114</sup>

Ačkoli se v příběhu vyskytují pohádkové prvky, Gaimanova stylizace rozhodně neodpovídá zacílení na dětské čtenáře, neboť autor používá postupy, které jsou pro dětské čtenáře nevhodné.

Prvním takovým postupem je explicitní a otevřené zobrazování sexuálních témat. Například společnou noc Dunstana s Unou, při které dojde k Tristranově početí, popisuje Gaiman s nezvykle velkým důrazem na sexuální akt a tato scéna není ojedinělá. Gaiman totiž sexuality využívá pro vysvětlení motivace mužských postav. Dunstan je sice omámený kouzlem, ale první sexuální zážitek je pro něj natolik vzrušující, že zcela zapomene na svou vyvolenou. Druhou sexuální scénu Gaiman zařazuje v rámci vedlejšího příběhu o boji o stormholdský trůn. V tomto případě sexuální scéna slouží k odvrácení pozornosti od pokusu o atentát.

Vaughn ze zjevných důvodů milostné scény explicitně nezobrazuje, jelikož by došlo ke změně přístupnosti filmu a s tím spojené nižší návštěvnosti. Vaughn na rozdíl od Gaimana dělá z *Hvězdného prachu* tradiční pohádku.

Kromě sexuálních scén obsahuje kniha také velké množství násilných či krvavých scén. Ty jsou většinou spjaty se smrtí některého z potomků stormholdského lorda nebo, jak zmiňuji výše, se smrtí jednorožce. Vzhledem k tomu, že se jedná o důležité příběhové momenty, Vaughn je nevypouští, ale pouze

---

<sup>114</sup> *Hvězdný prach*, s. 261.

obchází tím, že samotný násilný akt není nikdy přímo zobrazen. Místo procesu proříznutí hrdla a tryskající krve lorda Prima ukáže Vaughn pouze jeho bezvládné tělo s modrou krví okolo krku. Jednorožcovu mrtvolu zobrazí pouze v druhém plánu a zcela vypouští brutální scénu jeho dekapitace. V kontextu Vaughnovy tvorby je tato redukce nezvyklá, neboť se jeho další filmy naopak vyznačují větším množstvím brutality či sexuality. To jen dokazuje, že vypuštění těchto scén muselo vyvstat z distribučního rozhodnutí, neboť knižní předloha je obsahuje.

Struktura příběhu taktéž doznává změn, což již částečně zmiňuji v textu výše. Gaimanova kniha končí de facto konverzační scénou na tržišti, kde si jednotlivé postavy navzájem vyřikají své vztahy. Gaiman tak uzavře příběhy smířlivě s důrazem na magii a zákonitosti světa — královna čarodějnic Lamia se setká s Yvaine, ale její srdce už nepožaduje, neboť ta ho celé darovala Tristanovi. Pro Vaughna, který se celou dobu věnuje více samotným postavám než vykreslení světa Elfie, toto ukončení logicky nestačí. Jelikož v celém filmu graduje vztah mladé dvojice, Vaughn zařazuje finální scénu, ve které Tristan musí prokázat svou oddanost k Yvaine. Boj se třemi čarodějnicemi se dá přirovnat k tradičnímu pohádkovému souboji s tříhlavou saní, po jejíž porážce získá rytíř království. Přesně tento motiv se ve filmové verzi objevuje, neboť krátce po Lamiině porážce je Tristanovi sděleno, že je posledním žijícím dědicem královského trůnu.

#### **4.2.7. Motivace postav**

Gaiman hned ze začátku příběhu pracuje s neobvyklou motivací princezny/otrokyně Uny. Ta totiž prokazatelně Dunstana okouzlí elfím kouzlem a následně jej svede pouze za účelem zplození potomka. Jedině tak lze chápat pasáž, ve které se Una těsně před Dunstanovým vyvrcholením pevně přivine k partnerovi. Po devíti měsících se na prahu Dunstanova domu objeví košík s nemluvnětem, a k jeho výchování je tak určen otec. Výchovy se ujme i nevlastní matka, která však k Tristanovi nikdy citově nepřilnula a chápe ho jako levobočka. Na konci příběhu, poté, co je Una osvobozena, se odehraje první rozhovor mezi ní a synem, jenž

odkryje další stránku jejího charakteru. Matka synovi oznamuje královský původ a vysvětluje nutnost usednout na trůn, což Tristan v dané chvíli odmítá. Una podrážděně odpoví: „*Za celých těch skoro osmnáct let, Tristrane Thorne, jsem od tebe nežádala jedinou věc. A teď, poprvé, od tebe něco chci — drobnou laskavost — a ty mi řekneš ne. Pověz mi, Tristrane, chová se tak pořádný syn ke své matce?*”<sup>115</sup> Tuto autoritativní charakterizaci Vaughn modifikuje na zcela kladnou a stejně tak opomíjí vedlejší linku pojednávající o nevěře, jelikož by to příliš tříštilo hlavní příběh a prodlužovalo stopáž.

Tristanovou původní motivací je láska k Viktorii a snaha o získání její ruky. Ta je v obou verzích vyjádřena úkolem, k jehož splnění se chlapec lehkomyšlně zaváže. Tímto úkolem Gaiman odkazuje jednak na tradiční pohádkovou konvenci, kdy musí hrdina splnit úkol, aby získal srdce milované, a také na Tristanovu nevyzrálou, neboť jeho rozhodnutí postrádá racionálního uvažování. Tristan Viktorii slíbí, že jí donese spadlou hvězdu z druhé strany zdi, a na nebezpečnou cestu se vzápětí vydá. Knižní *Hvězdný prach* účelně pracuje s Tristanovou nerozvážností a postupem cesty jej konfrontuje s názory jiných — starších a zkušenějších — osob, které jeho rozhodnutí zpochybňují a varují ho.<sup>116</sup> Důležité je, že Tristan svou motivaci do konce příběhu nezmění a rozhodnutí dát se dohromady s Yvaine projeví až poté, co se dozví, že se v průběhu jeho dobrodružství Viktorie zasnoubila. Vaughn samozřejmě přejímá Tristanovu náuru, ale aktualizuje ji, aby více rezonoval jeho vztah s Yvaine. Využívá přitom výše zmíněného záření vystupujícího z hvězdy během její radosti a na Tristanově straně dojde ke zlomu při odchodu z Caspartine, když mu kapitán Shakespeare něco pošeptá do ucha. Film tedy využívá stejného postupu jako kniha, tj. rady starších a zkušenějších, ale Tristanova reakce je v obou případech rozdílná, tak, aby fungovala v rámci příběhového oblouku postav.

