

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI - FILOZOFICKÁ FAKULTA

studijní program: **FILOLOGIE**

studijní obor: **TEORIE A DĚJINY DIVADLA, FILMU A MASMÉDIÍ
ANGLICKÁ FILOLOGIE A FILMOVÁ VĚDA**

ŽÁNŘ SOUČASNÉ DĚTSKÉ FANTASY

THE CONTEMPORARY CHILDREN'S FANTASY GENRE

Sémanticko/syntaktická analýza
fantasy filmů pro děti vzniklých po roce 2000

Magisterská diplomová práce

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

Milan Klíma

Akademický rok: 2009/2010

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci vypracoval samostatně. Všechny použité zdroje uvádím v příloze.

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za vstřícnost, věnovaný čas, podnětné připomínky a odbornou pomoc při tvorbě práce.

Čáslav
7. prosince 2009

podpis

Obsah

Obsah	- 4 -
I. Úvod	- 7 -
II. Teoretická část.....	- 12 -
1. Teorie žánru	- 12 -
a) Termín žánr v rozdílných diskurzích	- 12 -
b) Vývoj žánrové teorie ve 20. století	- 13 -
c) Teze týkající se konceptu žánru v teoriích 80. - 90.let 20. století	- 15 -
2. Filmový žánr podle Ricka Altmana.....	- 17 -
a) Revize žánrových teorií.....	- 17 -
b) Sémanticko/syntakticko/pragmatický přístup.....	- 22 -
c) Úprava metodologie pro potřeby zkoumání subžánru dětské fantasy	- 25 -
III. Sémanticko/syntaktické analýzy filmů.....	- 28 -
1. Stručný přehled dětských fantasy ve 20. století	-28-
2. Série Harry Potter	- 31 -
1. Harry Potter a Kámen mudrců	- 31 -
a) Prostředí, předměty a bytosti v bradavické škole	- 31 -
b) Vztah kouzelnického světa se skutečným světem	- 32 -
c) Stylistické prvky a narativní stavba.....	- 33 -
d) Harry Potter a jeho přátelé	- 35 -
e) První konflikt Harryho s Voldemortem.....	- 35 -
f) Významová rovina	- 36 -
g) Mixování žánrů	- 36 -
2. Harry Potter a Tajemná komnata	- 38 -
a) Lokace, bytosti a předměty v druhém dílu.....	- 38 -
b) Vztah kouzelnického světa se světem mudlů.....	- 39 -
c) Stylistické prvky	- 39 -
d) Harry jako outsider a jeho konflikt s Tomem Raddlem	- 40 -
e) Významová rovina.....	- 42 -
f) Mixování žánrů.....	- 43 -
3. Harry Potter a Vězeň z Azkabanu	- 44 -
a) Provázanost prostředí, předmětů a bytostí	- 44 -
b) Realistické detaily v kouzelnickém i reálném světě	- 45 -
c) Stylistické prvky a narativní stavba	- 46 -
d) Harryho dospívání a strach	- 47 -
e) Relativizace dobra a zla	- 47 -
f) Významová rovina.....	- 48 -
g) Mixování žánrů.....	- 49 -
4. Harry Potter a Ohnivý pohár.....	- 50 -
a) Více prostředí, bytostí a předmětů	- 50 -
b) Internacionaliace kouzelnického světa.....	- 51 -
c) Stylistické prvky a narativní stavba	- 52 -
d) Anarchie, outsider a první láska	- 53 -
e) Sřítet mezi Harrym a Voldemortem.....	- 54 -
f) Významová rovina.....	- 55 -
g) Mixování žánrů.....	- 55 -

5. Harry Potter a Fénixův řád	- 57 -
a) Menší počet nových lokací, předmětů a bytostí	- 57 -
b) Vztah kouzelnického a skutečného světa	- 57 -
c) Důraz na montáž	- 58 -
d) Odcizení, odboj a proroctví	- 60 -
e) Propojení myslí Harryho a Voldemorta	- 60 -
f) Významová rovina	- 61 -
g) Mixování žánrů	- 62 -
6. Harry Potter a Princ dvojí krve	- 63 -
a) Nová prostředí a předměty	- 63 -
b) Prolínání světů	- 64 -
c) Stylistické prvky a narativní stavba	- 64 -
d) Proměna Harryho povahy	- 68 -
e) Linie útoku a představitelé zla	- 69 -
f) Významová rovina	- 69 -
g) Mixování žánrů	- 71 -
3. Letopisy Narnie	- 72 -
1. Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň	- 72 -
a) Narnie, Narniané a kouzelné předměty	- 72 -
b) Vztah reality a narnijské říše	- 73 -
c) Stylistické prvky a narativní stavba	- 73 -
d) Sourozenci Pevensiovi a proroctví	- 75 -
e) Konflikt Aslana a Jadis	- 76 -
f) Významová rovina	- 77 -
g) Mixování žánrů	- 78 -
2. Letopisy Narnie: Princ Kaspian	- 79 -
a) Prostedí, předměty, bytosti nepřibývají, vztah Narnie s realitou se nemění	- 80 -
b) Stylistické prvky a narativní stavba	- 80 -
c) Vztahy a konflikty mezi sourozenci a Kaspianem	- 81 -
d) Narniané proti Telmarínům	- 82 -
e) Významová rovina	- 83 -
f) Mixování žánrů	- 84 -
4. Zlatý Kompas	- 85 -
a) Prostedí, předměty, bytosti a paralelní světy	- 85 -
b) Stylistické prvky a narativní stavba	- 86 -
c) Lyra, její přátelé a proroctví	- 88 -
d) Magistérium a relativizace dobra a zla	- 88 -
e) Významová rovina	- 89 -
f) Mixování žánrů	- 89 -
5. Eragon	- 91 -
a) Říše Alagaësie – prostředí, předměty a bytosti	- 91 -
b) Stylistické prvky a narativní stavba	- 92 -
c) Předurčení a vývoj Eragona	- 93 -
d) Konflikt očekávání	- 94 -
e) Významová rovina	- 95 -
f) Odkazy a výpůjčky z jiných žánrových filmů	- 95 -
6. Okrajové snímky	- 97 -
1) Probuzení tmy	- 97 -
a) Vývoj hledače znamení	- 97 -
b) Souboj světla a tmy	- 98 -
c) Významová rovina	- 99 -
d) Míšení žánrů	- 99 -

2) Most do země Terabithia.....	- 100 -
a) Jess, Leslie a jejich vztahy doma a ve škole	- 101 -
b) Významová rovina.....	- 101 -
c) Sloučení s žánrem dětského filmu	- 103 -
3) Kronika rodu Spiderwicků	- 104 -
a) Významová rovina.....	- 104 -
b) Míšení žánrů a odkazy na fantasy snímky	- 105 -
4) Petr Pan	- 106 -
a) Významová rovina.....	- 106 -
b) Míšení žánrů	- 107 -
5) Hvězdný prach	- 108 -
a) Narativní stavba	- 108 -
b) Významová rovina.....	- 110 -
c) Motivy pro dospělé ve filmu pro děti	- 110 -
IV. Závěr.....	- 112 -
1. Vymezení dětské fantasy.....	- 112 -
a) Sémantické prvky : PROSTŘEDÍ	- 120 -
b) Sémantické prvky : KOUZELNÉ PŘEDMĚTY	- 121 -
c) Sémantické prvky : KOUZELNÉ BYTOSTI	- 122 -
d) Sémanticko/syntaktické prvky: Vztah reality a říše fantazie.....	- 123 -
e) Sémanticko/syntaktické prvky: Stylistické prvky	- 123 -
f) Syntaktické prvky: Narativní stavba	- 126 -
g) Sémanticko/syntaktické prvky: Protagonista a jeho vztah ke kolektivu.....	- 127 -
h) Syntaktické prvky: Vztah dobra a zla.....	- 128 -
i) Mixování žánrů	- 129 -
2. Vliv dětské fantasy na cílovou skupinu dětí a dospívajících.....	- 130 -
a) Významová rovina	- 130 -
b) Výchovné funkce významů dětské fantasy	- 133 -
3. Teze pro identifikaci dětské fantasy	- 134 -
4. Teorie žánrových křížovatek.....	- 135 -
V. Prameny a literatura.....	- 137-
1) Prameny	- 137-
2) Literatura.....	- 150-
VI. Obrazová příloha.....	- 153-
Anotace.....	- 168-

I.) Úvod

V roce 2001 měl premiéru snímek Harry Potter a Kámen mudrců natočený podle předlohy Joanne Kathleen Rowlingové. Během let 2002 až 2009 studio Warner Brothers uvedlo dalších pět pokračování. Závěrečný díl Harry Potter a Relikvie smrti se studio rozhodlo rozpůlit do dvou snímků, jejichž premiéry jsou očekávány v letech 2010 a 2011. Šest z osmi filmů potterovské série utržilo po celém světě kolem pěti a půl miliardy dolarů¹. Již nyní se jedná o nejvýdělečnější filmovou sérii v dějinách kinematografie.

Studio New Line Cinema v letech 2001 až 2003 postupně uvedlo do kin trilogii Pán prstenů zadaptovanou z knih Johna Ronalda Reuela Tolkiena režisérem Peterem Jacksonem. Filmy Společenstvo prstenu, Dvě věže a Návrat krále vydělaly dohromady téměř tři miliardy dolarů².

Na komerční úspěšnost obou sérií zareagovala i ostatní velká studia. Do kin byly uvedeny adaptace fantasy knih, např. Letopisy Narnie od Cliva Staplese Lewise, Zlatý kompas Philipa Pullmana či Eragon mladého autora Christophera Paoliniho. Téměř všechny tyto filmy³ spojuje vysoký rozpočet pohybující se kolem 100 až 200 milionů dolarů, protagonisté mezi 11 a 18 lety věku a zacílení na dětského či dospívajícího diváka.

¹ Celosvětové tržby v milionech dolarů a pořadí v žebříčku komerčně nejúspěšnějších filmů všech dob:

HP a Kámen mudrců (2001, režie: Chris Columbus) - \$974,7 (5. místo)
HP a Tajemná komnata (2002, režie: Chris Columbus) - \$878,6 (16. místo)
HP a Vězeň z Azkabanu (2004, režie: Alfonso Cuarón) - \$795,6 (24. místo)
HP a Ohnivý Pohár (2005, režie: Mike Newell) - \$895,9 (13. místo)
HP a Fénixův řád (2007, režie: David Yates) - \$938,2 (7. místo)
HP a Princ dvojí krve (2009, režie: David Yates) - \$929,3 (8. místo)

Zdroj: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>

² Celosvětové tržby v milionech dolarů a pořadí v žebříčku komerčně nejúspěšnějších filmů všech dob:

Pán prstenů: Společenstvo prstenu - \$870,8 (17. místo)
Pán prstenů: Dvě věže - \$925,3 (9. místo)
Pán prstenů: Návrat krále - \$1 119,1 (2. místo)

Zdroj: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>

³

rok	film	rozpočet:	tržby:	rok	film	rozpočet:	tržby:
2003	Peter Pan	100 mil \$	121 mil \$	2007	Zlatý kompas	180 mil \$	372 mil \$
2004	Řada nešťastných příhod	140 mil \$	209 mil \$	2007	Hvězdný prach	70 mil \$	132 mil \$
2005	Narnie: Lev, čarodějnice a skříň	180 mil \$	745 mil \$	2008	Kronika rodu Spiderwicků	90 mil \$	162 mil \$
2006	Eragon	100 mil \$	239 mil \$	2008	Narnie: Princ Kaspian	200 mil \$	419 mil \$
2006	Faunův labyrint	19 mil \$	83 mil \$	2009	Kletba měsíčního údolí	27 mil \$	42 mil \$
2007	Most do země Terabithia	50 mil \$	136 mil \$	2009	Městečko Ember	55 mil \$	17 mil \$
2007	Probuzení tmy	50 mil \$	31 mil \$	2009	Inkoustové srdce	60 mil \$	62 mil \$

Zdroj: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>

Tyto fantasy filmy pro děti považuji za zástupce subžánru fantasy, který pro potřeby této práce pojmenovávám dětská fantasy.

John Clute a John Grant v knize *The Encyclopedia of Fantasy*⁴ uvádějí jako základní rozpoznávací prvky žánru fantasy přítomnost magie a boj dobra se zlem. Literární předlohy snímků, které v této práci analyzuji, zahrnují do dvou subžánrů⁵: high fantasy a contemporary fantasy.

High neboli vysoká fantasy zobrazuje epický boj dobra se zlem, protagonistu vedou morální cíle, nikoli osobní prospěch. Jedná se například o trilogii *Pán prstenů*, *Letopisy Narnie* či trilogii *Jeho temné esence*. Contemporary neboli současná fantasy se odehrává ve skutečném světě, kde v utajení žijí kouzelné bytosti. Jako zástupce se uvádí série o Harrym Potterovi.

Výše zmíněné dělení považuji za nefunkční, protože neuvažuje rozdíly mezi vysokou a současnou fantasy pro dospělé a pro děti. Jedním z cílů mé práce bude pojmenovat tyto rozdíly. Vyplývají z mnoha aspektů filmu – typ protagonisty, stylistické prostředky, významová rovina, pojetí vztahu mezi současným a fantastickým světem. Ian Wojcik-Andrews v knize *Children's Films* uvádí: „Stejně jako v kanonickém díle dětské literatury v Lewisových *Letopisech Narnie*, určující charakteristikou dětského filmu nebo dětské kultury obecně je přítomnost alternativního světa. [...] Protagonista v dětských filmech je často dobrovolně či nedobrovolně transportován na jiné místo, z kterého musí uniknout, aby se dostal domů. V *Čaroději ze země Oz* (1939) je Dorothy přenesena z nudného černobílého Kansasu do barevné země Oz. Přílet E.T. ve filmu *E.T. – Mimoszemšťan* (1982) ustanoví přítomnost alternativního světa ve vesmíru. V *Jumanji* (1996) magická desková hra přenáší děti do džungle.“⁶ Většina analyzovaných snímků podporuje platnost tohoto tvrzení. Protagonisté dětské fantasy se zpravidla dostanou ze skutečného světa do říše fantazie a na konci snímku se vrací zpět.

Andrews dělí dětskou fantasy⁷ na vizuální, akční snímky se superhrdiny jako např. série *Star Wars* *Epizoda 1: Skrytá hrozba* (1999) či *Power Rangers* (1995) a na napínavé, krvavé, teenagerovské horory, např. *Věškot* (1996), *Tajemství loňského léta* (1997). Nesouhlasím se zahrnutím žánrových snímků sci-fi a hororu do dětské fantasy. Andrews jednoduše nemohl

⁴ CLUTE, J., GRANT, J.: *The Encyclopedia of Fantasy*. 2. vydání. New York: St. Martin's Griffin, 1999.

⁵ Výčet dalších subžánrů literární fantasy: Bangsian fantasy, Hrdinská fantasy, Alternativní historie, Temná fantasy, Meč a magie, Komická fantasy, Science fantasy, Historická fantasy, Mýtická fantasy, Keltská fantasy, Steampunk, Wuxia fantasy, Romantická fantasy, Urban fantasy.

⁶ ANDREWS, I. W.: *Children's Films. History, Ideology, Pedagogy, Theory*. New York: Garland Publishing, Inc., 2000. S. 10.

⁷ Tamtéž, s. 161.

ve své kategorizaci uvažovat snímky, o kterých píše v této práci, jelikož kniha *Children's Films* vyšla v roce 2000.

Hlavním cílem této diplomové práce je vymežit subžánr dětské fantasy. Práce směřuje k formulování tezí, které snímky dětské fantasy odliší od filmů jiných žánrů, především od příbuzných žánrů pohádky a fantasy pro dospělé.

Seznámil jsem se s kontextem žánrové teorie 80. a 90. let dvacátého století. Za hlavní teoretický zdroj jsem vybral revizionistickou teorii Ricka Altmana prezentovanou postupně v článku *A semantic/syntactic approach to film genre*⁸ a později především v publikaci *Film/Genre*⁹. K formulaci stěžejních charakteristik dětské fantasy pomocí tezí jsem se inspiroval Altmanem, který rovněž ve *Film/Genre* shrnuje hlavní myšlenky jednotlivých kapitol v tezích.

Jako metodologii jsem zvolil Altmanův sémanticko/syntakticko/ pragmatický přístup k analýze žánru. Z důvodů, které podrobně vysvětlím v teoretické části práce, jsem z něj vypustil pragmatickou část. Rick Altman v žádné ze svých prací neaplikuje sémanticko/syntaktický přístup na filmy subžánru dětské fantasy. Proto jsem jeho metodologii upravil pro analýzu dětské fantasy zvolením kategorií, které jsem přizpůsobil rozebíraným snímkům. Jednotlivé zástupce dětské fantasy mezi sebou komparuji v těchto kategoriích: kouzelná prostředí, bytosti a předměty, vztah mezi říší fantazie a skutečným světem, stylistické prvky, narativní stavba, charakteristika protagonisty a jeho vztah ke kolektivu, vztah dobra a zla, významová rovina a inspirace z jiných žánrů. Volbu kategorií zdůvodňuji rovněž v teoretické části práce.

Práce se zabývá pouze snímky natočenými po roce 2001 v americké produkci či koprodukcii. Rok 2001 jsem jako předěl zvolil kvůli premiérám Harryho Pottera a Pána prstenů, které zapříčinily vzestup počtu dětských fantasy. K omezení na americkou produkci došlo kvůli rozsahu práce, a protože evropské ani jiné národní kinematografie kvůli vyšší rozpočtů netvoří mnoho konkurenceschopných dětských fantasy.

Ačkoli všechny analyzované filmy vychází z literárních děl, rozhodl jsem se teoretické úvahy o adaptaci ve své práci omezit, protože jsem dětské fantasy ze zorného úhlu adaptačních teorií rozebíral ve své bakalářské práci na téma *Vývoj a proměny adaptace v sérii filmů o Harrym Potterovi*. V kapitolách o prvních čtyřech snímcích potterovské série do jisté míry z bakalářské práce vycházím. Problémům adaptace se věnuji pouze v případě,

⁸ ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. *Cinema Journal*, 1984, 23/3: s. 6-18; přetištěno v *Film Genre Reader II*. Barry Keith Grant (ed.) Austin: University of Texas Press, 1995(1984), s. 26-40.

⁹ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1st edition. Londýn : British Film Institute, 1999.

že se závažným způsobem vztahují k významové interpretaci. Stává se tak především v rozbořech náboženské alegorie v Letopisech Narnie a Zlatém kompasu.

V oblasti literatury a pramenů jsem vycházel z již zmíněných prací Ricka Altmana, Iana Wojcik-Andrewse, Johna Cluta a Johna Granta. K poznání teorie adaptace jsem využil článek Alicije Helmanové Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl¹⁰ a knihu Briana McFarlena Novel to Film¹¹. Pro významovou a kontextuální interpretaci předloh jsem pracoval s přehlednou historií britské fantasy literatury pro děti From Alice to Harry Potter¹² od Colina Manlova. Ikonografické prvky žánru fantasy jsem převzal z knihy Writing the Fantasy Film¹³ autora Sable Jaka, která je určena scenáristům fantasy filmů.

Jedinou odbornou kritickou recepcí analyzovaných snímků v esejistické formě jsem našel ve sbírce esejů Fantasy Fiction into Film: Essays¹⁴ editorů Leslie Stratynérové a Jamese Kellera. Ani z této publikace jsem nemohl čerpat ve větší míře, protože je zaměřena na konkrétní adaptace¹⁵. Z mých patnácti analyzovaných snímků zmiňuje pouze jeden – Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň.

Uspokojivé akademické literatury o tomto fenoménu jsem více nenalezl¹⁶. Pro snímky Eragon a oba díly Letopisů Narnie byly vydány oficiální průvodce po natáčení¹⁷, které ale lze považovat pouze za zdroj méně podstatných produkčních informací. Podobně si stojí prameny v podobě dokumentárních snímků a interview s filmaři či herci z DVD jednotlivých filmů či z internetových zdrojů.

Pro faktografické informace o zmíněných filmech v práci využívám mezinárodní filmovou databázi imdb.com. Pro obecné informace zejména o sémantických prvcích (například mytologických bytostech) pracuji s anglickou verzí veřejné internetové encyklopedie na wikipedia.org.

¹⁰ HELMANOVÁ, A.: *Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl*. In: Sborník filmové teorie 3: Tvořivé zrady. Ed. Petr Mareš aj. Praha: Národní filmový archiv 2005, s. 133-144.

¹¹ MCFARLANE, B.: *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996.

¹² MANLOVE, C.N.: *From Alice to Harry Potter: Children's Fantasy in England*. London: Cybereditions, 2003.

¹³ JAK, S.: *Writing the Fantasy Film: Heroes and Journeys in Alternate Realities*. Michael Wiese Productions, 2004.

¹⁴ STRATYNER, L., KELLER, J.R.: *Fantasy Fiction into Film : Essays*. Jefferson: McFarland, 2007.

¹⁵ V knize Fantasy Fiction into Film: Essays jsou analyzovány tyto snímky: Pán prstenů: Společenstvo prstenu (2001), Dvě věže (2002), Návrat Krále (2003). Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (2005), Karlík a továrna na čokoládu (2005), Howlův kráčeující hrad (2004), Hledání Země Nezemě (2004), Čaroděj ze země Oz (1939), Polární expres (2004), Mary Popins (1964), Magická posedlost (1998).

¹⁶ Hledal jsem v souhrnné databázi všech českých knihoven a na renomovaném serveru pro anglofonní literaturu www.amazon.com.

¹⁷ MOORE, P.: *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň. Oficiální ilustrovaný průvodce filmem*. Přel. Veronika Volhejnová. Praha: Mladá Fronta, 2006.

MALIK, E.: *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. The Official Movie Illustrated Companion*. Londýn: HarperCollins Children's Books, 2008.

COTTA VAZ, M.: *Kniha o filmu Eragon*. Přel. Olga Zumrová. Havlíčkův Bord: Fragment, 2006.

S kritickou recepcí analyzovaných snímků jsem se seznámil prostřednictvím rozcestníku metacritic.com, který poskytuje množství odkazů na filmové recenze publikované na webových stránkách amerických novin a časopisů. K těm odborněji zaměřeným patří: Variety, Slate, Salon a New York Magazine. V práci jsem se ale rozhodl nevyužívat citace z těchto recenzí, protože jejich povětšinou obecné pojetí nekoresponduje se zaměřením mé práce. Navíc prezentují teze, které nejsou dostatečně vyargumentovány. Omezují se pouze na bulvární informace o herectví, či na subjektivní popis dojmů autora recenze. V téměř žádné z nich jsem nenalezl přínosné úvahy o žánru dětské fantasy.

II.) Teoretická část

1. Teorie žánru

a) Termín žánr v rozdílných diskurzích

Výraz „genre“ pochází z latiny a původně znamenal „druh“ nebo „třídu“. Termín žánr představuje distinktivní a specifický druh textu. Užívá se v rétorice, v literární teorii, ve filmu a médiích a nově i v lingvistice. V oblasti kinematografie je žánr užíván k označení určité skupiny filmových děl, která sdílejí formální, tematické a estetické znaky.

V diváckém diskurzu laici označují filmy žánrovými nálepkami¹⁸ na základě svých předchozích zkušeností s kinematografií. Nepoužívají žádnou kodifikovanou klasifikaci, mnohdy si obecně přijímané termíny sami modifikují, přesto filmy třídí žánrovými nálepkami takřka automaticky.

V oblasti filmové teorie koncept žánrů patří mezi koncepty problematické a nestabilní. Neexistuje obecně platný systém žánrové klasifikace, existují ale různé postupy, které se o něj pokoušejí. „Většina teoretiků se shodne na žánru jako systému konvencí. Dále se ale rozbíhají v rozmanitosti nabízených definic a přístupů, které často vycházejí z rozdílných rysů žánru – styl, námět, publikum, sociální funkce, estetická funkce, industriální funkce.“¹⁹

Nesoulady v definici žánru pocházejí z rozdílnosti diskurzů, v kterých je žánr nahlížen. Termín žánr s jiným významem používají filmoví kritici a teoretici, s jiným producenti a distributoři a s jiným diváci²⁰. V této práci uvažuji analyzované snímky v rámci diskurzu filmových teoretiků, který specifikují v následující kapitole.

¹⁸ Například česko-slovenská filmová databáze hojně užívaná nejen filmovými laiky nabízí pro žánrovou klasifikaci filmů následující nálepky: Akční, Animovaný, Dobrodružný, Dokumentární, Drama, Erotický, Experimentální, Fantasy, Film-Noir, Historický, Horor, Hudební, IMAX, Komédie, Krátkometrážní, Krimi, Loutkový, Muzikál, Mysteriózní, Podobenství, Poetický, Pohádka, Povídkový, Psychologický, Publicistický, Reality-TV, Rodinný, Romantický, Sci-fi, Soutěžní, Sportovní, Talk-show, Thriller, Válečný, Western. Toto fansinovské členění například nerozlišuje mezi žánrem filmu (western, fantasy), druhem filmu (krátkometrážní, celovečerní, povídkový) či jeho obecnou kategorií (animovaný, dokumentární). Míchání televizních a filmových žánrů je způsobeno částečným zacílením databáze na oblast televizních pořadů. Zdroj:

<http://www.csf.d.cz/tabulky/>

¹⁹ Kompilativní texty katedry filmových studií FF UK: Film a žánr. *Historické nastínění vývoje konceptu*. Dostupný z WWW: <<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf>>.

²⁰ KFS FF UK: Film a žánr. *Historické nastínění vývoje konceptu*.

b) Vývoj žánrové teorie ve 20. století²¹

Filmová žánrová teorie ve svých počátcích do značné míry vychází z literární teorie. Filmoví teoretici si půjčují termíny např. z Aristotelovy Poetiky a z mnohých dalších autorů z dlouholeté historie literární teorie. Navazují na strukturalistický rozbor Vladimíra Proppa z Morfologie pohádky, či na přístup Northropa Frye z Anatomie kritiky, který pro svou žánrovou klasifikaci využívá analogii s členěním mytologie a Jungovu teorii archetypů. Teprve v 80. letech se filmová žánrová teorie výraznějším způsobem emancipuje.

V Americe první žánrové filmy vznikají kolem roku 1900.

Už roku 1907 Georges Méliés vyčleňuje čtyři základní filmové pohledy: přírodní (přirozený) pohled pro scény z obyčejného života, vědecký pohled pro snímky věnované anatomii nebo pohybu zvířat, komponované subjekty pro filmy s herci a tzv. transformační pohledy, které coby zárodek fantastických žánrů představují hlavní oblast Meliésovy činnosti, např. Cesta na měsíc.

Ve 20. a 30. letech došlo v rámci hollywoodského studiového systému ke vzniku cyklů filmů, z nichž se ustálily majoritní žánry: groteska a komedie, taneční a hudební filmy, detektivky, gangsterky a western, psychologická a mravoličná dramata, fantastické a hrůzostrašné filmy.

První eseje o žánrech vydávali ve 40. a 50. letech Robert Warshaw (western a gangsterský film) a André Bazin (western). Ještě se ale nejedná o systematické teorie.

V 50. letech vznikla autorská teorie²², která se zaměřuje na jednotlivé tvůrce, a jako její protipól se objevila teorie žánrová. Autoři píší v rámci žánrové teorie se snažili zařadit populární filmové produkty hollywoodského systému do akademického diskurzu. Pokoušeli se zbavit žánrový film pejorativních konotací populární kultury a legitimizovat ho jako plnohodnotné umění²³.

²¹ Při vypracovávání této kapitoly jsem čerpal informace z následujících zdrojů:

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1st edition. Londýn: British Film Institute, 1999. S. 1-29

CHANDLER, Daniel. *An Introduction to Genre Theory: The problem of definition* [online]. 7. 5. 2000

[cit. 2009-09-24]. Dostupný z WWW: < <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre1.html>>.

Kompilativní texty katedry filmových studií FF UK: Film a žánr. Historické nastínění vývoje konceptu.

Žánrový systém. Konkrétní žánry. Dostupný z WWW: <<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf>>.

NEDVÍDEK, Jiří. *Žánrové proměny ve filmové tvorbě Jindřicha Poláka*. Kap. *Žánry v hraném filmu*.

Magisterská diplomová práce, Filozofická fakulta UP v Olomouci. Olomouc: 2005. S. 13-18.

²² Autorskou teorii propagoval v 50. letech filmový kritik Andrew Sarris. Autorské filmy odrážejí osobní kreativní vizi režiséra nebo producenta. Autorská teorie měla masový dopad na filmovou kritiku poté, co byla obhajována francouzským filmovým režisérem Francoisem Truffautem. Autorská metodologie analýzy filmu je asociována s publikační činností významného filmového periodika Cahiers du Cinema v šedesátých letech.

²³ S tímto záměrem se kryje i jeden z cílů této magisterské diplomové práce. Oprostit fantastické snímky pro děti od pejorativních soudů kritizujících jednak odtržení od reality typické pro žánr fantasy a jednak zaměření na dětskou cílovou skupinu a pokusit se legitimizovat jejich uměleckou hodnotu.

Autorská teorie od 60. let ustupovala formálněji založeným teoriím strukturalismu, sémiotice a zkoumání ideologie. Žánr byl nahlížen jako novodobý mýtus, který vznikl v dominantní ideologii, kterou zároveň odrážel. Pro tuto práci jsou ale důležitější žánrové teorie vycházející ze strukturalismu²⁴.

Stěžejním termínem strukturalistického přístupu k žánru je termín ikonografie, pocházející z historie umění. Ve filmové teorii jej používá teoretik Erwin Panoffsky, který v článku *Styl a médium ve filmu*²⁵ vymezuje pomocí ikonografie první žánry vzniklé po roce 1900. Ikonografie představuje množinu vizuálních znaků, které fungují jako zkratka k identifikování určitého žánru, např. laserová zbraň patří do sci-fi, unesený dostavník do westernu a meč s magickými vlastnostmi do fantasy. Některé žánry ovšem neumožňují tak snadnou identifikaci žánrových prvků – např. komedie. Nicméně fantasy patří mezi žánry, v kterých můžeme identifikovat ikonografické prvky velmi zřetelně.

Strukturalistický přístup k filmovým žánrům vychází z předpokladu, že film je ovlivňován kulturně-společenským kontextem, v kterém vzniká. Tyto systematické vazby mezi jednotlivými sémantickými prvky zkoumá přístup syntaktický. Oběma přístupům a jejich sloučení, které provedl Rick Altman ve své teorii, se budu detailněji věnovat v následující kapitole. Ačkoli je užívání termínu žánru velmi časté v diváckém diskurzu a – jak ukázal předchozí výčet přístupů – i v diskurzu teoretickém, najdou se teoretici, kteří ke konceptu žánru přistupují skepticky. David Bordwell tvrdí, že: „teoretici nenavrhlí soudržnou a logickou mapu systému žánrů a žádná přesná definice jednotlivých žánrů se nevězila [...] a žádný vyloženě jasně odvozený soubor pravidel nemůže vysvětlit žánrové seskupování.“²⁶

V druhé polovině 90. let se úvahy o žánru posunuly na další úroveň v rámci historizujícího teoretického směru, který s sebou přináší odklon od textu k co možná nejširšímu kontextu, zahrnujícímu faktory politické, sociální a industriální. Rick Altman označuje tento přístup jako pragmatický. Žánr je uvažován jako průsečík navzájem se ovlivňujících skupin producentů a jednotlivých skupin diváků, kteří žánr rozebírají mezi sebou např. prostřednictvím internetových blogů.

²⁴ Strukturalismus analyzuje komplexní systém pomocí rozboru jeho částí, které jsou v systému vzájemně provázány. Kořeny strukturalismu můžeme najít v lingvistice v postavě Ferdinanda de Saussure. V českém prostředí je velmi významný Pražský lingvistický kroužek a jeho klíčoví lingvisté Jan Mukařovský a Vilém Mathesius. Strukturalisté vycházeli z teze, že každé umělecké dílo má strukturu, která ovlivňuje funkci každého prvku v rámci celku. Strukturalismus se stává základem jiných směrů, např. ruského formalismu (Vladimír Propp: *Morfologie pohádky*).

²⁵ PANOFFSKY, E.: *Styl a médium ve filmu*. Iluminace, 1991, č.1, s. 26–42.

²⁶ BORDWELL, D. *Making Meaning*. Cambridge: Harvard University Press, 1989. S. 147.

c) Teze týkající se konceptu žánru v teoriích 80. – 90. let 20. století

Rick Altman v druhé kapitole své knihy *Film/Genre* formuluje deset tezí, které shrnují názory na koncept žánru z nevlivnějších článků a studií žánrové teorie posledních dvou dekád 20. století. Tato práce přijímá jeho metodologii, a proto považuji za vhodné představit stanoviska, které Altmanova revizionistická teorie podporuje či vyvrací²⁷. Těchto deset tezí zároveň poskytne stručný přehled základních závěrů teoretického uvažování o konceptu žánru v daném časovém období.

1) *Žánr zahrnuje několik významů.*

Žánr jako schéma programuje film coby průmyslový produkt studia.

Žánr jako struktura, podle které filmaři točí jednotlivé filmy.

Žánr jako nálepka představuje důležitou kategorii pro komunikaci mezi distributorem a divákem.

Žánr jako smlouva, která divákovi zaručí, že od žánrového filmu dostane přesně to, co očekává.

2) *Žánry jsou definovány filmovým průmyslem a rozpoznány masovým publikem.*

Žánr utváří kolektivní odpověď publika, zda má či nemá zájem o konkrétní produkt. Studio se této odpovědi přizpůsobí a snaží se vyrábět komerčně úspěšné produkty. Žánry vznikají ze vzájemné interakce mezi publikem a filmovými studii.

3) *Žánry mají jasné a stabilní hranice.*

Žánroví teoretici zpravidla pracují jen s žánrově čistými snímky, proto provádějí selekci určitého korpusu snímků a ignorují hybridy. Vycházejí z předpokladu, že každý žánrový film zobrazuje stejná či podobná základní témata daného žánru a přejímá domluvené žánrové struktury.

4) *Jednotlivé filmy celistvě a permanentně náleží k jedinému žánru.*

Přestože filmy mohou zahrnovat několik různých formálních postupů (různé druhy svícení, různé druhy snímání zvuku, natáčení v ateliérech či exteriérech), zpravidla náleží k jednomu jedinému žánru. Někteří žánroví teoretici odmítají příslušenství filmu k více než jednomu žánru.

5) *Žánry jsou transhistorické kategorie.*

Teoretici v rámci synchronního přístupu vydělí konkrétní film z proudu místa a času a umístí jej do bezčasého prostoru k ostatním snímkům. Z transhistorické povahy žánru

²⁷ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1st edition. Londýn: British Film Institute, 1999. S. 13-29

vychází spekulace, že existují jednotlivé filmy či skupiny filmů, které jsou považovány za prototypy ustanovující esenci celého žánru.

6) *Žánry podstupují předvídatelný vývoj.*

Žánrové snímky pravidelně opakují určité strategie. Žánrové snímky mají být podobné, ale mají se zároveň lišit. „Nechceme vidět znovu a znovu ten samý film, jen tu samou formu.“²⁸ Teoretici metaforicky přirovnávají žánr k životnímu cyklu. Žánr je objeven, nastává sebeuvědomění, poté přichází sebezničení způsobené znučením publika z opakování. Další metafora přirovnává žánr k vlaku, který uhání kupředu, ale jen v přesně daných kolejích.

7) *Žánry jsou lokalizovány v příslušném tématu, struktuře a korpusu filmů.*

Žánry se nacházejí v konkrétní skupině filmů, které sdílejí téma a strukturu. Například Hvězdné války mají některé prvky struktury westernu, ale nebyly do tohoto žánru zařazeny, protože se liší tematicky.

8) *Žánrové filmy sdílejí jisté fundamentální charakteristiky.*

Některé charakteristiky sdílejí nejen žánrové snímky, ale hollywoodské filmy obecně, například princip dualismu. Šerif proti desperátovi ve westernu, americký generál proti japonskému ve válečném filmu, lidský hrdina proti monstru v hororu.

9) *Žánry mají buď rituální, nebo ideologickou funkci.*

U žánrových filmů s rituální funkcí je publikum spolutvůrcem žánru. Narativní filmy divákům nabízejí různá řešení jejich problémů.

Filmy s ideologickou funkcí jsou prostředkem, jak může vláda působit na občany. Diváci akceptují podsouvaná řešení.

10) *Filmoví kritici jsou distancováni od publika.*

Filmový kritik pozoruje a komentuje účinky studiových produktů na publikum ze své pozice mezi publikem a studiovým průmyslem.

Podle Altmana se tyto teze slučují v překvapivě koherentní výstup, jehož průzračností prý filmová žánrová teorie dokonce zastíní tu literární.

Filmový průmysl dle reakcí publika produkuje jasně ohraničené žánry, jež vydrží díky schopnosti uspokojit divácké potřeby. Mění se předvídatelným způsobem, ale udržují si fundamentální podobnost. Z nadhledu a mírného odstupu kritiků mají žánry někdy funkci rituální, jindy ideologickou. Tradiční pohled na žánr připomíná úhledně zabalený balíček. Altman se v dalších kapitolách své knihy pokouší dokázat, že samotná koherence těchto tezí je přinejmenším podezřelá.

²⁸ WARSHOW, Robert. *The Immediate Experience*. New York: Atheneum, 1974. S. 147

2. Filmový žánr podle Ricka Altmana

a) Revize žánrových teorií

1. Zdroje žánrových snímků

Žánroví teoretici se domnívají, že filmové žánry vznikají převzetím ze zdrojů mimo kinematografii, např. z literatury. Filmové studio inspirované literárním zdrojem natočí film, který začne být považován za žánrový prototyp, a další žánrové snímky se do něj odvíjejí. V případě westernu teoretici považují za zdroj šestákové romány a za žánrový prototyp snímek *Velká železniční loupež*²⁹.

Altman namítá, že žánrový film si nepůjčuje pouze z jednoho zdroje, ale náhodným způsobem mixuje prvky z několika navzájem odlišných zdrojů. Dále dokazuje³⁰, že *Velká železniční loupež* nebyla svými současníky vnímána jako western, a že vyvolala vlnu filmů o zločinu, nikoli westernových filmů.

Analogicky k Altmanovým tvrzením o westernu považují za chybné hledat zdroje žánru dětské fantasy pouze v dětské fantastické literatuře. Dětská fantasy čerpá také z nesourodé řady filmových zdrojů.

Rovněž by se dopustil omylu ten, kdo by považoval snímek *Harry Potter a Kámen mudrců* za žánrový prototyp, z kterého čerpají všechny ostatní filmy. Řada snímků navazuje na jiné zdroje, např. na trilogii *Pán prstenů* (2001–2003) – *Letopisy Narnie*, *Eragon*. Snímky subžánru dětské fantasy se rozhodně neobjevily až po roce 2001, čemuž se budu věnovat v kapitole „Stručný přehled dětských fantasy ve 20. století“. I tam je možné hledat zdroje, například *Most do země Terabithia* (2007) tematicky navazuje na *Nekonečný příběh* (1984).

2. Filmová studia a jejich přístup k žánru z hlediska propagace filmů

Jedna z tezí žánrové teorie tvrdí, že žánry utváří filmový průmysl v interakci s publikem. Teoretici se domnívají, že filmová studia v období klasického Hollywoodu programově vytvářela žánrové snímky, aby lákala do kin diváky na konkrétní žánr.

Altman zkoumal plakáty studiových snímků z 30. let³¹, animovaných filmů studia Walta Disneyho z 90. let a trailery na blockbustery z 80.–90. let³². Zjistil, že v propagaci

²⁹ *Great Tarin Robbery*. Režie: Edwin S. Porter. Rok: 1903.

³⁰ ALTMAN, s. 34.

³¹ ALTMAN, s. 37-42.