---

<sup>115</sup> *Hvězdný prach*, s. 233.

<sup>116</sup> Například postava jménem Uhanut Tristanovi řekne: „*Víš, co bych udělal na tvém místě? Řekl bych jí, ať se jde vycpat, a pak bych se sebral a našel bych si takovou, co by mě políbila i bez toho, abych jí za to musel shánět modrý z nebe.*” Tamtéž, s. 84.

Hvězda Yvaine je od začátku vydána Tristanovi na milost, neboť je po pádu zraněná a navíc si ji k sobě přiváže kouzelným řetězem. Nezbyvá jí tedy nic jiného než jej následovat. Tato situace se změní v průběhu příběhu, když Tristan zachrání Yvaine život, ta je mu od té doby hrdelně zavázána a musí jej následovat všude tam, kam půjde. Gaiman takto činí v rámci prohloubení mytologie fikčního světa Elfie, jedná se totiž o jednu ze zásad, kterými se svět řídí a které jsou nezpochybnitelné. Tohoto přístupu Gaiman využívá ve *Hvězdném prachu* opakovaně (vzpomeňme proroctví ohlašující Lamiinu smrt nebo termín skončení Uniny služby u Sal), což na čtenáře působí ucelujícím dojmem zaběhnutého světa. Vaughn oproti tomu Yvaine staví do pozice mladé dívky, která jakožto hvězda od samého počátku věků pozoruje lidskou rasu, její chování a osudy jednotlivců, ale nikdy nic osobně nepožila. Proto režisér vypouští motiv záchrany života a soustředí se na vykreslení proměny Yvainina vztahu k Tristanovi, který vygraduje v maringotce během Tristanova zakletí v podobě myši. Yvaine se nejprve ujistí, že zakletý chlapec ve zvířecí podobě nemůže vnímat okolí, a posléze se mu ze všeho vyzná. Když dále v příběhu zjistí, že Tristan vše pouze předstíral, stydlivě si zakryje tvář a začne zářit. Vaughn scénu pojímá jako vrchol vztahu mladé dvojice, během kterého promění dosavadní rozdělení dominance — do té doby Yvaine působila jako ta moudřejší, zatímco Tristan jako naivní mladík. Od tohoto okamžiku se role obrací, Yvaine poprvé někomu vyznává lásku a Tristan si uvědomuje, že našel cíl své cesty.

#### **4.2.8. Vztah k reálné mytologii**

Pro Gaimana je důležitá časoprostorová zakotvenost příběhu v rámci našeho aktuálního světa. Ačkoliv Tristan pochází ze Zdi, která blízce sousedí s Elfí, nesmíme zapomínat, že Zed' se rozkládá na území Anglie. Gaiman často k Anglii odkazuje a čtenáři tak připomíná, že Elfie je sice bájnou zemí, ale v těsné blízkosti našeho aktuálního světa. Tristanovo putování pak čtenář vnímá daleko osobněji, neboť se děj neodehrává na místech zcela vytržených z reality.

Vaughn sice také v několika scénách zmiňuje anglické reálie (například když se dvojice ptá kapitán Shakespeare na novinky z *jeho milované Anglie*), ale rozhodně vzájemné časoprostorové propojení příliš nezdůrazňuje. Důvodem je, stejně jako v předchozích případech, přesun zájmu z prostředí na postavy.

K reálné mytologii našeho aktuálního světa odkazuje Gaiman také zapojením jednorožce, popřípadě přímo souboje jednorožce se lvem. Jeho zjevení v knize zdůvodňuje tak, že jej Měsíc poslal na pomoc své dceři, čemuž odpovídá i jeho charakterizace v rámci křesťanské mytologie. Jednorožec byl ve středověku považován na symbol absolutní čistoty, panenství a dokonce byl připodobňován ke Kristovi.<sup>117</sup> Souboj se lvem však jednoznačně odkazuje k oficiálnímu erbů britské monarchie, na kterém jsou vyobrazena právě tato zvířata soupeřící o korunu — lev symbolizuje Anglii, zatímco jednorožec Skotsko. Tento motiv se objevuje v britském mluveném folkloru, ale přebírají jej i literární autoři. Souboj lva s jednorožcem o korunu Bílého krále se objevuje například i v knize *Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem*.<sup>118</sup>

Vaughn musel scénu souboje vypustit z ekonomických důvodů, jelikož by asi devadesátisekundová scéna vyšla na téměř jeden a půl milionu dolarů.<sup>119</sup>

#### 4.2.9. Dichotomie dobra a zla

Dobro a zlo je ve *Hvězdném prachu* vyjádřeno pomocí skupin, které kvůli osobnímu prospěchu usilují o srdce spadlé hvězdy. Jako první to jsou čarodějky, jež se snaží vyříznout Yvaine srdce, aby mohly být opět mladé a krásné. Jelikož se jedná o základní antagonistky příběhu, pracují s nimi autoři de facto totožně, kromě závěru, který ale zmiňují výše.

---

<sup>117</sup> Unicorn. *Encyclopædia Britannica*. [online]. [cit. 2015-03-12]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/614490/unicorn>

<sup>118</sup> CARROLL, Lewis. *Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem*. Praha: Argo, 2012. 183 s. ISBN 978-80-257-0553-7.

<sup>119</sup> Neil's Journal. *Neil Gaiman Official Page*. [online]. 26.4.2006 [cit. 2015-03-12]. Dostupné z: <http://journal.neilgaiman.com/2006/04/am-i-blue.html>

Druhou skupinu tvoří synové stormholdského lorda, usilující o uchvácení trůnu pro sebe. V Gaimanově podání jsou šarvátky synů součástí vedlejšího paralelního děje, který se příběhem vine jen proto, aby Tristran mohl nakonec usednout na trůn (jelikož Yvaine srazil z oblohy amulet, jehož první nálezcí urozeného původu stane na trůnu). Kniha se zaměřuje na prolínání hlavního a vedlejšího děje, aby vzrostla komplexnost světa, ale k jinému účelu vedlejší dějová linie neslouží. Vaughn ve filmové adaptaci rozvíjí druhou dějovou linku víc, aby nebezpečí nehrozilo jen od čarodějnic a aby zvýšil v příběhu napětí a tempo (záběry, ve kterých Septimus na koni stíhá dvojici, působí dojmem štvance). Zároveň se Septimus dozví, že dočasnou nositelkou amuletu je hvězda, a vědom si kouzelné moci jejího srdce začne pořádat hon i na ni samotnou. Na závěr příběhu se bok po boku postaví Septimus s Tristranem proti čarodějnicím, což Vaughn učiní proto, aby měl chlapec v rozhodující bitvě alespoň nějakého spojence, jelikož by se pravděpodobně sám čarodějnicím nepostavil.

Tím třetím, kdo usiluje o hvězdu, je zpočátku sám Tristran. I on nejprve nevidí ve hvězdě lidskou bytost (chápe ji jako vesmírný objekt — prostředek, jak se dostat k Viktorii).

#### **4.2.10. Ikoničnost slov, názvů a jmen**

Největší změna, která se udála ve filmové adaptaci v rámci názvosloví, je spjata s postavou kapitána létající lodí a s lodí samotnou. Gaiman, stejně jako v prakticky všech svých knihách, zařazuje do příběhu jména z děl Williama Shakespeara. V původní verzi se loď lovců blesků nazývá *Perdita* — stejný název nese ženská postava z Shakespearovy *Zimní pohádky*.<sup>120</sup> V její osobě se zrcadlí Tristranův osud, neboť i ona je urozeného původu a vychovávána v nevědomí. Gaiman tak do příběhu vkládá odkaz na podobný motiv z jiného díla a může

---

<sup>120</sup> SHAKESPEARE, William. *Zimní pohádka* [online]. Přel. Josef Václav SLÁDEK. VMKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2013. Dostupné z: [http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/88/41/58/zimni\\_pohadka.pdf](http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/88/41/58/zimni_pohadka.pdf)



spoléhat pouze na čtenářskou zkušenost a sečtělou. Vaughn posouvá tuto shakespearovskou citaci na úroveň pro mainstreamového diváka mnohem přístupnější, neboť přejmenování Alberica na Shakespeara jistě pochopí většina publika. Ale transformace jména této postavy tak ztrácí druhou intertextuální rovinu (podobnost v osudech). Vaughn sice přejmenovává loď na Caspartine, čímž se také k něčemu odkazuje, ale rozhodně tak nečiní z příběhových důvodů. Caspartine je totiž složenina ze jmen dvou Vaughnových dětí — Caspera a Clementine.

Přejmenována je také trojjediná čarodějka Lilim, ze které se ve filmu staly tři jednotlivé ženy: Lamia, Mormo, Empusa. Oslovení Lilim pochází z židovské mytologie a jedná se o ženského démona s původními kořeny v Asýrii.<sup>121</sup> Vaughn potřeboval jednoho konkrétního antagonistu, a tak z jedné čarodějnice vytvořil tři, každou se svým jménem. Lamia se objevuje už v *Nikdykde*, Mormo označuje ducha, který v řecké mytologii obcházel zlobivé děti a kousal je (dle zmínek v Aristofanových hrách),<sup>122</sup> a Empusa je stejně jako Lamia přízrak v Hádově říši. Vaughn v tomto případě transformuje původní Gaimanův prvek, ale přizpůsobuje ho původní myšlence autora.

---

<sup>121</sup> BRIDGER, David a Samuel WOLK. *The New Jewish encyclopedia*. New York: Behrman House, 1976. 541 s. ISBN 0874411203.

<sup>122</sup> TREMEWAN, Simon a Sir Kenneth DOVER. *Clouds, Acharnians, Lysistrata: a companion to the Penguin translation of Alan H. Sommerstein*. Bristol: Bristol Classical Press, 1989. 122 s. ISBN 9781853990540.

## 5. Další filmové projekty Neila Gaimana

### 5.1. *A Short Film About John Bolton*

V roce 2003 se Neil Gaiman poprvé dostává do pozice režiséra svého vlastního námětu. Při sepisování fiktivní biografie do úvodu monografické knihy londýnského malíře a komiksového kreslíře Johna Boltona dostal nápad na krátký film, o který by Hollywood pravděpodobně neměl zájem, a tak se jej rozhodl realizovat sám.<sup>123</sup> Zajímavostí je, že produkce se ujal Matthew Vaughn.

Žánrově se *A Short Film About John Bolton* zařazuje mezi dokufikce — snímky, které dokumentárním způsobem pojednávají o nějaké fiktivní události tak, jako by byla skutečná a reálně se odehrála. Avšak Gaiman využívá i prvky fantastického žánru — tajemný druhý svět nebo magické nadpřirozené bytosti. Hlavním hrdinou je filmař-dokumentarista Marcus Brigstocke, který natáčí reportáž o právě probíhající vernisáži Johna Boltona — malíře zachycujícího na plátnech své vize po požití marihuany, v nichž se vyskytují děsivě vyhlížející, ale přesto půvabné ženy s vampýrskými tesáky. Příběh ústí v Brigstockovo tragické úmrtí, když jej po odchodu z Boltonova ateliéru napadnou dvě ženy, ne nepodobné těm z maleb. Celý film je ukončen záběrem na Boltonovu nejnovější práci — kresbu dvou žen, které hodují na lidském těle.

I v případě tohoto filmu jde Gaimanovi jednoznačně nejvíc o reálnost a přirozenost, čemuž tentokrát přizpůsobuje režijní i příběhové prvky snímku. Prvním takovým rozhodnutím je už samotná stylizace filmu do dokumentární roviny. Film obsahuje rozhovory, výpovědi do kamery i záběry mimo „oficiální“ natáčení, čímž na diváka působí jako záznam objektivní reality. Gaiman využívá také principu found footage — tedy záběrů, které v rámci filmu natočí sám

---

<sup>123</sup> V bonusovém rozhovoru na DVD s filmem Neil Gaiman odpovídá na otázku, proč se on sám chopil režie: „Pokaždé, když vidím na plátně něco, co jsem napsal, mám dva typy reakcí. Buď si řeknu: ‚Jo, ale...‘, nebo: ‚Ne.‘ Takže jsem si chtěl zkusit, jak to dopadne, když ve filmu bude všechno přesně tak, jak jsem původně zamýšlel.“

Brigstock. Film nijak nepracuje s psychologií postav ani s jejich minulostí, s rozdílem samotného Boltona, jehož postava je záměrně obestřena tajemstvím.