³² ALTMAN, s. 102-104.

filmů se žánrové nálepky, které by jasně identifikovaly jediný žánr, téměř vůbec nevyskytují, což platí pro klasický i pro nový Hollywood. Altman tyto propagační strategie vysvětluje poukázáním na možnou negativní funkci přesného žánrového vymezení³³. Někteří diváci ze zásady nenavštěvují snímky, jež jsou klasifikovány žánry, které jim nevyhovují. Nezřídka hraje svoji roli gender. Například muži se vyhýbají plačtivým melodramatům, ženy krvavým válečným snímkům. Filmová studia ve své propagaci zapojují strategie, které mají cílovou skupinu co nejvíce rozšířit a nikoli naopak snižovat zařazením snímku do jednoho konkrétního žánru. Propagace často připomíná předchozí úspěšný snímek daného studia či předchozí dílo režiséra nebo účast některé herecké hvězdy.

Stejně propagační přístupy filmových studií lze nalézt i u snímků subžánru dětské fantasy³⁴. Trailer studia New Line Cinema propagoval Zlatý kompas s přímým vizuálním odkazem³⁵ na trilogii Pán prstenů, dřívější dílo New Line. V roce 2010 studio 20th Century Fox uvede nový film Chrise Columbuse Percy Jackson a Olympiané: Zloděj blesku³⁶. Trailer jej propaguje jako další film režiséra filmů Harry Potter a Kámen mudrců a Harry Potter a Tajemná komnata.

Žádná z propagačních strategií snímků analyzovaných v této práci nepoužívá žánrové označení dětská fantasy. Studia takto postupují nejspíše proto, aby z cílové skupiny nevyloučila dospělé diváky nebo diváky s negativním chápáním žánru fantasy.

3. Filmové cykly

Podle Altmana³⁷ studia v období klasického Hollywoodu hledala spíše filmové cykly, poskytující model asociovaný s jedním konkrétním studiem. Studio vytvoří cyklus filmů, který variuje, dokud diváky zajímá, potom se část cyklu osamostatní a vzniká žánr. Cykly byly charakterizovány na plakátech pomocí substantiv s přívlastkem. Některé

³³ ALTMAN, s. 110-113.

³⁴ Do obrazové přílohy práce jsem umístil od každého z analyzovaných snímků dva plakáty, aby bylo možné porovnat propagační strategie jednotlivých studií. Na žádném z plakátů se nenachází označení žánru snímku.

³⁵ Trailer zahajuje obraz padajícího prstenu, který se změní ve Zlatý kompas doprovázený textem: „V roce 2001 vám New Line Cinema otevřelo cestu do Středozeemě. V prosinci vás vezme na další epickou výpravu.“ Trailer se drží sémantických prvků magického předmětu, proroctví o jedinečnosti protagonistky, představitelů zla posedlých inkvizicí a kacířských vizí jiných světů. V textu dále propaguje už pouze jména četných hereckých hvězd. Ani slovo o tom, že se jedná o dětskou fantasy podle knižní předlohy Philipa Pullmana.

Trailer ke zhlédnutí na: <http://www.youtube.com/watch?v=2vMmf8YALbc>

³⁶ Jedná se o pětidílnou knižní sérii spisovatele Ricka Riordana, která tvoří americký protipól Harryho Pottera. První kniha Zloděj Blesku kopíruje množství motivů od J. K. Rowlingové. Knihy se přesto staly velmi populárními, jelikož svižným způsobem mísí antickou mytologii a americkou popkulturu. V roce 2010 do subžánru dětské fantasy možná vstoupí další úspěšná série. Trailer ke zhlédnutí na:

<http://www.youtube.com/watch?v=SGITXIELXXE>

³⁷ ALTMAN, s. 49-68.

přívlastky se později emancipovaly a vytvořily žánry, např. westernová komedie či westernová romance ---> western.

Nesouhlasím, že tento lingvistický postup je natolik obecně platný, jak Altman naznačuje. Základy žánru dětské fantasy skutečně můžeme spatřit ve fantastických muzikálech jako např. Čaroděj ze Země Oz (více příkladů v kapitole o dětských fantasy ve 20. století). Tyto zdrojové snímky jsou ale tvořeny různými studiemi během celého období klasického Hollywoodu a žánr dětské fantasy získává konkrétní obrysy až v 80. a 90. letech a především v analyzovaném korpusu snímků po roce 2001. Časová prodleva vyvrací Altmanův lingvistický postup přeměny přívlastků u cyklů na samostatné žánry.

Nicméně pokud chápeme cyklus jako sérii filmů se stejným protagonistou, tak i v současnosti velká studia preferují série. Studio Warner Brothers opakovaně profituje na sérii filmů o Harrym Potterovi. Studio Walta Disneyho chystá třetí Letopisy Narnie. Studio New Line Cinema se po Pánovi prstenů pokoušelo Zlatým kompasem uvést trilogii Jeho temné esence. Studio 20th Century Fox neuspělo s trilogií dračích jezdců, která zůstala pouze u nepovedeného snímku Eragon, a tak se pokouší zahájit sérii filmů o Percy Jacksonovi. Velká studia si jako předlohy pro vysokorozpočtové dětské fantasy vybírají rovnou celé knižní série, nejeví příliš zájem o příběhy odvyprávěné jen v jedné knize. Ty vznikají v menších studiích s menším rozpočtem – např. Most do země Terabithia či Probuzení tmy.

4. Tvoření žánrů jako nikdy nekončící proces

Ze shrnujících bodů uvedených v předchozí kapitole jsou nejnějněji vyvratitelné teze o stabilních hranicích žánru, předvídatelném vývoji a o příslušnosti jednotlivých filmů jen k jednomu žánru. Podle Altmana je nutné tvoření žánrů chápat jako neustále se vyvíjející proces. „Žánrový svět funguje jako Jurský park. Každý žánr může být kdykoli zkřížen s jakýmkoli jiným žánrem, který kdykoli existoval. Proces tvoření žánrů nám nenabízí jednu přehlednou tabulku, nýbrž nikdy neukončenou řadu navzájem se překrývajících map. Kdykoli se soustředíme na jednu mapu, všimneme si nové, která se právě rýsuje. Mapa nikdy nemůže být dokončena, jelikož není záznamem minulosti, ale stále fungujícího procesu živé geografie.“³⁸ Citace dokládá, že vývoj žánrových snímků není v žádném případě předvídatelný. Připomíná spíše vodní hladinu při dešti. Jednotlivé žánry vznikají, zanikají a znovu se objevují, při tom se vzájemně ovlivňují a prolínají. Proto

³⁸ ALTMAN, s. 70.

neexistuje žádná všepłatná žánrová klasifikace, protože úkol zachytit tento stále se vyvíjející proces do stálé terminologie se ukazuje být takřka nemožným.

I na žánru dětské fantasy je možné aplikovat metaforu o vodní hladině, na kterou narážejí jednotlivé žánry v podobě dešťových kapek. V první polovině dvacátého století dětská fantasy vzniká ve sloučení s žánrem muzikálu, částečně vychází také z žánru pohádky. Vyvíjí se souběžně s fantasy pro dospělé, kterou je zásadně ovlivněna především díky Jacksonově trilogii Pán prstenů. Jednotlivé snímky v sobě kříží prvky mnohých dalších žánrů, např. komedie, hororu, akčních a dobrodružných filmů, sci-fi atd.

5. Mixování žánrů

Téměř každý hollywoodský film pracuje s mixováním různých žánrů. Důvodem je snaha hollywoodských studií oslovit co nejširší divácké spektrum.

Altman nabízí hned několik důvodů, proč je mixování žánrů snadné³⁹. Populární žánry staví na jednom až dvou snadno rozpoznatelných prvcích. Film nemusí sledovat žánrovou logiku od počátku do konce, aby byl konkrétní žánr rozpoznán. Některé žánrové prvky jsou společné více žánrům.

Žánrový film se skládá z mnoha sémantických a syntaktických prvků. Je možné sloučit prvky různých žánrů do jednoho filmu tak, aby se navzájem překrývaly. Například Harry Potter a Ohnivý pohár slučuje sémantický prvek v podobě kouzelné hůlky jako součást ikonografie žánru fantasy, romantické úsměvné dialogy v souvislosti s Vánočním plesem z žánru romantické komedie a syntaktickou strukturu žánru thriller, kdy hlavní hrdina je lapen v intrikách antagonisty, které pochopí až v závěru.

Podle Altmana se mílí teoretici, kteří se domnívají, že mixování žánrů je produktem až postmoderní poetiky. Altmanova teorie cyklů označených substantivy a přívlastky dokazuje, že křížení různých žánrů bylo zcela běžné už v období klasického Hollywoodu.

Podobný názor zastává ve své studii *Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History* teoretička Janet Staiger⁴⁰. Staiger poukazuje na neoprávněnost kontrastování žánrově čistých filmů klasického Hollywoodu s žánrovými hybridy nového Hollywoodu. Tvrdí, že neexistuje nic takového jako žánrově čistý film. Téměř každý snímek klasického Hollywoodu měl alespoň dvě zápletky, jedna souvisela s daným žánrem,

³⁹ ALTMAN, s. 131.

⁴⁰ STAIGER, Janet. *Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History*. Film Criticism. Volume 22. Issue 1. Přetištěno in: Barry Keith Grant(ed.) *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press, 2003. S. 185-199.

druhou tvořila heterosexuální romance, která film činila atraktivním pro ženskou část publika. Jako typický příklad Staiger uvádí film Casablanca (1942).

Už od dob klasického Hollywoodu je ve filmových studiích běžnou praxí analyzovat úspěšné filmy na jednotlivé prvky a ty dále recyklovat a obměňovat v dalších snímcích. Např. ve snímku Eragon najdeme motivy z Harryho Pottera (pálící jizva), Pána prstenů (láska k nesmrtelné elfce a mnohé další) či z Hvězdných válek Epizody 4 Nová naděje (smrt strýčka, smrt mentora, souboj s nohsledem hlavního představitele zla).

Mixování žánrů považuji za důležitý fenomén. Proto budu u každého analyzovaného snímku brát speciální zřetel na mixování vlivů a prvků z jiných žánrů, přestože se v této práci snažím definovat subžánr dětské fantasy.

6. Sdílení fundamentálních charakteristik

Repetitivní a kumulativní povaha žánrových filmů vyjádřená tvrzením: „Když jste viděli jeden, viděli jste je všechny,“ je platná spíše pro žánrové snímky z období klasického Hollywoodu. Stejně fundamentální konflikty byly řešeny stejnými způsoby. Předvídatelnost oslabovala dojem ze závěrečných scén, např. u gangsterských filmů se zpravidla opakovala smrt gangsterů v závěrečné přestřelce. V období nového Hollywoodu, zvláště pod vlivem postmoderní poetiky, dostoupilo mixování žánrových prvků, úspěšných motivů a originálních nápadů takové míry, že většina žánrových snímků se snaží přijít s něčím, co je bude odlišovat.

Všechny snímky subžánru dětské fantasy, které budu analyzovat, sdílejí pouze omezené množství fundamentálních charakteristik. Například protagonistou je ve všech případech teenager mezi 10 a 18 lety věku, jeho protějškem zpravidla dospělý antagonista zastupující zlo, toužící po absolutní moci nad daným světem. Většinu z nich tedy spojuje tento fundamentální dualistický konflikt dobra a zla společný s pohádkovým žánrem.

V analyzovaném korpusu snímků se vyskytuje množství sémanticko/syntaktických prvků, které jsou společné jen některým z nich. Pro definování těchto podmnožin žánrových snímků budu používat sémanticko/syntaktický přístup Ricka Altmana, který přiblížím a pro potřeby práce upravím v následujících kapitolách.

b) Sémanticko/syntakticko/pragmatický přístup⁴¹

Podle Altmana žánroví kritici v druhé polovině dvacátého století používali k analýze žánru buď sémantický, nebo syntaktický přístup. Zřídka však svůj přístup pojmenovali termíny sémantický nebo syntaktický.

Altman oba přístupy vysvětluje na příkladu westernového žánru, neboť ten spolu s hororem a muzikálem obsahuje velké množství jednoduše rozpoznatelných sémantických prvků i syntaktických vazeb.

Westernové snímky snadno identifikujeme podle opakujících se prostředí (rozestavěné městečko, rudé sklaní útvary na obzoru, divočina, poušť), podle typů postav (drsný kovboj, osamělý šerif, silná, ale něžná žena), podle klíčových scén (přestřelka šerifa s bandou desperátů) nebo podle technických postupů (rychlé travellingové jízdy, záběry z kamerového jeřábu).

Při klasifikaci na základě sémantického přístupu řadíme do stejného žánru snímky, které sdílejí základní stavební bloky: prostředí, typické rekvizity, charakterové typy, klíčové scény, rozpoznatelné záběry či zvukové efekty.

Western vyjadřuje opozici mezi divočinou a civilizací, mezi přírodou a kulturou, mezi minulostí a budoucností, mezi komunitou a jedincem. Do rozestavěného městečka přichází osamělý cizinec, který trpí rozštěpem hodnotových systémů, neboť se v něm prolíná morálka civilizace se schopnostmi desperáta. Honička indiánů s dostavníkem bývá nasnímána v rychlých travellingových jízdách, které střihová skladba kombinuje střídáním pohledu na dostavník a protipohledu na indiány.

Syntaktický přístup sleduje způsob, jakým jsou sémantické stavební prvky organizovány do vzájemných vztahových struktur. Jedná se například o výstavbu zápletky, vztahy mezi postavami a stylistické postupy (střihová skladba, montáže zvuků a hudby). Syntaktický přístup nabízí porozumění skrytých vazeb mezi sémantickými prvky, vyžaduje ale delší a hlubší analýzu.

Sémantický přístup poskytuje nízkou interpretační schopnost. Definice žánru vycházející ze sémantického přístupu Altman nazývá inkluzivní, protože zahrnují široké množství snímků. Například do žánru westernu přiřazují všechny filmy, v kterých je možné

⁴¹ Při vysvětlování Altmanovy metody jsem čerpal z následujících zdrojů:
ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. Cinema Journal, 1984, 23/3: s. 6-18;
přetištěno v Film Genre Reader II. Barry Keith Grant (ed.) Austin: University of Texas Press, 1995(1984), s. 26-34.
ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1st edition. Londýn: British Film Institute, 1999. 88-90, s. 208-210.

nalézt westernovou ikonografií. Dogmaticky užívaný sémantický přístup ovšem může některé snímky, které do žánru zjevně patří, opomenout zařadit⁴².

Syntaktický přístup obětuje širokou aplikovatelnost pro větší interpretační prostor, pro schopnost pojmenovat struktury, které nesou význam. Altman nazývá tyto žánrové definice exkluzivními, protože pracují jen s úzkými skupinami filmů ustanovujícími kánon žánru⁴³.

Tento dualismus mezi syntaktickým a sémantickým přístupem přináší žánrovým teoretikům dilema. Buď se vzdají interpretační schopnosti, nebo široké aplikovatelnosti. Přitom oba přístupy zjevně vykazují vysokou míru komplementarity, proto Altman navrhuje duální sémanticko/syntaktický přístup k filmovému žánru.

Duální přístup umožňuje rozpoznat, že ne všechny filmy náleží k žánru stejným způsobem nebo stejnou měrou. Některé se výraznějším způsobem podílí na utváření žánrové syntaxe, jiné mísí ikonografií jednoho žánru s ikonografií jiného, další vykazují jen některé podobné syntaktické struktury. Sémanticko/syntaktický přístup umožňuje nevylučovat okrajové zástupce žánru oproti těm typickým. S pomocí sémanticko/syntaktického přístupu je možné se vyvarovat některých mylných závěrů (viz teze žánrové kritiky a jejich vyvrácení Altmanovou teorií).

Altman nedefinuje přesně vytyčenou hranici mezi sémantickou a syntaktickou částí přístupu. Někdo může považovat rozdíl mezi diegetickým prvkem v příběhu (typ postavy) a technickým postupem, který diegetické prvky aranžuje (stříhová montáž dospívání postavy) za banální. V některých případech skutečně lze jasně odlišit sémantický prvek od syntaktické struktury, např. sémantickou charakteristikou Harryho Pottera coby cholera a syntaktickým vztahem mezi choleraickým Harrym a netrpělivým Voldemortem.

Sám Altman v některých případech považuje hranici za nejasnou a problematiku zkoumá z textuálního hlediska. Rozlišuje primární význam textového komponentu, který má sám o sobě, a sekundární význam, který vychází ze vztahů mezi ostatními komponenty po jeho začlenění do textu. Dokládá opět příkladem z westernového žánru. Kůň má primární význam jako zvíře, představující dopravní prostředek. Začleněním do westernu však nabývá sekundárního významu coby nositel přírodních hodnot, proti vlaku, nebo chcete-li železnému oři, který představuje zástupce postupující civilizace.

⁴² Sémantický přístup vyznávající žánroví teoretici tvrdili, že film *Bubny víří* (1939) režiséra Johna Forda nepatří mezi westerny, protože se neodehrává v klasickém westernovém prostředí na západní hranici, nýbrž ve státu Pensylvánie. Film *Bubny víří* jinak sdílí veškeré syntaktické struktury westernu a bývá řazen do skupiny tzv. Pensylvánských westernů. Podobné potíže měl sémantický přístup s italskou mutací spaghetti westernu, běžně považovanou za subžánr westernu.

⁴³ V žánru westernu bývají za kanonické filmy považovány např. snímky *Dostavník*, *Můj miláček Klementýna*, *Pátrači*, *Rio Bravo*, *V pravé poledne*.

Altman přichází s dualistickým přístupem v článku *A semantic/syntactic approach to film genre* v roce 1984. O 15 let později v knize *Film/Genre* tento přístup dále rozpracovává a rozšiřuje jej o pragmatickou část.

Sémanticko/syntaktický přístup považuje za užitečný k popsání různých diskurzů, které uvažují o žánrech. Pokládá jej ale za nedostatečný k pochopení vztahů mezi těmito diskurzy.

Za nejrozdílnější považuje diskurz filmových studií a diskurz diváků. Nastiňuje pragmatický komunikační model žánru. Producent natočí film a ten se dostává k různým skupinám diváků. Skupiny diváků komunikují o filmu mezi sebou například prostřednictvím internetu. Filmový průmysl, který je v tomto komunikačním modelu zastoupen producentem, se pokouší o co nejpřesnější analýzu divácké komunikace⁴⁴ formou různých výzkumů, aby dokázal vyrobit pro diváky co nejpřitažlivější produkt.

⁴⁴ Uvedu příklad těchto produkčních zájmů dotažený do extrému. Když se v internetové propagaci dostala k divákům informace o připravovaném akčním snímku studia New Line Cinema *Hadi v letadle* (2006), internetoví fanoušci, fascinováni jednoduchým konceptem obsaženým v názvu, okamžitě na internetovém blogu spustili rozsáhlé diskuze, v kterých mimo jiné vymysleli pro ně klíčovou repliku do úst herecké hvězdy Samuela L. Jacksona. Studio v reakci na filmové blogy spustilo dotázky, v kterých byla scéna s touto replikou opravdu natočena. Napjatě očekávaný snímek ovšem mezi diváky propadl jako podprůměrný, což jen dokazuje malé záruky toho přístupu.

c) Úprava metodologie pro potřeby zkoumání subžánru dětské fantasy

I když souhlasím s většinou Altmanových závěrů, pragmatický koncept považuji za těžko uchopitelný. Teoretik zabývající se tímto přístupem nemůže mít k hodnotné analýze marketingových strategií filmových studií dostatek adekvátních pramenů. Veškeré produkční informace vyvozené z výzkumů v přípravné části snímku, včetně výsledků samotných výzkumů, patří mezi materiály veřejnosti nepřístupné. Studia si často takové informace sřeží natolik pečlivě, že za jejich vynesení hrozí smluvní pokuty.

Altman podporuje tuto část své nové teorie pouze jedním materiálem v kapitole Hollywoodský koktejl⁴⁵. Jedná se o test propagačních kampaní na film Koktejl (1988), který obdržel jako přátelskou službu od svého kolegy ze studia. Pokládám za nemožné dostat se k relevantním materiálům od studií produkcujících dětské fantasy, proto jsem se rozhodl pragmatický přístup ve své práci omezit na několik krátkých úvah o propagaci a studiovém systému, které jsem prezentoval v předchozí kapitole. Analýzy filmů v hlavní části práce povedu pouze v původní verzi Altmanovy metodologie v duálním sémanticko/syntaktickém přístupu.

Z důvodu rozsahu a uchopitelnosti práce není možné u poměrně značného množství rozebíraných snímků analyzovat všechny sémantické prvky a syntaktické struktury. Sám Altman v žádné ze svých úvah o sémanticko/syntaktickém přístupu neuvádí kompletní seznam těchto kategorií. Vždy uvádí pouze výčet příkladů, které se navzájem liší, v článku A semantic/syntactic approach to film genre a v knize Film/Genre.⁴⁶ Altman naznačuje, že konkrétní soubory zkoumaných kategorií se liší u jednotlivých teoretiků podle toho, jaké mantinely si stanoví a jaký žánr zkoumají. Proto jsem se rozhodl selektovat vlastní soubor kategorií a přizpůsobit jej subžánru dětské fantasy.

Nehodlám striktně oddělovat sémantické prvky od syntaktických struktur, neboť v takovém případě bych se dopustil chyby teoretiků, kteří zkoumali žánrové snímky zvlášť buď v sémantickém, nebo v syntaktickém přístupu, s tím rozdílem, že bych prezentoval oba přístupy paralelně. Jak jsem poukázal v předchozí kapitole, Altman sám nedefinuje přesnou hranici mezi sémantickými a syntaktickými prvky. Proto i moje kategorie lze

⁴⁵ ALTMAN, s. 132-139.

⁴⁶ V článku jeho výčet sémantických znaků zní: „podobné znaky (velmi vágní, tím by se daly označit všechny ostatní), postoje, postavy, záběry, lokace, dekorace a podobně“, u syntaktických struktur neuvádí konkrétní příklady. V knize zní výčet sémantických znaků takto: „sdílené zápletky, klíčové scény, typy postav, povědomé objekty (opět těžce uchopitelný vágní pojem), a rozpoznatelné záběry“. V knize uvádí příklady i syntaktických struktur: „struktura zápletky, vztahy mezi postavami a obrazové a zvukové montáže“. Sám Altman tedy některé kategorie definuje velmi vágně, některé dokonce poměrně zmateně. Nechává prostor pro každého, kdo jeho metodologii přijme, aby si kategorie uzpůsobil potřebám svého výzkumu.

rozdělit do tří druhů, nikoli pouze do dvou. Na ty, které zkoumají sémantické prvky či syntaktické struktury a na ty, u kterých se sémantické a syntaktické aspekty prolínají.

Za typicky sémantické prvky považují prostředí (škola čar a kouzel, bitevní pole nebo město elfů), magické předměty (meč, kouzelnická hůlka, dračí vejce) a magické bytosti (draci, elfové, trpaslíci, obři, kentauři). Tyto prvky patří do základní ikonografie žánru a jde podle nich fantasy snadno poznat. Nicméně ještě přesně nevymezují subžánr dětské fantasy. Toto vymezení přichází až s protagonistou.

Ve většině analyzovaných snímků se fantastický svět prolíná se skutečným světem, často prostřednictvím protagonisty, který z reality pochází. V této kategorii se už sémantické prvky – prostředí, bytosti a předměty představující říši fantazie – prolínají do syntaktické struktury – vztah s reálným světem.

Pokud bych při analýze opomněl stylistické prvky, mohl bych zrovna tak srovnávat sémanticko/syntaktické aspekty literárních předloh. Režijní styl je tvořen sémantickými prvky (kamerové postupy - jízdy, jeřáb nebo steadicam či speciální efekty), které jsou pomocí střihové skladby a zvukového mixu skládány do syntaktických struktur.

Většina režisérů natáčí dětské fantasy podle pravidel blockbustera⁴⁷. Blockbuster představuje produkční nadžánrovou kategorii, která více než s obsahem filmu souvisí s produkčními úvahami (výše rozpočtu) a pragmatickými kategoriemi (propagace, volba hereckých hvězd, reakce diváků), které v této práci neuvažují. Termín blockbuster definuje David Bordwell v Dějinách filmu⁴⁸. V jednotlivých snímcích budu komparovat důraz na ohromení diváka pomocí akčních scén se spektakulárními speciálními efekty.

V korpusu vybraných snímků se opakují mnohé narativní postupy, např. chronotop cesty⁴⁹. Proto budu v rámci žánru dětské fantasy komparovat také narativní stavbu, která představuje syntaktickou strukturu, jež propojuje sémantické příběhové epizody. V naraci dětských fantasy pro předávání informací divákovi přes protagonistu slouží mimo jiné postava mentora, která sama o sobě patří mezi sémantické prvky. Ale mentorovy funkce v narativu a jeho vztah s protagonistou už patří mezi syntaktické struktury.

⁴⁷ Termín pochází z oblasti amerického divadla. Označoval hru, která byla tak úspěšná, že konkurenční divadla na tom samém bloku („block“) byla zruinována („busted“). Po úspěchu Čelistí (1975) se blockbuster stal rychle se vyvíjejícím kulturním fenoménem ve filmu.

⁴⁸ Kde je pro tento termín použit český překlad trhák a synonymum megafilm.

THOMPSON, Kristin, BORDWELL, David. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. H. Bendová, J. Bernard, M. Bregant, Z. Holý a další. Praha: Lidové noviny / Akademie múzických umění, 2007. S. 711-713.

⁴⁹ Termín chronotop pochází z literární vědy od Michaila Bachtina. Chronotop je podle Bachtina základní časoprostorová konfigurace narativního uměleckého díla. Chronotop cesty znamená, že příběh postav se odehrává na cestě, která plyne v prostoru (putování fantastickou krajinou) i v čase. Vyskytuje se ještě např. v žánru road movie. PTÁČEK, Luboš. Pojem FILMOVÝ CHRONOTOP. *Cinepur* [online]. 2003, č. 27 [cit. 2009-09-30]. Dostupný z WWW: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=4>>.

III.) Sémanticko/syntaktické analýzy filmů

1. Stručný přehled dětských fantasy ve 20. století

Tato práce vychází z předpokladu, že Harry Potter a Kámen mudrců (2001) není první žánrový snímek dětské fantasy. Filmy obsahující sémantické prvky a syntaktické struktury žánru dětské fantasy vznikaly i v průběhu 20. století.

Za pionýra v této oblasti lze považovat film Čaroděj ze Země Oz⁵¹ režiséra Victora Flemminga z roku 1939. Snímek, který je adaptací knihy *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), mísí žánry muzikálu a dětské fantasy. S analyzovanými snímky má společný rámeček cesty z reálného světa do říše fantazie a zpět. Kouzelný předmět představují střevíčky od hodné čarodějnice. Postava zlé čarodějnice vychází z žánru pohádky, čaroděj podvodník však pohádkové černokněžníky spíše paroduje a postavy strašáka, plecháčka a zbabělého lva se v pohádkách běžně nevyskytují. Nákladný snímek nebyl příliš komerčně úspěšný, ale především díky každoročnímu vysílání v americké televizi od roku 1959 se stal velmi oblíbenou klasikou a pevnou součástí americké popkultury. Prostřednictvím písně „Over the Rainbow“ je na Čaroděje ze země Oz odkazováno v řadě filmů rozličných žánrů⁵², např. v akčním filmu Johna Woo *Tváří v Tvář* (1997) či v animovaném postapokalyptickém sci-fi *9* (2009)

V roce 1953 byl uveden film *5000 prstů pro doktora T.*⁵³ režiséra Roye Rowlanda, který rovněž kombinuje dětskou fantasy s muzikálem. Zápletka se velmi podobá Čaroději ze Země Oz – protagonista Bart uniká do snové říše dr. T., jež je prodchnutá dobovým strachem z atomové války, z které se v závěru vrací zpět do reality. Propadák vešel v patrnost pouze díky tomu, že se jednalo o jediný snímek, ke kterému napsal scénář Dr. Seuss, autor významných knih pro děti *Jak Grinch ukradl Vánoce* (1957) a *Kocour* (1957).

⁵¹ Dívka Dorothy se vydává z farmy v Kansasu do země Oz za duhou, kde potkává strašáka, plecháčka a zbabělého lva (s každým z nich si zazpívá jednu písničku). Společně se vyhýbají zlé čarodějnici ze západu a následují cestu ze žlutých cihel do Emeraldového města, kde se potkávají s podvodníkem, který se vydává za čaroděje ze země Oz. Ve finále Dorothy zjistí, že všechno byl jenom sen a že postavy z čarovné země jsou ve skutečnosti čeledíni na jejich farmě a zlá sousedka.

⁵² Obzvláště pikantní je aluze v Lynchově snímku *Zběsilost v srdci* (1991). Dobrá čarodějnice zasáhne do děje v závěrečném depresivním okamžiku, kdy přiměje protagonistu v podání Nicolase Cage zpívat *Love me Tender* od Elvise Presleyho, díky čemuž promění krimi thriller na postmoderní manifest.

Jako pastische můžeme vnímat dobový odkaz na Čaroděje ze Země Oz ve filmu *Svět zítřka* (2004) režiséra Kerryho Conrana.

⁵³ Chlapec Bart uniká despotickému klavírnímu učiteli do hudebního snu, kde učitel představuje diktátora Terwillikera, který sestrojí tak obrovské piano, že potřebuje Barta a dalších 499 dětských otroků (odtud 5000 prstů v názvu), aby na něj hráli. V závěru piano vybuchne v atomovém výbuchu a chlapec se vrátí do reálného světa, kde unikne i klavírnímu učiteli.

Studio Walta Disneyho uvedlo v roce 1964 muzikál s prvky dětské fantasy Marry Poppins⁵⁴ režiséra Roberta Stevenson. Dětské hrdinové v něm necestují do kouzlené říše, ale kouzla přinášejí přímo do jejich života chůva Marry Poppins. Snímek s dětskou fantasy sdílí sémantické prvky: kouzelné předměty (deštník), kouzelné bytosti (samotná chůva) a některé charakteristiky dětských hrdinů (zpočátku jsou zlobiví a nepořádní). Na úspěch navazoval další film studia Walta Disneyho a režiséra Stevenson Bedknobs and Broomsticks (1971), který rovněž kombinoval hranou akci s animací v rámci žánrů muzikálu a dětské fantasy.

V roce 1971 Nel Stuart režíroval film Willy Wonka a Továrna na čokoládu⁵⁵ podle knihy Roalda Dahla. Továrna zde supluje svět fantazie, kde skřítky Umpalumpové společně s podivínem Wonkou provádějí různé experimenty se sladkými výrobky. I v tomto snímku ještě hrají značnou roli písně, nicméně nebývá řazen mezi muzikály. Snímek některé prvky dětské fantasy obsahuje – chudý chlapec podnikne cestu do kouzelného světa a zase zpátky–, jiným se naopak vymyká – přílišná didaktičnost polepšení rozmazlených dětí míří spíše k pohádkovému žánru. Stuartova verze je omezena dobovými vizuálními konvencemi. Mnoho významů se utápí v barevném kýči. Vyznění remaku Tima Burtona Karlík a továrna na čokoládu (2005) je o dost temnější, i když stále představuje pestrobarevnou přehlídku vizuálních nápadů.

V roce 1984 natáčí režisér Wolfgang Peterson v německo-americké koprodukci snímek Nekonečný příběh⁵⁶ volně podle předlohy Michaela Endeho⁵⁷. Snímek je podle mého názoru z nabízeného výčtu nejbližší dětským fantasy po roce 2001. Stejně jako v nich jeden z protagonistů cestuje do říše fantazie a zpět do skutečného světa. Na rozdíl od nich se tato cesta odehraje až v závěru snímku.

Protagonista Atrey potkává magické bytosti (obřího kamenožrouta, gigantickou želvu, moudré sousoší Sandonorium, přátelského draka Falca či krvelačného vlka Gmorka), užívá kouzelný předmět (náhrdelník Auryn) a bojuje s abstraktním zlem – Nicotou.

Nicota vzniká z lidské neschopnosti fantazírovat, proto představuje kauzální pouto mezi skutečným světem a fantastickou říší. Jeden z nejdůležitějších významů snímků, důležitost představivosti u dětí, pramení ze syntaktického vztahu postavy Bastiena s konfliktem dobra a zla. V závěru Bastien zachraňuje říši zdevastovanou Nicotou pomocí své imaginace.

⁵⁴ Děti s ní zažijí několik magických dobrodružství – odlétají pomocí jejího deštníku na výlet do přírody, kde kolem nich pobíhají ručně animovaná zvířata nebo kolem nich ožívá jejich vlastní pokoj a sám se uklidí.

⁵⁵ Chudý chlapec Charlie objeví v čokoládě zlatou vstupenku na exkurzi do továrny na čokoládu Willyho Wonky. Během exkurze se poučí čtyři sobecké děti a charakterově čistý Charlie se vrátí do skutečného světa jako spoludávatel továrny.

⁵⁶ Chlapec Bastien si vypůjčí podivnou knihu Nekonečný příběh a v ní sleduje příběh mladého válečníka Atreye, který se snaží zachránit říši Fantazie před Nicotou.

⁵⁷ Snímek doprovázely koprodukční a adaptační problémy. Autor Michael Ende tvůrce zažaloval za neochotu změnit název snímku, což požadoval kvůli značnému odklonu od předlohy, docílil však pouze stažení svého jména z úvodních titulků.

Úspěch Nekonečného příběhu znamenal výrobu dvou sequelů, jejichž kvalita ale výrazně klesá⁵⁸. Nekonečný příběh 2 (1989) režiséra George Millera představuje ještě typičtější dětskou fantasy než první díl. Bastien se, tentokrát hned na začátku příběhu, vydává do říše Fantazie, aby ji zachránil před zlem, tentokrát ztělesněným postavou čarodějnice Xaidy. Absolutní zbraň proti ní představuje láska, protože antagonistka nemá srdce. Bastien častěji než v prvním dílu používá kouzelný předmět Auryn, který mu plní přání. Aby se vrátil zpět do skutečného světa, musí skokem do vodopádu překonat svůj strach z výšek. Narativní stavbě Nekonečného příběhu 2 se podobá snímek Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň.

V letech 1988–1990 televizní stanice BBC natočila ve Velké Británii televizní seriál, který adaptoval 4 knihy z Letopisů Narnie spisovatele Cliva Staplese Lewise: Lev čarodějnice a skříň (1988, 6 epizod), Princ Kaspian (1989, 2 epizody), Plavba Jitřního poutníka (1989, 4 epizody) a Stříbrná židle (1990, 6 epizod). Seriál obsahuje téměř stejné sémanticko/syntaktické prvky jako filmy Andrewa Adamsona, které budu podrobně rozebírat v příslušných kapitolách. Stylistické prvky doplácují na nízký rozpočet pramenící z televizního zpracování. Zvířátka představují herci v nedokonalých kostýmech, Aslan je dvoumetrový plyšový lev.

V roce 1996 vzniká film Jumanji⁵⁹ režiséra Joea Johnstona podle předlohy Chrise Van Allsburga. Snímek mixuje žánry dětské fantasy s komedií a dobrodružným filmem. Jedná se o povedený žánrový mix, který si z dětské fantasy půjčuje jen některé prvky – magické nápisy na hře oživující zvířata či téma vyrovnání se se smrtí rodičů.

Tento výčet záměrně opomíjí fantasy, v kterých se nevyskytují dětské hrdinové⁶⁰, či takové filmy, kde jsou prvky subžánru dětské fantasy málo zřetelné.

⁵⁸ Nekonečný příběh 3 (1994) režiséra Petera MacDonalda přinesl úpadek v sémantických (výtvorná podoba známých postav je infantilizována, např. mládě kamenožrouta) i syntaktických prvcích (významová rovina snímku je značně povrchní, nekoná se žádný vývoj postav).

⁵⁹ Sourozenci Peter a Judy hrají deskovou hru Jumanji, která magickým způsobem oživuje zvířata a jiné jevy z deštného pralesa či divokých afrických stepí. Hra vyvrhne Alana Perishe, který v ní byl uvězněn 26 let. Při hře zažijí mnohá dobrodružství (únik před splašeným stádem, souboj s krokodýlem, lvem, pavouky, topení se v tekutém písku). V závěru hru dohrají, čímž všechny její následky zmizí a Alan se vrací zpět do doby svého dětství.

⁶⁰ Například: Sedmá plavba Sindibáda (1958), Iáson a Argonauti (1963), Souboj Titánů (1981), Excalibur (1981), Barbar Conan (1983), Jestřábí žena (1985), Legenda (1985), Velké nesnáze v malé Číně (1986), Highlander (1986), Stříhoruký Edward (1990), Dračí srdce (1996).

2. Série Harry Potter

1. Harry Potter a Kámen mudrců

J. K. Rowlingová v roce 1997 vydala první knihu Harry Potter a Kámen mudrců ze sedmidílné knižní série⁶¹. Columbus zadaptoval základní kámen série velmi věrně až doslovně. Doslovnost přepisu zvýrazňuje nedostatky knihy, především epizodičnost, a zkratky v konstrukci příběhu. Nejedná se ale o pouhou knižní ilustraci. Columbus vytvořil pro dětského diváka působivou podívanou, která představuje funkční expozici série a funguje jako základ v mnoha sémantických i syntaktických vazbách (hudba, mizanscéna, casting).

a) Prostředí, předměty a bytosti v bradavické škole

Snímek začíná v Harryho mudlovském domově – v typicky britském řadovém domě, který reprezentuje reálný svět. Po odhalení kouzelnické identity Harry navštíví kouzelnické obchodní centrum v Příčné ulici, kouzelnické ekonomické centrum – banku Gringottových – a dopravní uzlový bod pro studenty magie – nástupiště 9 a ¾ na Londýnském nádraží King's Cross.

Téměř⁶² celá série se odehrává v bradavické škole čar a kouzel. Pseudogotický hrad obsahuje nejen prostory běžné v britské internátní škole (učebny, velká jídelna, pokoje studentů, ošetřovna), ale i tajemné komnaty a skryše – v prvním filmu místnosti se zkouškami chránícími kámen mudrců.

Magie patří mezi klíčové rozpoznávací prvky pro žánr fantasy. Proto jsou bradavické školní prostory ozvláštněny pomocí kouzel – levitující svíčky a očarovaný strop ve Velké síni, samostatně se pohybující schodiště, famfrpálové hřiště s šestící obručí.

Les je v žánru fantasy často opakovaným a poměrně důležitým prostředím. Zapovězený les ale není zobrazován jako lesy v jiných fantasy (Pán prstenů, Letopisy Narnie). Nejedná se o prostor znázorňující myšlenky o úctě k přírodě, o důležitosti ochrany fauny a flóry. Netvoří jej chodící či mluvící stromy. Postavy se tam vydávají pouze v noci. Zapovězený les je potměným domovem nebezpečných kouzelných bytostí.

První film obsahuje široký rejstřík kouzelných bytostí, které jsou převzaty z různých zdrojů od mytologií po žánry pohádky, fantasy pro dospělé a hororu. Kentauři a jednorožci

⁶¹ Všechny díly série, originální názvy a české překlady: Harry Potter and the Philosopher's Stone – Kámen mudrců (1997), Harry Potter and the Chamber of Secrets – Tajemná komnata (1998), Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – Vězeň z Azkabanu (1999), Harry Potter and the Goblet of Fire – Ohnivý pohár (2000), Harry Potter and the Order of the Phoenix – Fénixův řád (2003), Harry Potter and the Half-Blood Prince – Princ dvojí krve (2005), Harry Potter and the Deathly Hallows – Relikvie smrti (2007).