## 5.2. *Sandman*

*Sandman* je v současnosti jedním z neočekávanějších filmů produkční a distribuční společnosti Warner Brothers, neboť původní komiksová předloha patří k nejoceňovanějším a nejpopulárnějším sériím vůbec.

Jelikož je vše okolo realizace filmové adaptace zatím přísně střeženo před veřejností, pouze na tomto místě krátce zmiňuji zatím dostupné informace.

Snaha natočit film ze sandmanovského světa se datuje již k počátkům devadesátých let, kdy studio Warner Bros. začalo Gaimanovi ke schválení zasílat různé scénáře. Celá situace se vyhroutil v roce 1997, kdy Gaimanovi přišel scénář od Rogera Avaryho, jež Gaiman popsal jako: „*Nejhorší scénář Sandmana, který jsem kdy četl, a možná vůbec nejhorší scénář všech dob.*”<sup>124</sup>

Současná situace však vypadá pozitivně, scénář sepisuje Jack Thorne a o režii by se měl postarat Joseph Gordon-Levitt, který měl původně hrát i hlavní roli Pána snů, avšak sám Gaiman by si do role představoval spíše Benedicta Cumberbatche nebo Toma Hiddlestona.<sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> Gerard Wood. Neil Gaiman's The Sandman escapes development Hell?. *Science Fiction World*. [online]. 8.11.2010 [cit. 2015-03-03]. Dostupné z: <http://sciencefictionworld.com/tv/fantasy-tv/575-neil-gaimans-the-sandman-escapes-development-hell.html>

<sup>125</sup> Stephen Kelly. Neil Gaiman: Benedict Cumberbatch was perfect for Sandman – but Tom Hiddleston is still out there. *Radio Times*. [online]. 16.12.2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.radiotimes.com/news/2014-12-16/neil-gaiman-benedict-cumberbatch-was-perfect-for-sandman—but-tom-hiddleston-is-still-out-there>

## Závěr

Předmětem této diplomové práce byla sémanticko-syntaktická analýza fantasy prvků v knihách Neila Gaimana a komparace s jejich filmovým ztvárněním. Tato analýza byla provedena v dílech *Nikdykde*, *Koralína (a svět za tajemnými dveřmi)* a *Hvězdný prach*. Analyzované prvky jsem převzal z knihy Katherine A. Fowkes a zasadil je do metodologického přístupu Ricka Altmana. Jedná se o deset základních prvků, objevujících se u žánru fantasy filmu: fiktivní svět, hlavní postavy, magičtí tvorové, metafyzično, dětství a dospívání, pohádkové konvence, motivace postav, vztah k reálné mytologii, dichotomie dobra a zla a ikoničnost slov, názvů a jmen. V rámci samotného adaptačního procesu využívám základní otázky, které v knize *The Theory of Adaptation* pokládá Linda Hutcheon, neboť každá z analyzovaných adaptací má jiný produkční model, a tím pádem i rozdílný adaptační proces. Cílem práce bylo určit, jakým způsobem se proměňují Gaimanovy autorské prvky týkající se fantasy žánru v rámci původního díla a následné adaptace.

Prvním analyzovaným dílem je *Nikdykde*. Gaiman je v tomto (jediném) případě autorem scénáře, ale změny během natáčení učiněné producentem televizní série jej donutily vydat knihu, která obsahovala Gaimanovy původní myšlenky. Televizní *Nikdykde* operuje s celkovou stopáží téměř tří hodin, což je nejvíce z analyzovaných filmů, a autoři tak nemuseli samotný příběh nijak výrazně modifikovat. Fiktivní svět sice doznává změn, ale převážně z výtvarného hlediska nebo výpravy, neboť v rámci televizního média a sníženého rozpočtu nebylo možné plně realizovat všechny prostory tak, jak je popisuje Gaiman. Televizní adaptátoři zjednodušují exteriéry i interiéry, čímž se často vystavují nebezpečí, neboť *Nikdykde* je velmi úzce spjata se skutečnými lokacemi a jejich změna znamená ztrátu funkčnosti tohoto prvku. V rámci analýzy *Nikdykde* musíme mít neustále na paměti rok a podmínky vzniku — tedy faktory negativně ovlivňující přenos Gaimanovy imaginace na televizní obrazovky. Kromě prostředí jsou tyto faktory nejlépe viditelné na další kategorii, týkající se magických tvorů obývajících svět Podlondýna. V tomto případě došlo k vypuštění celé jedné nehumanoidní rasy

(kryšáků) a ke změně postavy londýnské Bestie. Ta má v Gaimanově podání jednoznačně budit strach, pro hlavního hrdinu Richarda symbolizuje formou snů a předtuch osudovost a její porážka znamená vrchol jeho příběhové linie. Jelikož však tvůrci televizního seriálu neměli rozpočet na vizuální efekty, museli redukovat její rozměry a spokojit se s normálním zvířetem. Gaiman se v knižním *Nikdykde* nejvíce zaměřuje za objevování nového absurdního světa prostřednictvím Richardova hlediska, avšak televizní adaptace i přes snahu (například zůstala zachována scéna s tulákem Learem, která však pro příběh nemá žádnou hodnotu a nikam jej neposune) kvůli nevýraznému a podceněnému produkčnímu modelu nedosahuje výtvarných hodnot původně zamýšlených Gaimanem.

Další adaptace je již ovlivněna silnou autorskou osobností — což je hledisko, které naopak v první adaptaci zcela schází, neboť se jednalo o první výrazný režijní debut a ani se v tomto případě nedá hovořit o startu kariéry. Gaimanovy autorské prvky se v další adaptaci dostávají do střetu se scenáristickým a režijním záměrem již renomovaného tvůrce a jsou výrazně ovlivněny jeho etablovaným stylem. Gaiman neměl na výslednou podobu filmové *Koraliny* žádný vliv, neboť nebyl majitelem práv ke zfilmování.