⁶² Sedmá kniha, která je v současné době adaptována do dvou závěrečných filmů, narozdíl od předchozích dílů obsahuje chronotop cesty, který je velmi typický pro fantasy žánr (bude mu věnováno více prostoru u analyzovaných filmů, které jej obsahují). Harry, Ron a Hermiona v sedmé knize putují po temném a nehostinném světě mimo Bradavice, které v knize fungují jako bojiště finální ultimátní bitvy se zlem.

pocházejí z řecké mytologie. Drak Norbert byl zapůjčen ze severských mytologií. Z pohádkového žánru tvůrci přebírají hloupého trolla a poloobra Hagrida. Z žánru fantasy skřety, kteří jsou ale zobrazení netypicky jako přísní úředníci trpasličího vzrůstu. Z žánru hororu jsou zapůjčeni duchové. V prvním filmu se vyskytne jediná originální bytost – zvěromág. Profesorka McGonagallová ovládá proměnu do kočky a zpět. Jedním z důvodů atraktivity Potterovské série je právě míšení mnoha oblíbených kouzelných bytostí z různých mytologií a žánrů. Jiné žánrové snímky vystačí pouze s přítomností jediné takové bytosti – dračí fantasy, např. Eragon.

Větší míra originality se nachází v množině předmětů s magickými vlastnostmi: zhasínadlo, létající motocykl, Bertíkovy lentilky, pohybující se obrazy a fotografie, zlatonka a potlouk, pamatováček, klíče s křídélky, chodící šachové figury. Většina z nich funguje na principu rozhýbání či oživení předmětů, které jsou v reálném světě běžně nepohyblivé.

Neviditelný plášť, kouzelnické hůlky a létající košťata jsou převzaty z pohádek. Košťata fungují pouze jako potřeba pro kouzelnický sport. Hůlky představují pro kouzelníky zásadní nástroj, který po vyslovení zaklínadla⁶³ vykouzlí vše od potřeby pro domácí práce přes obranný štít po smrtící zbraň.

Zrcadlo z Erisedu⁶⁴ ukáže každému, po čem nejvíc touží. Harry k němu tajně chodí sledovat své zesnulé rodiče. Zrcadlo je pro Harryho klíčové pro vyrovnávání se se ztrátou rodičů (viz významová rovina).

Kámen mudrců přinese svému majiteli nesmrtelnost, proto představuje artefakt, po kterém touží představitel zla v kouzelnickém světě, Voldemort, aby se mohl vrátit mezi živé.

b) Vztah kouzelnického světa se skutečným světem

Kouzelnický svět existuje paralelně s realitou. Kouzelníci žijí mezi mudly – obyčejnými lidmi, kteří neovládají kouzla a o přítomnosti kouzelníků nemají ponětí. Na utajení dohlíží ministerstvo kouzel. Tajné vchody do kouzelného světa se skrývají na běžně přístupných místech v Londýně – zeď v restauraci Děravý kotel, přepážka na nádraží King's Cross.

Přestože oba světy existují paralelně, většina příběhů se odehrává v bradavické škole, v samostatně fungujícím kouzelnickém světě, do kterého reálný svět vůbec nezasahuje. Každý díl začíná cestou Harryho ze světa lidí do Bradavic a končí jeho návratem k mudlovským příbuzným. Tento rámeček cesty do fantastického světa a zase zpátky se vyskytuje ve většině analyzovaných filmů.

Svět čar a kouzel je vybudován na reálných základech. Zahrnuje instituce, dopravní prostředky či předměty, které se odlišují od jejich ekvivalentů v reálném světě přítomností

⁶³ Krátký rozbor etymologie zaklínadel: jedná se zpravidla o jedno slovo latinského původu s koncovkou -o nebo -a, např.: rictusempra, sectumsempra, serpensortia, lumos, nox, sonorus, silencio, petrificus totalus, imperio, crucio, avada kedavra.

⁶⁴ Erised je anagramem slova „desire“, anglického výrazu pro touhu.

magie. Právě tento reálný základ je důvodem, proč si dětští diváci, kterým nezáleží na originálním původu, tak oblíbili svět, kde jejich každodenní zkušenosti (chození do školy, jízda vlakem, hraní šachů) ožívají pomocí čar a kouzel.

I některé na první pohled originální motivy se skládají z obratně namíchaných reálných prvků. Pokud například famfrpál zbavíme kouzelných vlastností, dostaneme kombinaci házené a kriketu. Hráči se snaží prohodit míč brankou, již stráží brankář. Jiní členové týmu baseballovou pálkou odpalují znepríjemňující míče. Organizací se famfrpál podobá fotbalu – hráči mají status celebrit (plakáty, figurky s nimi), konají se mistrovství světa. Přenesením do vzduchu autorka předlohy oslovila fantazii dětí i dospělých, kteří si přejí létat. Koktejl reálných prvků okořenila originální rolí chytače, jehož jediným úkolem je chytit neposedný zlatý pingpongový míček s křídélky. Stěžejní pozornost o tento post je zapříčiněna tím, že jej zastává Harry, díky čemuž se famfrpál zdá originálnějším, než ve skutečnosti je.

c) Stylistické prvky a narativní stavba

Kameraman John Seale⁶⁵ často používá nahlady ve velkém celku, aby v divákovi vzbudil majestátní dojem z prostoru, v kterém vedle velikosti vyniknou kouzelné vlastnosti prostředí (záběry na stoly plnicí se jídlem ve velké síni). Seale používá příznakových záběrů na Harryho, aby zvýraznil momenty, v kterých se zachová hrdinsky, např. přímý nahlad, když chytá soví poštu nebo jízda v podhledu, když chytí zlatonku.

Typický interpunkční prvek pro potterovskou sérii představují průlety kamery kolem bradavického modelu či statické záběry ve velkém celku na bradavický hrad. Columbus jich jednou použije pro překlenují ročních období⁶⁶.

Speciální efekty v prvním filmu v několika scénách nepůsobí homogenně v zobrazovaném kouzelnickém světě. Myslím tím, že je patrná jejich umělost, díky které je poměrně snadné rozeznat počítačem generované postavy a bytosti (digitální dubléři při famfrpálu, trojhlavý pes Chloupek). Nekvalita speciálních efektů může některé diváky vytrhnout z iluze, že sledují kouzla, která mají v rámci diegetického světa působit skutečně, čímž mohou výrazně ohrozit žánrové potěšení⁶⁷, které vzniká z onoho uvěření.

Pro expozici stěžejních lokací magického světa si Columbus vytvořil syntaktickou strukturu, kterou ve snímku několikrát opakuje. Při snímání využívá kamerového jeřábu či vertikální panoramy, která se postupně rozšiřuje z polodetailu či polocelku na velký celek, čímž odhaluje stále větší části prostoru. S pohybem je synchronizována gradace smyčcové skladby, na kterou je ve zvukovém mixu kladena maximální pozornost. Touto monumentalizací kouzelných prostor se Columbus snaží dětského diváka ohromit. Jedná se

⁶⁵ Výběr z jeho další práce: Rain Man (1988), Společnost mrtvých básníků (1989), Anglický pacient (1996), Dokonalá bouře (2000), Poseidon (2006).

⁶⁶ Tímto způsobem je častěji užívá až režisér Alfonso Cuarón v třetím filmu Věžeň z Azkabanu.

⁶⁷ Termín žánrové potěšení vysvětluji v závěrečné kapitole Teorie žánrových křižovatek.

např. o první záběr na Bradavice, kdy kamera švenkuje z plujících člunů na velký celek Bradavic. Kámen mudrců splňuje spoustu charakteristik termínu blockbuster. Jedná se o snímek s velmi vysokým rozpočtem, jehož cílem je ohromit diváka akčními scénami, drahými speciálními efekty, množstvím komparsu, pobavit často laciným humorem a díky propracované propagační kampani dosáhnout co nejvyšších tržeb. Mezi analyzovanými snímky se vyskytne několik případů tvůrců, kteří využili žánru dětské fantasy jako základu pro natočení blockbustera.

Soundtrack Johna Williamse pracuje s deskriptivností. Některé náhlé pohyby postav jsou doprovázeny výrazným motivem v hudbě, např. když se Snape otočí na Quirrela. Deskriptivní práce s motivy pomáhá dětskému divákovi prožívat nebo interpretovat emoce. V následujících snímcích série tento deskriptivní přístup ustupuje, jelikož jsou stále více cíleny na dospívajícího diváka. Práce se zapamatovatelnými motivy patří mezi typické aspekty díla Johna Williamse⁶⁸. Důležitým postavám skládá okamžitě rozpoznatelné motivy, které je spojují s předměty, čímž mezi nimi vytváří syntaktickou vazbu, např. Kámen mudrců je spojen s Voldemortem prostřednictvím stejného hudebního motivu hned v prvním záběru, i když divák o Voldemortovi ještě nic neví.

Pro zachycení šachové partie Columbus použije kondenzační montáž. Šachová hra je koncentrována pouze do krátkých záběrů destrukce jednotlivých figur. Kondenzační montáže jsou v některých žánrových snímcích používány pro zhuštění delšího děje do kratšího filmového úseku. Mají ale i jiné funkce. Columbus ji použil pro šachovou montáž, aby rozvěklou hru pro dětského diváka učinil vizuálně atraktivní a aby s pomocí hudební služby gradoval scénu k dramatickému vyvrcholení.

Svět magie je divákům exponován přes protagonistu Harryho, který žil do jedenácti let jako mudla⁶⁹. Divák se dozvídá o zákonech kouzelnického světa prostřednictvím identifikace s Harrym. Narativní stavba sleduje lineárně Harryho příhody. Neodbíhá k jiným postavám, nepřibližuje postup zla, jak je obvyklé v jiných dětských fantasy (viz další analyzované snímky).

Pro protagonistu a přes něj i pro diváka je v dětské fantasy velmi důležitá postava mentora. V prvním filmu pro Harryho funguje jako mentor nejprve Hagrid, který mu vysvětluje zákonitosti kouzelnického světa a odhalí mu jeho minulost. V závěru funkci mentora přejímá Brumbál, který Harrymu vysvětlí skutečnou příčinu porážky Quirrela. Stěžejní význam o důležitosti lásky tedy vyplývá z Brumbálova monologu, nikoli z akcí protagonisty.

⁶⁸ Mnoho diváků si okamžitě vybaví Williamsova hlavní témata z Čelistí, E. T., Star Wars, Indiana Jonese, Jurského parku.

⁶⁹ Což je ztvárněno vizuální metaforou anglofonního idiomu „to keep in the dark“ – neprozrazovat důležité informace –, která je obsažena v záběru zevnitř přístěnku, kdy strýček Vernon na Harryho křikne: „Kouzla neexistují“ a zavře okénko, čímž zapříčiní v přístěnku absolutní tmu. Citace z filmu Harry Potter a Kámen mudrců. Stopáž 7 min.

Narativní stavba směřuje Harryho společně s divákem k přesvědčení, že antagonistou je profesor Snape. Závěrečné odhalení toto očekávání převrátí. Snape se Harryho snažil chránit, skutečným antagonistou byl Quirrel ovládaný Voldemortem. Tato struktura odhalení antagonisty bývá používána v mnohých snímcích i jiných žánrů⁷⁰.

d) Harry Potter a jeho přátelé

Útlak příbuzných snížil Harryho sebedůvěru natolik, že když je poprvé konfrontován se svou kouzelnickou identitou, nevěří a tvrdí, že je „jenom Harry“⁷¹. Je zmatený z toho, že ho v kouzelnickém světě považují za celebrity. Díky vítězství ve famfrpálu získává důvěru ve své schopnosti. Do luštění záhady kamene mudrců se pouští z pouhé zvědavosti, bez výraznější motivace. V prvním konfliktu s lordem Voldemortem vítězí Harry díky ochrannému kouzlu, které mu poskytla jeho matka, nikoli vlastní zásluhou. V prvním dílu Harry vystupuje jako málo aktivní hrdina, pouze vsřebává nové informace a nechává se vést ostatními postavami.

Harry z kolektivu bradavických studentů až do samotného závěru nijak nevybočuje. Mezi ním a spolužáky vznikají vztahy přátelské (s Ronem a Hermionou) i nepřátelské (s Malfoyem). Zrod přátelství není výrazněji zdůvodněn⁷². Dětská přátelství v tomto věku vznikají podobně nenuceně a spotánně. Kromě závěrečného dobrodružství se mezi nimi nepříhodí nic, co by jejich vztah stmelilo. Komunikují spolu prostřednictvím frází, které jsou pro komunikaci jedenáctiletých dětí stěžejí uvěřitelné⁷³.

e) První konflikt Harryho s Voldemortem

V prvním filmu tvůrci charakterizují dobro a zlo jako bipolární kategorie. Voldemort je Hagridem popsán jako „opravdu zlý“, Harry bez jakýchkoli náznaků zlých vlastností znázorňuje čisté dobro.

Voldemorta poprvé potkáváme ve flashbacku⁷⁴ zabití Harryho rodičů. V den svých prvních narozenin Harry bezděky zapříčinil dílčí vítězství dobra nad zlem v kouzelnickém světě. Voldemort ale z důvodů, jež se divák dozví v šestém díle, nezemřel úplně. Při jejich setkání v závěrečné potyčce o kámen mudrců ještě nedojde k vyhoceným emocím, ani

⁷⁰ Například v detektivkách či akčních filmech se domnělý antagonista se ukáže být přítelem protagonisty. Např. *Wanted*. Nebo naopak pointa odhalí za antagonistu nějakého přítele protagonisty. Např. *Šifra mistra Leonarda* či *Harry Potter a Ohnivý pohár*.

⁷¹ Citace z filmu *Harry Potter a Kámen mudrců*, stopáž 16 min.

⁷² V narativu figuruje prvek náhody. Náhodou se setkají s Ronem v kupé vlaku. Hermiona se náhodou ocitne na záchodcích, kde náhodou zaútočí troll, kterého Harry s Ronem se štěstím zneškodní.

⁷³ V závěru Hermiona Harrymu řekne: „Já? Knihy a chytrost. Jsou důležitější věci, přátelství a odvaha. Bude z tebe velký čaroděj Harry.“ *Harry Potter a Kámen mudrců*, stopáž 2 hod 1 minuta.

⁷⁴ Jedná se o ilustrační flashback, který doplňuje Hagridův vysvětlující monolog. Definici flashbacku nenaplňuje zcela, jelikož Hagrid u oné události nebyl. Přesto přináší pro děti nutnou vizualizaci klíčového okamžiku, který nazývám flashbackem, protože se odehrál deset let před událostmi prvního filmu.

k osudovému střetu. Harry pouze odolá lsti, kterou se ho Voldemort snaží svést na stranu zla, když mu výměnou za kámen slibuje oživení jeho rodičů. Kromě návratu mezi živé jedinou motivací zla představuje touha po moci. „Neexistuje ani dobro, ani zlo. Existuje jenom moc a lidé příliš slabí na to, aby ji vyhledávali.“⁷⁵ Snaha získat absolutní moc nad daným světem je typickou motivací antagonistů v žánrových snímcích, a to nejen ve fantasy, pohádce, ale i např. v akčních filmech, ve sci-fi.

f) Významová rovina

Přátelství a láska, dva zásadní koncepty pro celou sérii, jsou v prvním dílu pouze naznačeny. Harry v Ronovi a Hermioně získává opravdové přátele. Jejich vztah začíná být utužován první společným dobrodružstvím, které je až do pátého snímku jediné, které spolu prožijí všichni tři celé až do konce.

Mentor Brumbál Harrymu vysvětlí, že oběť jeho matky na něm vytvořila neviditelné brnění před zlem, čímž naznačí jednu z hlavních myšlenek celé série – láska a přátelství představují hlavní zbraň proti zlu. Za další méně významný příklad oběti lze považovat Ronovo řešení šachové partie.

Harry se v prvním snímku začíná vyrovnávat se ztrátou rodičů. Uvědomuje si rozdíl mezi lživou verzí – že se zabili při autonehodě – a pravou verzí – že byli zavražděni Voldemortem. Maminka mu v odrazu zrcadla z Erisedu položí ruku na rameno, ve skutečnosti je Harryho rameno prázdné. Tato scéna beze slov zobrazuje emoce sirotka, který trpí planou nadějí, že by se rodiče pomocí kouzel mohli vrátit. Po mnoha hodinách před zrcadlem z Erisedu jej Brumbál přesvědčí, aby přestal lpět na minulosti a začal hledět vstříc své budoucnosti. Harrymu vyrovnání se se ztrátou rodičů bylo věnováno málo prostoru a kvůli pohádkovému zaměření prvního dílu nebylo zkoumáno do hloubky. Toto téma bude prohlubováno v dalších dílech.

g) Mixování žánrů

Kámen mudrců nezapře mnohé podobnosti s žánrem pohádky. Obsahuje pohádkové ikonografické prvky – troll, poloobr, neviditelný plášť a atributy čarodějnic – kouzelnické hůlky a košťata. Bipolární charakterizace dobra a zla je rovněž přejata z pohádkového žánru, stejně jako vítězství dobra nad zlem a následná odměna v podobě zisku školního poháru.

Kromě pohádkových prvků se v první potterovské dětské fantasy mixují prvky žánrů hororu, komedie, školních a sportovních filmů a dobrodružného filmu.

Hororový prvek obsahuje lekácká scéna, kdy do ticha vykřikne zakázaná kniha.

⁷⁵ Harry Potter a Kámen mudrců. Stopáž 2 hodiny 6 minut.

Komediálních prvků obsahuje Kámen mudrců oproti ostatním dílům poskrovnu, např. v podobě Hermionina ironického popichování Ronalda⁷⁶. Ve scénách s trollími hleny nebo gigantickými slinami trojhlavého psa jsou přítomny prvky komediálního subžánru gross-out komedie⁷⁷, která si zakládá na humoru tělních tekutin. Jedná se o ústupky dobrému vkusu za samoučelným pobavením dětského diváka.

První film se nejvíce z celé série zabývá průběhem školního roku v Bradavicích: boj o školní pohár, nejvíce scén z výuky čar a kouzel, internátní život studentů. Bradavice byly vytvořeny na modelu britské internátní školy, což dokazují například školní uniformy. Proto se Kámen mudrců podobá filmům z prostředí internátních škol⁷⁸.

V zobrazování famfrpálu se tvůrci inspirovali sportovními filmy. Famfrpálová příběhová linie obsahuje Harryho kvalifikaci na post chytače chycením pamatováčku, poté stručné vysvětlení pravidel a nakonec jediný celý zápas ve famfrpálu, který je v sérii k vidění. Ze sportovního filmu tvůrci přejímají důraz na pravidla sportu, snímání sportovního utkání přes protagonistu a prostřihy na diváky, z kterých se soustředí na Harryho přátele.

Fantasy snímky z dílny Raye Harryhausena⁷⁹ byly charakteristické zobrazováním soubojů s monstry. Podobá se jim souboj s trollem v dívčích umývárkách. Pookénkovou animaci sice vystřídala digitální animace, souboj však čerpá z naivity Harryhausenovských bojů s antickými monstry (zabodnutí hůlky do trollí nozdry).

Kámen mudrců obsahuje prvky dobrodružných filmů půdorysu série o Indianu Jonesovi. Jedná se o výpravu pod padací dveře, v které ústřední trio objevuje a překonává mnohé nástrahy, ať už rostlinnou bažinu ďáblova osidla či obří šachy.

První díl potterovské série obsahuje z celé série nejvíce styčných ploch s pohádkovým žánrem, z čehož vychází jeho téměř výhradní zacílení na dětského diváka, které se projevuje plochou charakterizací většiny postav, nízkou úroveň psychologizace u hlavních postav, ústup vkusu dospělých v oblasti humoru a větším důrazem na ohromení dětského diváka v rámci konceptu blockbustera.

⁷⁶ Např. v replice: „Nesmrtelný, to jako že nikdy neumřeš.“ Citace z filmu Harry Potter a Kámen mudrců, stopáž 1 hod 34 min.

⁷⁷ Za prototyp žánru bývá označován film bratrů Farrellyových Něco na té Mary je (1997), dále například série Prci, prci, prcičky (1999-2007) nebo série brakových parodií Scary Movie (2000-2006), Date Movie (2006), Epic Movie (2007), Disaster Movie (2008).

⁷⁸ Jako příklady bych uvedl multizánrovou sérii britských filmů z dívčí internátní školy St. Trinian The Belles of St Trinian's (1954), Blue Murder at St Trinian's (1957), The Pure Hell of St Trinian's (1960), The Great St Trinian's Train Robbery (1966). Nebo naopak snímek o pokrokové výuce literatury na chlapecké internátní škole Petra Weira Společnost mrtvých básníků (1989).

⁷⁹ Například filmy z oblasti Antické mytologie Iáson a Argonauti (1963) nebo Souboj Titánů (1981).

2. Harry Potter a Tajemná komnata

Adaptační přístup režiséra Columbuse se v druhém filmu takřka nezměnil. Předlohu převedl do filmu znovu doslovně, aniž by těžil z krácení postradatelných epizod⁸⁰. Na rozdíl od prvního filmu má příběh předlohy vhodnější předpoklady pro převod na filmové plátno. Lineární zápletky již není tříštěna mnohostí epizod⁸¹. Snímek proto v porovnání s prvním filmem vyniká větším počtem syntaktických vazeb mezi tématy. Druhý díl se také ve větší míře inspiroval ověřenými postupy z jiných žánrů – detektivní film, thriller.

a) Lokace, bytosti a předměty v druhém dílu

Columbus v expozici snímku dává do kontrastu dvě dvojice prostředí. Harryho zamřížovaný domov v Zobí ulici, kde se neustále setkává s opovržením mudlovských příbuzných, se nachází v ostrém protikladu s Doupětem (domovem Weasleyových), které je útulným místem plným kouzel a rodinné lásky. Obrtlá ulice (nákupní centrum černé magie a působiště pochybných existencí) představuje temný protipól sousední Příčné ulice. Z prvního kontrastu vyplývá jak odlišnost mezi skutečným a kouzelnickým světem, tak různost vztahů Dursleových a Weasleyových k Harrymu. Druhý kontrast ilustruje rozdíly mezi dobrem a zlem v kouzelnickém světě.

Poprvé navštívíme pracovnu Harryho mentora Brumbála, kde se nejen v tomto, ale i v dalších dílech odehrávají důvěrné rozhovory, v kterých mentor předává svému žáku informace důležité k rozuzlení zápletky, ale také Harrymu i divákům poskytuje a interpretuje myšlenky související s významovou rovinou filmů.

Titulní Tajemná komnata je symbolem rasistického útlaku kouzelníků nečisté krve. Stává se dějištěm rozuzlení detektivní zápletky a souboje s monstrem. Bazilišek je převzat z řecké mytologie⁸². Je popisován jako půlmetrový⁸³ had se smrtelným pohledem podobným Meduse, jehož kůže se užívala k odhánění pavouků.

Gigantické akromantule jsou inspirovány obřimi pavouky z béčkových hororů převážně z 50. let, jež těžily z přirozené lidské arachnofobie. Rostlinné mandragory jsou povýšeny na živočichy přidělením schopnosti křikem způsobit smrt. Tvůrci jim oproti mandragorám alchymistů přidali schopnost léčit zkamenělé oběti baziliščích útoků. Pták Fénix⁸⁴,

⁸⁰ Například epizoda s mnoholičným lektvarem příběhovou linii o tajemné komnatě nijak neposouvá, neboť se v ní Harry nic nedozví.

⁸¹ Sama Rowlingová o adaptaci v interview na DVD Harry Potter a Tajemná komnata tvrdí: „První je epizodická, je rozkouskovaná na individuální dobrodružství, kdežto Komnata je více lineární a má sevřenější zápletku. Bylo tedy jednodušší ji převést na plátno.“ Zdroj: Behind Hogwarts: Conversation with J. K. Rowling and Steve Kloves, DVD Warner Brothers.

⁸² Tvůrci nevyhází ze středověké verze baziliška, která mísila podoby kohouta, draka a hada. Smrtelné pro něj bylo kohoutí kokrhání.

⁸³ Jako Zmijozelovo monstrum je mnohonásobně větší.

⁸⁴ Objevuje se nejen v řecké, ale i v egyptské a čínské mytologii.

univerzální symbol zrození, jeden z nejstarších archetypů lidstva, má v potterovském světě přisouzené schopnosti nést těžká břemena a ronit léčivé slzy. Bazilišek, pavouci, mandragory a fénix jsou v příběhu propojeny syntaktickými vazbami příčin a následků⁸⁵. Bytosti vypůjčené z mytologií nejsou použity v samoučelných epizodách jako v prvním dílu (drak, kentauři, jednorožec, troll).

Cornwallští rarachové patří do britského folklóru z Viktoriánské éry. Originální výtvoři v druhém filmu představují pouze domácí skřítkové – sluhové kouzelníků s masochistickými sklony. Musí se potrestat, když provedou něco proti vůli pána. Jedná se o kritiku popírání svobodné vůle.

Větší míru originality podobně jako v Kameni mudrců přinášejí kouzelné artefakty: létající Ford Anglia, hulák, mnoholicný lektvar či prášek Letax, umožňující přepravu kouzelníků v síti krbů.

Deník Toma Raddla je viteál – artefakt obsahující částku Voldemortovy duše –, jenž se v podobě šestnáctiletého Toma Raddla stává představitelem zla v druhém díle. Deník odpovídá pisateli na to, co do něj napíše. Jedná se o metaforu internetových chatovacích místností, kde se pisatel často svěruje někomu, koho ani nezná.

b) Vztah kouzelnického světa se světem mudlů

Reálný svět je zobrazen synekdochou mikrosvěta v Zobí ulici. Kouzelný tvor Dobby do něj vnikne a funguje v něm jako rušivý prvek (způsobí pád pudinku). Kouzelnické děti Weasleyovy osvobodí Harryho za pomoci očarovaného létajícího auta (způsobí pád strýce Vernona). Mudlovský svět je ovlivňován a deformován kouzelnickým světem více než v Kameni mudrců.

Když se Harry a Ron nemohou dostat na nástupiště, půjčí si létající fordku a jsou spatřeni mudlovským taxikářem. „Riskovali jste odhalení našeho světa.“⁸⁶ Za porušení ministerského výnosu o kouzlení nezletilých kouzelníků jsou následně perzekuováni školním trestem. V této scéně snímek připomíná snahu kouzelnického světa o utajení před mudly. Utajení je prozatím možné, protože kouzelný svět zažívá období míru, v kterém má ministerstvo kouzel vše pod kontrolou.

c) Stylistické prvky

Kamera Rogera Pratta⁸⁷ je více dynamická než u jeho předchůdce Seala. Používá rychlé nájezdy (např. když Vernon zaslechne hluk), bezešvé přechody mezi virtuální létající

⁸⁵ Bazilišek svým pohledem zkamení studenty, které vyléčí odvar z mandragor. Pavouci před ním utíkají, proto Harrymu ukážou cestu k jejich vůdci Aragogovi, který jim odhalí část pravdy. Baziliščí jed v Harryho krvi odstraní Fénixovy slzy.

⁸⁶ Citace postavy prof. Snapea z filmu Harry Potter a Tajemná komnata. Stopáž 26 min.

⁸⁷ Roger Pratt byl také hlavním kameramanem u filmů Brazil, Batman, Frankenstein, Čokoláda či Trója.

kamerou a pohybem jeřábu na skutečné lokaci (např. průlet kamery do skleníku), steadicamem dynamizuje akční scény (kolem Harryho a Rona u pavouků). Pratt často pracuje s pohybem kamery po ose kolmé na kameru (panoramu do rakurzu a zpět – pohyby baziliška). Rakurz je používán zpravidla vždy v souvislosti se zlem (bazilišek, Raddle, Malfoy starší), čímž je vytvořena syntaktická vazba mezi typem záběru a zobrazovaným obsahem. Tento závěr dokazuje panorama z rakurzu na nepříznakový detail Harryho těsně po zneškodnění deníku, která znázorňuje porážku zla.

Pratt využívá záběrů pracujících s odrazy snímaného objektu ve vodní hladině či ve skle jako sémantických prvků, neboť odrazy hrají v příběhu důležitou roli. Baziliškova oběť zkamení, když jej spatří v odrazu. Sémantický prvek se stává syntaktickým, když Pratt nasnímá Harryho a Rona v odrazu gotického okna ve chvíli, kdy jim tato skutečnost dojde.

Speciální efekty již ve většině případů představují homogenní součást kouzelnického světa, neboť došlo k jejich zkvalitnění ve všech složkách: klíčování pozadí (létání Fordu Anglia), digitální dubléři při famfrpálu (bezešvé přechody), digitálně animované bytosti (animace Dobbyho bohatá na detaily). Problémem zůstávají příliš viditelné přechody CGI postav do animatronických modelů v detailních záběrech (rušivě umělá baziliškova hlava).

Stříhová skladba vyniká především v akčních scénách, v kterých pracuje s množstvím krátkých záběrů, jež nabídnou akci z různých úhlů (např. třívteřinový pád Vernona z okna ze čtyř postavení kamery), nebo dynamicky stříhá hlediska⁸⁸. Oba stříhové postupy jsou často využívány v akčních filmech z 80. a 90. let.

John Williams⁸⁹ složil pouze několik nových témat pro nové postavy. (uřňukaný motiv Uršuly, skotačivá skladba Lockharta, monumentální motiv fénixe). Hudební složka mate v syntaktických vazbách mezi postavami a předměty, jež byly použity v prvním filmu. Hudební dramaturgii však měl na starosti William Ross, který některé Williamsovy motivy z prvního dílu použil syntakticky přesně – motiv Voldemorta přešel na motiv Raddlova deníku, jiné nelogicky promíchal – motiv létajících klíčů z Kamene mudrců použil jak pro ruku v Obrtlé ulici, tak pro chaos vyvolaný cornwallskými rarachy.

d) Harry jako outsider a jeho konflikt s Tomem Raddlem

Harry se stává aktivnějším činitelem děje. K větší aktivitě jej motivuje záhada Tajemné komnaty. Snaží se dopadnout pachatele útoků na mudlovské studenty. Během tohoto hledání narazí na palčivé otázky ohledně vlastní identity. Proč ovládá Hadí jazyk? Může být

⁸⁸ Hledisko vrby mlátičky a postav v autě ve 45 střížích za 50 sekundovou akční sekvenci.

⁸⁹ Během famfrpálové honičky je použit stejný podkres jako pro honičku vznášedel ve filmu George Lucase Star Wars: Epizoda 2 – Klony útočí. Tichý motiv Luciuse Malfoye zase připomíná temný podkres scén kancléře Palpatina na Coruscantu. Williams se nesnaží plagiovat sám sebe. Jedná se o fenomén tzv. temp music. V postprodukcii filmu režisér vybere již existující hudbu, kterou dočasně (odtud název temp(orary) music) podkreslí nahrubo střížené scény, aby měl skladatel představu. Zřídka se stává, že tyto skladby už ve snímku zůstanou.

Zmijozelův dědic? Proč nebyl zařazen do Zmijozelu? Proč existuje tolik podobností mezi ním a Tomem Raddlem?

Spolužáci začnou Harryho považovat za pachatele útoků kvůli odhalení jeho schopnosti mluvit s hady. Vyřadí ho z kolektivu, pomlouvají ho za jeho zády, což je znázorněno pouze v jedné neobratně zrežirované scéně, kdy Harryho pozorují spolužáci při psaní⁹⁰. Kvůli Hadímu jazyku Harry pochybuje, zda by skutečně nemohl být Zmijozelův dědic⁹¹. Další příčinou jeho zmatení je rozhovor s Moudrým kloboukem, který mu opět potvrdí, že by se mu ve Zmijozelu dobře dařilo.

K otázkám identity přispívají i epizody s mnoholicným lektvarem a tajemným deníkem a souboj s baziliškem. Když Harry vypije lektvar, na okamžik se stává studentem zmijozelské koleje, kde by se mu podle Moudrého klobouku dařilo. Columbus však toto téma nijak nerozvíjí. V souboji s baziliškem Harry prokáže rytířské ctnosti (odvahu a oddanost), pročez je mu svěřen rytířský atribut (Nebelvírův meč), čímž dokáže svou příslušnost k nebelvírské koleji.

Prostřednictvím deníku Harry vstoupí do vzpomínek Toma Raddla⁹² – na okamžik převezme jeho identitu. Raddle Harryho přiměje uvěřit, že pachatelem byl Hagrid. Jedná se o první z několika případů v sérii⁹³, kdy Voldemort manipuluje s Harryho myslí.

Během dialogu s Tomem Raddlem si Harry uvědomí, nakolik je mu podobný. Jejich podobnost Columbus podtrhne paralelou, kdy se Brumbál Harryho a později i Toma Raddla zeptá, zdali mu nechce něco říct. Oba mu odpoví: „Ne pane, nic.“⁹⁴, přitom oba v tu chvíli ukrývají nějaké tajemství, o které by se měli s Brumbálem podělit. Harry si tuto podobnost uvědomí a zeptá se na ni v závěru svého mentora. Brumbál mu vysvětlí, že má schopnosti Zmijozelova dědice (např. Hadí jazyk), protože je na něj skutečný Zmijozelův dědic Voldemort nevědomě přenesl během pokusu o zabití. Klobouk uvažoval o jeho zařazení do Zmijozelu, protože má vlastnosti, kterých si Voldemort cení. Harry ale stojí na straně dobra, protože se tak rozhodl. „O tom, jací jsme, nerozhodují naše schopnosti, ale naše volby.“⁹⁵ Po tomto Brumbálově výroku nastává katarze v podobě Harryho prozření z pochybností o sobě samém, kterou podtrhne jeho odpověď: „Nebojte se, já budu.“⁹⁶ na Malfoyovo: „Doufejme, že tu pan Potter vždy bude, aby nás zachránil.“ Harry a přes něj i dětský divák pochopí díky

⁹⁰ Mezi vystřiženými scénami je pokračování, v kterém ti samí spolužáci Harryho pomlouvají pro domnělý útok na Justina během Soubojnického klubu. Vystřižená scéna celou situaci více objasní. Zdroj: DVD Harry Potter a Tajemná komnata, Vystřižené scény.

⁹¹ Po Soubojnickém klubu měla následovat scéna, v které Harry sedí na skále nad Bradavicemi a ptá se své sovy: „Kdo jsem, Hedviko? Co jsem?“ Scéna, která takto explicitně vyjadřuje Harryho potíže s identitou, byla ze snímku vystřižena. Zdroj: DVD Harry Potter a Tajemná komnata, Vystřižené scény.

⁹² I v druhé knize se vyskytuje anagram – jméno „Tom Marvolo Riddle“ je anagramem fráze „I am lord Voldemort“. Tentokrát je anagram i vizualizován v závěrečné vysvětlovací scéně.

⁹³ Toto téma rozeberu detailněji v kapitole Harry Potter a Fénixův řád.

⁹⁴ Citace ze snímku Harry Potter a Tajemná komnata. Stopáže 1 hod 14 min (Harry) a 1 hod 27 min (Tom Raddle). Důležité je pořadí těchto scén. Harryho „Ne pane, nic“ přijde jako první. Proto divák společně s Harrym onu paralelu pochopí, když „Ne pane, nic“ vysloví v retrospektivní pasáži Tom Raddle.

⁹⁵ Citace ze snímku Harry Potter a Tajemná komnata. Stopáž 2 hod 14 min.

⁹⁶ Citace ze snímku Harry Potter a Tajemná komnata. Stopáž 2 hod 17 min.

interpretaci mentora, že dobro ani zlo nejsou vrozené charakteristiky jedince. Pochází z rozhodnutí, která jedinec v životě činí.

Již v druhém filmu je prostřednictvím podobnosti Harryho a Toma Raddla relativizováno bipolární rozdělení dobra a zla. Dobro a zlo v Harrym svádějí vnitřní konflikt, který eskaluje v pátém filmu.

e) Významová rovina

Téma celebritizace se poprvé objeví ve scéně autogramiády v knihkupectví, kterou tvůrci ironicky parodují nafoukané autory knižních bestsellerů. Zlatoslav Lockhart⁹⁷, celebrita kouzelnického světa, představuje pro Harryho varování, co by se s ním mohlo stát, kdyby mu sláva stoupla do hlavy.

Skřítek Dobby porušuje magií danou loajalitu k rodině Malfoyových, když Harryho varuje před útoky ve škole, za což se musí masochisticky potrestat. Harry prokáže loajalitu Brumbálovi v Tajemné komnatě⁹⁸, čímž si přivolá na pomoc Fawkse. Harryho důvěra a oddanost k Brumbálovi je důležitá v dalších dílech, i když prochází mnohými zkouškami. Téma loajality druhý díl popisně zdůrazňuje tím, že je za ni Harry odměněn prostředkem k záchraně a poděkováním od samotného Brumbála.

Téma vyrovnávání se se smrtí studentů do série vstupuje nenápadně. V retrospektivě zahlédneme pouze mrtvou ruku. Uršula v příběhu figuruje jako duch a o své smrti pouze vypráví. V divákovi její smrt nevzbuzuje žádné emoce, protože se jedná o komickou postavu. Její minulost ovšem poskytuje jasné varování, že útoky baziliška mohou i zabít. Jelikož ale druhý film stále balancuje na hraně žánru pohádky, žádná z kladných postav ještě nezemře a se zkamenělými to v závěru dobře dopadne.

Příslušníci rodiny Malfoyových jsou nositeli tématu rasizmu, jež od druhého dílu prolíná celou sérií. Čistokrevní kouzelníci nesnáší kouzelníky s částečným či úplným mudlovským původem. Pan Malfoy jako rasista kontrastuje s panem Weaslym, který drží mudly ve velké úctě. Draco Malfoy jako syn svého otce vnáší rasistické chování do Bradavic, když Hermionu nazve mudlovskou šmejdkou. Opozici k němu představuje Harry, který sám je polovičního původu. Harry s Dracem spolu mají v druhém filmu kromě tohoto názorového konfliktu také přímé souboje – jako chytač s chytačem ve famfrpálu nebo v rámci Soubojnického klubu.

⁹⁷ Lockhart je karikaturou současných celebrit. Narcista, jehož pronikavý úsměv zbožňují všechny čarodějky, je v jádru zbabělec, který si pomocí paměťových kouzel přivlastňoval slávu za cizí činy.

⁹⁸ Harry prohlásí o Brumbálovi: „Nikdy neodejde, dokud ti, co zůstanou, k němu budou loajální.“ Citace z filmu Harry Potter a Tajemná komnata. Stopáž 2 hod 11 min.

f) Mixování žánrů

V Tajemné komnatě se oproti Kameni mudrců vyskytuje více prvků akčního (např. Harry visící z Fordu Anglia) a komediálního žánru⁹⁹ (častější použití ironie: „Nevěděl jsem, že umíš číst.“¹⁰⁰).

Tajemná komnata přejímá z hororového žánru přítomnost monstra, a to dokonce ve dvojím provedení obřího pavouka Aragoga a baziliška. Columbus nejprve baziliška nezobrazuje zcela. Dětský divák jeho přítomnost pouze tuší v plíživých jeřábových záběrech po bradavických zdech, které jsou doprovázeny syčivým voice-overem ve zvukové složce, který slibuje roztrhání na kousky. Tímto postupem dosahuje strachu z neviděného, který je často opakovanou syntaktickou strukturou v hororovém žánru od Scottova Vetřelce (1979). Strach z monstra polevuje, když jej divák spatří v Tajemné komnatě. Souboj s baziliškem byl přizpůsoben dětské cílové skupině, tudíž neobsahuje typické atributy hororu – násilí a krev.

Tajemná komnata pracuje s prvky detektivního žánru a thrilleru. Harry a jeho přátelé pátrají po pachateli útoku. Používají osvědčených metod z detektivek, ovšem v rámci dětské fantasy jsou tyto metody prováděny prostřednictvím kouzelných předmětů nebo bytostí: zpovídání svědků (Hagrid a duch Uršuly), sledování stop (pavouci, deník), či vyšetřování v přestrojení (mnohohlíčný lektvar). V závěru zjistíme, že pachatelem byla nevinná Ginny, která byl Tomem Raddlem uvedena do transu. Poměrně ladná detektivní pointa je sice postavena na fantastickém artefaktu deníku, nicméně i v detektivním žánru je často pachatel donucen ke zločinu antagonistou.

Snímek připomíná thriller prostřednictvím gradace v objevování obětí – kočka – duch – 2 méně důležití studenti – Hermiona – únos Ginny do komnaty. Protagonista je z páchání zločinu nespravedlivě obviněn, protože pravý pachatel to na něj nastrčí (zkamenění studenta Justina). Jedná se o typický prvek thrillerového žánru, častokrát opakovaný ve filmech Alfréda Hitchcocka. Tento motiv však vyzní do ztracena, když Brumbál prohlásí, že Harrymu absolutně věří.

Druhý díl působí celistvěji díky detektivní zápletce s thrillerovými prvky, která ve své linearitě není tříštěna nesouvisejícími epizodami jako v případě prvního filmu. Columbus dosáhl vylepšení ve stylistických složkách. Prohloubil charakterizaci Harryho prostřednictvím problémů s identitou. Přidáním úvah o lojalitě a rasizmu došlo k většímu množství syntaktických vazeb.

⁹⁹ Dalším příkladem ironického nadhledu je dialog v Hagridově srubu. Harry: „To je hrozné“. Ron vyzvrací slimáka a prohlásí: „To je odporné“ a Hagrid završí: „A navíc je to nesmysl“. Hagrid a Harry hovoří o označení Hermiony mudlovskou šmejdkou. Citace z Harry Potter a Tajemná komnata stopáž 1 hod 11 min.

¹⁰⁰ Glosuje Malfoy Harrymu, přestrojenému za Crabba na repliku, že brýle má na sobě kvůli čtení. Citace z Harry Potter a Tajemná komnata stopáž 1 hod 29 min.

3. Harry Potter a Vězeň z Azkabanu

V roce 2004 vystřídal Columbuse na režijním postu Alfonso Cuarón¹⁰¹. V sérii došlo ke kvalitativnímu posunu, jehož hlavní příčinou byl kreativní přístup k adaptaci na úkor doslovnosti. Cuarónův rozdílný adaptační přístup spočívá ve zvolení hlavní tematické linie a v odstranění nepodstatných epizod, čímž oproti knize zviditelní některá témata. Cuarón přidává nápady, které se v předloze nevyskytovaly (scvrklá hlava¹⁰²). Jednotlivé sémantické prvky mezi sebou propojuje pomocí filmových prostředků. Témata prezentuje divákovi postupně s provázaností neobvyklou v předchozích dvou dílech, proto Vězeň z Azkabanu obsahuje výrazně větší množství syntaktických vazeb.

a) Provázanost prostředí, předmětů a bytostí

Zapovězený les už nefunguje pouze jako domov nestvůr, který postavy navštěvovaly jen v noci. Cuarón rozšiřuje zobrazení prostoru lesa v potterovské sérii o záběry prosluněných zalesněných kopců i zasněženého zimního lesa, Příroda je zdůrazněna motivem Vrby mlátičky, která se objevuje jako interpunkční prostředek pro zobrazení změny ročních období¹⁰³. Cuarón pomocí vrby zvýrazňuje plynutí času, důležité veličiny pro příběh třetího dílu. Dále opakovaně pracuje s motivem bradavických hodin – v pozadí záběrů se pohupuje kyvadlo, ve zvuku slyšíme jejich odbíjení. Připomínáním času připravuje diváka na závěrečnou sekvenci cestování v čase.

V třetím dílu se vyskytuje nejvíce zvířat, a to jak kouzelných (vlkodlak¹⁰⁴, krysa Prašivka a černý pes – smrtonoš¹⁰⁵ jsou ve skutečnosti klíčové postavy Lupin, Pettigrew a Black), tak obyčejných se jmény (kocour Křivonožka, sova Hedivka), ale i zvířecího komparsu v pohyblivých obrazech (hroši, žirafy) a u Hagridovy hájenky (krkavci, netopýři, mrtvé fretky). V důrazu na přírodu a zvířata lze spatřit styčnou plochu mezi Vězněm z Azkabanu a Letopisy Narnie, i když potterovská zvířata nemluví a příroda není aktivním činitelem děje, ale pouze prostředím, v kterém se děj odehrává.

¹⁰¹ Výběr z jeho filmografie: Mexická jízda (2001) – práce s teenagery, Velké naděje (1998) – adaptace knihy Charlese Dickense, k němuž bývá Rowlingová přirovnávána, Malá princezna (1996) – pohádka z dívčí školy s prvky dětské fantasy.

¹⁰² Rowlingová o tomto sémantickém prvku, který se v předloze nevyskytoval, mluví v bonusech na DVD takto: „Svraštělá hlava mi přišla hodně vtipná. Mnohokrát jsem řekla Stevu Klovesovi, že bych si přála, abych to napsala já. Chcete pracovat s lidmi, kteří přicházejí se skvělými věcmi. Líbí se mi tyto malé nápady, které jsou konzistentní s mým světem. Tedy kromě toho, že jsem je nenapsala já.“ Citace z DVD Harry Potter a Vězeň z Azkabanu, dokument: „Creating the Vision“.

¹⁰³ Na podzim padají seschlé vrbové lístky, na jaře sklepává sníh a raší na ní kočky, v létě hustě olistěná vrba vykazuje sadistické sklony vtipnou destrukcí zpěvujících ptáčků.

¹⁰⁴ Anglický výraz pro vlkodlaka werewolf je složeninou staroanglického slova wer (člověk) a moderního výrazu wolf (vlk). Tvor, který se za úplňku mění ve vlčí bestii, se ve větší míře objevuje až ve středověkém folkloru. S vlkodlakem pracuje značný počet hororových filmů (první Vlkodlak v Londýně v roce 1935) a v poslední době i fantasy (Terry Prachett). Rowlingová vlkodlakovi přidává méně typický prvek bolesti během přeměny. Specifickým aspektem potterovského vlkodlaka se budu věnovat v analýze prof. Lupina v kapitole o dobru a zlu.

¹⁰⁵ Smrtonoš je znamením smrti. Harry během famfrpálu jednoho spatří mezi mraky. Toto zjevení ale není nijak motivováno, neboť ve třetím díle žádná z postav nezemře.

Hipogryfové – mýtická stvoření – se objevují již ve Vergiliových básních. Jedná se o potomky gryfa (létajícího lva, kterého má Nebelvír ve znaku) a klisny. Klofan je ale křížencem koně a orla.

Mozkomor a bubák¹⁰⁶ jsou nositelé tématu strachu. Mozkomoři donutí Harryho znovu prožívat největší hrůzy jeho života. Harry trénuje obranu na bubákovi, který se dokáže proměnit ve věc, z které má člověk největší strach.

Ve třetím díle se vyskytují také nové kouzelné předměty: učebnice Obludné obludárium, trojpatrový záchranný autobus, v němž žvaní scvrklá hlava, křišťálová koule – běžný artefakt pohádkových čarodějnic –, Pobertův plánek a obraceč času, který slouží k cestování časem a umožní vyřešit zápletku pomocí časové smyčky.

Ve fantasy žánru se často objevuje vesnice, v které protagonista hledá přístřeší v restauraci. V potterovské sérii má podobnou funkci kouzelnická ves Prasinky, kam bradavičtí studenti docházejí do obchodů se sladkostmi či do oněch restaurací.

b) Realistické detaily v kouzelnickém i reálném světě

Harry poruší zákaz kouzlení mimo Bradavice, když v afektu nafoukne svojí tetičku. Ministr kouzel mu osobně bez problémů odpustí¹⁰⁷. Ovlivňování mudlovského světa kouzelnickým světem graduje od neškodného pádu pudinku po veselé, ale nebezpečnější nafouknutí tetičky.

Cuarón propojuje kouzelnický svět se skutečným pomocí kulturních asociací: sbor zpívá verše z Macbetha, Snapea okřikne Rembrandtův autoportrét, zobrazení vlkodlaka vychází z Da Vinciho Vitruviový figury.

Mizanscéna obou světů je obohacena o prvky všedního života: krasobruslení v televizi, alarm auta, kartáčky na zuby v autobuse, polštářová bitva mezi přáteli, dvojčata stavějící sněhuláka, deštník poletující nad famfrpálovým stadionem atd. Divák tyto realistické detaily ani nevnímá, přesto navozují dojem, že sleduje skutečné žijící bytosti. Cuarón na rozdíl od Columbase ukrývá do mizanscény i kouzla. Nevěnuje jim pozornost v detailu, často mají roli v druhém nebo třetím plánu, např. brk za stolem píše sám od sebe, čajová konvice sama rozlévá čaj. Tento přístup mu umožňuje zobrazit daleko více méně důležitých kouzel, i když se divákova pozornost soustředí například na dialog postav. Uvědomil si, že když posílí důvěryhodnost zobrazovaného světa pomocí prvků, které divák zná z každodenního života, bude divák vnímat kouzla jako běžnou součást diegetického světa.

¹⁰⁶ Na rozdíl od předchozích bytostí mozkomor a bubák jsou originální výtvoři autorky předlohy. I když „boggart“, anglický výraz pro bubáka v britském folkloru, představuje zlovolnou domácí vílu. Rowlingová ale bytosti „boggart“ přiřadila jiné vlastnosti.

¹⁰⁷ S čímž ostře kontrastuje jeho jednání v pátém díle. Více v kapitole Harry Potter a Fénixův řád.

c) Stylistické prvky a narativní stavba

Práce kameramana Michaela Seresina rovněž přispívá k realistickému přístupu, např. v interiérech vlaku kameraman přidává jemný třas, který vytváří dojem, že kupé vlaku natočené ve studiu s doklíčovaným pozadím za oknem skutečně jede.

Dynamická kamera neustále využívá nájezdů, jeřábů, jízd a stedicamu. Cuarón používá detailní záběry v daleko menší míře než ostatní režiséři dětských fantasy. Podle něj je možné vyčíst emoce z hereckých výkonů i v širších záběrech, např. Hagrid oplakává rozhodnutí o popravě Klofana. Naopak více používá celky a velké celky, v kterých vyniknou přírodní scenérie.

Cuarón mnohdy ustupuje i z běžně užívané konvence stíhu detailů pohledu a protipohledu v dialogích. Dialogy se odehrávají v dlouhých dvojitých polodetailech, čímž umožní divákovi soustředit se na mizanscénu¹⁰⁸, např. dialog Harryho a pana Weasleyho, za nimiž můžeme sledovat i samoprostírající se snídani. V akčních sekvencích naopak používá rapidmontáže krátkých záběrů (mnohdy i velkých detailů) na gradující hudbu, např. létající knoflíky během montáže nafukování tetičky.

Harryho omdlení kvůli mozkomorům znázorňuje sémantický prvek kruhové zatmívačky¹⁰⁹, která ohraničí dějovou elipsu, do děje diváka vrací kruhová roztmívačka. Film končí mrtvolkou¹¹⁰ na Harryho obličej zmrazený v okamžiku letu na Kulovém blesku. Cuarón mrtvolkou klade důraz na absolutní štěstí, které Harry během létání cítí. Létání je v dětských fantasy opakovanou kouzelnou schopností (Petr Pan), protože patří mezi sny mnoha dětí i dospělých.

Nejviditelnější posun ve speciálních efektech spočívá v tom, že tvůrci již nepoužívají modelů kouzelných bytostí pro detailní záběry. Jak Klofan, tak mozkomoři jsou stoprocentně digitální i v detailních záběrech, což zamezí problémům s přechody trikových technik mezi záběry. Speciální efekty proto představují plně homogenní součást kouzelnického světa.

Na rozdíl od prvních dvou snímků na sebe speciální efekty neupozorňují pomocí všudypřítomné barevnosti. Speciální efekty používá jen jako prostředek pro tvorbu kouzelných scénérií a bytostí. Daleko více se soustředí na syntaktické vazby mezi postavami a na jejich hlubší psychologizaci. Tento přístup se vymyká zásadám produkční nadžánrové kategorie blockbustera. Na rozdíl od mnohých režisérů dětských fantasy Cuarón nepoužívá počítačové animace pro prvoplánové ohromení diváka.

Williams v hudební složce ustupuje od popisnosti emocí a přichází s daleko širším rejstříkem – nostalgie a minimalismus v motivu Harryho rodičů, skotačivost v motivu ptáčka,

¹⁰⁸ Jinými slovy širší záběry umožňují Cuarónovi zobrazovat více magie v záběru pomocí hloubky pole.

¹⁰⁹ Kruhové zatmívačky tvořily stěžejní výrazový prvek v mém filmu, především v grotesce. V současném filmu, potažmo v dětské fantasy se vyskytují ojediněle.

¹¹⁰ Poslední záběr končící mrtvolkou je často užíván v televizní stříhové skladbě. Ve filmu mrtvolka značí příznakové zamrznutí hrdiny v klíčovém okamžiku často před smrtí nebo na konci života, např: Butch Cassidy a Sundance Kid (1969), Thelma a Louisa (1991), Kubrickův snímek Barry Lyndon (1975), či Truffautův film Nikdo mě nemá rád (1959).

typický monumentální smyčkový orchestr v motivu famfrpálu, kakofonie evokující jazzovou inspiraci v motivu Záchraného autobusu.

Narativní stavba příběhu lineárně sleduje osudy protagonisty na základě příčin a následků stejně jako v prvních dvou filmech. Na rozdíl od nich však chronologie příběhu není lineární, protože Harry se v závěru vrátí v čase a prožije určité události podruhé.

Pointa příběhu podobně jako v prvním díle pracuje s převrácením diváckých očekávání. Sirius, který je po celý příběh hledaným vrahem a viníkem smrti Harryho rodičů, se ukáže být nevinným laskavým kmotrem, zatímco Ronova krysa se promění ve viníka Červíčka. Tento postup se v potterovské sérii několikrát opakuje.

Roli mentora v třetím dílu přebírá po Brumbálovi profesor Lupin. Tato změna souvisí se syntaktickými vazbami mezi Lupinem a Sírusem a s Lupinovou rolí v klimaxu příběhu. Lupin naplňuje roli mentora viditelněji a na větším prostoru než doposud Brumbál. Lupin Harrymu dává individuální hodiny obrany proti mozkomorům. V několika společných dialogích říká Harrymu důležité informace o jeho rodičích.

d) Harryho dospívání a strach

Harry začíná dospívat, což s sebou nese změny chování (náladovost, výbuchy vzteku). Záchvaty vzteku souvisí se vzpomínkou na jeho zesnulé rodiče. Tetičku Marge nafoukne, když hanobí památku jeho maminky. Největší záchvat dostane, když se dozví lež o Siriusově zradě jeho rodičů. Harryho cholerismus je exponován v tomto díle, ale jeho návaly vzteku kulminují až v páté knize. Cuarón v náznacích zobrazuje dospívání i mezi Harryho přáteli (Hermiona chytne Rona za ruku během výuky).

Těžiště některých problémů se oproti předchozím dílům přesunulo do Harryho nitra. Díky útokům mozkomorů znovu prožívá smrt rodičů. V mnoha obvyklých činnostech a schopnostech mu zabrání strach z mozkomorů – omdlí při famfrpálovém utkání. Ve svém vývoji udělá další krok, když se naučí proti mozkomorům bránit. Tím překoná strach ze strachu samotného.

e) Relativizace dobra a zla

Třetí díl jako jediný z celé série nezobrazuje konflikt s Voldemortem. Zástupcem zla je Červíček, který vystupoval první dva díly v podobě krysy Prašivky¹¹¹. Červíček ztělesňuje lidské slabosti. Zradil přátele ze strachu o vlastní život. Postrádá morální zábrany – svůj zločin svedl na přitele Síruse. Nemá žádnou hrdost – škemrá o svůj život.

V kontrastu s Červíčkem jsou Lupin a Sirius charakterizováni jako čestní muži, kteří by za své přátele položili život. Přesto ani o jednom z nich se nedá říci, že by v bipolárním

¹¹¹ Jeden z druhů metafor pracuje s přenesením lidských vlastností na zvířata. Krysa nese charakteristiky zrádce, který klesá pod lidskou důstojnost. Červíčkovi, který zradil svoje přátele, nedělá problém 12 let žít jako krysa.

rozdělení dobra a zla náležel čistě na stranu dobra. Lupin se za úplňku přeměňuje na vlkodlaka, čímž v klimaxu představuje smrtelné nebezpečí pro Harryho i jeho přátele¹¹² a zároveň zapříčiní Červíčkův útěk. Pobyt v Azkabanu určitým způsobem narušil Siriusovu povahu (útok s nožem na Buclatou dámu). V postavách Lupina a Siriuse dochází k relativizaci dobra. Jedná se o posun od prvního filmu, kde dobro a zlo v rámci konvencí pohádky představovaly bipolární kategorie.

f) Významová rovina

Významová rovina třetího dílu je založena na syntaktických vazbách mezi Harrym a čtveřicí Pobertů.

„Podobáš se jim víc, než myslíš. Časem sám zjistíš, jak moc.“¹¹³ Tato Lupinova replika odkazuje na klimax příběhu, kdy se Harry domnívá, že viděl svého otce vyčarovat patrona. Při výuce zaklínadla Patronus si Harry zvolí šťastnou vzpomínku na jeho rodiče, která možná není ani skutečná. Slovo „patronus“ pochází z latiny a znamená otec. Harryho patron má podobu dvanáctěráka, zvířete, do něhož se jeho otec byl schopen přeměnit coby zvěromág.

V přátelích rodičů Harry nalezne „náhradní“ otce. Nejprve mentora Lupina, po rozuzlení zápletky kmotra Siriuse, který se jej snaží utěšit ohledně smrti rodičů: „Ti, kteří nás milují, nás nikdy opravdu neopustí. Vždycky je najdeš tady (ukáže na Harryho srdce)“¹¹⁴. Harry se se ztrátou rodičů díky Sirusovi vyrovnává. Ve fiktivním světě poslouží jedna moudrá věta, v realitě je pro diváky vyrovnání se se smrtí blízkého samozřejmě nesrovnatelně složitější. Nicméně částku té složité emoce si divák prožije spolu s protagonistou, s kterým se identifikuje, díky čemuž se stává mírně odolnějším.

Potterovská série vyzdvihuje přátelství na absolutní hodnotu, v dalších dílech se z něj stane zbraň proti zlu. Třetí díl proto pro posílení důrazu na přátelské hodnoty odsuzuje Červíčkovu zradu přátel jako nejvážnější provinění, za které si podle Siriuse a Lupina Červíček zaslouží okamžitou smrt. Harry se zachová ušlechtilé, když Červíčka před smrtí zachrání. Nejedná se o odpuštění v pravém slova smyslu. Harryho motivuje spíše touha očistit jméno svého kmotra. Nechce, aby spáchal vraždu, za kterou byl odsouzen. Toto ušlechtilé rozhodnutí ale vede ke katastrofickým následkům – k povstání Voldemorta ve čtvrtém díle. Další důkaz, že potterovská série nepracuje s dobrem a zlem jako s jednoduše oddělitelnými kategoriemi. Rozhodnutí s tou nejlepší motivací může vést k zlým důsledkům. V žánru pohádky k podobným ambivalencím nedochází.

¹¹² Při scéně útoku vlkodlaka filmaři naznačili skutečnou povahu postavy Snapea. Když spatří vlkodlaka, hned začne Harryho, Rona a Hermionu chránit svým vlastním tělem.

¹¹³ Citace z filmu Harry Potter a Vězeň z Azkabanu. Stopáž 45 min.

¹¹⁴ Citace z filmu Harry Potter a Vězeň z Azkabanu. Stopáž 1 hod 59 min.

g) Mixování žánrů

Hororové prvky v třetím filmu jsou spjaté kromě postavy vlkodlaka především s mozkomory. Každému objevení mozkomorů předchází zmrznutí tekutin přítomných na scéně. Toto spojení chladu a strachu je v hororech běžné, například ve Friedkinově *Vymítači ďábla* (1973).

Snímek již tradičně obsahuje mnohé ironické komické prvky. Scéna, kdy neviditelný Harry útočí na Malfoye sněhovými koulemi, dokonce mírně připomene souboje z grotesky.

Třetí film nejvíce čerpá ze subžánru sci-fi – z filmů o cestování v čase. Za zakládající dílo tohoto subžánru je považována Zemeckisova trilogie *Návratů do budoucnosti* (1985–1990). Podobně s motivem časové smyčky zachází John Maybury v *Svěrací kazajce* (2005) a Tony Scott v *Dějã vu* (2006). V těchto filmech hrdinové často prožijí stejnou situaci dvakrát. S tím rozdílem, že poprvé se kolem nich dějí podivné věci, které hrdinové i diváci pochopí až napodruhé, kdy se vysvětlí, že je způsobili sami hrdinové po návratu v čase.

Cuarón ve *Vězni z Azkabanu* používá pro práci s časovou smyčkou stejný postup. Časový paradox stojí na tom, že Harry zaklínadlem Patronus zachrání sám sebe. Cuarón přichází s celou řadou dalších styčných bodů, od zjevných přes pečlivě ukryté. Většina propojení pramení z akcí Hermiony – házení kamenů, dotaz o vlasech či dvojité zavytí¹¹⁵. Ukrytá propojení se odehrají v mizanscéně (hejno netopýrů¹¹⁶), ve zvuku (zahřmění, když trio jde k Hagridovi) či náznakem v kompozici záběru (velký celek v první rovině ve chvíli, kdy Harry a Hermiona v druhé rovině přiběhnou na místo Malfoyovy facky). Ve zvukové stopě se nenápadně vynořuje a zanořuje zvuk tikání. Sekvence návratu v čase je zahájena i ukončena virtuálním průletem kamery skrz digitální soukolí bradavických hodin.

Třetí film představuje v sérii obrat k jinému adaptačnímu přístupu, který ovlivňuje sémantické i syntaktické struktury. Sémantické prvky od třetího filmu nejsou převáděny z předlohy v takovém množství jako v prvních dvou filmech. Tvůrci ve scénáři i stylistických složkách kamery a střihu vytvářejí větší množství syntaktických vazeb mezi jednotlivými tématy, čímž dosahují tematické provázanosti a celkové kompaktnosti snímku.

Vězeň z *Azkabanu* se vzdaluje vyloženě dětské cílové skupině, na kterou byly zacíleny první dva díly, proto se v nich vyskytovalo takové množství prvků pohádkového žánru. Od třetího filmu série míří k dospívajícímu publiku, proto dostávají více prostoru jiné žánry – v případě třetího filmu sci-fi filmy o cestování v čase.

¹¹⁵ Které Harrymu v první časové rovině zachrání život, v druhé ale Hermiona ohrozí sebe i Harryho tím, že k nim vlkodlaka přiláká. Tímto Cuarón dodá pasáži návratu v čase potřebnou dramatičnost, oproti předloze, kde Harry a Hermiona jen nečinně vyčkávají na záchranu Siriuse.

¹¹⁶ V druhé časové rovině vyletí z lesa, zatímco Kľofan jednoho z nich kľofne. V první časové rovině v zadním plánu zalétávají do jiné části lesa.

4. Harry Potter a Ohnivý pohár

V roce 2006 studio Warner Brothers světilo režii britskému režisérovi Miku Newellovi¹¹⁷, který do té doby točil především romantické komedie. Adaptační přístup podobně jako u Cuaróna vybírá hlavní příběhovou linii a redukuje vedlejší epizody, které s ní nesouvisí. Některé knižní epizody¹¹⁸ byly naopak rozšířeny o akční scény, aby lépe vyhovovaly konceptu blockbustera. I přes redukci některých epizod má snímek díky předloze výrazně epizodický charakter podobně jako Columbusovy adaptace. Lineární příběh se skládá z pěti velkých epizod¹¹⁹, které nebylo možné vypustit. Čtvrtý film tak nejen v adaptačním přístupu slučuje mnohé sémantické a syntaktické prvky ze všech tří předchozích filmů.

a) Více prostředí, bytostí a předmětů

Nové ikonografické prvky se objevují především v souvislosti se soutěží tří kouzelnických škol – Bradavic, Krásnohůlek a Kruvalu. Kruvalští se vynořují z jezera v kostěné galeoně¹²⁰ z období korzárů. Vílí dívky z Krásnohůlek doprovázené poloobryní Madame Maxime přilétají v kočáru taženém bílými okřídlenými koňmi, již byli inspirováni antickým Pegasem. Ohnivý pohár vybírá z každé školy jednoho šampiona, jenž se utká o Pohár tří kouzelníků, který byl proměněn v přenášedlo¹²¹.

Kromě nových sémantických prvků se ve čtvrtém filmu objevují také bytosti, předměty a postavy, které měly určitou roli v předchozích filmech. V prvním úkolu se šampioni utkají s draky, již byli krátce exponováni Norbertem v Kameni mudrců. O druhém úkolu se Harry dozví díky zpívajícímu zlatému vejci při koupeli v prefektské umývárně¹²². Pomůže mu při tom duch Uršuly, která měla důležitou roli v Tajemné komnatě. Druhý úkol se odehraje na dně Černého jezera, kde se Harry utká s Ďasovci¹²³ a setká s jezerními lidmi, kteří připomínají mytologické bytosti – mořské víly. Jejich zbraní je trojzubec, atribut antického boha Poseidona. Třetí úkol Harryho z ožvlého bludiště, které v člověku zvyrazňuje nejhorší vlastnosti, přenese na hřbitov poblíž Raddlova statku.

¹¹⁷ Z další filmografie: Cesta na západ (1992), Čtyři svatby a jeden pohřeb (1994), Krycí jméno Donnie Brasco (1997), Bláznivá runway (1999), Úsměv Mony Lisy (2003), Prince of Persia: The Sands of time (2010).

¹¹⁸ Například první úkol je rozšířen o akční leteckou bitvu s drakem mezi bradavickými věžemi.

¹¹⁹ První úkol, ples, druhý úkol, třetí úkol, hřbitov.

¹²⁰ Zdánlivě originální prvek plutí pod hladinou byl rovněž použit v druhém a třetím dílu pirátské fantasy režiséra Gora Verbinského Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže (2006) a Piráti z Karibiku: Na konci světa (2007).

¹²¹ Na tomto předmětu lze ilustrovat princip předkládání důležité informace divákovi v hollywoodském filmu. Starý křáp přenese Harryho a jeho přátele na mistrovství ve famfrpálu, čímž je divákovi vysvětlen princip přenášedla. Když v závěru Harryho dotyk Poháru tří kouzelníků přenese na hřbitov, není třeba nic vysvětlovat.

¹²² Umývárnu s Černým jezerem spojují barevné vitráže Jezerních lidí v oknech.

¹²³ Ekvivalent českého vodníka je folklorní bytost užívanou v anglickém hrabství Yorkshire k zastrašení dětí od vodních ploch.

Harry kvůli korespondenci se svým strýcem poprvé navštěvuje Sovinec. Některá témata jsou prezentována pomocí drobných kouzelnických předmětů: samostatně písíci bleskobrk souvisí s tématem bulvárního tisku, Harryho outsiderství dokazují odznaky hlásající „Potter smrdí“. V příběhu tentokrát výraznějším způsobem figurují lektvary a potřeby na jejich výrobu: mnoholicný lektvar exponovaný v Tajemné komnatě, veritasérum a žaberník. Do vzpomínky, v které zjistí klíčová fakta o antagonistovi, se Harry vydává prostřednictvím myslánky.

b) Internacionaliace kouzelnického světa

Mudlovský správce Frank je první nezápornou postavou, kterou v celé sérii vidíme zemřít. Ovlivnění mudlovského světa kouzelnickým dále graduje v této krátké, ale tragické epizodě. Jinak se čtvrtý díl, který vypustil i tradiční úvod u Dursleyových, nevěnuje vztahu mezi skutečným a kouzelnickým světem. Větší důraz byl kladen na rozšíření kouzelnického světa za hranice bradavické školy.

Čtvrtý díl začíná na mistrovství světa ve famfrpálu, které znázorňuje mezinárodní vztahy mezi kouzelníky.

Většina internacionálních motivů se váže k poháru Tří kouzelníků. V bulharské škole Kruval studují tvrdí holohlaví bojovníci, kteří se představí bojovým tancem s holemi ve stylu capoeiry. Francouzskou školu Krásnohůlky reprezentují něžné dívky vílím tancem s kouzelnými motýly. Zahraniční kouzelníci jsou v příběhu používáni k dvěma cílům. V romantické linii krásnohůlské víly fungují jako objekty touhy bradavických studentů a kruvalští představují jejich konkurenty. Především ale přítomnost hostů slouží k úvahám o přátelství mezi kouzelníky z jiných zemí. Brumbál ve své smuteční řeči tento motiv zaklene antirasistickou výzvou k tolerování jazykových i jiných rozdílů a ke spojení se ve vzájemném boji proti absolutnímu zlu – Voldemortovi, který znovu povstal ve scéně na hřbitově.

Newell čerpá inspiraci z kultury hippies a rock'n'rollu. Lidé ve stanovém městečku¹²⁴ na mistrovství se značně podobají hippies: pomalované obličejy, dobrosrdečnost, výskající mládež poletující na košťatech. Rock'n'rollové prvky používá Newell také v Bradavicích pro podpoření anarchistických sklonů studentů, např. psychedelický nádech anti-potterovských odznaků. Nejzřetelnějším odkazem na rockovou kulturu je vystoupení kapely Sudičky na Vánočním plese, jejichž frontmana ztvárnil Jarvis Cocker¹²⁵, známý britský rockový zpěvák.

¹²⁴ Městečko je inspirováno rockovým festivalem na Isle of Wight v roce 1970. Poslední veřejné vystoupení Jimiho Hendrixe přilákalo na 600 000 diváků.

¹²⁵ Do soundtracku filmu přispěl písničkami "This is the Night", "Do The Hippogriff" a "Magic Works", z nichž úryvky zazní během Vánočního plesu. Na DVD se nachází rozšířená scéna z Vánočního plesu, která se podobá videoklipům z rockových koncertů. Studenti Bradavic tam několik minut poskakují v rockové melodii s texty, které souvisí s potterovskou sérií, např.: "Can you dance like hypogriff, jumping away from the cliff."

c) Stylistické prvky a narativní stavba

Kameraman Tajemné komnaty Roger Pratt znovu pracuje s rakurzy při zobrazování zla, např. Smrtijedi na mistrovství, temná moc bludiště¹²⁶. Newell na rozdíl od Cuaróna používá často detaily a velké detaily (Harryho oči v bludišti). Pro zaměření divácké pozornosti na Harryho Pratt několikrát použije přeostření z předmětu v popředí do detailu na Harryho v pozadí¹²⁷.

V práci s mizanscénou Newell opakuje některé prvky z třetího filmu – nepříznivé počasí pro navození chmurné atmosféry (vítr po Vánočním plesu) a zobrazování kouzel v zádních plánech (knihy v knihovně, topinky při snídani).

Patrick Doyle pokračuje v hudebním stylu svého předchůdce Johna Williamse, od kterého přejímá titulní Hedviččin motiv. Jiné motivy vytváří nově i pro stejné sémantické prvky – motiv Harryho rodičů.

Newell použije kondenzační montáž scén souvisejících s přípravou postav na ples¹²⁸, která je propojena hudebním motivem Nevillova valčíku. Montáž funguje jako předěl mezi akční epizodou prvního úkolu a romantickou epizodou Vánočního plesu.

Newell si pro expozici úkolů vytváří syntaktickou strukturu. Těsně před úkolem Moody, či někdo jiný Moodym pověřený, Harrymu prozradí nějakou pomůcku pro zdolání úkolu. Dějiště úkolu exponuje virtuální nálet kamery na tribuny podkreslený monumentální dramatickou smyčcovou skladbou¹²⁹.

Z dosavadních filmů Ohnivý pohár největší měrou naplňuje koncept blockbusteru, kvůli scénám soutěžních úkolů, v kterých se tvůrci soustředí na množství a kvalitu speciálních efektů – souboj s drakem, jezerní říše. Hlavním cílem těchto scén je ohromení publika. Scény úkolů postrádají výraznější syntaktické vazby mezi sémantickými prvky, nevyhnou se tak neduhům blockbusterů. Opomíjejí hlubší psychologizaci postav a širší charakterizaci témat¹³⁰. Jiné epizody čtvrtého příběhu hlubší charakterizaci postav i témat umožňují lépe, např. Vánoční ples či zmrtvýchvstání Voldemorta.

Dílčím představitelem zla ve všech čtyřech dosud analyzovaných filmech je postava považovaná za dobrou: profesor Quirrel, Tom Riddle, lidská krysa Červíček, Barty Skrk jr.

¹²⁶ V bludišti jsou rakurzy použity také z technických důvodů, neboť umožňují přeměnit silné vertikály (9 metrů vysoké stěny bludiště) v efektnější diagonální kompozice.

¹²⁷ Z usmrceného pavouka na Harryho vystrašený výraz během Moodyho výuky kletby avada kedavra, z Brumbálovy hůlky tahající jeho myšlenku z hlavy do myslánky na Harryho přemýšlejícího o ředitelových slovech.

¹²⁸ Poetická montáž spojuje scény Nevillova tance, neúspěšných pozvání na ples, Hagridův monolog o jeho minulosti a pronásledování Kruma fanynkami u jezera.

¹²⁹ Třetí úkol exponuje pomocí dechového orchestru, který na tribuně hraje bradavickou hymnu, Harrymu před ním už nikdo neradí, na přítomnost Moodyho je ale stále brán zřetel. Newell lehce pozměnil expozici třetího úkolu, aby zabránil repetitivnosti této syntaktické struktury.

¹³⁰ Již v předloze je zakořeněná jistá nelogičnost hlavní zápletky. Skrk jr. mohl nechat Harryho dotknout se jindy jiného přenáše. Nemusel kvůli tomu procházet celým turnajem. Tato nelogičnost je účelná. Umožňuje čtvrtému dílu zahrnout monumentální akční scény úkolů, které ale neposouvají ani postavy, ani příběh.

alias profesor Moody. Rozuzlení zápletky v podobě odhalení zlé podstaty původně kladné postavy je opakováno v potterovské sérii již počtvrté. Dá se říct, že se stává narativním klišé.

Čtvrtý film ale toto klišé částečně zastírá několika změnami oproti předchozím filmům. Moody má ve čtvrtém filmu více prostoru než Quirrel, Raddle a Červíček, protože představuje pro Harryho mentora. Pomáhá mu se splněním úkolů, brání jej před Malfoyem. Tím získává divákovy sympatie, proto závěrečný zvrát vyvolává u diváka větší emocionální reakci než v případě prvních tří filmů.

Tvůrci v průběhu filmu pracují s náznaky, které na skutečnou identitu prof. Moodyho upozorňují. Při představování Bartyho Skrka seniora vidíme detail přicházejícího Moodyho, načež kouzelný strop varuje Bradavice. Záběr, v kterém Moody strop utiší pomocí kompozice přes ruku s hůlkou, asociuje záběr, v kterém Barty Skrk jr. vyčaroval znamení zla na mistrovství. „Ani vám neřeknu, co tam je. Stejně byste mi nevěřil,“¹³¹ řekne Skrk jr. Harrymu v kabinetu při pohledu na truhlu, v které vězní skutečného Moodyho. Tvůrci mladému Skrkovi vymysleli charakteristický tik – rychlé syčivé vyplazování jazyka koutkem úst. Tento tik funguje jako pojítka mezi postavou Moodyho a Skrka jr. nejen pro diváky, ale i pro postavu Bartyho Skrka seniora, který musí zemřít, protože svého syna v Moodym pozná¹³².

Tyto náznaky představují syntaktickou vazbu, která propojuje informace z výše popsaných scén se závěrečným odhalením identity. Divák neznalý předlohy díky nim zpětně pochopí některé události v příběhu, aniž by bylo nutné je polopaticky vysvětlit v dlouhém dialogu, jak se stalo například v Tajemné komnatě. Čtvrtý film díky práci s náznaky klišé odhalení identity antagonisty posouvá.

d) Anarchie, outsider a první láska

Newell oproti předchozím filmům detailněji zobrazuje kolektiv bradavických studentů. „Prošel jsem tímto druhem vzdělání. [...] Mám mnoho zkušeností s detaily samotného britského procesu vzdělávání a způsoby, jakými na něj britské děti reagují. Zkušenosti, které Chris ani Alfonso jednoduše mít nemohli. [...] Moje školní dny byly plné anarchie, to jsem chtěl do příběhu dostat.“¹³³ Newell hovoří o revoltě studentů proti přísným pravidlům, která je v sérii přítomna od začátku prostřednictvím dvojčat Weasleyových a samotného Harryho, který školní řád porušuje často, aby dosáhl svého cíle.

¹³¹ Citace z Harry Potter a Ohnivý pohár, stopáž 52 min.

¹³² Další náznaky: Moody průběžně pije mnoholicný lektvar. Při hodině obrany proti černé magii sadistický Skrk jr. mučí Nevillea pohledem na kletbu Cruciatius, kterou mučil Nevillovy rodiče.

¹³³ Zdroj: Interview s režisérem Mikem Newellem, přístupné na <http://www.darkhorizons.com/news05/goblet1.php>

Když se dvojčata ve čtvrtém díle pokusí podvodem vhodit do poháru svá jména, okolo stojící studenti jim tleskají¹³⁴. Když ale Harryho pohár vybere, kolektiv jej zavrhne. Stává se outsiderem. Harry se setkává se závistí dokonce i ze strany nejlepšího kamaráda Rona. Bradavičtí studenti dávají najevo sympatie k Cedricovi prostřednictvím výše zmíněných odznáčků¹³⁵. Harry přestává být outsiderem po jeho výkonu v prvním úkolu, který mu přinese příznivce i usmíření s Ronem. Přerod outsidera v hrdinu není tudíž dostatečně motivován, přihodí se s jistou samozřejmostí.

Ve čtvrtém filmu se v rámci tématu dospívání objevují první kontakty mezi studenty a studentkami. Harry se zamiluje do Cho Changové. Přestože je schopným bojovníkem se zlem, nesmělost mu podráždí nohy. V komunikaci s Cho je neobratný až neschopný. S tím se snadno identifikuje mužská část publika¹³⁶, protože většina chlapců v pubertě prožívá podobné strasti s nesmělostí. Přestože potterovská série v rámci žánru fantasy zobrazuje neexistující kouzelné bytosti, předměty a prostředí, v rámci žánru dětského filmu zobrazuje problémy dospívání tak, jak ve skutečnosti probíhají.

e) Střet mezi Harrym a Voldemortem

V závěru čtvrtého filmu dojde k zásadnímu zvratu v boji dobra a zla v potterovské sérii. Voldemort získá fyzickou podobu a znovu sjednotí služebníky zla Smrtijedy pod svým velením. Tento zvrat rozděluje sérii na kvatrologii Harryho dospívání a trilogii druhé války.

Krátce po Voldemortově návratu dojde také k jeho prvnímu střetu s Harrym. Voldemort svým následovníkům vysvětluje svůj pád. O lásce, která Harryho zachránila, mluví pouze jako o starodávné ochraně, kterou přehlédl. Voldemort láskou evidentně pohrdá. Harry mu nedopřeje potěšení z ponižování a odmítá se před ním poklonit. Rozhodne se postavit strachu ze smrti a místo krčení se za náhrobkem se s Voldemortem střetne v kouzelnickém duelu, což mu zachrání život. Scéna na hřbitově zároveň vyznívá jako metafora dospívání. Být dospělý znamená, že už nebude poblíž někdo, kdo by Harryho ochránil (mentor, přítel). Dospělý člověk se musí umět vyrovnat se svými problémy sám bez cizí pomoci.

Brumbál návrat Voldemorta glosuje takto: „Čekají nás temné a těžké časy. Brzy budou existovat pouze dvě cesty – ta snadná a ta správná.“¹³⁷ Tímto výrokem naznačí, že správná cesta bude pro Harryho v dalších třech dílech velmi komplikovaná.

¹³⁴ Tleskání představuje ve čtvrtém filmu nadužívaný postup. Newell jím opakovaně znázorňuje entuziasmus studentů a vzájemnou interakci. Neřekl bych ale, že zkušenosti, o kterých hovoří, mu pomohly realisticky ztvárnit chování britských studentů právě v situacích, kdy tleskají. Neustálý potlesk vyznívá spíše uměle a rušivě. Příklad nevhodného použití potlesku ve filmu se najde také mezi Smrtijedy v sekvenci na hřbitově. V pozadí jeden Smrtijed tleská Voldemortovi během priori incantatem.