Druhá analýza se věnuje Gaimanově knize *Koralina* a animovanému filmu *Koralina a svět za tajnými dveřmi*, který dle svého scénáře zrežiroval Henry Selick. Gaiman se v příběhu *Koraliny* zaměřuje na důkladné vykreslení ústřední dětské postavy, její psychologie a motivací. Nejdůležitějším příběhovým prvkem se stává právě Koralinin věk a s ním spjatý rozkol s jejími rodiči, akcelerovaný přestěhováním na neznámé místo. Téma je silně ovlivněno Gaimanovými vlastními zážitky, a příběh lze tak do jisté míry považovat za autobiografický, čemuž odpovídá i Gaimanova stylizace. Kniha se snaží reálně postihnout Koralinino okolí tak, aby celý svět působil co možná nejskutečněji a divák se dokázal s hrdinkou identifikovat přímo. Gaiman se nepokouší nijak výrazně výtvarně stylizovat ani paralelní svět, do něž se Koralina dostane, a místo toho směřuje pozornost na hrdinčino nitro. Knižní verze *Koraliny* se dá považovat za mravokárný text pro mladší čtenáře, na které by pravděpodobně měl působit jako recept na odvalu.

Filmová adaptace Henryho Selicka značně modifikuje Gaimanovy autorské prvky a podřizuje je Selickově dominantní kategorii — výtvarnému zpracování fikčního světa. Režisér vytvořil loutkový animovaný 3D film,<sup>126</sup> z čehož vyplývá, že si mohl dovolit větší (de facto libovolnou) výtvarnou stylizaci příběhu. Výtvarným pojetím Selick odkazuje na svá předchozí díla (*Ukradené Vánoce Tima Burtona* a *Jakub a obří broskev*), obzvláště hmyzí stylizací postav (v *Jakubovi* vystupuje postava pavoučí ženy, která se téměř shoduje s postavou Druhé matky), využíváním podobné barevné palety pro různě barevná prostředí a groteskní stavbou postav. Selick film pojímá jako pohádku s hororovým nádechem, čemuž podřizuje všechny obsažené prvky. V jeho podání mizí mravokárnost příběhu a je nahrazena obyčejným soubojem dobra se zlem (Koralina versus Druhá matka), stejně jako se přesouvá důraz z uvěřitelnosti na kýčovitou kontrastnost a Gaimanův dominantní prvek — Koralina — je podřízen výtvarné koncepci. Selick klade největší důraz na hravost a imaginaci, nicméně v jeho podání se nabízí otázka, kterou zmiňuje Fowkes v první kapitole *The Fantasy Film*, zdali se Koralina skutečně ocitla v Druhém světě, nebo se tato část odehrávala pouze v jejích snech nebo představách, jelikož se jednalo o totéž prostředí, jen po všech stránkách vylepšené (alespoň ze začátku).

Poslední analýza se týká Gaimanovy knihy *Hvězdný prach* a stejnojmenné filmové adaptace v režii Matthewa Vaughna. Předchozí dvě adaptace se alespoň rámcově drží příběhu knižní předlohy, ale v tomto případě už dochází k významným příběhovým posunům.

Gaiman děj *Hvězdného prachu* rozprostírá na ploše několika desetiletí napříč dvěma generacemi a souběžně celý fikční svět zabydluje mnoha rasami a magickými tvory. Autor klade obrovský důraz na provázanost jednotlivých elementů tohoto světa a zároveň se snaží do hloubky vykreslit jeho mytologii, například pomocí rčení či častými odkazy do historie. Mohutnost Gaimanova záběru z hlediska prostředí se staví kontrastně k hlavním postavám, které příběhem

---

<sup>126</sup> Henry Selick film připravoval primárně pro technologii 3D, čemuž přizpůsobil záběrové kompozice a střih. Obrazová analýza však není předmětem této diplomové práce, tudíž jsem se tímto aspektem dále nezabýval.

pouze „proplouvají“ a často je dokonce rozhodováno za ně (například o tajemném společenstvu se čtenář nedozví nic konkrétního). Sám Gaiman redukuje jejich vliv právě využitím dogmatických zásad — Yvaine se musí vydat na cestu s Tristanem, jelikož jí zachránil život a ona jej musí následovat, kamkoli se vydá. Z tohoto přístupu vyplývá i konec příběhu, který je spíše syntézou jednotlivých osudů než velkolepým finále. Gaiman v *Hvězdném prachu* podává svědectví o několika událostech v rámci určitého fikčního světa, což by v rámci hollywoodského blockbustera pravděpodobně nefungovalo.

Filmová verze Matthewa Vaughna (na kterou ale Gaiman dohlížel z pozice producenta) z výše uvedených důvodů přebírá základní příběhové motivy, ale většinu analyzovaných prvků redukuje, nebo naopak rozšiřuje. Do popředí se ve Vaughnově verzi dostává hlavní dvojice Yvaine s Tristanem a jejich příběh naivní lásky a postupného zmoudření či dospění. Všechny ostatní analyzované prvky se dále podřizují této dvojici. Vaughn ztenčuje fikční svět (rozlohově i časově) pouze na její bezprostřední okolí tak, aby se základní děj netříštil a divák o ní měl neustále přehled. Ze stejného důvodu také vypouští mnoho vedlejších postav. Oproti Gaimanovi jasně stanovuje jednoho záporného hrdinu (v tomto případě hrdinku) a v rámci dramaturgického rozdělení příběhu zařazuje napínavou scénu závěrečného zúčtování.

Z tabulek (A a B), které uvádím na začátku této diplomové práce jasně vyplývá, na které složky klade Gaiman největší důraz a naopak které jsou nejvíce akcentované ve filmových adaptacích. Po sečtení jednotlivých řádků vyjde, že pro Gaimana je nejdůležitější vyobrazení fikčního světa (12 b.), poté hlavní postavy (11 b.) a jako třetí motivace postav (10 b.). Fikční svět (9 b.) a hlavní postavy (9 b.) jsou také nejvíce akcentovanými analyzovanými fantasy prvky ve zmíněných adaptacích. Společně s nimi se však ještě se stejným bodovým součtem umisťuje kategorie pojednávající o dětství a dospívání a kategorie o dichotomii dobra a zla. Fikční svět, postavy a jejich motivace můžeme chápat za základní trojúhelník, bez něž by nefungoval žádný příběh. Zbývající kategorie jsou však víceméně

doplňkovými prvky, které slouží k diverzifikaci jednotlivých narativních struktur a ve kterých dochází k významným posunům od původních děl.