¹³⁵ Odznáčky proklamují sympatie jeho nositele dosti jasně textem měnícím se z: „Cedric rules“ na „Potter stinks“.

¹³⁶ Dalším příkladem podobné scény ze skutečného života, s kterou se diváci snadno identifikují, je hodina prof. McGonagallové, která připomíná taneční – dívky jsou natěšené, chlapci jsou nesmělí a nešikovní.

¹³⁷ Citace z Harry Potter a Ohnivý pohár, stopáž 2 hod 19 min.

f) Významová rovina

Téma smrti prochází čtvrtým snímkem ve dvou rovinách – příběhové a symbolické. Zemře jeden mudla (správce Frank) a dva kouzelníci (Skrk senior a nebelvírský idol Cedric Diggory). Studenti se poprvé dozvídají o smrtelné kletbě avada kedavra. *Priori incantatem* ve scéně na hřbitově na okamžik vrátí zpět čtyři poslední Voldemortovy oběti.

Příběhem prostupují dva symboly smrti – znamení zla a socha anděla smrti. Hned v prvním záběru vylézá had z lebky, tento symbol na zápěstí Smrtijedů značí příslušnost ke zlu, a pokud vykouzlí toto znamení zla na oblohu, jedná se zpravidla o symbolický podpis, že na tom místě někdo zemřel. Socha anděla smrti, která se rovněž nachází hned v prvním záběru, spojuje pro Harryho i diváka Harryho sen s reálným umístěním hrobu Raddlova otce na hřbitově.

Harry trpí pocitem viny za Cedricovu smrt. Jedná se o další příklad dobře motivovaného rozhodnutí, které mělo katastrofální následky (podobně jako ušetření Červíčka ve třetím filmu). Cedric by nezemřel, kdyby ho Harry nezachránil od neškodného věznění v bludišti. Cedricova smrt představuje první výrazný zásah mezi důležité postavy. Harry se s touto ztrátou vyrovnává až na začátku pátého filmu.

Téma bulvarizace reprezentované postavou Rity Holoubkové navazuje na téma celebritizace z druhého dílu. Harryho těší, když jej spolužáci nesou na ramenou po prvním úkolu. Díky překrouceným informacím v článku *Denního věštce* si ale uvědomuje odvrácenou stranu slávy – neetičnost a populistickou moc bulvárního tisku.

g) Mixování žánrů

Kromě dětské fantasy by se *Ohnivý pohár* dal žánrově charakterizovat jako thriller s hororovými prvky, který je v polovině odlehčen dvacetiminutovou pasáží v žánru romantické komedie.

Newell v této pasáži čerpá humor z různých oblastí: z nesmělosti (Harryho blekotavé pozvání na ples), z trapnosti (Harryho vyplivnutí dýňové šťávy), z neobratnosti (Harryho tančení) a z neschopnosti socializace (Harry a Ron sedící opodál během bujaré rockové zábavy). Specifickým druhem humoru, který čtvrtý snímek přibližuje současným adolescentům, jsou sexuální konotace (Uršula chlípně nazírá pod hladinu během Harryho koupele, Hermiona mluví o fyzičnosti jejího vztahu s Krumem). Linie romantické komedie na sebe strhává nadbytečnou pozornost svým nahuštěním do jediného místa příběhu. Více než odlehčení funguje jako přerušení thrillerové linie.

Prvky hororu se objevují ve scénách s *Ďasovci* a ve scéně na hřbitově. Newell pro budování napětí v jezerní scéně využívá stejný postup jako Spielberg v *Čelistech* (1975). Z *Ďasovců* nejdříve vidíme jenom chapadla a jsme svědky toho, jak Fleur stáhnou do hlubin,

aniž bychom je zahlédli celé. Scéna na hřbitově zobrazuje Harryho bolest naturalisticky (afektovaný hlasitý řev, krev). Ralph Fiennes svým zjevem částečně připomene hororové monstrum (digitálně odstraněný nos, rozeklaný jazyk), svým hereckým projevem připomíná monstrum lidské (přechází od sametových řečí po zlostné výkřiky).

„Kniha pro mě představovala absolutně klasický thriller jako např. Na sever severozápadní linkou. Hrdina Cary Grant (Harry Potter) na začátku příběhu neví vůbec nic, kromě toho, že se začíná dít něco divného. Ale diváci samozřejmě tuší, že za vším stojí propracovaný tajný plán Jamese Masona (Ralpha Fiennese). Během filmu hrdina stále netuší, proč se dostal do kolotoče nebezpečných událostí, který vede k nevyhnutelnému osudovému střetu s nepřítelem.“¹³⁸ Newell ve čtvrtém filmu opravdu postupuje podle schématu, které je obvyklé v hitchcockovských thrillerech. Skrk jr. vložím Harryho jména do Ohnivého poháru uvrhne Harryho do nebezpečného turnaje, který vyvrcholí Harryho únosem.

Newell buduje thrillerovou atmosféru především pomocí motivu Harryho snu. Harry má díky tomuto snu drobné informace o Voldemortově plánu. Newell sen použije celkem třikrát¹³⁹. Opakováním prvků ze snu (socha anděla smrti, znamení zla na ruce smrtijedů) dosahuje Newell expozice hřbitovní scény, kde thrillerový rámec vyvrcholí vysvětlením Voldemortova plánu a kouzelnickým duelem.

Od čtvrtého dílu některé sémantické prvky a syntaktické struktury více navazují na předchozí filmy, čímž se potterovská série stává provázaným celkem, oproti řadě různě zaměřených částí, kterou byla po prvních třech dílech.

Scéna na hřbitově představuje zlom nejen pro příběh série, ale také pro její žánrové pojetí. V prvních dvou filmech byly slučovány komické, akční a lehké hororové prvky s žánrem pohádky. Třetí film prostřednictvím sci-fi subžánru filmů o cestování v čase představoval dobrodružnou podívanou. První tři filmy byly více zacílené na dětské publikum. Čtvrtý film díky romantické pasáži Vánočního plesu a hřbitovní scéně směřuje k dospělejšímu – dospívajícímu publiku. Přítomnost smrti, vyrovnání se se smrtí, hlubší psychologizace, větší důraz na milostnou zápletku následující filmy odklánějí od dětského publika.

¹³⁸ Zdroj: Interview s režisérem Mikem Newellem, přístupné na <http://www.darkhorizons.com/news05/goblet1.php>

¹³⁹ V předloze se sen vyskytoval pouze na začátku. Newell jej použije ještě v noci po Vánočním plesu. Harry jako oběť vidí ve snu nikoli správce Franka, ale sám sebe. Během schůzky v Brumbálově pracovně Harry sen ve voice-overu popisuje Brumbálovi. Filmovému Harrymu se tento sen zdá opakovaně v průběhu celého roku. Newell oproti předloze sen opakuje kvůli thrillerovému rámci.

5. Harry Potter a Fénixův řád

Adaptační přístup nového režiséra Davida Yatese¹⁴⁰ podobně jako u předchozích dvou dílů redukuje z předlohy epizody, které nesouvisí s ústřední tematickou linií. Yates se rozhodl soustředit na psychologický vývoj Harryho na úkor blockbusterových scén. Ve většině filmu používá místo ohromujících speciálních efektů minimalistické prostředky. Oproti předchozím dílům velmi výrazným způsobem zapojuje stříhovou skladbu jako tvůrce syntaktických vazeb.

a) Menší počet nových lokací, předmětů a bytostí

Pátý film se soustředí psychologický vývoj postav a odhalování spojení myslí Harryho a Voldemorta. Následkem tohoto zaměření se objeví oproti předchozím dílům menší počet nových kouzelnických prostředí, předmětů a bytostí převzatých z mytologií.

Siriusův dům na Grimmlaudově náměstí představuje ústředí Fénixova řádu, proti vůli domácího skřítko Krátury, který opatruje rasistický odkaz Blackovy rodiny – lpění na čistokrevném původu. Dvojčata Weasleyovi zde použijí jeden ze svých vynálezů – Ultradlouhé uši, aby mohli tajně odposlouchávat schůzi řádu.

Komnata nejvyšší potřeby je jediným novým prostředím v Bradavicích. Tato místnost se kouzlem sama přizpůsobí tréninkovým potřebám Brumbálovy armády. V Zapovězeném lese se Harry znovu setká s kentaury a nově s obrem Drápem – Hagridovým nevlastním polovičním bratrem.

Pomocí testrálů – okřídlených kostnatých koňů, které může člověk spatřit, jen pokud byl svědkem něčí smrti¹⁴¹ – se Harry dostane v závěru příběhu do nejzásadnější nové lokace pátého filmu, na Odbor záhad na Ministerstvu kouzel¹⁴². Zde má vyzvednout klíčový artefakt, po kterém touží lord Voldemort – věštbu, která předpověděla Voldemortův první pád.

b) Vztah kouzelnického a skutečného světa

Druhý až čtvrtý díl zobrazuje pouze cestu ze Zobí ulice (skutečného světa) do Bradavic (kouzelnického světa). Snímky končí těsně předtím, než se postavy z Bradavic vrátí. Pouze v prvním a pátém filmu vidíme i cestu zpět. Proto tyto dva díly potterovské série

¹⁴⁰ David Yates byl překvapivou volbou. Na rozdíl od svých předchůdců se výrazně neproslavil žádným filmem v kinech. Jednalo se o britského televizního režiséra. Z předchozí filmografie: *Dívka v kavárně* (2005), seriál *The State of Play* (2003), seriál *The Way We Live Now* (2001).

¹⁴¹ Do čtvrtého dílu si Harry myslel, že bradavické kočáry se táhnou samy. Po Cedrikově smrti před kočáry objevil testrály. Představují další změnu, kterou smrt přítele do Harryho života přinesla. Testrálové jsou dalším originálním výtvozem Rowlingové.

¹⁴² Ministerstvo se rozkládá na rozsáhlém podzemním prostoru, který je obložen černými lesklými dlaždicemi. Mezi miniaturními úřednickými kabinami dominuje obří pohyblivý černobílý nástěnný plakát „velkého bratra“ ministra Popletala, který shůry s přísným výrazem sleduje celé dění. Vizuální podoba i mnohé praktiky ministerstva připomínají Orwellův román 1984.

nejdoslovněji naplňují rámec cesty ze skutečného světa do fantasy říše a zpět přítomný u většiny filmů dětské fantasy.

Yates podobně jako Cuarón používá prvky všedního života pro důkladnější charakterizování reálného světa (zprávy o počasí v rádiu i v televizi, mlsající strýc Vernon u lednice). Vstup na ministerstvo je podobně jako přepážka na nástupiště ukryt – mudlům na očích – v červené telefonní budce poblíž sídla Scotland Yardu. Yates ukazuje kontrast mezi mudly a kouzelníky spěchajícími do práce. Zatímco mudlové se tlačí u turniketů, aby mohli jet metrem, kouzelníci se na ministerstvo hromadně teleportují prostřednictvím křbové letaxové sítě.

Kouzelnický svět opět mnohem více ovlivňuje ten reálný. Tentokrát mozkomoři zaútočí na Dudleyho a Harryho. Zatímco v druhém a třetím díle Harryho porušení zákazu kouzlení nezletilých ministerstvo smetlo pod stůl, tentokrát je souzen Starostolcem. Skutečným důvodem soudního procesu je snaha ministra kouzel vyloučit Harryho z Bradavic, aby tam neroznášel pravdu o Voldemortově návratu.

c) Důraz na montáž

Slavomír Idziak¹⁴³ poprvé v sérii použil rozklepanou ruční kameru¹⁴⁴ (Harry běží za Bellatrix). Idziak točí více statických záběrů, protože do velmi krátkých úseků mezi jednotlivými střihy v montážích se statické záběry lépe hodí.

Speciální efekty ve většině snímku ustoupily do pozadí. V některých scénách dokonce lehce ruší svou umělostí (Dráp a kentauři¹⁴⁵), čímž narušují homogennost efektů, která byla běžná v třetím a čtvrtém filmu.

Yates se narodil od Columbuse a Newella většinu snímku nesoustředí na ohromující blockbusterové akční scény se speciálními efekty. Klade důraz na psychologizaci Harryho a na syntaktické struktury, které znázorňují jeho myšlenky, vzpomínky a vize. V závěrečných dvaceti minutách se Yates kvůli finále na Ministerstvu kouzel ke konceptu blockbustera vrací a ohromujícími speciálními efekty znázorní např. destrukci tisíců věšteg či epický kouzelnický duel Brumbála a Voldemorta.

Na rozdíl od předchozích skladatelů Nicholas Hooper zpravidla nevyužívá krátké čitelné motivy pro jednotlivé postavy (kromě hlavního Hedvičina motivu¹⁴⁶). Hooper rozvíjí delší instrumentální pasáže s menším počtem nástrojů. Několikaminutové hudební skladby vynikají schopností doprovázet kondenzační montáže. Yates v některých scénách nasadí hudbu do kontrastu s obrazem, čímž popře její popisnou funkci a přidá do scény novou

¹⁴³ Výběr z předchozí práce: Gattaca (1997), Černý jestřáb sestřelen (2001), Král Artuš (2004).

¹⁴⁴ Rozklepaná ruční kamera vtahuje diváka do situace, i když se nejedná o subjektivní úhel pohledu.

¹⁴⁵ Tvůrci dále pracují s nešťastným rozhodnutím z prvního dílu ztvárnit kentauře celé digitálně, na rozdíl od realističtějšího přístupu v Letopisech Narnie, kde se digitálně spojují lidské přední části s koňskými či digitálními zadními částmi. Dráp kontrastuje s prostředím natolik, že je zřejmé, že do něj byl uměle přidán. Ze složitějších částí efektů se tvůrci vyhlávají pomocí střihu – zvednutí Hermiony ze země.

¹⁴⁶ Jenž v určitých částech příběhu zvýrazní důležitost situace pro Harryho, např. během odtajnění textu osudné věšty nebo když se ukáže, že by měl své spolužáky učít obraně proti černé magii...

náladu – pod temnou montáží útlaku prof. Umbridgové zní hravý skotačivý motiv zvonkohry.

Stěžejní syntaktickou strukturou ve Fénixově řádu se stává montáž. V předchozích dílech byly montáže použity pouze ojediněle (šachy v prvním díle, expozice plesu ve čtvrtém). Yates a jeho střihač Mark Day používají tři druhy montáží – montáž novinových článků, kondenzační montáž a rapidmontáž.

Průlety kamery listy novin, které v pohyblivých fotografiích přecházejí do steadicamových záběrů na ministerstvu, kondenzují informace z titulků¹⁴⁷. Pro Yatese představují tyto montáže možnost zvýraznit úlohu Denního věštce, který je zapojen do propagandy ministerstva, a proto šíří lži o Brumbálovi a Harrym. Kromě kondenzace informací Yates dosahuje také propojení témat – když zprávu o útěku Bellatrix čte v novinách Neville, kterému umučila rodiče.

Kondenzační montáž umožní pomocí hudebního podkresu spojit více detailů z delšího časového období a z různých scén do jedné informačně nahuštěné sekvence. Jedná se například o montáže znázornění útlaku prof. Umbridgové a Harryho výuky Brumbálovy armády.

Yates pro pasáže snů, vizí, myšlenek a vzpomínek používá rapidmontáže. Pomocí bleskových zatmívaček a roztmívaček a záblesků bílé montuje k sobě velmi krátké záběry. Některé nechává problesknout jen na pár filmových políček. Filmová rapidmontáž částečně opravdu připomíná proud lidských myšlenek a asociací. Yates výběrem krátkých záběrů dosahuje informační hustoty a syntaktických vazeb jednotlivých témat¹⁴⁸. V pátém filmu se poprvé objeví flashbacky z předchozích dílů. Jejich použití není samoučelné, protože vzpomínky mají v příběhu velkou roli. Yates flashbacky nejvíce používá ve scénách Nitrobrany a v závěrečném souboji myslí.

Pátý film nejvíce zobrazuje Harryho noční můry. Jeho první sen se skládá z flashbacku Cedricovy smrti. Druhý sen představující strach z vyloučení ze školy se odehraje jen pomocí zvukových flashbacků o Harryho prohřešku. V dalších dvou snech Yates kombinuje záběry z odboru záhad, prostřihy na Voldemorta či subjektivní pohled Nagini se znázorněním Harryho bolesti při snu – žíly na jeho krku. Stylistické ztvárnění těchto snů je mnohvrstevnatější než opakování stále stejného subjektivního záběru na škvíru ve dveřích v Ohnivém poháru.

¹⁴⁷ Montáž novinových článků je od Wellesova *Občana Kanea* (1941) běžně používanou konvencí pro huštění informací, které do filmového světa pouštět v něm obsažená média. Vizualně bývá provedena přilétáváním titulních stran novin, které rotují kolem svého středu.

¹⁴⁸ Například rapidmontáž Snapeových vzpomínek ukazuje, jakým byl v dětských letech outsiderem a jakým způsobem ho James – Harryho otec šikanoval. Tato montáž odůvodní Severusovu zahořklost k rodu Potterů a Harryho přiměje k pozměnění zidealizované vize svého otce.

d) Odcizení, odboj a proroctví

Harryho proměna z ublíženého cholerického odcizeného outsidera na sebevědomého odbojáře se odehraje v lineární kauzální sekvenci příčin a následků. Yates se v herectví i dialogu soustředí na jemné nuance této proměny a jejímu vylíčení věnuje dostatek prostoru.

Harryho sužují noční můry, v kterých znovu prožívá Cedricovu smrt. Kvůli nim se Dudley pokusí Harryho šikanovat. Jeho cholerická povaha se projevuje v krátkých afektovaných výlevech – vytáhne hůlku na Dudleyho, vztekle kopne do skříně, okřikne Malfoye. Je rozčilený na své přátele a na Brumbála, protože mu neposílali žádné informace. Díky propagandě Denního věštce¹⁴⁹ je Seamusem a dalšími spolužáky považován za narušeného lháře. Ron se za něj před ostatními postaví. Během výuky se drze vzepře Umbridgové, která jej donutí k sadistickému školnímu trestu. Hermiona se mu snaží empaticky pomoci. Harry ale cítí odcizení¹⁵⁰, a proto se svým přátelům vyhýbá.

Harry bezděky najde pomoc u dalšího outsidera – u zmatené a pověřivé Lenky Střelenky. Ta mu pomůže pochopit, že Voldemort chce, aby se přesně takhle cítil – sám totiž nepředstavuje hrozbu. Harry se pokouší svým přátelům sdělit nesdělitelné¹⁵¹ – snaží se jim vysvětlit, jak probíhá setkání se zlem. Jako učitel Brumbálovy armády získává sebevědomí, posilován úspěchy a pokroky svých přátel. „Všichni velcí kouzelníci začínali jako studenti. Když to dokázali oni, proč ne my.“¹⁵² Jeho lehce naivní přístup je otřesen, když Umbridgová Brumbálovu armádu odhalí a všechny její členy tvrdě potrestá. Chce být sám, aby neriskoval, že opět někoho ztratí. Jeho přátelé však odmítají myšlenky Brumbálovy armády opustit a společně se vydávají do Londýna zachránit Siriuse.

Ještě větší otřes Harry prožije po Siriusově smrti. Zprvu se opět straní svých přátel. O samotě si uvědomí, že kvůli obsahu věštby¹⁵³ se nemůže vzdát. Ukáže se, že Harry byl proroctvím předurčen nejen k tomu, aby Voldemorta zneškodnil v době, kdy mu byl jeden rok, ale i k tomu, aby nakonec on sám Voldemorta porazil a zlo v kouzelnickém světě definitivně zničil.

e) Propojení myslí Harryho a Voldemorta

Po útoku na pana Weasleyho, který Harry sleduje z pohledu útočícího hada, začíná mít obavy, že se v něm usazuje zlo. Podobně jako v druhém filmu řeší problémy s identitou. Sirius, který v pátém filmu funguje jako Harryho mentor, mu vysvětlí, že svět není rozdělen

¹⁴⁹ Pohyblivý titulok článku se mění ve slovní hříčku z Potter na Plotter (ten, který připravuje spiknutí).

¹⁵⁰ Vyplývá to ze scény, kdy Harry jde k Hagridově srubu. Postrádá přítele Hagrida, který je na tajné misi. A ve voice-overu přiznává, že se cítí osamocený.

¹⁵¹ Tento stav lze v menším měřítku přirovnat k návratu vojáků z první světové války. Odcizení vojáci se snažili předat svým blízkým nesdělitelnou skutečnost válečného šílenství, aby zjistili, že to není možné.

¹⁵² Harry si ověří, že při vedení lidí musí volit správná slova pro jejich motivaci. Citace z filmu Harry Potter a Fénixův řád. Stopáž 1 hod 2 min.

¹⁵³ „Příchod toho, v jehož moci je porazit Pána zla, se blíží. Pán zla ho označí jako sobě rovného, on však bude mít moc, kterou Pán zla nezná. Ani jeden z nich nemůže žít, když druhý zůstává živ.“ Citace z filmu Harry Potter a Fénixův řád. Stopáž 1 hod 44 min. Moc, kterou pán zla nezná, je schopnost přátelství a lásky. Viz kapitola Propojení myslí.

na dobré lidi a Smrtijedy, že každý má v sobě schopnost páchat zlo, čímž tematicky navazuje na relativizaci zla ve třetím filmu. Snaha o mnohovrstevnaté, tudíž nikoli bipolární, pojetí dobra a zla je tentokrát vyslovena přímo postavou mentora v dialogu.

Příčinou Harryho mučivých snů a vizí je opět spojení myslí, ke kterému došlo, když se Voldemort pokusil Harryho zabít. Snape se neúspěšně pokouší Harryho naučit bránit jeho mysl¹⁵⁴ před tímto spojením. Harry svou schopnost Nitrobrany nijak dál nerozvíjí, což umožní Voldemortovi vložit Harrymu do myslí vizi mučení Siriuse. Harry se svými přáteli vleze přímo do pasti a následující události nakonec vedou k Siriusově smrti. Příčinou katastrofálního výsledku tentokrát nebyl Harryho dobrý úmysl jako v předchozích dílech (útěk Červíčka, smrt Cedrica), ale podcenění a zahálka. Harry na smrti svého kmotra nese skutečný díl viny. Inklinace k vážnějším a dospělejším tématům doprovází změnu cílové skupiny z dětí na dospívající.

Finále na ministerstvu zobrazí dva rozdílné konflikty dobra se zlem – epický kouzelnický souboj Brumbála s Voldemortem a minimalistický vnitřní souboj Harryho a Voldemortovy myslí. Yates jej znázorňuje pomocí čtveřice rapidmontáží, které jsou propojovány replikami.

V první rapidmontáži Voldemort Harryho mučí vzpomínkami na smrt matky, Cedrica a Siriuse. V druhé montáži – „Jsi slabý a zranitelný“¹⁵⁵ – Harrymu ukazuje, jak sedí sám v nebelvírské místnosti. Tím je dokázáno Lenčino tvrzení, že Voldemort chce, aby se Harry cítil sám. Kromě flashbacků Yates použije motiv zrcadla, v kterém Harry vidí Voldemortovu tvář – „Podívej se na mě.“ Mučí ho strachem z jejich podobnosti. Brumbál Harrymu pomůže radou: „Nejde o to, v čem jste si podobní, ale v čem se lišíte“. Harry zahlédne Rona a Hermionu. Třetí montáž, která zobrazuje jejich úsměvy, objetí se Siriusem, úsměvy rodičů, znázorňuje Harryho odlišnost: „To ty jsi slaboch. Nikdy nepoznáš přátelství a lásku a já tě vlastně strašně lituju“. Ve čtvrté montáži vidíme kombinaci zlých vzpomínek, které jsou puštěny pozpátku, a rozbití zrcadla – symbol Harryho osvobození od strachu z podobnosti. Po této montáži Voldemort Harryho mysl opustí a před svým zmizením mu ještě řekne: „Jsi hlupák a přijdeš o všechno.“ Několik syntaktických vazeb na krátkém prostoru pojmenuje Voldemortovu hlavní slabost – neschopnost pochopit význam přátelství a lásky v lidském životě.

f) Významová rovina

Témata přátelství a lásky nejvýrazněji zobrazuje tato rapidmontáž v souboji myslí. Obě témata se ale v náznacích objevují v celém filmu, a to ve větší míře než v předchozích dílech, kde byla také přítomna.

Přátelství Harryho, Rona a Hermiony působí dospěleji než v předchozích filmech. Dokáží se vzájemně podpořit (Ron se Harryho zastane před Seamusem), vcítit jeden do

¹⁵⁴ Hodiny Nitrobrany se Snapem obsahují ironickou komiku, která byla v pátém dílu omezena na minimum. Když se Snape přidá do obrazu Harryho rodičů v zrcadle z Erisedu a zeptá se: „Cítíš se sentimentálně?“. Nebo když glosuje objetí Harryho a Siriuse replikou: „Asi budu zvracet.“ Citace z filmu Harry Potter a Fénixův řád. Stopáž 1 hod 32 min.

¹⁵⁵ Citace z filmu Harry Potter a Fénixův řád. Stopáž 1 hod 52 min.

druhého (Hermiona chce Harrymu pomoci s jeho traumaty), poskytují si rady v milostném životě (rozhovor o prvním polibku). Nejedná se už o samozřejmé dětské přátelství, jak bylo zobrazováno v Kameni mudrců.

V Ohnivém poháru nedokázal Harry povýšit platonickou lásku k Cho na lásku skutečnou vinou své nesmělosti. Sebevědomější Harry v pátém filmu s Cho komunikuje bez obtíží a odváží se i k prvnímu polibku. Kromě lásky mezi studenty Yates zobrazuje také rodinnou lásku (paní Weasleyová, Sirius) pomocí opakujícího se motivu objímání.

Téma totalitního útlaku se skládá z těchto sémantických prvků: diktátorské praktiky ministra kouzel, orwellovské zobrazení ministerstva³ a postava růžové sladké dámy¹⁵⁶ prof. Umbridgové, která v sobě skrývá sadistické monstrum. Studenty ponižuje svým infantilním módem komunikace, zakazuje všechny studentské radosti. Její výslechy a uměle vykonstruované procesy připomínají komunistické metody.

Kvůli praktikám prof. Umbridgové má téma studentské anarchie proti nesmyslným pravidlům více prostoru než v předchozím dílu. Odboj probíhá nejprve v tajnosti prostřednictvím schůzek Brumbálovy armády, poté otevřeně, když dvojčata Weasleyovi zruší zkoušky NKÚ totálním chaosem způsobeným pestrobarevnými ohňostroji. Vzpouru zdůrazní exploze všech výnosů, jež se po okamžiku ticha symbolicky sesunou k zemi.

g) Mixování žánrů

Yates v pátém filmu nečerpá z jiných žánrů tak výrazně jako jeho předchůdci, dokonce značně omezuje akční a komické prvky. Akční scény se přesunuly téměř výhradně do finále na Ministerstvu kouzel. Komických prvků ubylo kvůli vážnosti zobrazovaných psychologických traumat. Oproti předchozím dílům se vyskytují pouze výjimečně¹⁷.

Inspirace hororovým žánrem pokračuje. Ve scéně Harryho školního trestu se na jeho zápěstí objevují krvavé šrámy znázorňující text – „I must not tell lies.“ – „Nesmím říkat lži.“ Tento postup byl využit např. v sérii Noční můra z Elm street. Koncept posednutí zlem je typický pro satanistické horory, např. Vymítač Dávla (1973). Yates posednutí zobrazuje podobně – Harry se svíjí, mluví hlubokým hlasem, má kontaktní čočky. Nicméně hrůza není vyvolávána s takovou intenzitou jako u těchto hororů.

Fénixův řád je možné označit za psychologický thriller. Příběh obsahuje oproti Ohnivému řádu menší množství thrillerových prvků, např. lest se Sírusem. Yates se soustředí na charakterizaci Harryho psychiky pomocí jeho chování, ale především prostřednictvím snů, vizí, myšlenek a vzpomínek, k jejichž zobrazení používá montáže.

¹⁵⁶ Barevnou paletu oživují její růžové oblečky, její kabinet je zdoben talířky s koťátky a v jednom detailu vidíme, že čaj si sladí opravdu hodně.

6. Harry Potter a Princ dvojí krve

V předchozích filmech režiséri zvolili hlavní tematickou linii, kterou vyprávěli společně s víceméně samostatnými vedlejšími tématy. Yates prolíná dvě rovnocenné tematické linie.

V jedné Harry s Brumbálem pátrají po Voldemortově minulosti. Harry získává od Křiklana klíčovou vzpomínku, odhalí tajemství viteálů a pokusí se jeden z nich zničit v jeskyni. V druhé Snape uzavře přísahu, že pomůže Dracoovi se zabitím Brumbála, Draco se různými způsoby pokouší úkol splnit, až nakonec v závěru Brumbála zabije Snape¹⁵⁷. Yates epizody z těchto linií propojuje linií milostných vztahů, v které dostávají více prostoru Ron a Hermiona než Harry a Ginny. Útoky Smrtijedů na Millenium Bridge, Doupě a Bradavice tvoří všudypřítomné nebezpečí. Kvůli prolínání těchto čtyř linií není výstavba příběhu natolik lineární jako v předchozích dílech a postava Harryho již není nositelem většiny témat.

a) Nová prostředí a předměty

V období druhé války se nebezpečí skrývá všude kromě chráněných Bradavic. Smrtijedi zaútočí v Příčné ulici, na mostě přes Temži, na domov Weasleyových. Draco propojí Rozplývavé skříně mezi komnatou nejvyšší potřeby¹⁵⁸ v Bradavicích a obchodem v Obrtlé ulici. Tak se v závěru dostane zlo i do Bradavic. Epizody v jeskyni a v poli kolem Doupě nastiňují další vývoj v sedmém díle¹⁵⁹, kdy Harry opustí Bradavice a pátrá po viteálech na mnoha různých místech.

Do série se vrátil scenárista Steve Kloves¹⁶⁰, který se snaží převedením velkého množství detailů z předlohy vykreslit bohatost kouzelnického světa – trpaslenka a strachopudové, strašibryle, časopis Jinotaj, přesýpací hodiny znázorňující kvalitu konverzace, peruánský prášek. Větší prostor získávají lektvary a jejich přísady¹⁶¹, protože princem dvojí krve je Snape – bývalý profesor lektvarů. Po Raddlově deníku je učebnice prince dvojí krve další knihou v sérii, která má schopnost svést čtenáře na scestí černé magie. Klíčovými předměty pro porážení zla se stávají viteály: deník, prsten, medailonek – do kterých Voldemort prostřednictvím vraždy ukryl část své duše, čímž si zaručil nesmrtelnost.

Mnoho předmětů a bytostí krátce odkazuje na předchozí díly, čímž přispívají k provázanosti série. Většina odkazů se nese v ironickém duchu a stává se tak komickými prvky filmu. V obchodě dvojčat Weasleyových hračka v podobě Umbridgové křičí, že bude

¹⁵⁷ Tyto dvě linie jsou vyprávěny převážně odděleně, protože cíle hlavních postav obou linií se liší. Linie jsou propojovány Harryho podezíráním Malfoye a jejich společnými konflikty.

¹⁵⁸ Komnata nejvyšší potřeby změnila podobu z pátého dílu, kde byla tréninkovou místností Brumbálových armády, na skladiště zapomenutých předmětů.

¹⁵⁹ Sedmý díl Harry Potter a Relikvie smrti je sice stále ještě v produkci. Nicméně z předlohy je jasné, že se příběh bude poprvé odehrávat kompletně mimo Bradavice, do kterých se Harry vrátí až na finální střet se zlem.

¹⁶⁰ Steve Kloves napsal první čtyři filmy, na pátý díl jej vystřídal scenárista Michael Goldenberg.

¹⁶¹ Lektvar lásky, felix felicis, doušek živé smrti, bezoár, jed v máslovém ležáku.

mít pořádek, model draka z Ohnivého poháru ohřívá kaštany. Při pohybu Aragoga Harry ironicky připomene svůj boj s pavouky v Tajemné komnatě.

b) Prolínání světů

Yates opět pro zobrazení reálného světa používá mikrosvět londýnského metra¹⁶², kde Harry flirtuje s mudlovskou servírkou. Propojení světů je zdůrazněno motivem bydlení bradavických učitelů. Snape obývá řadový dům v obyčejné mudlovské ulici. Křiklan se stěhuje mezi domovy mudlů, kteří jsou na dovolené. Vždy je dá kouzly do pořádku tak, aby si mudlové ničeho nevšimli¹⁶³.

Druhá válka se stále více dotýká i reálného světa. Voldemort nemá zájem o udržení utajení kouzelnického světa, což ilustruje útok Smrtijedů na Millenium Bridge v Londýně, při kterém několik mudlů zemře. Ovlivňování reálného světa kouzelnickým tak graduje od úsměvného létajícího pudinku a neškodného nafouknutí tetičky přes nebezpečnější útok mozkomorů na Dudleyho po smrtelný útok Smrtijedů.

c) Stylistické prvky a narativní stavba

Yates podobně jako ve Fénixově řádu ustupuje od typicky blockbusterových scén. Soustředí na psychologickou kresbu charakterů, tentokrát nejen Harryho, ale i Malfoye, Rona, Hermiony a Snapea, které dosahuje pomocí dialogů a herectví. Jiné složky stylu (kamera, střih a speciální efekty) byly pro účely tohoto záměru upozaděny. Yates vynechává akční scény plné ohromujících speciálních efektů i ve finále. Z předlohy vypouští bitvu o astronomickou věž, čímž docíluje většího emocionálního dopadu z Brumbálovy smrti¹⁶⁴. Potlačením blockbusterových scén se šestý film z potterovské série lehce vymyká. Tvůrci prvního, druhého a čtvrtého filmu využívali téměř každé šance pro ohromující akční scény, kterou předlohy nabízely. Dokonce i v pátém filmu, jež Yates téměř celý zakládá na podobném režijním principu, se odehraje finále v rámci blockbusterových postupů.

¹⁶² Tvůrci v mizanscéně nabídnou vtipné propojení mudlovské reklamy na parfém s kouzelnickým světem – když se největší kouzelník Brumbál objeví před billboardem s nápisem „Divine magic“ – „Božské kouzlo“. V dalším záběru je možné přečíst nápis „Tonight make a little magic with your...“ – „Dnes v noci udělejte malé kouzlo s vaším...“ Předmět v reklamním sloganu zakrývá silueta Brumbála. Citace z Harry Potter a Princ dvojí krve, stopáž 4 min.

¹⁶³ Scéna pokoje, který se díky Brumbálově kouzlu sám uklidí, připomíná podobnou scénu úklidu pokoje z Mary Poppins(1964) – křížence mezi muzikálem a dětskou fantasy.

¹⁶⁴ Emocionálního dopadu z Brumbálovy smrti Yates dosahuje i jinými prostředky. V okamžiku zabití nezní žádná dramatická hudba. Ticho ve zvukové složce umocňuje působení hereckých výkonů Alana Rickmana (Snape) a Michaela Gambona (Brumbál). Těsně po smrti se místo bitvy o astronomickou věž, jež byla v předloze, koná pouze vítězný pochod Smrtijedů školou, v kterém bez problémů zlikvidují bystrozora, který má školu chránit, a zdemolují Velkou Síň. Emocionálnímu dopadu přispěje i symbolický záběr na zhášeující se svíčky. Během této scény dává Draco najevo svůj vnitřní nesouhlas s tím, co se děje. Celou dobu zní pietní minimalistická hudba, která diváka v emocích lehce navádí.

Kameraman Bruno Delbonnel¹⁶⁵ používá velmi pomalé nájezdy, odjezdy a jízdy¹⁶⁶ v poměrně dlouhých záběrech. Soustředí se na měkkost obrazu prací s mnohovrstevnatým měkkým svícením, korekcí barevné palety, rozplýváním světelných zdrojů a užitím neostrých okrajů¹⁶⁷. Absencí dynamické kamery a důrazu na viditelné speciální efekty se šestý Potter liší od většiny dětských fantasy. Yates na rozdíl od ostatních režisérů nepracuje s líbivými vizuálními atrakcemi, přesto se v práci s mizanscénou soustředí na estetické kvality obrazu.

Yates neklade na stříhovou skladbu zdaleka takový důraz jako v předchozím filmu. Použije všechny tři typy montáže, každou však pouze jednou a na velmi krátké ploše. Kondenzační montáží znázorní přípravu lektvaru doušek živé smrti. Montáž průletu listy učebnice odhalí několik princových poznámek. Rapidmontáž výjevů z první vzpomínky následuje jako důkaz stop černé magie, když se Harry dotkne prstenu.

Oproti pátému filmu žádná složka stylu nevyčňuje, čímž Yates dosahuje komplexnosti, která divákovi umožní plné soustředění na vývoj postav ve čtyřech vzájemně se prolínajících dějových liniích.

Strukturu těchto čtyř linií znázorňuji ve schématu na následujících dvou stranách. Chronologie ve schématu postupuje seshora dolů. Události prezentované paralelně se vyskytují na stejném řádku. Šipky znázorňují kauzální vztahy mezi jednotlivými epizodami. Epizody, které obsahují vrcholy dvou hlavních linií, jsou ve schématu zvýrazněny šedou barvou.

¹⁶⁵ Delbonnelova předchozí práce: *Amélie z Montmartru* (2001), *Paříži, miluji tě* (2006), *Napříč vesmírem* (2007).

¹⁶⁶ V pomalých jízdách vždy odhalí nějaký původně skrytý prvek mizanscény – např. Malfoye krčícího se v koutě nebo tajně poslouchajícího Harryho při dialogu Malfoye se Snapem.

¹⁶⁷ Tyto postupy nejčastěji používá v pasážích vzpomínek, které jsou stylizovány do zelena, okraje záběrů se ztrácí v neostrostech a světlo např. z krbových plamenů se rozbíhá ve vertikálních prouzcích po celé kompozici. Kombinací těchto prvků odděluje vzpomínky od reálného děje, aniž by sklouzl k vizuálním klišé ztvárnění retrospektiv (např. retrospektiva v *Tajemné komnatě* – sépiové tóny barevné palety).

<u>Linie Harryho</u>	<u>Romantická linie</u>	<u>Linie Draca</u>	<u>Linie útoků</u>
			Útok na Millenium Bridge.
Brumbál přiměje Křiklana, aby se vrátil do Bradavic.			
	Harry se přivítá se všemi v Doupěti. V obchodě dvojčat děvčata obdivují lektvary lásky.		
		Snape složí neporušitelný slib Dracově matce.	
		Harry sleduje Draca u skříně Borgina a Burka.	
		Harry poslouchá Draca ve vlaku. Draco mu rozbije nos.	
Brumbálova úvodní řeč o Tomu Raddlovi.			
První hodina lektvarů s Křiklanem. Dívky obdivují lektvar lásky. Harry vyhraje felix felicis.			
První vzpomínka. Brumbál poprosí Harryho, aby se seznámil s Křiklanem.			
		Draco nalezne Rozplývavou skřín v Komnatě nejvyšší potřeby.	
	Famfrpálový trénink. Hermiona zajistí přijetí Rona do týmu.		
Rozhovor o učebnici Prince v nebelvírské místnosti.			
U tří košťat. Křiklan Harryho pozve na večírek. Harry vidí Ginny líbat se s Deanem. Ron a Hermiona hovoří o líbání.			
	Prokletý náhrdelník posedne Katie.		
	Rozhovor Harryho a Rona o dívkách a jejich pleti.		
Křiklanův večírek. Harry vidí, že se Ginny rozešla s Deanem.			
Harry se Křiklana zeptá na Voldemorta poprvé.			
	Harry použije felix na Rona jako placebo. Ron září při famfrpálu.		
	Při oslavě Harry Hermioně připomene matoucí kouzlo.		
	Ron začne chodit s Levandulí. Hermiona proti němu poštvá kouzelné ptáčky.	Draco osamoceně hledí z astronomické věže.	
	Dialogy o vánočním večírku.		
		Draco zkouší Rozplývavou skřín přесunout jablko.	
	Vánoční večírek. Snape vyvede Draca.		
		Harry slyší rozhovor Snapea a Draca. Dozví se o neporušitelném slibu.	
		Vlak. Harry mluví o slibu s Ronem.	
	Vánoce v Doupěti. Harry hovoří s Lupinem o neporušitelném slibu. S panem Weaslym o Rozplývavé skříní. Ginny flirtuje s Harrym. Na Doupě zaútočí Smrtijedi.		
Druhá vzpomínka – falešná verze. Harryho postava dostane cíl. Získat z Křiklana pravou verzi vzpomínky.			
Harry se zeptá Křiklana přímo.			
	Rona posedne lektvar lásky.		
Křiklan podá Ronovi protijed na lektvar lásky. Harry se omuví. Ron je otráven medovinou.			