Gaimanovy autorské prvky, které zařazují jeho díla do fantasy žánru procházejí proměnami ve všech analyzovaných adaptacích. Od původního záměru jsem byl nucen využívat teorii adaptace ve v širším měřítku, neboť se ukázalo, že jedním z rozhodujících činitelů, ovlivňujících výslednou podobu děl, je samotný adaptační proces.



## Seznam použitých pramenů a literatury

### A) Prameny:

*A Short Film About John Bolton* [film]. Režie Neil GAIMAN. UK: SKA Films, 2003.

CARROLL, Lewis. *Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem*. Praha: Argo, 2012. 183 s. ISBN 978-80-257-0553-7.

*Čaroděj ze země Oz* [film]. Režie Victor FLEMING, George CUKOR, Mervyn LEROY, Norman TAUROG, King VIDOR. USA: MGM, 1939.

*Donnie Darko* [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. 1st Harper Trophy ed. New York: HarperTrophy, 2003. 208 s. ISBN 978-0380807345.

GAIMAN, Neil. *Hvězdný prach*. 3. vyd., dopl. autorem. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2007. 264 s. ISBN 978-807-3321-079.

GAIMAN, Neil. *Koralina*. 2. vyd. Překlad Ladislava Vojtková. Ilustrace Dave McKean. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2007. 152 s. ISBN 978-80-7332-096-6.

GAIMAN, Neil. *M is for magic*. 1st Harper Trophy ed. New York: Harper Trophy, 2008. ISBN 978-006-1186-479.

GAIMAN, Neil. *Sandman: Krajina snů*. Praha: Crew, 2005, 160 s. ISBN 80-863-2170-3.

*Harry Potter I-VII*. [filmy] Režie Chris COLUMBUS, David YATES, Mike NEWELL, Alfonso CUARÓN. UK: Walt Disney Pictures, 2001-2011.

*Harvey* [film]. Režie Henry KOSTER. USA: Universal International Pictures, 1950.

*Hvězdný prach* [film]. Režie Matthew VAUGHN. USA: Paramount Pictures, 2007.

*Koralína a svět za tajemnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

*Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň* [film]. Režie Andrew ADAMSON. USA: Walt Disney Pictures, 2005.

*Maska zrcadla* [film]. Režie Dave McKEAN. USA, UK: Sony Pictures, 2006.

MOORE, Alan. *Strážci*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB art, 2004. 416 s. ISBN 80-734-1376-0.

*Na Hromnice o den více* [film]. Režie Harold RAMIS. USA: Columbia Pictures Corporation, 1993.

*Navždy* [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA: Universal Pictures, 1989.

*Nikdykde* [tv série]. Režie Dewi HUMPHREYS. UK: BBC, 1996.

*Pán prstenů: Dvě věže* [film]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland: New Line Cinema Pictures, 2002.

*Pán prstenů: Návrat Krále* [film]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland: New Line Cinema Pictures, 2003.

*Pán prstenů: Společenstvo Prstenu* [film]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland: New Line Cinema Pictures, 2001.

SHAKESPEARE, William. *Zimní pohádka* [online]. Přel. Josef Václav SLÁDEK. VMKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2013. Dostupné z: [http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/88/41/58/zimni\\_pohadka.pdf](http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/88/41/58/zimni_pohadka.pdf)

*Shrek* [film]. Režie Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: Dreamworks Pictures, 2001.

*Spider-man* [film]. Režie Sam RAIMI. USA: Columbia Pictures Corporation, 2002.

*The Simpsons: The Book Job* [seriál, díl 492]. Režie Bob ANDERSON. USA: FOX Pictures, 2011.

*Ukradené Vánoce Tima Burtona* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Touchstone Pictures, 1993.

*Velký* [film]. Režie Penny MARSHALL. USA: Twentieth Century Fox Corporation, 1988.

## **B) Literatura:**

ALTMAN, Charles F. *Intratextual Rewriting: Textuality as Language Formation, The Sign in Music and Literature*. Austin: University of Texas Press, 1981, s. 39-51.

ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 1984, 23/3, s. 6-18.

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: BFI Publishing, 1999. 246 s. ISBN 08-517-0717-3.

BRIDGER, David a Samuel WOLK. *The New Jewish encyclopedia*. New York: Behrman House, 1976. 541 s. ISBN 0874411203.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN: 80-246-0735-2.

Exclusive: Henry Selick on Making Coraline. *Coming Soon*. [online]. 2.2.2009 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <http://www.comingsoon.net/movies/features/51902-exclusive-henry-selick-on-making-coraline>

FOWKES, Katherine. *The Fantasy Film (New Approaches to Film Genre)*. Londýn: Wiley-Blackwell, 2010. 214 s. ISBN 978-1405168793.

Fred Topel. Neil Gaiman's "Stardust" Scoring High With Test Audiences. *Rotten Tomatoes*. [online]. 6.3.2007 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/news/1648390/neil-gaimans-quotstardustquot-scoring-high-with-test-audiences/>

Gerard Wood. Neil Gaiman's The Sandman escapes development Hell?. *Science Fiction World*. [online]. 8.11.2010 [cit. 2015-03-03]. Dostupné z: <http://sciencefictionworld.com/tv/fantasy-tv/575-neil-gaimans-the-sandman-escapes-development-hell.html>

HUTCHEON, Linda a Siobhan O'FLYNN. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. 273 s. ISBN 978-020-3095-010.

MTV. 'Stardust' Author Neil Gaiman Tells Why He Turns Down Most Adaptations — But Not This One. *MTV News*. [online]. 8.10.2007 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1566862/stardust-author-neil-gaiman-tells-why-he-turns-down-most-adaptations-but-not-this-one/>

Neil Gaiman on Neverwhere's radio debut. *BBC Entertainment*. [online]. 15.3.2013 [cit. 2014-11-11]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-21702807>

Neil's Journal. *Neil Gaiman Official Page*. [online]. 26.4.2006 [cit. 2015-03-12]. Dostupné z: <http://journal.neilgaiman.com/2006/04/am-i-blue.html>

PEARCE, Joseph. *Narnia and Middle-Earth. In Revisiting Narnia: Fantasy, Myth and Religion in CS Lewis' Chronicles*. Ed. Shanna Caughey. Dallas - Texas: Benbella Books, 2005, 123 s. ISBN: 978-1932100631.