<i>Linie Harryho</i>	<i>Romantická linie</i>	<i>Linie Draca</i>	<i>Linie útoků</i>
	Na ošetřovně Ron volá jméno Hermiony, dojde k rozchodu s Levandulí.		
	↓	Draco zkouší skříň poslat bílého ptáčka, ten se však vrací mrtvý.	
	Hermiona vysvětluje při snídani Ronovi, co se stalo v ošetřovně.		
		Harry zraní Draca kouzlem Sectumsempra. Snape jej vyléčí.	
Harry se rozhodne schovat učebnici Prince dvojí krve.			
	Komnata nejvyšší potřeby. Naleznou živého černého ptáčka. Ginny uschová učebnici a políbí Harryho.		
Harry použije felix felicis, s jeho pomocí nalezne Křiklana. Pohřbí Aragoga, V Hagridově srubu Harry přiměje Křiklana, aby mu dal vzpomínku.			
Druhá vzpomínka – pravá verze. Harry se dozvídá o podstatě viteálů.			
Harry a Brumbál mluví o viteálech			
		Snape a Brumbál mluví na astronomické věži o Snapově úkolu.	
Harry a Brumbál se přemístí do jeskyně. Brumbál je oslaben lektvarem. Získají viteál. Napadnou je Inferi, které Brumbál přemůže kouzlem.			
		Draco pomocí Rozplývavé skříně dostane Smrtijedy do Bradavic.	
		Dialog Draca s Brumbálem. Harry poslouchá. Vyjde najevo Dracova vina v útocích na Katie a Rona.	
		Snape zabije Brumbála.	
		Bellatrix zničí Velkou síň a Hagridův srub. Harry zjistí, že Snape je Princ dvojí krve.	
		Studenti vzdají Brumbálovi hold prosvícením znamení zla.	
Harry Hermioně ukáže, že medailonek viteál neobsahuje. Hermiona mu řekne, že se nemá s Ginny muckat před Ronem. Domluví se, že vyrazí hledat zbylé viteály společně.			

Yates vypráví dvě hlavní linie pomocí různorodých prostředků. V Harryho linii odhaluje všechny informace protagonistovi i divákům postupně pomocí flashbacků¹⁶⁸. Hlavním cílem Harryho postavy je odstranění informačního bloku přesvědčením Křiklana. Yates zápletku s pozměněnou vzpomínkou buduje kauzálně pomocí příčin a následků: Harry se neobratně zeptá – Křiklan se mu vyhýbá – Harry použije lektvar štěstí, který mu pomůže jej náhodou potkat a obratně jej přesvědčit.

¹⁶⁸ Termín flashback ovšem nelze použít zcela přesně, protože Voldemort, kterému vzpomínky patří, se v současné podobě v šestém filmu neobjeví. Harry pomocí kouzelného předmětu myslánky putuje vzpomínkami Brumbála a Křiklana na setkání s Tomem Raddlem.

V Dracově linii se divák dozvídá více informací než protagonista, a také v jiném pořadí, např. divák je svědkem Snapeova neporušitelného slibu, Harry se o něm dozví až z dialogu mezi Snapem a Malfoyem. Divák sleduje opravu Rozplývavé skříně pomocí symbolu ptáčků¹⁶⁹ ve scénách, kde figuruje pouze Draco. Yates v Dracově linii podává informace nepatrně v náznacích a nelineárně. Cíl Dracovy postavy odhalí až v závěrečné pointě, čímž také s Dracem spojí dva útoky na Brumbálův život – prokletý náhrdelník a otrávenou medovinu.

Snapeovo zabití Brumbála by mohlo být vnímáno jako další naplnění klišovitého schématu odhalení záporné podstaty postavy, která byla vnímána jako kladná. Náznak v podobě dialogu, z kterého vyjde najevo, že Snape plní nějaké Brumbálovo přání, tuto interpretaci znejistí. V sedmém díle vyjde najevo, že Snape pouze jednal v rámci Brumbálova plánu. Podobně jako v prvním díle dojde k obratu vnímání Snapea z negativní postavy na velmi pozitivní.

d) Proměna Harryho povahy

Harry byl v třetím a pátém dílu charakterizován jako cholerik. V druhém a pátém dílu řešil dilema své identity, které způsobovalo jeho nevyrovnanost a částečně také ztrátu sebeovládání a afektované výbuchy vzteku. Na konci pátého dílu během souboje s Voldemortovou myslí nejistoty ohledně své identity vyřešil a díky věštbě přijal předurčenost k boji se zlem. V šestém filmu je smířený se svým osudem a s vnitřním klidem se soustředí na svůj úkol získat od Křiklana klíčovou vzpomínku. Vyřešení problému s identitou dokazuje scéna, kdy Harry dobrovolně napodobuje Voldemorta, kterého viděl ve vzpomínce ptát se Křiklana na viteály. V Tajemné komnatě napodobil svým chováním Toma Raddla nezáměrně, proto se pak obával jejich podobnosti. Vyrovnaný Harry využije podobnosti záměrně, aby dosáhl svého cíle. Křiklana nakonec přiměje vyzrálým monologem o statečnosti. Sebejistě poukáže na to, že je vyvolený, a proto potřebuje jeho pomoc v boji se zlem.

Omezení cholerického aspektu Harryho povahy a posílení sebedůvěry bylo nutné proto, aby se Harry vyvaroval nerozvážných chyb (záchrana Siriuse, jež vyústila v jeho smrt) a mohl přistupovat ke svému úkolu s klidnou rozvahou. Což neznamená, že by Yates zobrazoval Harryho jako bezchybného hrdinu. V okamžiku Brumbálovy smrti mu šok ze Snapeovy „zrady“ zabránil v duchaplném jednání a on pouze nečinně přihlíží, což si později vyčítá. Zobrazováním Harryho chyb se v celé sérii dociluje plastického zobrazení hlavního hrdiny jako chybujícího člověka.

¹⁶⁹ Zápětka se skříní probíhá ve čtyřech fázích. Nejdříve ji Draco pouze objeví. Poté v ní tam a zpět pošle jablko. Pak v ní pošle bílého ptáčka, ten se však vrátí mrtvý. Ve čtvrté fázi, když je v komnatě Harry a Ginny, vidíme černého ptáčka vyletět ze skříně živého. Tato nepatrná informace stačí k potvrzení, že skříně je úspěšně opravená. S motivem ptáčků pracuje Yates v mizanscéně ve dvou klecích, přes které snímá příchod ke komnatě. V různých fázích příběhu divák sleduje, kolik ptáčků v kleci je.

e) Linie útoků a představitelé zla

Zlo zatím neovládlo instituce kouzelnického světa. Útočí z ústraní formou partyzánské války. Voldemortovi služebníci vyrážejí plnit jisté mise (únos Olivandera, pokus o únos Pottera, vražda Brumbála) a u toho se opájají potěšením z destrukce (Millenium Bridge, Doupě, Velký sál, Hagridova chata). Yates udržuje atmosféru nebezpečí v příběhu pomocí scén tří útoků, které se objeví na začátku, uprostřed a na konci filmu. Tyto scény kromě destrukce pracují s motivy strachu (o paní Weasleyovou při útoku na Doupě), záchranu přátel (Ginny vyběhne za Harrym) a psychickým narušením Smrtijedů (běsnící Bellatrix).

Smrtijedi v šestém příběhu představují hlavní nositele zla, protože Voldemort se objevuje pouze v retrospektivách jako dítě. Brumbál se snaží Harryho vybavit do závěrečného souboje poznáním svého protivníka. Flashbacky zobrazují Voldemortův přerod z mudlovského sirotka v kouzelnického studenta. Vzpomínka o viteálech zobrazuje část jeho přerodu v představitele zla – jeho zjištění, že pro nesmrtelnost je ochoten sedmkrát zabít. Zkoumání minulosti představitelů zla není v dětské fantasy obvyklé. Většinou se s nimi protagonisté setkávají až v okamžiku jejich dospělosti, a možnosti, jak je porazit, hledají jinde než v jejich minulosti. I v potterovské sérii se ale dozvídáme pouze o dílčím motivu Voldemorta – o snaze o nesmrtelnost. Jeho hlavní motivací ke zlu zůstává pouze touha po absolutní moci.

Šestý film vyhrotí od začátku série přítomný konflikt mezi Harrym a Dracem. Draco Harryho napadne ve vlaku, Harry mu ublíží zaklínadlem Sectumsempra. Harry ho považuje za nepřítele, protože je synem svého otce. Dracova motivace ke zlu ovšem pochází z komplikovaného mixu sebejisté touhy po úspěchu a osudové předurčenosti. Jako oběť Voldemortových intrik je ke svým činům přinucen pod pohrůzkou vlastní smrti. Yates zobrazuje jeho vnitřní konflikt pomocí pasáží, v kterých se Draco ocitá sám se svým úkolem, pomocí pláče ze strachu z neúspěchu. Dracovo dilema z něj činí plastickou postavu, která je sice na straně zla, ovšem ne zcela dobrovolnou volbou.

f) Významová rovina

Po rodičích, Cedricovi a Siriusovi se Harry musí vyrovnat se smrtí Brumbála. V několika ohledech se jedná o vyrovnání nejsložitější. Z emocionálního hlediska bylo pro Harryho rozhodně těžší vyrovnat se se ztrátou rodičů a kmotra Siriuse, protože s nimi měl bližší vztah¹⁷⁰. V situaci, v které se Harry v závěru šestého filmu nachází, je pro něj ztráta Brumbála tragická ze dvou důvodů. Brumbálova smrt se mu zdá zbytečná, neboť viteál, kvůli jehož zisku byl Brumbál oslaben, stejně nezískali. Navíc je šokován z domnělé Snapeovy zrady a frustrován svojí neschopností Brumbála zachránit.

¹⁷⁰ Emocionální dopad na dítě ze ztráty obou rodičů nelze ze zjevných důvodů srovnávat se ztrátou mentora. Dokonce i v případě Siriuse zasáhla Harryho ztráta více, protože byl jeho kmotr a snil o rodinném životě s ním.

Nejzásadnějším následkem ztráty mentora, který Harryho chránil a vedl v jeho dosavadní cestě, je zjištění, že musí ve svém úkolu zneškodnění viteálů a následně Voldemorta pokračovat sám¹⁷¹. V Princí dvojí krve jako v jediné z analyzovaných dětských fantasy dospívání protagonisty dospělo do bodu, kdy se protagonista musí osamostatnit od vedení mentora. Což by dospívajícího diváka mělo vést k závěru, že dospělý musí být schopen jednat sám a bez pomoci svého učitele.

Vyrovnaní se se smrtí profesora Brumbála Yates znázorňuje emocionální scénou, v které mu studenti vzdají hold pozdvižením hůlek a prozářením znamení zla, jež označuje místo jeho smrti. Tím se mu zároveň zaváží, že budou největší zbraní proti zlu, jak předpověděl ve své řeči na začátku školního roku. Metaforické převedení boje dobra a zla na kontrast mezi světlem a tmou je v žánru fantasy velmi obvyklé. Například trilogie Pán prstenů obsahuje mnoho spojení světla s dobrem a temnoty se zlem¹⁷².

V návaznosti na témata celebritizace z druhého filmu a bulváru ze čtvrtého filmu šestý díl prostřednictvím postavy Křiklana tematizuje vliv slavných a mocných lidí. Křiklan si ze zjištěných důvodů cení přátelství s talentovanými studenty, kteří mají potenciál stát se slavnými kouzelníky. Křiklan není zobrazován karikaturicky jako Lockhart a Holoubková před ním. Yates pracuje s ambivalencí jeho chování. Jeho vstřícnost byla zneužita Tomem Raddlem, což Křiklana postavilo do nezáviděníhodné role – jeho rada se stala příčinou Voldemortovy nesmrtelnosti. Svou chybu částečně odčiní, když přes svou zbabělost poskytne Harrymu klíčovou vzpomínku na tuto událost.

Po pátém dílu, který odhalil, že láska a přátelství představují zbraň proti zlu, se v šestém filmu tato stěžejní témata objevují ještě ve větší míře.

Mentorský vztah Brumbála a Harryho přechází v přátelství. Brumbál se Harryho vyptává na jeho lásky, chválí jeho ctnosti. Jejich přátelství posílí společné dobrodružství při výpravě do jeskyně.

Harry, Ron a Hermiona utužují svá přátelství společnými rozhovory o milostných vztazích. Harry s Ronem před spaním probírá, jakou mají dívky pleť, Hermiona se Harrymu s pláčem svěří.

Šestý film zobrazuje nešťastnou lásku, která je způsobena obvyklým důvodem – objekt touhy chodí s někým jiným. Úsměvné i smutně laděné epizody vztahové linie se točí kolem vztahových trojúhelníků Harry – Ginny – Dean a Hermiona – Ron – Levandule. V žádné jiné z analyzovaných dětských fantasy není kladen takový důraz na milostné vztahy, což dokazuje zacílení pozdějších dílů potterovské série na dospívající publikum.

¹⁷¹ Což dokazuje závěrečný dialog, v kterém Hermioně oznámí svůj záměr opustit školu a pátrat po viteálech sám. Načež jej Hermiona osočí, že je sice statečný, ale hloupý, a že s Ronem půjdou s ním.

¹⁷² Např. v nápisu na samotném prstenu moci stojí: „Jeden všechny přivede, do temnoty sváže“. V Mordoru je věčná tma. Elfové přicházejí ze záplavy světla, stejně jako Gandalf Bílý. V závěru je světlo Šedých přístavů metaforou ráje při Frodově odchodu ze Středozemě.

g) Mixování žánrů

Podobně jako ve většině předchozích dílů Yates pracuje s komickými a horovými prvky. Šestý film čerpá humor z komických figurek Levandule a Cormaca ve vztahové linii a z kouzelných účinků lektvaru lásky a tekutého štěstí. Hororové prvky se objevují při prokletí Katie, která ve vzduchu visí s otevřenými ústy a rozevlátými dlouhými černými vlasy, což evokuje japonské horory, např. Kruh (1998). Ve scéně v jeskyni Yates využije hororového lekacího principu, když se z vody do ticha náhle a hlasitě vynoří ruka nemrtvého.

Šestý film čerpá z žánrových zdrojů rozhodně více než Fénixův řád. V každé ze čtyř příběhových linií lze vysledovat principy konkrétního žánru. Prolínáním příběhových linií tak Yates kříží i různé žánry.

Harryho linie se podobá psychologickému dramatu. Harry zkoumá Voldemortovu minulost a proniká do Křiklanovy psychiky. U Voldemorta nalezne slabost k drobným předmětům, čímž si vysvětlí povahu a počet viteálů. U Křiklana přichází na správný způsob, jak jej pomocí pochopení jeho chyb a slabostí přimět ke spolupráci. Climax této linie – cesta do jeskyně – připomíná výpravy hrdinů dobrodružného žánru a odkazuje na fantasy trilogii Pán prstenů (2001–2003). Brumbálův kostým a make-up se výrazně přiblíží podobě Gandalfa, jeskyně se podobá dolům v Morii, nemrtví vycházejí z podoby Gluma.

Dracova linie pracuje s principy detektivního žánru. Informace o pachateli zločinu jsou divákovi předávány v náznacích až do odhalující pointy. Harry představuje detektiva, který má podezření a pátrá po důkazech. Ve vlaku jako přestrojení použije neviditelný plášť, aby vyslechl důležitou informaci. Tato linie také obsahuje thrillerové prvky v podobě útoku na Katie a na Rona.

Linie útoku Smrtijedů rovněž vychází z thrilleru. Útoky rovnoměrně rozložené ve stopáži snímku navozují atmosféru nebezpečí a strachu. Útok na Doupě pracuje s překvapením, se strachem z neviditelného protivníka a s dezorientací v prostoru v podobě běhu zarostlým polem. Všechny tyto postupy využíval ve svých filmech rovněž režisér Alfred Hitchcock.

Vztahová linie představuje romantickou komedii. Yates pracuje s různými komediálními typy – Levandule jako infantilní přecitlivělá krasotinka, Ron jako pubertální flegmatik, Cormac jako namyšlený frajírek. Hermionu a Ginny charakterizuje jako komplikované dívky, které o lásce přemýšlí ve větší míře než jejich méně vyvráždění vrstevníci. Vztahové scény nepředstavují pouze infantilní polohu lásky, přes různé postavy se dostávají i k vážnějším tónům v podobě nešťastné lásky. Na rozdíl od Newella Yates neodděluje pasáž romantické komedie od zbytku snímku, ale propojuje ji i s thrillerovými epizodami, a to bez rušivých přechodů.

Princ dvojí krve působí komplexně, protože prolíná různá témata ve čtyřech příběhových liniích, které vycházejí z různých žánrů. Komplexnosti přidává minimalistický styl, v kterém nevyčnívá žádná složka, na rozdíl od předchozího Fénixova řádu, kterému dominovala střihová skladba. Přes všechny tyto charakteristiky příběh šestého dílu nevyznívá celistvě, protože na rozdíl od všech předchozích filmů jeho vyprávění není ukončeno. Závěr šestého snímku vyvolává narativní otázky – Jaká je skutečná povaha Snapeovy postavy? Jak Harry dokáže sám zničit všechny viteály? – které budou zodpovězeny až v závěrečném dílu.

3. Letopisy Narnie

1. Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň

Clive Staples Lewis vydal knihu *Lev, čarodějnice a skříň* v roce 1950 jako první část sedmidílné ságy¹⁷³ *Letopisy Narnie*. Lewis propojuje pohádkové prvky, žánr fantasy s křesťanskou alegorií. Nezajímají ho akční scény. Rozsáhlé bitvy popisuje stroze bez jakýchkoli detailů. Soustřeďuje se na psychologii dětských hrdinů, kteří ale nejsou nijak komplikovaní. Jejich prostřednictvím dětským čtenářům didakticky vštěpuje morální a křesťanská poselství.

Režisér Andrew Adamson¹⁷⁴ z předlohy neredukoval téměř žádné epizody, naopak přidal několik akčních scén¹⁷⁵ a rozšířil závěrečnou bitvu, aby předlohu přizpůsobil potřebám současného blockbustera. Adamson se jako Lewis soustředí na psychologickou kresbu dětských hrdinů a z předlohy ponechává většinu prvků křesťanské alegorie. Psychologii dětských hrdinů ale posouvá komplikacemi a ambivalencemi v jejich motivacích, aby je přiblížil současným dětem.

a) Narnie, Narniané a kouzelné předměty

Narnie se podobně jako většina fantasy říší rozkládá na ostrově, který tvoří různě pojmenované lesy, skály a řeky a pro příběh významná místa: skříň, lucerna, domov fauna Tumnuse, bobří hráz, kamenný stůl, sídlo čarodějnice Jadis a hrad Cair Paravel.

„To je svět, drahý. Čekal jsi snad, že bude malý?“¹⁷⁶ odpovídá bobr Petrovi, když se diví, jak je Narnie rozsáhlá. Jedním z rozdílů mezi Narnií a Středozemí je rozloha. Narnie v knize představuje útulnou malou pohádkovou zemi, která nikdy není srovnávána s celým světem, ale vždy pouze s Anglií. Narozdíl od Středozemě nezahrnuje více menších zemí a více národů. Adamson Narnii zobrazuje jako daleko rozsáhlejší, aby se svou epičností přiblížila Středozemí v Jacksonově *Pánu Prstenů*.¹⁷⁷

Ve skutečném světě se na anglickém venkově nachází panství profesora Digoryho, hlavního hrdiny knihy *Čarodějův synovec*, který jako dítě nechal z Narnijského stromu vyrobit skříň¹⁷⁸ – vchod do Narnie. V *Čarodějově synovci* se do Narnie dostala lampa –

¹⁷³ Další díly byly vydány v letech 1951-1956 v tomto pořadí: *Princ Kaspian*, *Plavba Jitního poutníka*, *Stříbrné křeslo*, *Kůň a jeho chlapec*, *Čarodějův synovec* a *Poslední bitva*.

¹⁷⁴ Začínal jako supervisor speciálních efektů u snímků *Batman navždy* (1995) a *Batman a Robin* (1997).

Režiroval animované filmy *Shrek* (2001) a *Shrek 2* (2004). *Letopisy Narnie* jsou jeho hraným debutem.

¹⁷⁵ Např. úvodní bombardování Londýna či konflikt s vlky u tajícího vodopádu.

¹⁷⁶ Citace z filmu *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*, stopáž 1 hod 3 minuty.

¹⁷⁷ TANKARD, P. *The Lion, the Witch, and the Multiplex*. In STRATYNER, Leslie (ed.). *Fantasy fiction into film: essays*. Jefferson: McFarland, 2007. S. 85.

¹⁷⁸ Dveře skříně tvoří řada dřevorytin, které vyprávějí příběh knihy *Čarodějův synovec* – jak Aslan vyzpíval Narnii, jak se tam dostalo zlo v podobě Jadis, jak profesor, když byl ještě dítě, zasadil zbytky jablka, kterým zachránil svou maminku, a ze stromu, který vyrostl, nechal vyrobit skříň.

jediný styčný bod s říší lidí, která slouží jako označení cesty do reality. Jedna z akčních scén pracuje se záměnou saní s rolničkami, jejichž zvuk děti považují za symptomatický znak přijíždějící Jadis. Úplně stejné sáně ale používá také Otec Vánoc, který dětem rozdává dárky pro boj se zlem: léčivý lektvar z ohňového květu, dýku, luk s toulcem a meč se štítem. Jadis páchá zlo svým žezlem, které nepřítel z kamení při pouhém dotyku.

Narniané jsou převzati z různých mytologií a folklorních zdrojů: z britského folkloru (Otec Vánoc, goblini), ze severských mytologií (obří, trpaslíci), z řecké mytologie (faun – napůl kozel, napůl člověk, kentaur – napůl kůň, napůl člověk, minotaur – člověk s hlavou býka, gryf – napůl lev, napůl orel, driáda – lesní víla, najáda – vodní víla, kyklop – jednoooký obr, fénix, jednorozec), z římské mytologie (satyr – napůl kozel, napůl člověk), z bajek a pohádek (mluvící zvířata – bobří, koně, lev).

b) Vztah reality a narnijské říše

Příběh sourozenců Pevensiových je zasazen do období druhé světové války. Děti odjíždějí z Londýna na venkov kvůli bombardování. Jejich vlak tažený parní lokomotivou připomíná Bradavický expres, zvláště když jej Adamson snímá pomocí stejných kamerových postupů¹⁷⁹. Na rozdíl od poterrovské série vlak děti nedoprovází do jiného světa, ale pouze na venkovské sídlo, kde naleznou vstup do Narnie ve skříni.

Podobně jako Cuarón a Yates Adamson charakterizuje reálný svět pomocí detailů ze všedního života, které zasazuje do pevného dobového a místního kontextu – rádio vysílá válečné zprávy, děti hrají kriket, při hře na schovávanou zní dobová píseň „Oh Johnny“.

Na rozdíl od Bradavic je Narnie definitivně oddělená od reálného světa, a to nejen umístěním, ale i časově. V Narnii ubíhá čas daleko pomaleji. Zatímco v děti v Narnii stráví patnáct let, v reálném světě uběhne pouze krátký okamžik. V závěru se protagonisté při návratu na anglický venkov změní z dospělých opět na děti. V Narnijských filmech se důsledně dodržuje rámeček cesty z reálného světa do říše fantazie na začátku snímku a návratu zpět do reality na konci.

c) Stylistické prvky a narativní stavba

Kameraman Donald McAlpine¹⁸⁰ často používá statické kompozice, v kterých vyniknou detaily mizanscény. Snaží se vyprávět příběh, aniž by upozorňoval na přítomnost kamery zcizujícími prvky – příznakovým pohybem kamery či nadměrným užíváním příznakových záběrů, např. rakurzů¹⁸¹.

¹⁷⁹ Např. nálety kamery točené z helikoptéry, kamera umístěná na lokomotivě atd.

¹⁸⁰ Z dalších prací: Romeo a Julie (2001), Stroj času (2002), Petr Pan (2003), X-Men Origins: Wolverine (2009).

¹⁸¹ Tento závěr není mou úvahou, nýbrž vychází z tvrzení samotného kameramana v rozhovoru na DVD. Zdroj: Bonusový disk DVD Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň. Dokument: „Donald McAlpine-kameraman“.

Podobně jako kameramani prvního, druhého a čtvrtého dílu potterovské série pracuje s velkými celky z letící helikoptéry, aby zdůrazněním přírodní scenérie docílil epického dojmu z rozsáhlosti Narnie. Adamson často používá nadhledy ve velkém celku, aby divákovi usnadnil prostorovou orientaci¹⁸² (bitevní pole před srážkou armád), nebo nadhledy v užší velikosti, aby obohatil akci o příznakový úhel pohledu (Petr uhýbající před úderu Jadis v přímém nadhledu v polodetailu). Ve snímání akce dle konvencí akčních filmů opakovaně aplikuje zpomalené záběry, aby divák mohl zaznamenat každý detail pohybu a neztratil přehled o vývoji akce. Dětské herecké výkony zabírá převážně v detailních záběrech, v kterých divák může nejspíše postřehnout práci s mimikou. Tyto postupy samozřejmě využívají i jiné žánrové snímky. Nicméně z některých prostředků Adamsonova stylu lze vysledovat zaměření na dětského diváka, aby neztratil prostorovou orientaci, přehled o akci a mohl se plně identifikovat s emocemi dětských hrdinů.

Hudba Harryho-Gregsona Williamse se rovněž snaží vyvolat monumentální dojem pomocí symfonického orchestru. Podobně jako Williams v prvních dvou potterovských snímcích pracuje s popisností¹⁸³ vhodnou pro dětského diváka – vojsko dobře podkresluje pomalým majestátným motivem dechových nástrojů a bubnů, vojsko zla zlověstně zpívajícím latinským sborem a úderu bubnů v rychlé souslednosti. S Williamsem jej spojuje i využívání motivického systému pro okamžitě rozpoznatelné motivy jednotlivých postav a prostředí. Na rozdíl od potterovských filmů míchá symfonický orchestr s elektronickou hudbou a používá zpívané skladby, např. „One day“ při odjezdu z Londýna.

Adamson dodržuje většinu pravidel nadžánrové produkční kategorie blockbustera. Od půlky filmu zařazuje značné množství masových scén, v kterých početný kompars tvoří rozličné mytologické bytosti. V mizanscéně se zaměřuje na líbivost (čisté a lesknoucí se zbroje a meče). Pro ohromení diváka používá především velké množství homogenních speciálních efektů (zejména animace digitálních zvířat a kouzelných bytostí je i v kontextu ostatních dětských fantasy na velmi vysoké úrovni). Těmito složkami buduje epický rozměr filmu zejména v dvacetiminutové bitevní scéně.

„Filmaři transformovali křesťanskou alegorii o dětské nevinosti na blockbuster, jenž se honosí potřebnými akčními sekvencemi a epickými bitvami, které vyžaduje moderní publikum fantasy filmů.“¹⁸⁴ Megan Stonerová ve své eseji¹⁸⁵ *Lev, čarodějnice a válečné*

¹⁸² Důraz na prostorovou orientaci je nejvíce patrný v expozici bitevního pole. Adamson sleduje bitevní pole přes křídla letícího gryfa, který zakrouží nad Petrovým vojskem. Z různých úhlů kamery Adamson pokryje celý prostor. Divák stále sleduje letícího gryfa, získá ale přesnou představu o tom, kdo se kde v prostoru nachází.

¹⁸³ Lyrické scény vstupu do Narnie podkresluje minimalistickou flétnou, skřín libleznou zvonkohrou, rituální vraždu Aslana naléhavým gradujícím bubnováním.

¹⁸⁴ STONER, M. *The Lion, the Witch, and the War Scenes : How Narnia Went from Allegory to Action Flick*. In STRATYNER, Leslie (ed.). *Fantasy fiction into film: essays*. Jefferson: McFarland, 2007. S. 73.

¹⁸⁵ Stonerová podrobně analyzuje změny v syntaktických vztazích mezi postavami oproti předloze. Adaptačním přístupům se ale v této práci nevěnuje, proto Stonerovou cituji pouze jako ilustraci kritické recepce blockbustrových postupů režiséra Adamsona. Podle mého názoru ale Stonerová příliš adoruje Lewisovu předlohu a s jistou omezeností příliš definitivně zamítá posuny syntaktických vazeb mezi postavami vstřícnému publiku.

scény: jak se z alegorie stal akční biják kritizuje Adamsonovu adaptaci za přidání blockbusterových akčních honiček a bitev oproti minimalistické alegorické předloze.

V narativu žánru fantasy zpravidla figuruje chronotop cesty. Postavy se na cestě nevracejí zpátky až do samého závěru¹⁸⁶. Během cesty postavy podle kauzální zásady příčiny a následku překonávají různé překážky. Větší skupina postav se může rozdělit. Rozdělení často provází názorový rozkol. Příběh je poté vyprávěn paralelní montáží jejich samostatných cest do okamžiku opětovného shledání¹⁸⁷.

Sourozenci Pevensiovi se společně dostanou z Londýna do Narnie. Tam jejich cesta začíná u Planiny lucerny, pokračuje přes bobří hráz, palác čarodějnice, kamenný stůl a bojiště na Cair Paravel. Uvěznění Edmunda představuje první komplikaci. Tři zbylé děti vyhledají Aslanovu pomoc. Edmondova zrada má za následek sebeobětování Aslana. V tomhle bodě příběhu se postavy rozdělí na chlapce, kteří čelí Jadis v bitvě, a dívky, které jsou svědky popravy a zmrtvýchvstání Aslana. Všichni sourozenci a Aslan se spojí v závěru bitvy, což vyústí v porážku Jadis a v následnou korunovaci sourozenců Pevensiových na krále a královny Narnie. V závěru se přes Planinu lucerny vracejí zpátky do Anglie.

Hlavního mentora sourozenců Pevensiových představuje Aslan, který se ale objevuje až v polovině příběhu. Aslan sourozencům pouze předává moudrosti (Edmundovi potají domluví, Petra poučí o velení, Zuzanu a Lucii o starodávné magii), další funkce mentora suplují jiné postavy¹⁸⁸.

d) Sourozenci Pevensiovi a proroctví

Lucie do Narnie vstoupí jako první a zvědavě si ji prohlíží, tím se pro dětského diváka stává prostředníkem pro seznámení s Narnií. Narozdíl od svých starších a skeptických sourozenců je její představivost otevřená nadpřirozenu¹⁸⁹, proto je musí nejdřív přesvědčit, že Narnie ve skříni opravdu existuje. Nejvíce naslouchá přírodě a přátelí se s kouzelnými tvory (faun Tumnus).

Zuzanino praktické myšlení často přechází ve skepsi. Svým zodpovědným uvažováním však mohla předejít nebezpečné výpravě, kdyby ji její sourozenci poslechli.

Edmund působí jako nezralý, náladový a sobecký. Snaží se dostat na úroveň starších sourozenců tím, že ponižuje Lucii. Edmund svou zradou zapříčiní zlé události (nebezpečná

¹⁸⁶ Trilogie Pán prstenů je vystavěna jako cesta Froda Pytlíka z Hobitína k Hoře osudu. Během cesty postupuje stále kupředu, nevrací se až do samotného závěru.

¹⁸⁷ Např. prostřední díl trilogie Pán prstenů Dvě věže. Devět členů společenstva se rozdělilo na tři různé skupiny, které cestují nezávisle na sobě po různých koutech Středozemě.

¹⁸⁸ První mentorskou radu dostanou v úvodu od profesora. Jejich průvodci pan a paní Bobrovi je chrání a ukazují jim cestu. Kentaur Oreius naučí Petra a Edmunda bojovat.

¹⁸⁹ Lucinka zastupuje mladší děti, které věří v nadpřirozeno, jinými slovy ještě „věří na Ježíška“. S tímto motivem si Adamson pohraje, když děti britského Ježíška – Otce Vánoc potkají a Lucinka vítězoslavně vpálí své sestře: „Říkala jsem ti, že existuje!“ Citace z filmu Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň, stopáž 51 minut.

výprava sourozenců za jeho záchranou, nutnost Aslanovy oběti). Edmund ale nepředstavuje čistě negativní postavu. Adamson ukazuje příčiny jeho jednání, které jej částečně ospravedlňují. Ve svých 13 letech vstupuje do puberty, kvůli čemuž odmítá jakékoli projevy emocí (vzájemné objímání) a nepřijímá autoritu Petra jako náhradního otce.

Vztah mezi oběma bratry je komplikovaný. Edmund na Petra žárlí. Petr Edmundovi křivdí: „Proč myslíš jenom na sebe. Jsi tak sobecký!“¹⁹⁰ křičí na něj Petr během bombardování, přičemž Edmund právě myslel především na svého otce, když se nezodpovědně vypravil pro jeho jedinou fotografii¹⁹¹. Po Edmundově nápravě mu Petr sice odpouští, ale nedokáže mu to dát najevo. Napětí mezi oběma bratry pomine až po závěrečné bitvě, v které Edmund statečně zachrání Petrovi život.

Petr během příběhu dospívá z chlapce v muže díky převzetí zodpovědnosti nejdříve za sourozence a posléze za celou Narnii. Nedůvěru ve své schopnosti překoná po vítězství nad velitelem vlčí policie, za nějž je pasován na rytíře. Jeho přeměně ve vojevůdce přispěje důvěra, kterou v něj vloží nejprve Aslan a poté jeho bratr Edmund.

Příchod Lucie, Zuzany, Edmunda a Petra naplní proroctví¹⁹², že dvě dcery Eviny a dva synové Adamovi porazí Bílou čarodějnici. Podobně jako Harry Potter jsou sourozenci Pevensiovi ke svému boji se zlem předurčení.

e) Konflikt Aslana a Jadis

Zlo v Narnii zastupuje bílá čarodějnice Jadis. Její motivací je podobně jako u Voldemorta absolutní moc nad celou říší. Narozdíl od něj Jadis na počátku příběhu Narnii již ovládá, což se projevuje věčnou zimou bez Vánoc, čímž Narnianům znemožňuje provozovat jejich tradiční letní slavnosti – tance mytologických tvorů kolem ohňů¹⁹³. „Zločinem její vlády je potlačení krásy, představivosti a oslav. Svou mocí zajišťuje, aby Narniané neměli žádný zdroj radosti, která by je mohla povzbudit v boji za svobodu.“¹⁹⁴

Příchodem Aslana a sourozenců Pevensiových její moc slábne. S rozkvétající přírodou se do Narnie vracejí dobré časy. Boj dobra se zlem probíhá na jaře, v přechodném období mezi „zlou“ zimou a „dobrým“ létem.

Rozdělení dobra a zla v Narnii funguje podle zákonů prastaré magie, které dávají Jadis moc nad všemi zrádci. Tyto zákony jsou však popsány velmi vágně. Bližší interpretace prastaré magie není možná, protože tvůrci tento motiv dostatečně nerozvíjejí.

¹⁹⁰ Citace z filmu Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň, stopáž 2 minuty.

¹⁹¹ TANKARD, s. 82.

¹⁹² „Až v Cair Paravel zasedne zas krev Adamova, nastane dobrá vláda nová.“ Citace z filmu Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň, stopáž 44 minut.

¹⁹³ Což se divák ve filmu dozvídá implicitně z úst fauna Tumnuse a z následného znázornění jedné takové oslavy v plamenech ohně během faunovy ukolébavky.

¹⁹⁴ TANKARD, s. 89.

Absolutní dobro v Narnii představuje lev Aslan¹⁹⁵, alegorické znázornění Ježíše Krista. V Bibli Ježíše nazývají lvem z Judy¹⁹⁶. Obyvatelé Narnie k němu vzhlížejí s úctou, při prvním vyslovení jeho jména všechny děti kromě Edmunda zaplaví hřejivý pocit. I když Edmund a Petr bojují v bitvě statečně, Jadis nakonec definitivně porazí právě Aslan. Zázrak zmrtvýchvstání zachrání Narnii na poslední chvíli.

f) Významová rovina

Jelikož protagonisté jsou sourozenci, mnoho témat snímku souvisí s rodinou: stesk (Edmundovi se stýská po otci, Lucie teskní po domově), zodpovědnost (Zuzana a Petr přemýšlejí o předčasném návratu z Narnie, aby mladší sourozence uchránili před nebezpečím bitvy se zlem), loajalita¹⁹⁷ (profesor Petra a Zuzanu didakticky upozorní, že by Lucince měli věřit, protože patří do rodiny), společné zažívání legrace formou hry (schovávaná, koulování, cákání vody v potoce).

Harmoničnost jejich vztahů narušuje nedůvěra, přísnost a křivda. Edmundova zrada a následné uvěznění zapříčiní rozdělení rodiny. Společné objetí¹⁹⁸ po vyléčení Edmunda slouží jako zkratkovité vyjádření opětovného harmonického spojení rodiny. Potterovská série pracuje pouze s přátelskými vztahy mezi hrdiny a nadřazuje Harryho jako protagonistu. Rodinné vazby mezi narnijskými sourozenci umožňují mnohovrstevnatější zobrazení jejich vzájemných vztahů.

Čest, hrdinství a sebeobětování souvisí s rytířskou kulturou¹⁹⁹, která je nedílnou součástí narnijské mytologie. Symbol rytířství představuje meč, který Petr získá od Otce Vánoc. Když jej poprvé použije proti vlkům, Aslan jej pasuje na rytíře Petra Vlkobijce.

Lewisova sedmidílná série obsahuje množství křesťanských alegorií. Začíná stvořením světa v knize Čarodějův učeň, končí příchodem Antikrista a apokalypsou v knize Poslední bitva. Každá kniha odsuzuje jeden smrtelný hřích, některé kritizují prohřešky proti desateru přikázání.

Lev, čarodějnice a skříň obsahuje kritiku obžerství a alegorii na Jidášovu zradu, sebeobětování a zmrtvýchvstání Ježíše Krista. Edmund, jenž je alegorií Jidáše, zradí své bližní kvůli horkému kakau a kouzelnému tureckému medu – kritika obžerství. Aslan se za něj obětuje. Jeho zmrtvýchvstání přihlíží Lucinka se Zuzkou v alegorii na Marii a Máří

¹⁹⁵ Jméno Aslan převzal Lewis z turečtiny, v které slovo aslan označuje lva.

¹⁹⁶ Lev z Judy je ve Starém zákoně v knize Genesis symbolem izraelského kmenu Judů. V Novém zákoně, v páté kapitole knihy Zjevení pojem Lev z Judy označuje Ježíše Krista.

¹⁹⁷ „Nejsme hrdinové“ řekne Petr, načež Zuzana dodá: „Jsme z Finchley“ – Londýnská čtvrť, která byla vybrána zřejmě proto, že její jméno zní tak nějak domácky. Scéna pokračuje replikami: „Nepřišli jsme bojovat. Jen chceme svého bratra zpět,“ což znovu posiluje téma rodinné loajality.“ TANKARD, s. 83.

¹⁹⁸ Sourozenci si rodinnou lásku dávají najevo objímáním. Motiv objímání je pro znázornění rodinné lásky rovněž použit v pátém dílu Harryho Pottera.

¹⁹⁹ Před Letopisy Narnie Lewis napsal Allegory of Love (1936), v které kriticky reviduje všechny aspekty středověké rytířské kultury. Kvůli této publikaci byl mezi akademiky považován za odborníka na rytířskou kulturu. Proto nepřekvapí, že některé rytířské ideály zakomponoval i do Narnie.

Magdalenu. Scéna, v které Aslan svěří Petrovi svou rodinu, alegoricky spojuje Petrovu postavu se svatým Petrem, kterému Ježíš svěřil starost o své následovníky a celé křesťanství. Aslanův vpád do bitvy s Jadis znázorňuje příchod mesiáše. Lewis se v knihách soustředí na předání křesťanských ideálů zábavnou fantastickou formou malým dětem, které ještě nemohou číst Bibli. Adamson náboženskou alegorii ponechává. Pro potřeby blockbustera ale přidává akční scény plné ohromujících speciálních efektů, vedle kterých je alegorie oslabena.

g) Mixování žánrů

První Narnie začíná jako válečný film scénou bombardování Londýna. Po několika záběrech z perspektivy německých bombardérů dojde k expozici sourozenců Pevensiových během jejich útěku do krytu. V Narnii poukáží na to, že se pouze z jedné války dostali do jiné. Narnijské bitvy probíhají jako ve středověku pomocí luků a mečů s tím rozdílem, že středověké válečníky suplují mytologické bytosti. Adamson točí bitvu v konvencích bitevních scén z historických filmů. Stěžejní pozornost věnuje střetu armád, který záměrně protahuje zpomalenými záběry. Paralela s druhou světovou válkou se objeví ve scéně, kdy Petr nechá gryfy, aby bombardovali vojsko čarodějnice kusy skály. Tím Adamson okoření středověkou bitvu prvkem moderního válečnictví.

Narnie mísí mnoho prvků pohádky s prvky fantasy pro dospělé. Bílá čarodějnice je částečně inspirována²⁰⁰ postavou Sněhové královny z pohádky Hanse Christiana Andersena. Žánr pohádky rovněž zahrnuje mnohé prvky rytířské kultury. Po vybojované bitvě je rytíř Petr korunován na krále Petra Vznešeného, ostatní sourozenci získají pohádková přízviska Spravedlivý, Chrabrá a Laskavá. Z fantasy žánru přejímá narativní stavbu (viz výše) a některé sémantické prvky (bytosti – trpaslík, gryf, kentaur, předměty – léčivý lektvar, stylové prvky – snímání zbrojení vojska, krajiny atd.).

První Narnie je jasně orientována na dětskou cílovou skupinu prostřednictvím pohádkových prvků, dětských hrdinů a jejich charakterizace a stylových prostředků, které jsou zaměřené na přehlednost, orientaci a majestátnost.

²⁰⁰ Jadis i Sněhová královna se oblékají v bílém kabátu, mají sněhově bledou kůži, jejich království je permafrost-věčně zmrzlá půda.

2. Letopisy Narnie: Princ Kaspian

Adamson podobně jako v prvním filmu z Lewisovy předlohy nevynechá téměř žádné epizody. Naopak přidává bitevní scény a konflikty mezi postavami, čímž dosahuje jejich hlubší charakterizace. Největší rozpor mezi Petrem a Kaspianem způsobí útok na Mirázův hrad, jednu z přidávaných scén.

Princ Kaspian se podobá mnohým sequelům hollywoodských blockbusterů. Pokud byl první film vysokorozpočtový a obsahoval mnoho akčních scén a ohromujících speciálních efektů, druhý díl je zpravidla ještě o pár desítek milionů dolarů dražší a obsahuje všeho více. Více akčních scén, více složitějších a ještě velkolepějších speciálních efektů. Proto druhý díl také více naplňuje charakteristiky nadžánrové produkční kategorie blockbustera.

Ve většině sémantických prvků i syntaktických struktur je přítomná tendence zaměřit snímek na starší publikum, než kterému byl určen první díl.

a) Prostředí, předměty ani bytosti nepřibývají, vztah Narnie s realitou se nemění

Ikonografické prvky na rozdíl od potterovských filmů nepřibývají, ale některé z nich prošly značnými změnami, protože v Narnii od první návštěvy sourozenců Pevensiových uplynulo 1300 let. Cair Paravel dobyli Telmaríni, v příběhu figuruje jako ruina. Kolem kamenného stolu byla vytvořena hrobka.

Telmaríni se po ovládnutí Narnie snažili Narniany vyhubit, proto se přeživší skrývají jako vyhnanci. Kentauři projevují schopnost hledat rady v pohybu planet. Objevují se nová mluvící zvířata – hyperaktivní veverka, infantilní medvěd, moudrý jezevec Čuchomech a ješitný myšák Rípčíp.

Předměty přecházejí z prvního dílu, některé ale slouží jiným účelům. Polovina žezla Bílé královny vyvolá ledovou stěnu, z které začne Jadis na Kaspiana naléhat, aby ji kapkou krve Adamovy osvobodil. Žezlo funguje podobným způsobem jako viteál v potterovské sérii. Ukrývá část zla, které nevymizelo docela, i když bylo poraženo dobrem.

Edmund si z Londýna přinese baterku, kterou pak používá v bitvě jako signál i jako zbraň. Další styčnou plochou s realitou je celá rasa Telmarínů, kteří pocházejí ze skutečného světa.

Kaspian rohem královny Zuzany přivolá sourozence Pevensiovy ze stanice Londýnského metra, kam se v závěru filmu zase vrací. Proto i druhý díl zcela naplňuje rámeček cesty do říše fantazie a zpět.

b) Stylistické prvky a narativní stavba

Adamson pozměnil uhlazený styl uzpůsobený potřebám dětského diváka (snadná orientace a srozumitelnost). Rozdíl stylu vynikne na srovnání šermířského souboje Petra s Mirázem s duelem Petra a Jadis v prvním filmu. Při scéně šermu s Jadis Adamson používá převážně zpomalené záběry. Každý záběr má dostatečnou délku na to, aby divák zpracoval veškeré vizuální informace. Duel snímá z perspektivy třetí osoby. Pro přehlednost a efekt užije přímého nadhledu. Barevná paleta nechává vyniknout pestré tóny jasně červené vesty a zářivě zelené trávy. Petrovo hrdinství podkresluje monumentální melodická sborová skladba.

Ve scéně souboje s Mirázem Adamson zpomalené záběry využije zřídka. Pracuje s velmi krátkými záběry – divák často nepostřehne celý pohyb. Střídá různé úhly záběru bez respektování pravidla osy – divák je často prostorově zmaten. Kombinuje subjektivní pohledy Petra se záběry, kde je kamera umístěná ve štítu, jenž dostane přímý zásah. Pro zdůraznění okamžiku největšího ohrožení Petra využije kameraman shutteru, který způsobí zpomalenou trhanost obrazu. Barevná paleta je tlumená bělením obrazu do odstínů modré. Hudební podkres v podobě tiché kakofonie vokálů na sebe vedle hereckých výkonů a zvukových efektů řinčení mečů nestrhává pozornost.

Adamson subjektivizací souboje vtahuje diváky do děje. Zaměřením na naturalistické detaily bolesti se snaží zintensivnit divácký prožitek. Pomocí výše zmíněných prostředků Adamson stylistické ztvárnění druhé Narnie přizpůsobuje dospívajícímu publiku.

Práce s postavou mentora se v druhé Narnii odlišuje od ostatních dětských fantasy. Mentor Aslan se v průběhu snímku zjeví pouze na chvíli ve snu Lucinky, kterou poučí, že „věci se nikdy nestávají dvakrát stejně“²⁰¹. Na delší dobu se objeví až v závěru, kde jako mentor zafunguje pro sourozence pouze tvrzením, že bude nejlepší, když Narnii opustí. V průběhu snímku Petr jedná bez mentora, dospěje však k závěru, že se bez Aslana neobejde.

Narativní stavba pracuje s motivem cesty v menší míře než první díl, což vyplývá i z toho, že kromě sourozenců Pevensiových mají vlastní příběhovou linii také Kaspian a Miráz. Tyto tři příběhové linie se různě spojují a oddělují a vzájemně se ovlivňují pomocí příčin a následků.

²⁰¹ Citace z filmu Princ Kaspian, stopáž 49 min.

<i>Linie sourozenců</i>	<i>Linie Kaspiana</i>	<i>Linie Miráže</i>
		Mirázovi se narodí syn.
	Kaspian prchá z hradu, v ohrožení zatroubí na roh.	
Sourozenci se dostanou do Narnie, prohlížejí si ruiny, seznámí se Trumpkinem.	Kaspian se seznámí s jezevcem, vydá se hledat Narniany.	Miráz svede únos Kaspiana na Narniany. Mirázovi generálové spřádají intriky.
		Miráz trvá na stavbě mostu.
Sourozenci narazí na most, musí se vrátit.		
<i>Linie sourozenců a Kaspiana</i>		<i>Linie Miráže</i>
Sourozenci se setkávají s Kaspianem a společně se vydávají na Aslanův vrch, kde naplánují přepadení Mirázova hradu.		Mirázovi muži odhalí krádež zbraní Narniany.
<i>Linie sourozenců, Kaspiana a Miráže</i>		
Sourozenci s Kaspianem přepadnou hrad a snaží se uvěznit Miráže. Petr s Kaspianem chybují, vojsko Narnianů utrpí porážku.		
<i>Linie sourozenců</i>	<i>Linie Kaspiana</i>	<i>Linie Miráže</i>
	Kaspian sourozencům nevěří, je vmanipulován do pokusu o oživení Jadis.	Miráz je korunován na krále.
Sourozenci zabrání návratu Jadis.		Mirázova vojska se šikují před Aslanovým vrchem.
<i>Linie sourozenců a Kaspiana</i>		<i>Linie Miráže</i>
Sourozenci a Kaspian vymyslí lest souboje, aby získali čas.		Miráz nabídku přijme.
<i>Linie Lucinky</i>	<i>Linie sourozenců, Kaspiana a Miráže</i>	
Lucinka hledá Aslana.	Souboj Petra a Miráže. Miráže dostihnou intriky generálů. Umírá.	
Lucinka najde Aslana. Ten se rozhodne pomoci oživením stromů.	Bitva o Aslanův vrch. Vchod je zničen, značné ztráty, sourozenci prohrávají.	
	Stromy začínají drtit vojsko Telmarínů, stahují se k Beruně.	
<i>Linie Lucinky, sourozenců, Kaspiana a Mirázova vojska</i>		
Lucinka s Aslanem se setkají s ostatními na mostě přes Berunu. Vodní bůh na Aslanův pokyn zničí most a rozpráší zbytek Mirázova vojska.		
Oslavy vítězství.		
Sourozenci se vrací do Londýna, Telmarínští do země svých předků, Kaspian se stává králem.		

c) Vztahy a konflikty mezi sourozenci a Kaspianem

Sourozenci se v reálném světě smiřují s návratem do dětského věku. Zuzana odmítá nápadníka. Petr se popere v metru, protože jeho královská pýcha nesnese ponížení. Po návratu do Narnie se vyrovnávají se změnou k horšímu, která zemi postihla v jejich nepřítomnosti. Motiv návratu hrdinů do říše po velmi dlouhé době je v analyzovaných dětských fantasy ojedinělý. Adamson²⁰² sourozence zobrazuje jako hrdiny, kteří se vrací zachránit svět (scéna záchrany Trumpkina). Jejich schopnosti jsou lépe zdůvodněny než v prvním dílu, jelikož mají za sebou 15 let zkušeností. Po návratu do Anglie přišli o dospělý uvažování, ale vzpomínky na celý pobyt v Narnii jim zůstaly (Zuzana si vzpomene, kde jako

²⁰² Pro Adamsona se toto téma stalo klíčovým pro jeho přístup k druhé Narnii, protože se do něj dokázal díky osobním zkušenostem vcítit. „Od 11 do 18 let jsem bydlel na ostrově Papua Nová Guinea, který už neexistuje v takové podobě, jak si ho pamatuju.“

MALIK, E. *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. The Official Movie Illustrated Companion*. Londýn: HarperCollins Children's Books, 2008. S. 4.

dospělá nechala svůj roh). Převod vědomí protagonistů z dospělé do dětské fáze proto není uspokojivě dořešen. Hranice mezi tím, co si při proměně z dospělých myslí ponechali a co ztratili, je značně vágní.

Lucie je i v druhém dílu nejvíce spjata s narnijskou přírodou (postrádá tančící stromy) a přes ni má také nejbližší vztah k Aslanovi. Jediná věří jeho návratu, proto jej jediná spatří. Snaží se přesvědčit své sourozence, aby jej vyhledali.

Zuzana si návratem do Narnie není jistá, protože si začínala zvykat na život v Londýně. V druhém filmu její postava nemá téměř žádný prostor, ani vývoj. Její „milostný“ vztah s Kaspianem se odehraje v několika nesmělých pohledech. Závěrečný polibek působí jako vynucené klišé.

Edmund odsuzuje svoje zákeřné jednání z předchozího dílu. Působí dospěleji než jeho starší bratr Petr, kterého se zastane v bitce v metru. Znovu²⁰³ Petrovi pomůže probodnutím Jadis, čímž se jí pomstí. Při vyjednávání s Mirázem komunikuje vznešeně a s diplomatickou ironií.

Petrův charakter je nejpropracovanější právě díky konfliktu s Kaspianem. Petr je pyšný na svoji královskou minulost. Představuje se jako Petr Vznešený, s Trumpkinem mluví nabubřele, je přesvědčen o své jedinečnosti. Při útoku na hrad Kaspian nesplní svůj úkol, protože se náhle dozví o vraždě svého otce a rozrušeně vběhne do konfrontace s Mirázem. Petr je pyšně přesvědčený o svých schopnostech natolik, že pokažený útok neodvolá. Nese svůj díl na masakru Narnianů, nicméně není schopen uznat chybu a s Kaspianem se pyšně pohádá. Teprve až zaváhání tváří v tvář Jadis jej přivede k pokornému přiznání, že sám na Telmaríny nestačí, a tak pošle Lucinku pro Aslanovu pomoc. Sám odčiní svoje prohřešky v hrdinném souboji proti Mirázovi. Petr na rozdíl od prvního filmu svým pyšným a přehloupkým chováním znemožňuje diváckou pozitivní identifikaci, která přechází spíše na Edmunda, jenž stojí stranou konfliktu s Kaspianem.

d) Narniané proti Telmarínům

Zlo v druhé Narnii nezastupují nadpřirozené bytosti, jak bylo obvyklé ve všech předchozích analyzovaných filmech. Předkové Telmarínů byli bukanýři ve světě lidí. Tvůrci zdůrazňují jejich lidskou touhu dobývat, ničit a podrobovat si národy na dobytém území. Pan z Lichometníku představuje úlisnost. Před ostatními kritizuje Mirázovu mocichtivost, zatímco sám spřádá intriky, aby Miráze sesadil. Nakonec je to on, kdo Miráze zabije, když ho Kaspian ušetří. Telmaríni nevěří v prastarou magii, pohrdají narnijskými původními obyvateli. V Lewisově alegorii symbolizují nevěřící, kteří uvedou zaslíbenou zemi do stádia temna, proto je věřícími znovu očekáván návrat mesiáše.

²⁰³ Adamson paralelu podtrhne Edmundovou replikou po probodnutí Jadis: „Vím, zvládl bys to.“ Edmund použije stejná slova, kterými mu Petr odsekl v metru. Citace z filmu *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. Stopáž 1 hod 45 min.

Po věčné zimě zlo v Narnii symbolizuje stagnace magických vlastností světa – stromy usnuly, mytologická stvoření se skrývají v lesích, zvířata zdivočela a ztratila schopnost mluvit. Tyto magické vlastnosti obnoví až mesiáš Aslan po svém návratu do Narnie

e) Významová rovina

Úcta k přírodě vystupuje v druhé Narnii ještě výrazněji než v první. Telmaríni s mluvícími zvířaty jednají jako s divokými, proto skutečně zdivočí. Stromy kácí a postaví z nich most. V bitvě o Aslanův vrch je porazí právě chodící stromy a jejich most zničí vodní bůh. Toto ekologické poselství prezentované formou fantastických bytostí se dubluje se stejným motivem²⁰⁴ ve filmu Pán prstenů: Dvě věže (2002), kde entové zlikvidují Železný pas, protože Saruman nechal vykácet celý les. Nelze jej však považovat za plagiátorství, protože vychází z Lewisovy knihy²⁰⁵. Adamson se snaží obě scény stylisticky odlišit. Stromy neztvární jako antropomorfní bytosti, aby se nepodobaly entům.

I v druhém dílu se objevuje téma rytířské cti. Petr se s Mirázem utká v čestném šermířském souboji. Edmund se Trumpkinovi prokáže schopností šermovat. Na rozdíl od první Narnie je ale toto téma pojímáno v ironickém nadhledu přes postavu myšáka Rípčípa, který své rytířské zásady dodržuje s úsměvnou zarputilostí. Sám Aslan se ho ptá, jestli si o své rytířské cti nemyslí mnoho. Když mu vrátí ocásek, zdůrazní, že to je kvůli oddanosti jeho lidu, nikoli kvůli rytířské cti. Rytířská čest u Rípčípa i Petra přechází v pýchu.

Pýcha se po obzervství stává dalším smrtelným hříchem, který Letopisy Narnie kritizují. Pád pyšného Petra zobrazuje scéna, v které se slzami v očích sleduje masakr svých narnijských válečníků za mříží Mirázova hradu. Petr se napraví v pokorného vůdce a během souboje s Mirázem svou pýchu potlačí, což zdůrazní scéna, v které děkuje Edmundovi za to, že vždy stál po jeho boku, přičemž mu nikdy nedal najevo svou vděčnost.

Kromě pýchy druhý díl Narnie výrazně odsuzuje hřích vraždy – porušení pátého přikázání „Nezabiješ!“. Miráz je vinen vraždou Kaspianova otce. Petr nabídne Kaspianovi možnost pomsty. Kaspian drží nad Mirázem meč, ale záměrně mine a jeho život velkoryse ušetří, aby dokázal, že je lepší. Tento motiv je v žánrových filmech nadužívaný, mnozí by jej mohli považovat za klišé. Alegorické čtení ale odhalí další rozměr tohoto motivu. Kaspian věří v prastarou magii – v narnijské náboženství –, proto nemůže páté přikázání porušit. Nakonec pán z Lichometníku Miráze zabije, za což je potrestán vodním bohem.

²⁰⁴ Jedná se o jeden z několika odkazů na předchozí fantasy snímky. Úvodní honička Kaspiana a sedmera telmarínských vojáků je snímána podobně jako Arwenin úprk před nazgúly ve Společenstvu prstenu (2001). Edmund skočí z věže a přistane na křídlech gryfa, což odkazuje na Gandalfův skok na orla ze Železného pasu ve Dvou věžích (2002). Následný let na gryfovi je snímán úplně stejnou panorámou jako let na hipogryfovi před osvobozením Siriuse ve Vězni z Azkabanu. Scéna, v které satyr vyskočí k Mirázovi na balkón a je sestřelen jeho generálem Glozzelem podobně kopíruje výskok bezejmenného rytíře JEDI, aby zneškodnil Hrabě Dooku, kterého sestřelí Jango Fett ve filmu George Lucase Star Wars: Epizoda 2 Klony útočí (2002).

²⁰⁵ Lewisův Princ Kaspian byl vydán v roce 1951, o tři roky dříve než Dvě Věže (1954) J. R. R. Tolkiena.

V závěru Aslan oznámí, že Petr a Zuzana se už do Narnie nevrátí, protože se v ní naučili vše, co mohli. „Až budeš starší, pochopíš...“ řekne Petr Luce, následuje výše zmíněný polibek Zuzany a Kaspiana, který Edmund glosuje: „Já jsem starší a stejně to nechápu.“²⁰⁶ Narnie otevírá své brány pouze nevinným dětem. Dospělí, kteří ochutnají jablko ze stromu poznání, se do ní už vrátit nemohou. V knize *Plavba Jitřního poutníka*, když se Aslan loučí s Edmundem a Lucií, prohlásí, že teď je pro ně čas žít v jejich světě, aby ho tam poznali v jiné podobě²⁰⁷. Narnie je pro hlavní hrdiny a zrovna tak pro dětské publikum přípravou na řádný křesťanský život v dospělosti.

f) Mixování žánrů

Druhá Narnie výrazněji čerpá pouze z žánru historického filmu, většina ostatních žánrových prvků patří do dětské fantasy. Adamson pracuje s motivem zobrazení historických pramenů, protože sourozenci Pevensiovi jsou v Narnii vnímáni jako králové a královny z legend. Obrazy sourozenců se objevují ve středověkých iluminacích v kodexech. Epizody z jejich první pouti po Narnii jsou namalovány na stěnách jeskyně.

Nepřátelské vojsko se neskládá z mytologických bytostí jako v případě prvního filmu, nýbrž z pěšáků, jízdy a katapultů. Důraz je opět kladen na středověce laděnou výzbroj a zbraně. Klíčová scéna dobývání hradu pracuje s mnoha postupy historických filmů – mizanscéna (prostory paláce), opakované akční prvky (skok na koni z padajícího mostu těsně před úplným otevřením), choreografie šermířských soubojů. Po masakru Narnianů následuje temná scéna, kdy Edmund prolétne nad nádvořím na gryfovi a sleduje spoušť. Do naprostého ticha se ke kameře svalí mrtvola satyra. Tento depresivní výjev směřuje film k dospívajícímu publiku.

Snímek *Princ Kaspian* představuje v mnoha aspektech dětskou fantasy zacílenou na dospívající publikum podobně jako pozdější díly potterovské série. Na rozdíl od potterovské série není toto zaměření na starší publikum přítomno v literární předloze. Problém nastává u prvků určených především dětem, které přešly z předlohy díky věrnosti adaptace: Lucinka si slovníkem dětí školního věku dělá legraci z kluků, že se sice umí orientovat, ale jinak v hlavách nic nemají, Edmundovy komické eskapády s baterkou, medvědo olizování tlap či infantilní veverka. Tyto prvky ostře kontrastují s dospělejšími motivy, např. když Petr usekne vojákovu hlavu²⁰⁸ a ta v dalším záběru rotuje po zemi. V tomto kontrastu sémantických prvků určených především dětem a sémantických prvků pro děti méně vhodných je *Princ Kaspian* nekonzistentní.

²⁰⁶ Citace z filmu *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. Stopáž 2 hod 7 min.

²⁰⁷ „Jsem tam. Ale mám tam jiné jméno. Musíte se naučit znát mě pod mým tamním jménem. To byl hlavní důvod, proč jste přišli do Narnie: protože jste mě tady trochu poznali, budete mě teď lépe znát i doma.“ LEWIS, Clive Staples. *Letopisy Narnie. (The Chronicles of Narnia)*. Praha: Fragment, 2007. Přel: Veronika Volhejnová. S. 478.

²⁰⁸ Čímž podobně jako Miráz a pan Lichometník poruší příkázání „Nezabiješ!“. Jedná se ale o zabití v souboji a ještě k tomu v sebeobraně.

4. Zlatý Kompas

Philip Pullman vydal knihu Zlatý kompas v roce 1995 jako první část trilogie Jeho temné esence²⁰⁹. Pullman trilogii pojal jako variaci na Ztracený ráj Johna Milтона²¹⁰. Protagonistku Lyru touha po poznání dovede k prvotnímu hříchu. V Pullmanových dílech je přítomna kritika některých aspektů z historie katolické církve – inkvizice, cenzura vědění, persekuce ženy jako nositelky prvotního hříchu. Trilogie Jeho temné esence je do jisté míry polemikou s Letopisy Narnie. Pullman kritizoval Lewise za jednoduchost náboženské alegorie a za ploché pojetí ženských postav.

Režisér Chris Weitz²¹¹ společně se studiem New Line Cinema omezili alegorické a proticírkevní aspekty díla a soustředili se na scény, které obsahují blockbusterový potenciál (duel ledních medvědů, bitva o Bolvangar). Na žádost studia Weitz vystříhl z výsledného filmu závěrečnou scénu experimentu lorda Asriela, čímž snímek přišel o ambivalentní vyznění a jeho významová rovina byla neukončeností příběhu oslabena²¹².

a) Prostředí, předměty, bytosti a paralelní světy

Prolog filmu objasňuje, že svět, v kterém se příběh odehrává, existuje paralelně se skutečným světem, kde mají lidé duše uvnitř svých těl. V Lyřině světě žijí duše lidí odděleně ve zvířecí podobě tzv. daemonů, kteří musí být svým majitelům neustále nablízku, jinak si vzájemně působí bolest. Daemoni dětí mění podobu. Daemoni dospělých mají stálou podobu jednoho zvířete, která podle konvencí metaforické personifikace lidských vlastností zpravidla odráží charakter člověka (vychytralý Scoresby má za daemona zaječici, nájezdníci ze severu vlky, slizký vědec Magistéria kudlanku nábožnou atd.)

Podobně jako děti Pevensiovy i Lyra putuje po různých místech, přičemž se nikdy nevrací zpátky. Z Jordánské koleje v Oxfordu se přestěhuje do viktoriánského domu paní Coulterové v paralelním Londýně, jehož architektura vychází ze skutečných londýnských staveb²¹³ (prvky katedrály sv. Pavla v budově Magistéria). Lyra s Rumuny pluje do Norska. Poté je unesena Samojedy do Svalbardu, který z navštívených prostředí nejvíce připomíná fantastické království. Jeho obyvatelé bojovní medvědi panserbjørni jsou inspirování polárními medvědy, mají ale schopnost mluvit a myslet. Snímek končí letem ve vzducholodi dál na sever za lordem Asrielem.

²⁰⁹ Další díly této trilogie Jedinečný nůž a Jantarové kukátko vyšly v letech 1997 a 2000.

²¹⁰ Zdroj: dokument *Počátky: Román*, DVD Zlatý kompas, stopáž 14 min.

²¹¹ Z jeho filmografie: *Prci, prci, prcičky* (1999), *Jak na věc* (2002), *Twilight sága: Nový měsíc* (2009).

²¹² Vypuštěnému konci se budu detailněji věnovat v kapitole Magistérium a relativizace dobra a zla. Některé záběry v traileru naznačovaly, že jej Weitz skutečně natočil. Na portálu youtube.com se nachází několik střípků vystřížených scén z filmu, které dokazují, že knižní konec byl původním záměrem režiséra a scénáristy v jedné osobě. [Http://www.youtube.com/watch?v=Qi6javLIDqg](http://www.youtube.com/watch?v=Qi6javLIDqg)

²¹³ Z reálného světa pocházejí i odkazy z jiných oblastí umění. Paní Coulterová v jednom rozhovoru poznamená, že Lyra žila ve slonovinové věži. Jedná se o symbol z romantické literatury – metaforu tvůrčího přístupu. Básníci žili a tvořili ve slonovinové věži a nevnímali skutečný život pod nimi.

Lyra cestuje způsobem, který je obvyklejší ve sci-fi žánru – pomocí různých dopravních prostředků: vzducholod', kočár, plachetnice s kolesy. V těchto prostředcích se ve stylu Julese Vernea snoubí historická podoba dopravních prostředků s futuristickými prvky – pláty rotující kolem modré plazmy, která slouží jako pohon. S technologií jsou spojeny i jiné předměty, např. fotogram – pohyblivá fotografie, která ukáže město ve skutečném světě, mechanické špionské mouchy či přístroj na odřezávání daemonů od dětí ve výzkumném ústavu Bolvangar.

Na rozdíl od potterovské série a Letopisů Narnie Pullman nepřejímá bytosti z různých mytologií. Většina skupin postav paralelně vychází z národů skutečného světa. Rumuni pocházejí z Romů, žijí kočovně na obytných lodích. Samojedi a Tataři, kteří ve filmu mluví rusky, jsou inspirováni skupinami asijských kočovných nájezdníků. Kouzelnými bytostmi jsou pouze divoženky, které umí létat a mají schopnost předvídat budoucnost.

Klíčovými kouzelnými předměty jsou titulní zlatý kompas a prach. Alethiometr slouží Lyře k předvídání budoucnosti. Přístroj funguje díky prachu, magické substanci, která prochází mezi paralelními světy a usazuje se na dospělých lidech.

b) Stylistické prvky a narativní stavba

Kameraman Henry Graham²¹⁴ se snímáním Lyřina světa pokouší vyvolat monumentální dojem. V exteriérech často užívá jeřábové záběry ve velkém celku. Důraz je kladen na naklíčované pozadí, v kterém vynikne propracovaná architektura paralelního světa

Weitz se v rámci pravidel blockbustera pokouší o co největší ohromení diváka množstvím a kvalitou speciálních efektů. V téměř každém záběru jsou přítomni digitální daemoni (nepoužívá živých zvířat). Speciální efekty excelují ve scéně duelu polárních medvědů, která je s výjimkou Lyry výhradně digitální. Při bitevních scénách používá křiklavě žluté rozpadávání daemonů mrtvých bojovníků na prach. Podobně jako v prvních dvou dílech Harryho Pottera a v první Narnii slouží speciální efekty k upoutání pozornosti diváka.

Skladatel hudby Alexander Desplat²¹⁵ pracuje s jednotlivými motivy pro postavy a prostředí, jak je v dětské fantasy obvyklé. Motivy rozvíjí na delších plochách. Nejvíce se blíží přístupu Nicholase Hoopera z pátého a šestého dílu potterovské série. Kromě symfonického orchestru Desplat používá nástroje z etnické hudby, protože v příběhu se prolíná několik různých národů, např. pro ústřední motiv zlatého kompasu používá tajemného zvuku tibetských misek.

Prolog je ztvárněn rapidmontáží obrazů z filmu s voice-overem, který představí klíčový artefakt, základní vlastnosti prachu a tři národy (Rumuny, Tatary a divoženky). Stejný postup

²¹⁴ Z další filmografie: Kouzlená chůva Nanny McPhee (2005), Rytíři nebes (2006).

²¹⁵ Z další práce: Podivuhodný případ Benjaminu Buttona (2008), Coco Chanel (2009), Twilight sága: Nový měsíc (2009).

byl využit Petrem Jacksonem v prologu Společenstva prstenu. Rapidmontáže flashforwardů či záblesků z jiných příběhů, které jsou tvořeny trikově částicemi prachu, představují odpovědi zlatého kompasu. Weitz pracuje s flashforwardy i v průběhu příběhu, kdy pro srozumitelnost ilustruje informaci zmíněnou v dialogu záběry z děje, který má přijít (při informaci o zajetí Asriela vidíme záběry Asrielovy laboratoře z vystřiženého závěru snímku). Pro zvýšení tempa v některých sekvencích snímků použije krátkou kondenzační montáž, kterou ještě dynamizuje jumpcuty (Lyra se seznamuje s domem paní Coulterové).

Narativní stavba opět zahrnuje chronotop cesty. Lyřina příběhová linie je posouvána na základě jednoduchých kauzálních vazeb, např. unesou ji do Svalbardu – přelstí krále Ragnara – přispěje návratu Ioreka – ten ji dopraví k Bolvangaru atd.

Lord Asriel a paní Coulterová sice mají vlastní příběhové linie, Weitz jim ale na rozdíl od Lyřina příběhu věnuje málo prostoru. Proto se ve Zlatém kompasu ve srovnání např. s Letopisy Narnie vyskytuje poměrně málo paralelních montáží, prolínání a vzájemného ovlivňování příběhových linií.

<u>Linie Lyry</u>		
Lyra dá slib Rogerovi, že ho zachrání v případě jeho únosu.		
<u>Linie Lyry a Asriela</u>		
Lyra zachrání Asriela před otrávením a ze skříně poslouchá jeho výklad fotogramu. Asriel se vydává studovat prach.		
<u>Linie Asriela</u>	<u>Linie Lyry a Coulterové</u>	
	Lyra se setká s Coulterovou.	
	Coulterová se z Lyry snaží udělat dámu.	
	Lyra o Coulterové zjistí pravdu a uteče od ní.	
<u>Linie Lyry</u>	<u>Linie Asriela</u>	<u>Linie Coulterové</u>
Lyru zachrání Rumuni, pluje s nimi na sever.		Coulterová za Lyrou vysílá špiónské mouchy.
Lyra bojuje se špiónskými mouchami. Jednu uvězní v krabici.	Asriel je zajat Samojedy.	
Lyra potká Ioreka a pomůže mu.		
Lyra nalezne Billa bez daemona.		Coulterová letí za Lyrou, ve vzteku uhodí svého daemona.
Lyra je unesena Samojedy do Svalbardu.		
Lyra přelstí krále Svalbardu Ragnara. Duel medvědů.		
Lyra přeběhne ledový most.		
Lyra se dostane Bolvangaru.		Přilétá paní Coulterová.
<u>Linie Asriela</u>	<u>Linie Lyry a Coulterové</u>	
Asriel uplatil Samojedy a pořídil si laboratoř, v které zkoumá prach.	Coulterová Lyru zachrání od intercise.	
	Coulterová Lyře prozradí, že je její matka a lord Asriel je její otec. Lyra ji porazí pomocí špiónské mouchy.	
<u>Linie Lyry</u>	<u>Linie Asriela</u>	<u>Linie Coulterové</u>
Bitva o Bolvangar.		Coulterová se dostává z trosk Bolvangaru.
Lyra se svými přáteli odlétá pomoci Asrielovi.		

c) Lyra, její přátelé a proroctví

Lyra představuje femininní protipól maskulinním hrdinům dětských fantasy Harrymu, Petrovi, Edmundovi, Eragonovi a Willovi²¹⁶. Lyra je emancipovaná a drzá dívka, které nečiní problém velet chlapcům. Své kamarády děsí strašidelnými historkami. V přátelském vztahu s Rogerem je aktivnější a dominantní (slíbí mu, že ho zachrání).

V Oxfordu vzdoruje všem pokusům předělat ji na dámu (hádá se chůvou při česání). Přesto se zpočátku dobrovolně nechává měnit na dámu paní Coulterovou, která se s ní chlubí ve společnosti. Pouze v této sekvenci Weitz pracuje s jejím ženským vzhledem – krásné šaty, propracovaný účes. Při putování nedbá na zevnějšek. I svým chováním se vymyká genderovým stereotypům ženských postav. Její nejužitečnější ženskou vlastností je vychytralost, díky které přelstí Ragnara i paní Coulterovou²¹⁷. Podobně jako u předchozích protagonistů i Lyřina výjimečnost byla předpověděna proroctvím. Divoženky předpověděly příchod nové Evy²¹⁸, která rozhodne nadcházející válku o svobodné vůli.

d) Magistérium a relativizace dobra a zla

Zlo reprezentuje Magistérium – vládnoucí skupina kněží, kteří lidem radí, co mají dělat. Oproti knize došlo k omezení souvislostí mezi Magistériem a katolickou církví. Zůstal cenzurní přístup k vědeckému pokroku. Kněží Magistéria chtějí lorda Asriela odstranit jako kacíře kvůli jeho výzkumu prachu. Poznání prachu potlačují i prostřednictvím vyhledávání a ničení alethiometrů – jeden z důvodů, proč paní Coulterová hledá Lyru. Ve vědeckém ústavu Bolvangar bojují proti prachu násilným způsobem – oddělují děti od jejich daemonů, čímž si hodlají vytvořit poslušné občany, kterým se bude dobře vládnout. Motivací Magistéria je podobně jako u ostatních záporných sil v předchozích fantasy touha po absolutní moci – Magistérium touží ovládnout nejen Lyřin svět, ale přes bránu, kterou vytvoří lord Asriel, i všechny paralelní světy.

Pullman v postavách Lyřiných rodičů relativizuje dobro a zlo. Paní Coulterová organizuje únosy dětí a sadisticky se raduje z jejich intercise. Přesto k Lyře chová vřelé mateřské city a před oddělením od daemona ji zachrání. Nejambivalentnější postavou první knihy se stává lord Asriel. Prostřednictvím domluvy s Rumuny chrání Lyru před nebezpečím. Kvůli snaze o pokrok přes pronásledování Magistéria je považován za kladnou postavu. Jenže v závěru zneužije síly vzniklé z oddělení Rogera a jeho daemona k vytvoření portálu mezi světy. Lyřin kamarád Roger při tomto experimentu zemře. Tento climax byl z filmu vystřižen a ponechán do předpokládaného sequelu *Jedinečný nůž*. Asriel je ve filmu charakterizován pouze jako

²¹⁶ Will je hlavním hrdinou filmu *Proroctví tmy*, který analyzuji v jedné z dalších kapitol.

²¹⁷ Ragnara přelstí historkou o tom, že je Iorekovým daemonem. Paní Coulterové místo zlatého kompasu podstrčí špionskou mouchu.

²¹⁸ Kvůli omezení náboženské alegorie informace, že se má jednat o novou Evu, ve snímku nezazní. Doplňuji ji tedy z knihy, neboť je nezbytná pro interpretaci náboženské roviny příběhu.

hodný a přísný strýček. Ambivalence jeho postavy zmizela s vypuštěným koncem. Film omezuje v knize přítomnou relativizaci dobra a zla, kterou se Zlatý kompas podobně jako potterovské filmy vymezuje ze žánru pohádky. Neukončenost příběhu je patrná i v předloze – jedná se o první kapitolu celistvé trilogie. Nicméně vypuštěním závěrečné scény film přišel o pointu, která mohla příběh jistým způsobem uzavřít.

e) Významová rovina

Postavy Zlatého kompasu svá přátelství naplňují především přes pomoc přáteli v nouzi. Lyra se vydá do Bolvangaru zachránit kamaráda Rogera. Ten se k ní po osvobození přidává, aby jí pomohl na její cestě. Scoresby chce pomoci příteli Iorekovi z nesnází, proto poradí Lyře, aby Ioreka najala pro nové dobrodružství.

Téma rodiny je zpracováno na malém prostoru. Paní Couletrová Lyře odhalí, že je její matkou a lord Asriel otcem. Prvek odhalení identity negativní postavy jako rodinného příslušníka se v žánrových snímcích pro prohloubení dilemat protagonisty používá poměrně často, např. Harry původně považuje kmotra Siriuse za zlého²¹⁹.

Iorek a Lyra se k úvahám o odvaze a strachu motivují vzájemně ve svých dialozích. Iorek Lyře vypráví, že se touží postavit svému strachu, ona se odvázně vydá k chatrči, kde objeví Billa, Iorek se díky Lyřině odvážné lsti Ragnarovi skutečně postaví. Oba překonají svůj strach.

Dospívání se v Lyřině světě završí v momentě, kdy se ustálí podoba daemona a na člověku se usadí prach²²⁰. Magistérium chce zvrhlým způsobem dospívání zjednodušit. Podle paní Coulterové dospívání provází ošklivé myšlenky a pocity neštěstí. Skutečnou motivací Magistéria je zabránit pokušení – prvotnímu hříchu. Lyra představuje alegorický protějšek Evy. Její zvědavost a touha po poznání ji v průběhu celé knižní trilogie²²¹ dovádí k problémům. V prvním dílu se její zvědavost, kvůli které se schová ve skříní, stane spouštěčem celého dobrodružství.

f) Mixování žánrů

Postava Lee Scoresbyho obsahuje ikonografické prvky žánru westernu. Jedná se o osamělého pistolníka v ošoupaném plášti s kovbojským kloboukem, který brázdí svět ve své vzducholodi a hájí právo.

²¹⁹ Další příklady: Eragon v druhé knize Eldest, která ještě nebyla zfilmována, zjistí, že pomocník zla Murtagh je jeho bratr. A klasickým příkladem může být zvrát z páté epizody Hvězdných válek, kdy protagonista Luke zjistí, že Darth Vader je jeho otec.

²²⁰ I v Lyřině světě existuje Bible. Učenci tam dali prachu jméno podle citátu z bible: „Prach jsi a v prach se obrátíš.“

²²¹ V závěrečné části trilogie Jantarové kukátko naplní touhu po poznání odhalením podstaty prachu. Proroctví divoženek se naplní. Stane se novou Evou, prožije pokušení s postavou Willa, který se objeví v druhém dílu Jedinečný muž.

Krátká epizoda přechodu přes rozpadávající se ledový most připomene obdobné scény z dobrodružných filmů, např. série filmů o Indianu Jonesovi.