SARRIS, Andrew. *Notes on the Auteur Theory*. *Film Culture*, 1962, 27, s.1-9.

Stardust. *Box Office Mojo*. [online]. [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=stardust.htm>

Stephen Kelly. Neil Gaiman: Benedict Cumberbatch was perfect for Sandman – but Tom Hiddleston is still out there. *Radio Times*. [online]. 16.12.2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.radiotimes.com/news/2014-12-16/neil-gaiman-benedict-cumberbatch-was-perfect-for-sandman—but-tom-hiddleston-is-still-out-there>

TREMEWAN, Simon a Sir Kenneth DOVER. *Clouds, Acharnians, Lysistrata: a Companion to the Penguin Translation of Alan H. Sommerstein*. Bristol: Bristol Classical Press, 1989. 122 s. ISBN 9781853990540.

Unicorn. *Encyclopædia Britannica*. [online]. [cit. 2015-03-12]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/614490/unicorn>

WALTERS, James. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. English ed. New York: Berg, 2011. 150 s. ISBN 978-184-7883-094.

### **Seznam obrázků s jejich zdroji:**

1. Nikdykde — screenshot ze seriálu
2. Nikdykde — screenshot ze seriálu
3. Obchodní dům Harrods — z [http://www.globalblue.com/brands/article143407.ece/binary/Header\\_Harrods2013.png](http://www.globalblue.com/brands/article143407.ece/binary/Header_Harrods2013.png)
4. Továrna Battersea — zdroj flicker.com, převzato z <http://s3.amazonaws.com/everystockphoto/fspid20/59/18/61/london-battersea-591861-o.jpg>
5. Nikdykde — screenshot ze seriálu
6. Nikdykde — screenshot ze seriálu
7. Koralína a tajemný svět za dveřmi — screenshot z filmu
8. Koralína a tajemný svět za dveřmi — screenshot z filmu
9. Koralína a tajemný svět za dveřmi — screenshot z filmu
10. Hvězdný prach — screenshot z filmu

## Přílohy diplomové práce:

1 — Screenshot Gaimanova příspěvku na Twitteru, ve kterém komentuje své dojmy z televizní série *Nikdykde*:



2 — Kompletní needitovaný seznam Gaimanových ocenění ke dni 1. 4. 2015, převzatý z jeho oficiálních webových stránek [www.neilgaiman.com](http://www.neilgaiman.com). Dvojité W značí výhru v dané kategorii:

- Personal Awards:
  - "Ricky" Awards (Canada, "Prisoners of Gravity") for "Favourite Guest" and others - 1992
  - Prix Vienne (Australia) for Best Writer - 1993
  - Haxtur Award (Spain) - 1993, 1994, 1995
  - CBLDF Defender of Liberty - 1993
  - HQ Award (Brazil) for Best Foreign Writer, Comic - 1994-1998
  - Kemi Award (Finland) for Best International Writier - 1994
  - Yellow Kid Award (Italy) - 1995
  - Lucca Award (Italy) for Best Writer - 1997
  - Nax Und Moritz Award (Germany) for Best Foreign Writer - 1998
  - Sproing Award (Norway) - 1998
  - Bob Clampett Humanitarian Award - 2007
  - Kurt Vonnegut Jr Award For Literature - 2010
  - Boston Public Library Literary Lights For Children 2010
  - The "Galaxy" Award (China) for Most Popular Foreign Author (2009, 2010)
- Comics:
  - Prix Vienne 1994
  - Max & Moritz 1995

- Yellow Kid (Italy) 1995
- Pantera Award (Lucca) 1997
- The Graveyard Book
  - Bestseller Lists:
    - #1 New York Times Bestseller (61 weeks in the top 10)
    - National Indie Bestseller
    - BookScan Bestseller
  - Awards:
    - Newbery Medal
    - ALA Notable Children's Book
    - ALA Best Book for Young Adults
    - American Bookseller Association's "Best Indie Young Adult Buzz Book"
    - Dorothy Canfield Fisher Children's Book Award (Vermont)
    - Chicago Tribune Young Adult Literary Prize (for body of work)
    - Audio Publishers Association Audie Award
    - Audiobook of the Year
    - "Thriller/Suspense" and "Children's Titles for Ages 8-12" categories
    - IndieBound Award
    - Horn Book Honor
    - Burr Wozzolla Award
    - Midwest Booksellers Choice Award
    - Locus Award (Young Adult)
    - Hugo Award — "Best Novel"
    - Booktrust Teenage Prize
  - 2008/2009 Best Lists:
    - Horn Book Fanfare: Best Books of 2008
    - ALA Booklist Editors' Choice: Books for Youth, 2008
    - Kirkus Reviews Best Children's Books of 2008
    - Cooperative Children's Book Center Choice 2009
    - Fall 2008 Indie Next List, "Inspired Recommendations for Kids from Indie Booksellers" - #1
    - New York Public Library's 2008 "One Hundred Titles for Reading and Sharing"
    - New York Public Library Stuff for the Teen Age
    - Amazon.com Best Books of 2008 - Editors' Top 10 for Teens, #9
    - Time Magazine Top Ten of 2008 Fiction List - #9
    - Bank Street College of Education Best Children's Books of 2009

- 2009 Capitol Choices (District of Columbia); in "age 10-14" and audiobook categories
  - Nominations:
    - LA Times Book Prize for Young Adult Literature Finalist
    - World Fantasy Award
    - Finalist for Amelia Elizabeth Warden Award
    - Shortlisted for British Fantasy Award for best novel
- Coraline
  - Will Eisner Comic Industry Award: Best Publication for Teens/Tweens
  - Cooperative Children's Book Center Choice 20
  - Academy Award nomination, Best Animated Feature, for Henry Selick's film adaptation
  - Golden Globe nomination, Best Animated Feature, for Henry Selick's film adaptation
- Odd and the Frost Giants
  - finalist for the Indies Choice middle-grade book of the year
- Anansi Boys
  - best novel: 2006 The August Derleth Award W
  - best book for young adults : 2006 American Library Association (ALA)
- The Wolves in the Walls
  - work for younger readers : 2004 Stoker
  - non-fiction/art : 2004 Locus/2
  - short fiction : 2004 British SF W
  - illustrated narrative : 2004 Int. Horror Guild
- The Sandman: Endless Nights
  - illustrated narrative : 2004 Stoker W
  - non-fiction/art : 2004 Locus W
  - illustrated narrative : 2004 Int. Horror Guild
- A Study in Emerald
  - short story : 2004 Hugo W
  - novelette : 2004 Locus W
- A Walking Tour of the Shambles [by Gene Wolfe & NG]
  - novelette : 2003 Locus/3
  - 2003 Bitter Grounds
  - novelette : 2004 Locus/6
  - honorable mention : 2004 Fountain
- Closing Time
  - short story : 2004 Locus W
- The Monarch of the Glen
  - novelette : 2004 Locus/2



- Smoke and Mirrors
  - fantasy book : 2004 Geffen W
- Murder Mysteries [NG & Craig Russell]
  - comic book/graphic novel : 2003 Spectrum
- October in the Chair
  - short story : 2003 World Fantasy
  - short story : 2003 Locus W
- Coraline
  - novella : 2003 Hugo W
  - novella : 2003 World Fantasy
  - long fiction : 2003 Stoker
  - work for younger readers : 2003 Stoker W
  - young adult novel : 2003 Locus W
  - short fiction : 2003 British SF W
  - long form : 2003 Int. Horror Guild
  - children's literature : 2003 Mythopoeic
  - novella : 2004 Nebula W
- American Gods
  - novel : 2002 Hugo W
  - novel : 2002 World Fantasy
  - novel : 2002 Stoker W
  - fantasy novel : 2002 Locus W
  - August Derleth Award (novel) : 2002 British Fantasy
  - novel : 2002 British SF
  - novel : 2002 Int. Horror Guild
  - adult literature : 2002 Mythopoeic
  - novel : 2003 Nebula W
  - fantasy book : 2003 Geffen W
  - international novel : 2003 Italia/2
  - foreign novel : 2004 Phantastik
- The Sandman: The Dream Hunters [NG, illustrated by Yoshitaka Amano]
  - related book : 2000 Hugo
  - comic book, graphic novel, or other illustrated narrative : 2000 Stoker W
  - art book : 2000 Locus/5
- Stardust
  - fantasy novel : 1999 Locus/2
  - art book : 1999 Locus/4
  - adult literature : 1999 Mythopoeic W
  - fantasy book : 2000 Geffen W
  - foreign novel : 2001 Phantastik/5
  - 1999 Goliath

- short story : 2000 Homer
- Smoke and Mirrors: Short Fictions and Illusions
  - collection : 1999 Stoker
  - collection : 1999 Locus/2
- The Sandman: Book of Dreams [NG & Edward E. Kramer, eds.]
  - anthology/collection : 1997 British Fantasy
- The Sandman: The Wake
  - anthology/collection : 1998 British Fantasy
- Shoggoth's Old Peculiar
  - short story : 1999 World Fantasy
- Neverwhere
  - adult literature : 1998 Mythopoeic
- Sandman: World's End
  - anthology/collection : 1996 British Fantasy
- Snow, Glass, Apples.
  - overseas short story : 1997 Seiun
- Sandman
  - other media : 1994 Stoker
- Troll Bridge
  - short story : 1994 World Fantasy
- Angels & Visitations: A Miscellany
  - collection : 1994 World Fantasy
  - collection : 1995 Int. Horror Guild W
- Good Omens [by Terry Pratchett & NG]
  - novel : 1991 World Fantasy
  - fantasy novel : 1991 Locus/2
  - fantasy novel : 1991 HOMer
- A Midsummer Night's Dream [by NG & Charles Vess]
  - short story : 1991 World Fantasy W
- Ghastly Beyond Belief [by NG & Kim Newman]
  - nonfiction/reference : 1986 Locus/10

**Název:**

Filmové adaptace knih Neila Gaimana

**Autor:**

Marek Čermák

**Katedra:**

Katedra divadelních a filmových studií

**Vedoucí práce:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**Abstrakt:**

Tato diplomová práce se zabývá filmovými a televizními adaptacemi, které vznikly z knih britského spisovatele Neila Gaimana. Cílem práce je analyzovat autorské prvky využité Gaimanem a filmaři pro přiřazení k fantasy žánru. Rámcovým metodologickým východiskem se stal sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana, rozšířený o poznatky ohledně analýzy fantasy prvků od Katherine A. Fowkes. Pozornost je kladena i na samotný adaptační proces, tak, jak jej vnímá Linda Hutcheon. V diplomové práci se nacházejí analýzy tří Gaimanových knih a jejich filmových či televizních adaptací - Nikdykde, Koralina, Hvězdný prach. Závěr práce shrnuje výsledky těchto analýz a zaměřuje se na prvky, které v dílech procházejí největšími a nejmenšími proměnami.

**Klíčová slova:**

Gaiman, fantasy, Altman, Fowkes, Nikdykde, Koralina, Hvězdný prach

**Title:**

Film and TV Adaptations of Neil Gaiman's Books

**Author:**

Marek Čermák

**Department:**

The Department of Theatre and Film Studies

**Supervisor:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**Abstract:**

The master thesis pursues film and television adaptations of works written by the British author Neil Gaiman. The aim of this thesis is to analyse authorial elements utilized by Gaiman and the filmmakers in order for the works to be assigned to the fantasy genre. The semantically-syntactic approach of Rick Altman was employed as the methodological basis, extended by the findings on fantasy elements analysis by Katherine A. Fowkes. Moreover, the adaptation process itself, as perceived by Linda Hutcheon, is also emphasized. The thesis incorporates three analyses of Gaiman's novels and their film or television adaptations – *Neverwhere*, *Coraline* and *Stardust*. The final part of the thesis summarizes the outcomes of the analyses focusing on elements undergoing the biggest and smallest transformations.

**Keywords:**

Gaiman, fantasy, Altman, Fowkes, *Neverwhere*, *Coraline*, *Stardust*