Nejvíce Zlatý kompas čerpá ze žánru sci-fi, který je definován jako sloučení technologie a fikce. Asrielovým cílem je cestování mezi paralelními vesmíry. Lyřin paralelní svět obsahuje mnohé futuristické dopravní prostředky inspirované Verneovskou poetikou. Prvky sci-fi žánru se objevují především v závěrečné scéně ve výzkumném ústavu Bolvangar. Strohé přesvětlené bílé chodby a kontrolky a páčky v místnosti se strojem na intercesi připomínají interiéry vesmírných lodí z mnohých sci-fi snímků od 2001: Vesmírná Odyssea po sérii Hvězdných válek. Scéna, v které Lyra zničí stroj na intercesi v mnohém vychází z podobných scén výbuchů důležitých přístrojů ve sci-fi žánru.

Zlatý kompas se liší od Letopisů Narnie především v oblasti ženských postav a náboženských alegorií. Narnie pracuje s plochými a málo aktivními ženskými postavami a pomocí alegorií předává křesťanská poselství o důležitých biblických příbězích a proti smrtelným hříchům. Lyra je emancipovaná ženská postava s propracovaným psychologickým vývojem. Zlo reprezentuje rovněž emancipovaná žena s feministickými názory. Paní Coulterová neposlouchá muže a jedná podle vlastního uvážení. Plochou postavou je ve Zlatém kompasu naopak muž – lord Asriel. Trilogie temné esence směřuje k obhajobě hříchu pokušení a výrazně kritizuje církevní dogmata.

Žánrově je Zlatý kompas dětskou fantasy s prvky sci-fi. Z příběhu vyplývají opakující se významy dětské fantasy z oblasti rodinných vztahů, přátelství a dospívání. Stylistickým pojetím režisér Weitz klade důraz na blockbusterové prvky, v některých případech na úkor významové roviny, kterou oslabil především vystřižený konec.

5. Eragon

Christopher Paolini vydal knihu Eragon jako první část tetralogie Odkazu dračích jezdců²²² v roce 2002 ve svých 19 letech. Mladý autor se inspiroval J. R. R. Tolkienem, C. S. Lewisem a dalšími.

Stephen Fangmeier²²³ se narodil od režisérů ostatních analyzovaných snímků chová k předloze lhostejně. Redukuje motivy důležité pro další díl série²²⁴. Odkazuje na několik jiných žánrových filmů. Neoriginálnost těchto výpůjček vynikne díky vypuštění originálních motivů.

Fangmeier se koncentruje především na ztvárnění dračice a jejího létání pomocí spektakulárních speciálních efektů. Klade důraz na honičky a akční a bitevní scény. Téměř vůbec se nevěnuje psychologizaci protagonisty a vztahům mezi postavami. Soustředí se na sémantické prvky žánru fantasy, téměř zcela rezignuje na syntaktické vazby.

a) Říše Alagaësie – prostředí, předměty a bytosti

Říše Alagaësie je samostatným světem podobně jako Středozemě. Oddělením fantastické říše od skutečného světa se Eragon odlišuje od ostatních analyzovaných dětských fantasy, kde je skutečný svět vždy přítomen.

Chronotop cesty zůstává stejný jako v Letopisech Narnie či v trilogii Pán prstenů. Protagonista Eragon putuje po říši ze své domovské farmářské vesnice Carvahall přes rybářskou vesničku Daret přes Durzovu pevnost Gil'ead do sídla Vardenů v sopce Farthen Dûr, kde dojde k závěrečné bitvě se zlem – opakující se sémantický prvek fantasy.

Snímek obsahuje základní a neustále opakované ikonografické prvky fantasy žánru, které se všechny vyskytují rovněž ve Středozemi – draci (Safira a Durzův stínový démon), národy elfů a trpaslíků, důležitý meč Zar'roc, k jehož jménu se váže i příběh²²⁵. Některé atributy národů byly potlačeny, aby přímo nepřipomínaly ztvárnění v trilogii Pán prstenů – elfové nemají špičaté uši, trpaslíci se výškou nijak neliší od normálních lidí²²⁶. Ze stejných důvodů byla podoba vojáků zla oproti předloze pozměněna zcela – urgalové jsou ztvárněni jako holohlaví a potetovaní svalovci, rázakové připomínají mumie a jsou prolezlí různými druhy hmyzu.

²²² Další díly série: Eldest (2005), Brising (2008). Poslední díl autor v současnosti píše. Název zatím není znám.

²²³ Stephen Fangmeier filmem Eragon jako režisér debutoval. Od té doby nереžiroval nic dalšího. Má za sebou bohaté pracovní zkušenosti jako supervisor speciálních efektů např. na těchto filmech: Terminátor 2: Den zúčtování (1991), Jurský Park (1993), Twister (1996), Dokonalá bouře (2000), Znamení (2002), Řada nešťastných příhod (2004), Wanted (2008). V současné době pracuje na sequelu XXX: Návrat Xandera Cage (2011).

²²⁴ Především v závěru filmu se neodehraje několik důležitých událostí, na kterých je v knize Eldest postavena značná část zápletky: Eragon má od Durzy utrpět smrtelné zranění, z kterého se většinu dalšího příběhu léčí. Expozice postav důležitých pro další příběh – dvojčat a dívky Elvy, které Eragon ovlivní osud zbrklým požehnaním – byla původně natočena. Tyto epizody však skončily ve vypuštěných scénách, které lze zhlédnout na DVD Eragon. Fangmeier v komentáři k vypuštěným scénám na DVD odůvodňuje jejich vystřížení snaze zdynamizovat tempo snímku před bitvou. Zdroj: DVD Eragon, Vypuštěné scény.

²²⁵ Podobně jako Aragornův meč Andúril, který byl znovu skut z meče Narsil, jenž poprvé porazil Saurona v trilogii Pán prstenů.

²²⁶ Skutečnost, že král trpaslíků Hrotghar vypadá jako normální člověk, působí vskutku úsměvně.

b) Stylistické prvky a narativní stavba

Kameraman Hugh Johnson ozvláštňuje statické kompozice průhledy přes nějaký prvek mizanscény (zpravidla přes svíce či pochodně). Akční scény monumentalizuje podhledy (Arya prchá s dračím vejcem) či prací se siluetami proti silnému protisvětlu (Brom šermuje s ra'zaky). Těmito postupy se snaží oživit jednoduchou a strohou mizanscénu. Podobně jako kameramani obou dílů Narnie, třetího Harryho Pottera či trilogie Pán prstenů umocňuje majestátní dojem z krajiny pomocí leteckých záběrů.

Scény Safiřina letu podkresluje charakteristický hrdinský orchestrální motiv skladatele Patricka Doylea²²⁷. Do záběrů, které jsou pořízeny buď helikoptérou nebo kamerou zavěšenou na lanovce, přidává kompletně digitálně vytvořenou Safiru. Tyto záběry stříhá velmi dynamicky. Používá krátké prostřihy subjektivních pohledů postav sledujících prolétávající Safiru ze země. Tyto dynamické dobrodružné montáže představují technicky vyprecizované stavební kameny Fangmeierova blockbusterového přístupu.

Stejně jako David Yates ve Fénixově řádu používá Fangmeier krátké rapidmontáže flashbacků pro sny a vize, které má Eragon o elfské dívce Arye. Před závěrečnou bitvou použije kondenzační montáž příprav k bitvě, kde pomocí rytmické dramatické skladby graduje přípravy Vardenů s pronikáním urgaltů skalami a Eragonovým zkoumáním jeho nové zbroje. Fangmeier pomocí těchto montáží zvyšuje tempo lineárního děje.

Postava mentora Broma naplňuje všechny mentorské funkce, které se opakují v příbězích dětské fantasy. Brom Eragona chrání před útoky, když se sám bránit ještě neumí. Učí ho šermovat, kouzlit a létat na drakovi. Předává mu informace o Galbatorixově království. Varuje ho před zbrklostí a lží a podporuje ho v rebelii pomocí těchto neustále se opakujících replik: „Kopec odvahy, ždibec rozvahy,“ „Nebudeme si lhát,“ „Radši budu žádat o odpuštění, než o svolení.“²²⁸ Mentorský vztah je naplňován v rámci žánrových klišé. Brom je velmi přísný, ale když umírá, je vděčný, že jej mohl učit. Po jeho smrti se Eragon musí umět postavit zlu sám bez pomoci.

Fangmeier narativ buduje pomocí paralelní montáže dvou příběhových linií – Eragonova znázorňuje dobro a Durzova zlo. Eragon překonává překážky a nebezpečí, za které je zodpovědný Durza, jehož postup sledujeme v jeho dějové linii.

²²⁷ Který složil hudbu také k filmu Harry Potter a Ohnivý pohár.

²²⁸ Citace z filmu Eragon, stopáže 30 min, 51 min a 31 min,.

<i>Linie Durzy – ZLO</i>	<i>Linie Eragona – DOBRO</i>
Durza pronásleduje Aryu.	Eragon vyráží na lov.
Arya pošle dračí vejce Eragonovi.	Eragon nalezne dračí vejce.
	Eragon žije na farmě se svým strýčkem a s bratrance Roranem, s kterým si velmi rozumí.
	Roran odchází. Eragon přemýšlí o své budoucnosti.
Brom, Arya, Durza a Galbatorix cítí návrat dračího jezdce. Durza slíbí Galbatorixovi, že jezdce zabije.	Safira se vylíhne, Eragon se jí dotkne.
Durza vytvoří ra'zaky.	Safira vyroste. Eragon poslouchá Bromovo vyprávění.
	Ra'zaci zabijí Eragonova strýce.
	Eragon se s Bromem vydává na cestu.
	Eragon ve vesnici Daret hovoří s vědmou. Odrazí útok urgalů prvním kouzlem.
Durza zabije velitele urgalů za neúspěch.	První let na Safíře.
	Útok ra'zaků. Odhalení Bromovy identity.
Durza Eragona lstí vláká do pasti.	Eragon se vydá do Gil'eadu zachránit Aryu.
<i>Linie Eragona a Durzy – boj DOBRA se ZLEM</i>	
Eragon a Durza se poprvé utkají. Durza smrtelně zraní Broma. Eragon zachrání Aryu a Durzu zažene šípem.	
<i>Linie Durzy – ZLO</i>	<i>Linie Eragona – DOBRO</i>
	Eragon není dost silný na to, aby Broma uzdravil kouzlem. Brom zemře. Safira mu vytvoří diamantovou hrobku.
Durza na dálku otráví Aryu kouzlem.	Arya umírá. Eragon potká Murtagha a společně spěchají k Vardenům, aby zachránili Aryu.
Galbatorix Durzu pošle do bitvy proti Vardenům. Durza mluví k vojsku urgalů.	Vardeni přijmou Eragona a zajmou Murtagha.
<i>Linie Eragona a Durzy – boj DOBRA se ZLEM</i>	
Bitva o Farthen Dûr. Safira poprvé dýchá oheň. Murtagh se osvobodí a pomáhá v bitvě. Eragon, Durza a jejich draci se utkají v duelu. Eragon zabije Durzu. Safira je smrtelně zraněná. Eragon ji dokáže uzdravit kouzlem.	
<i>Linie Eragona – DOBRO</i>	
Eragon se rozloučí s Aryou, která cestuje domů k elfům.	

Schéma ukazuje jednoduchou lineární souslednost příčin a následků. Následek přijde zpravidla vzápětí po příčině. Oproti předchozím dětským fantasy Fangmeier častěji používá paralelní montáž postupu dobra a zla. Paralelní děje Durzovy linie někdy působí nadbytečně (promluvy Galbatorixe, zabití velitele urgalů). Fangmeier udržuje napětí mezi paralelními ději zbytečnou kauzální popisností – Durza Aryu otráví, její otrava se vzápětí projeví. Narativní stavba svou názorností usnadňuje dětskému divákovi orientaci ve vyprávěném příběhu.

c) Předurčení a vývoj Eragona

Eragon²²⁹ naplňuje v žánru fantasy i pohádky častou premisu. I prost'áček z lidu se může stát hrdinou, což motivuje diváka k povzbuzujícímu závěru – obyčejný člověk může v životě něčeho dosáhnout, aniž by mu cestu ulehčoval urozený původ či bohaté finanční zázemí.

²²⁹ Jméno Eragon představuje dvojitou slovní hříčkou. Výměnou písmene E za D se z něj stává anglický výraz pro draka: „dragon“. Přidáním písmene E na konec slova vznikne krátká polověta: „era gone“, odkazující k éře dračích jezdců, která je v počátcích příběhu dávno minulá.

Eragon se z pouhého čeledína stane zachráncem celé Alagaësie, protože si jej dračice Safira zvolí. Stejně jako Harry i sourozenci Pevensiovi je Eragon předurčen k boji se zlem proctvím. Vědma Angela mu předpoví, že mnozí čekali na jeho příchod, že do jeho života zasáhne smrt a dívka z jeho snů.

Eragon podobně jako Harry Potter v třetím a pátém filmu činí zbrklá rozhodnutí, protože je podobně jako Petr v druhé Narnii přesvědčen o svých schopnostech. Jeho přílišné sebevědomí jej vede k neuváženému útoku na Durzovu pevnost, při kterém je smrtelně zraněn jeho mentor Brom (paralela s filmem *Princ Kaspian*). Eragon nad umírajícím Bromem lituje své chyby a snaží se Broma zachránit použitím magie, což není příliš moudré, protože by to z něj mohlo vysát životní sílu. V tomto ohledu se nepoučí a v závěru opět použije náročné ozdravné kouzlo pro záchranu Safiry. Fangmeier selhává v zobrazení Eragonova vývoje. Zesílení jeho magických schopností od Bromovy smrti není motivováno, protože se nenaučí ničemu novému.

V žádné scéně nedojde k posunu v psychologických charakteristikách Eragonovy osobnosti. V závěrečném dialogu Arya popisně deklaruje, že se proměnil z čeledína v hrdinu. Jedinou motivací tohoto posunu je jeho náhodné vítězství nad Durzou.

d) Konflikt očekávání

Absolutní zlo v Alagaësi reprezentuje padlý dračí jezdec král Galbatorix, který vyvraždil ostatní dračí jezdce a podrobil si celou říši. Jako nástroj útlaku používá své vojsko, do kterého rekrutuje mladé muže proti jejich vůli. Vojáci na obyčejné lidi neustále dohlíží.

Většina dětských fantasy zobrazuje zlo, které touží po absolutní moci nad světem. Galbatorix je podobně jako Jadis představitelem zla, které danou říši již ovládá a snaží se svou nadvládu udržet proti vlně odboje, kterou vede protagonista příběhu. Galbatorix se v prvním díle tetralogie bojů přímo neúčastní. Špinavou práci za něj vykonává jeho pravá ruka Durza.

Eragon se jako představitel dobra setkává s vysokou mírou očekávání. Durza i Vardeni jako nového dračího jezdce čekali někoho staršího a silnějšího (s podobným motivem na menším prostoru pracuje i film *Kaspian*²³⁰). Eragona tento konflikt očekávání i přes jeho vysoké sebevědomí poměrně tíží. V závěrečné bitvě očekávání naplní zabitím Durzy a prostým lidem je oslavován jako vznikající legenda Alagaësie.

²³⁰ Když Kaspian poprvé vidí sourozence Pevensiovi, poznamená, že očekával někoho staršího.

e) Významová rovina

Obvyklá témata dětské fantasy – důležitost rodiny a lásky v životě dětského nebo dospívajícího hrdiny – snímek Eragon obsahuje na malém prostoru. Eragon se o své matce dozví pouze, že jej v rychlosti odložila u strýčka. Žije spokojeně se svým bratrancem a strýcem na farmě, dokud do jejich života nezasáhne zlo, které tento harmonický status quo zničí. V prvním dílu se objeví pouze platonická láska Eragona k elfské dívce Arye. Arya pro něj představuje inspiraci, vzhlíží k ní, ochraňuje ji, ale své city nevysloví.

Eragon se vyrovnává se smrtí strýce i mentora Broma. Oběma úmrtím se snažil zabránit, proto je jeho vyrovnávání protkáno pocity viny z vlastní neschopnosti, které jej motivují k sebezdokonalování. Divák nemůže mít z úmrtí postav tak silný prožitek jako v sérii o Harry Potterovi, kde měl daleko více času, aby si např. Siriuse nebo Brumbála oblíbil. I když se Fangmeier snaží scénami s umírajícím Bromem vyvolat katarzi, nedaří se mu to do takové míry jako Yatesovi ve scéně, kdy bradavičtí studenti vzdali řediteli úctu zdvižením hůlek, protože s Bromem diváci za tak krátkou dobu nemohli navázat nějaký vztah.

Spojení Eragona a Safiry je založeno na vzájemnosti, sounáležitosti a vcítění, které mezi nimi tvoří pevné přátelství. Safira je k Eragonovi milá a vstřícná, k ostatním dokáže projevit sarkasmus. Jejich dialogy probíhají pomocí myšlenek, které divák slyší ve voice-overech pod detailními záběry na jejich tváře, které vyjadřují emoce. Jejich vztah oproti ostatním dostal více prostoru a není prezentován jen pomocí klišé. Přátelství mezi magickými bytostmi a lidmi je častým motivem ve fantasy²³¹, v analyzovaných filmech se ale vyskytovalo přátelství především mezi lidskými postavami.

f) Odkazy a výpůjčky z jiných žánrových filmů

Tvůrci snímku Eragon kopírují některé sémantické, syntaktické a narativní postupy z Hvězdných válek: Epizoda 4 – Nová naděje, ze série Pán prstenů a z potterovské série.

Ze čtvrté epizody Hvězdných válek je zkopírována narativní stavba a většina příběhových zvratů včetně charakteristik postav. Farmářský synek (Luke – Eragon) žije v poklidu na farmě se svým strýcem, který je zabit vojáky zla. Proto se vydává na cestu s mentorem (Obi Wan – Brom), který jej učí bojovým a magickým schopnostem. Hlavní zlo (Imperátor – Galbatorix) se s protagonistou ještě nesetká, vyšle za ním svoji pravou ruku (Darth Vader – Durza). Protagonista osvobodí z vězení krásnou dívku (Leia – Arya). Pravá ruka zla zavraždí mentora. Protagonista se s ním utká v závěrečné bitvě, která představuje první důležité, ale pouze dílčí vítězství dobra nad zlem.

Z potterovské série je převzat motiv jizvy, která protagonistu pálí, a také označuje jako výjimečného bojovníka se zlem. Scéna Durzovy lsti pomocí falešné vize Aryi prosící

²³¹ Např. přátelství mezi drakobijcem a drakem ve filmu Roba Cohena Dračí srdce (1995).

Eragona o pomoc kopíruje zápletku Fénixova řádu, kde Voldemort vložil Harrymu do mysli vizi Siriuse ohroženého na životě, aby jej vlákal do pasti. Subjektivní pohled draka s použitím transfokátoru pro přiblížení se vizuálně velmi podobá subjektivnímu pohledu magického oka prof. Moodyho v Ohnivém poháru.

Záběr, v kterém Durza, snímán zezadu, mluví k vojsku urgálů, vizuálně přesně kopíruje obdobný záběr, v kterém Saruman mluví k vojsku skřetů ze Železného pasu. Na trilogii Pán prstenů také odkazuje motiv nešťastné lásky mezi člověkem-smrtelníkem a nesmrtelnou elfskou dívkou, která je ale v prvním dílu pouze naznačena.

Snímek Eragon představuje žánrově čistou fantasy s dětským hrdinou, který dospívá za pomoci svého mentora. Jedná se o neinvenční kompilaci sémantických, syntaktických a narativních prvků z jiných filmů fantasy žánru. Postavy jsou charakterizovány ploše, buď se nevyvíjejí vůbec, nebo jejich vývoj není logicky motivován. Významová rovina snímku se dotkne opakujících se témat dětské fantasy, většinou je ale nijak dál nerozvíjí. Zůstanou ploše vyřčeny několika větami v dialogu.

6. Okrajové snímky

1) Probuzení tmy

Snímek *Probuzení tmy* natočil v roce 2007 David L. Cunningham podle stejnojmenné první části pentalogie²³² Susan Cooperové. Snímek nepředstavuje typického zástupce dětské fantasy, neboť postrádá většinu základních sémantických prvků subžánru.

Odehrává se v současnosti, což neustále dokládají zobrazované moderní technologie – mobilní telefony, digitální hodinky, chatovací program Skype. Protagonista Will necestuje do žádné fantastické říše, ale prochází napříč časem do středověku a novověku. Za typické prostředí pro dětskou fantasy je možné považovat pouze Velký sál strážců světla Dávných, který se nachází v bezčasí. Will se neseťká s žádnými kouzelnými bytostmi, ale příslušníci obou skupin mají nadpřirozené schopnosti. Jeho úkolem je vyhledat šest magických předmětů – znamení z kamene, bronzu, železa, dřeva, vody a lidské duše. Znamení nachází pomocí fraktálů²³³, které se stejně jako konflikt světla a tmy snaží vysvětlit pomocí fyziky. V dětské fantasy se kouzelné vlastnosti předmětů nevysvětlují vědecky, tento prvek odkazuje spíše k dětské sci-fi.

Cunningham používá podobné stylistické prostředky jako režiséři analyzovaných filmů. Kamera často snímá z jeřábu a panoramaticky přechází do rakurzů. Podobně jako v druhém a čtvrtém dílu *Harryho Pottera* Cunningham využívá rakurzy především ve scénách, kdy se do Willova života vkrádá zlo (když se dozví o únosu svého dvojčete). Cunningham stříhá inspirován videoklipovou estetikou velmi krátké záběry s delšími zpomalenými záběry zpřehledňujícími pohyb, čímž dramaturgizuje málo dramatické scény jako např. pronásledování běžícího Willa Jezdcem. Ve stříhové skladbě často používá rapidmontáž detailů kondenzující akci (útok krkavců, konec výuky ve škole) či rapidmontáž flashforwardů pro předpovídání budoucnosti (sekvence následků vítězství temnoty). V hudební složce zní minimalistické motivy dechových nástrojů ilustrující Willovo hrdinství, ženské vokály a táhlé gradující melodie smyčcových nástrojů v dramatických scénách.

a) Vývoj hledače znamení

Protagonista Will si připadá neviditelný. Jeho pět starších bratrů si jej neustále dobírá. Milující rodiče mu nemohou věnovat dostatek času – komunikaci omezují pouze na triviální

²³² Série *Probuzení tmy*: *Over Sea, Under Stone* (1965) (první díl v češtině nevyšel), *The Dark Is Rising – Probuzení tmy* (1973), *Greenwitch – Morana* (1974), *The Grey King – Šedý král* (1975), *Silver on the Tree* (1977) (poslední díl rovněž v češtině nevyšel).

²³³ Fraktál je geometrický objekt, který má na první pohled komplikovaný tvar. Jedná se ale o stále se opakující tvar, který je skládán podle jednoduchých pravidel. Fraktály byly použity například ve filmu bratrů Wachovských *Matrix Revolutions* (2003).

otázku: „Jak bylo ve škole?“²³⁴ Všimá si jej pouze mladší sestra²³⁵. Will si prochází pubertální frustrací, která se podobně jako v Ohnivém poháru projevuje neschopností komunikovat s dívkou. V den 14. narozenin získává zvláštní schopnosti, z kterých je zprvu nespůsobilý – rodina je připisuje pubertálním proměnám. Dozví se, že byl jako sedmý syn sedmého syna předurčen k nalezení šesti znamení, kterými porazí temnotu. Ze svého poslání je zmatený. Když mu jeho mentor Merriman z řad Dávných nenaslouchá, cholericky vyhodí do povětří větrný mlýn. Tímto záchvatem vzteku by se dal přirovnat k Harrymu z Vězně z Akabanu. S výpravami do minulosti postupně nabírá sebedůvěru – pokouší se zaujmout dívku svého srdce tancem levitujícího přístroje²³⁶. V plné míře si začne věřit, až když zjistí, že on sám je šestým znamením a sebevědomě Jezdci vysvětlí²³⁷, proč má světlo zvítězit nad temnotou. Vývoj protagonisty sleduje v dětské fantasy opakující se téma nalezení sebedůvěry ve vlastní schopnosti (Harry v prvním, druhém a pátém filmu, Petr v první Narnii).

b) Souboj světla a tmy

V Probuzení tmy dobře znázorňuje světlo, které zastupují Dávni v čele s hledačem znamení Willem, a zlo je znázorněno temnotou, kterou reprezentuje Jezdec. Podobně se symbolikou světla a tmy²³⁸ pracuje Yates v Princích dvojí krve, když studenti vzdávají hold Brumbálovi prozářením znamení zla.

Jezdec pro účely zla používá hejno havranů, hady a živly vodu a mráz. Těží tak z lidských fobií ze zvířat a z tělesného nepohodlí v externích teplotních podmínkách. Kromě těchto fyzických prostředků útočí na Willa také psychologickým nátlakem. Posedne jeho staršího bratra Maxe, který Willa napadne. Znamení se snaží získat i přes čarodějnici, která se Willa v podobě krásné dívky Maggie snaží svést, protože prahne po věčném mládí. Útoky přes Maggie a Maxe symbolizují temnou stránku povahy přítomnou v každém člověku. Max si na mladším bratrovi vybíjí svou frustraci z neúspěchu na univerzitě a strach z konfrontace s rodiči. Maggie je pro dostižení ideálu krásy ochotná k jakémukoli jednání. Jezdec sám znázorňuje lidskou úlisnost, když na sebe vezme podobu doktora, který sarkasticky vtipkuje na téma konec světa. Snaží se Willa přelstít podobně jako Voldemort v Kameni mudrců, když mu nabídne bezpečí rodiny výměnou za znamení.

²³⁴ Citace z filmu Probuzení tmy. Stopáž 5 min.

²³⁵ Což vyplývá ze scény Willových narozenin, kdy bratři na dárky zapomenou nebo je odbudou jednou ponožkou, a sestra mu daruje digitální hodinky.

²³⁶ Tato scéna připomíná triky Anakina Skywalkera, kterými okouzloval svou milou Padmé ve Star Wars: Epizoda 2: Kloni útočí (2002).

²³⁷ Sebevědomý monolog protagonisty, který zničí zlo, použila i J. K. Rowlingová v sedmé knize, která je právě ve stadiu produkce, ve scéně, kdy Harry Voldemortovi vysvětluje, co všechno udělal špatně, těsně před jeho skolem. Krátce předtím také Harry zjistí, že on sám je sedmým viteálem, zatímco ostatní byly drobné předměty, v čemž lze spatřit paralelu s Willem a znameními.

²³⁸ Jak bylo již řečeno v kapitole Harry Potter a Princ dvojí krve, symbolika světla a tmy se prolíná celou trilogií Pán prstenů.

Pro celistvou abstraktní interpretaci temnoty je zobrazení Jezdce příliš konkrétní (klišovitě repliky, kouzelné schopnosti). Konkrétní interpretace postavy Jezdce jako ztělesnění zla zase postrádá jakoukoli motivaci, vysvětlení schopností či původu postavy. Tyto aspekty jsou u představitelů zla v dětské fantasy zpravidla objasněny.

c) Významová rovina

Podobně jako v Letopisech Narnie většina významů souvisí s Willovou velkou rodinou (rodiče, pět starších bratrů a ztracené dvojče, mladší sestra). Ke komunikačním problémům dochází přesto, že jsou rodiče starostliví. Nemohou Willovi vedle šesti dalších sourozenců věnovat tolik času. Otce navíc sžírá pocit viny za zmizení Willova dvojčete Toma. Will nakonec otcově pocitu viny ulehčí sebevědomou, dospělou promluvou. V závěru dojde k dojemnému spojení rodiny shledáním se ztraceným Tomem, které může být přirovnáno k znovuspojení rodiny hromadným objetím v první Narnii.

d) Míšení žánrů

Cunningham v *Probuzení tmy* využívá subžánru sci-fi filmů o cestování v čase v daleko větší míře než Cuarón ve *Vězni z Azkabanu*. Protagonisté sci-fi filmů pro cestování časem používají různé stroje času. Will naproti tomu cestuje časem pouze pomocí vlastních schopností, někdy i bez vlastní vůle. Obvyklé motivy časových paradoxů se ale na rozdíl od *Věznů z Azkabanu* v *Probuzení tmy* neobjeví. Will vždy pouze krátce navštíví určité období, překoná lehkou překážku (hadi v kostelní kryptě, lítá řež ve vesnici), najde znamení a vrátí se zpět.

Probuzení tmy v sobě mísí prvky dětské fantasy a dětské sci-fi (subžánr cestování v čase). Přesto ani jeden z těchto žánrů sémanticky ani syntakticky nenaplňuje ve větší míře, takže se ve výsledku jedná o dobrodružný rodinný film.

2) Most do země Terabithia

Film režiséra Gabora Csupo *Most do země Terabithia* (2007) vznikl podle stejnojmenné předlohy spisovatelky Katherine Patersonové, jež byla vydána v roce 1977.

Snímek neřadím mezi hlavní zástupce žánru dětské fantasy, protože fantasy říše Terabithia je i v diegetickém světě „pouhým“ produktem představivosti protagonisty Jesse a jeho kamarádky Leslie, kteří zakoušejí většinu svých útrap ve skutečném světě ze strany spolužáků ve škole a svých rodin. Snímek proto míří spíše k žánru dětského filmu.

I když je divákovi neustále připomínáno, že Terabithie existuje pouze v představivosti dětí²³⁹, její zobrazení přesto obsahuje sémantické prvky žánru dětské fantasy. Terabithie se podobně jako Narnie rozkládá na ostrově, protože sahá až k moři, na jehož pobřeží stojí obrovský hrad. Vstup do říše umožní kouzelné lano, posléze kouzelný most. Říši obývají kouzelné bytosti, které jsou v kauzálních vztazích spojeny se spolužáky, kteří Jesse a Leslie šikanují. Nenapravitelní frajírci Gary Fulcher a Scott Hoager se stanou předobrazy útočných supů a bojových veverek Hoagerek. Na plastičtější Janice Averyové lze ilustrovat kauzalitu reality a představivosti v Terabithii. Když Janice zpočátku Jesse a Leslie pouze šikanuje, troll v Terabithii představuje zlou bytost. Později jí Leslie prokáže přátelskou pomoc s jejím traumatem s otcem, a troll se stává dobrou bytostí – zachrání Jesse při pádu ze stromu.

Most do země Terabithia se žánru dětské fantasy vymyká tím, že v něm není přítomen archetypální boj dobra se zlem, který byl se změnami převzat z žánru pohádky. Bylo by možné namítnout, že Leslie vytvoří Temného pána, proti kterému ve svých hrách bojují. Temný pán je zobrazován jako lesem běžící figura, za kterou povlávají cáry černé látky. V závěru se spojením této figury s postavou Jessova otce ukáže, že Jess si do Temného pána celou dobu projektoval svého otce, s kterým má problematický vztah. V *Mostu do země Terabithia* se nevyskytuje žádná jednoznačně záporná postava. V rámci žánru dětského filmu jsou vztahy Jesse se spolužáky a rodinou problematizovány ve více vrstvách (viz kapitola o vztazích).

Csupo pracuje s podobnými stylistickými prvky jako ostatní režiséři dětských fantasy. Pro snímání běhu Jesse a Leslie krajinou používá záběrů z helikoptéry. Pracuje se zpomalenými záběry, částečně pro docílení větší přehlednosti akce, většinou proto, aby zdůraznil emoci v hereckém výkonu dětí (scéna houpání na laně) či pro vytvoření předtuchy tragické události (Jess i divák vidí Leslie naposledy ve zpomaleném záběru). Hudební skladatel Aeron Zigman vytváří monumentální dojem z hudebního podkresu a zvýrazňuje emoce přátelských prožitků pomocí orchestrální hudby – smyčcových nástrojů v kombinaci

²³⁹ Snímek režiséra Guillerma del Tora *Faunův Labyrint* (2006) podobně jako *Most do země Terabithia* zobrazuje vedle sebe realitu (španělské občanské války) a fantazijní svět labyrintu, do kterého hlavní hrdinka uvádí faun. Na rozdíl od Csupo del Toro nechává interpretaci, zdali je fantasy říše v diegetickém světě skutečná, ambivalentní. Csupo existenci Terabithie pouze v dětské představivosti neustále tematizuje od úvodních titulků, které jsou rapidmontáží Jessova kreslení kouzelných bytostí a běhání, po scénu, kde subjektivní kamerou znázorní rozdíl mezi Leslieinou představou Terabithie a Jessem, který zpočátku vidí pouze obyčejnou krajinu.

s atmosférickou akustickou kytarou. Csupo používá kondenzační montáže podobně jako Yates, Fangmeier a Weitz pro kondenzaci děje ve scénách stavby pevnosti, malování stěny a stavby mostu. Na rozdíl od nich Csupo tyto montáže podkresluje popovými skladbami se zpěvem, čímž odkazuje k zasazení příběhu do současnosti.

a) Jess, Leslie a jejich vztahy doma a ve škole

Jess vyrůstá se čtyřmi sestrami, kterým rodiče věnují více pozornosti, zatímco jeho jenom úkolují domácími pracemi, protože od něj očekávají oporu v jejich těžké sociální situaci. Jess se proto uzavírá do sebe, s čímž souvisí i jeho dva hlavní koníčky – běhání a kreslení. Chodí běhat, aby ze sebe dostal negativní emoce, s kterými se doma nemá komu svěřit. Kreslením uniká do světů fantazie, které vytváří. Ve školním kolektivu zaujímá roli outsidera. Terčem šikany se stává, protože pochází ze sociálně slabších poměrů (vysmívají se jeho růžovým teniskám po sestře). Kvůli svému introvertství a obavy z konfliktů se šikaně nedovede bránit.

V Leslie nachází spřízněnou duši, která mu otevře oči pomocí hry na nový svět – Terabithii. Společně konfrontují realitu a fikci. Na svůj věk dospěle probírají genderové stereotypy²⁴⁰ i situaci v rodině. Leslie díky svojí výjimečnosti, chytrosti a kreativě nemohla najít přátele na předchozích školách. Jess pro ni představuje nejlepšího přítele v jejím životě.

Přátelství s Leslie proměňuje Jessovy vztahy s rodiči i spolužáky. Rodiče překvapí pochopením důležitosti domácích prací a jejich oceněním. Dominantnímu otci dokáže dát najevo jeho chyby v komunikaci (scéna, kdy mu beze slova vrátí klíče). Šikanujícím spolužákům se dokáže tvrdě postavit, když si dělají legraci z památky na Leslie. Svoje sobectví k vlastním hezkým prožitkům²⁴¹ překoná, když v závěru pozve svou sestřičku May Belle přes most do země Terabithia.

b) Významová rovina

Přátelství mezi Jessem a Leslie nevznikne s dětskou přímočarostí a samozřejmostí jako přátelství Harryho, Rona a Hermiony v Kameni mudrců. Jess nejprve Leslie ješitně odmítá, protože jej porazila v závodě. Okouzlí ho až její představitivost, když Leslie čte před celou třídou esej. Rovněž mu imponuje, že pochválí jeho kreslení. Přátelství je zobrazováno jako blahodárná síla, která má schopnost dítě posunout k lepšímu chování: Jessův posun k otevřenosti a nesobectví (viz výše), posun Janice od dívky, která šikanovala, k dívce, která před šikanou brání. Láska je přítomna v platonické podobě. Jess vzhlíží k učitelce hudební výchovy slečně Edmundsové.

²⁴⁰ „Dobře běháš, na holku.“ „Díky, ty pěkně kreslíš, na kluka.“ Citace ze snímku Most do země Terabithia. Stopáž 34 min.

²⁴¹ Které se projevil, když Leslie nenabídl cestu do muzea s profesorkou Edmundsovou.

Most do země Terabithia z analyzovaných filmů nejvíce pracuje s dětskou představivostí, která v diegetickém světě funguje jako síla, která buduje říši fantazie. V tom se velmi přibližuje Petersonově filmu *Nekonečný příběh* (1984), kde je představivost protagonisty Bastiena živena čtením dobrodružných knih. Imaginace hlavních hrdinů – nástroj, z kterého se tvoří Terabithie – je dáována do kontrastu se sledováním televize. Leslie doma nemá televizi, protože to podle rodičů spisovatelů zabíjí představivost. Scott Hoager dokáže svou primitivnost tvrzením, že tráví u televizoru mnoho hodin denně.

Csupo charakterizuje dvě rodiny různých sociálních poměrů. Lesliini rodiče – vzdělaní spisovatelé – nemají problém s penězi a mohou se bavit tím, že si vymalují pokoj zlatavou barvou. Leslie je však poznamenána neustálým stěhováním, nepatří do žádné komunity, je ochuzená o spirituálně obohacující návštěvy kostelů, které naopak nechybí Jessovi a jeho sestřám. Jessovi rodiče pocházejí z méně vzdělané a sociálně slabší společenské vrstvy. Neustále řeší potíže s nedostatkem peněz, což se projevuje i v jejich podrážděném a autoritativním chování k Jessovi.

Podobně jako *Narnie*, *Most do země Terabithia* tematizuje Ježíšův příběh. Nikoli však prostřednictvím alegorie a na rozsáhlém prostoru, ale pomocí krátkého dialogu, který shrne zjednodušené dětské vnímání víry jako bipolární: „hodní lidé přijdou do nebe, kdežto zlí do pekla.“

Témata rodinných vztahů, přátelství, platonické lásky, z ní plynoucího sobectví, pocitu viny a chápání Ježíšova příběhu se propojí v nejzásadnějším tématu – Jessovo vyrovnání se s Lesliinou smrtí. Jess se z Lesliiny smrti obviňuje, protože v ten tragický den chtěl strávit čas sobecky s učitelkou Edmundsovou. Lesliina smrt pomůže semknout Jessovu rodinu. Jeho otec si k němu najde cestu. Vysvětlí mu, že na tragické nehodě žádnou vinu nenese a že se nemusí bát, že Leslie přijde do pekla, protože nechodila do kostela. Snímek zobrazuje vyrovnání se se smrtí i na dalších rovinách – hodina zpěvu už není zdaleka tak veselá, třídní učitelka se Jessovi svěří s traumatem ze smrti manžela a laskavým slovem se jej snaží utěšit. Jessovo vyrovnání se se smrtí je zobrazeno symbolicky prostřednictvím řeky, v které se Leslie utopila. Nejprve do ní vypouští tempy, které od Leslie dostal, protože se z její smrti stále viní a myslí si, že jich není hoden. Po dialogu s otcem po řece pustí lodičku s obrázkem Leslie, což v jeho představivosti symbolizuje důstojný pohřeb královny Terabithie. Titulní most do země Terabithia je stěžejním symbolem filmu. Symbolizuje Jessův respekt pro změnu, kterou Leslie v jeho životě učinila a jeho touhu žít dál a nesobecky seznamovat s krásami Terabithie další, počínaje svou mladší sestrou. Složitě emoce, které doprovází vyrovnání se se smrtí dětské kamarádky, jsou zobrazovány velmi citlivě, mnohvrstevnatě a v kontextu dětských filmů do nebyvalé hloubky²⁴².

²⁴² Příčinu této citlivosti lze najít v soukromém životě autorky předlohy Katherine Patersonové a jejího syna Davida Patersona, který se stal scenáristou a producentem filmu. Když bylo Davidovi osm, blesk zabil jeho stejně starou nejlepší kamarádku. Jeho matka Katherine jej nedokázala utěšit, proto jako terapii svých i synových pocitů napsala knihu *Most do země Terabithia*. Po třiceti letech její syn coby adaptátor knihy dohlížel

c) Sloučení s žánrem dětského filmu

Dětský film zobrazuje vztah mezi dětským protagonistou a dospělým (zpravidla jeho rodičem) jako konflikt nepochopení. Dospělý dítěti nevěří a nesnaží se jej pochopit, dokud zpravidla v závěru filmu nedojde k nějakému zvratu, který uvede vztah dítěte s dospělým zpět do harmonie. Dětský film také často tematizuje školní prostředí. V *Mostu do země Terabithia* se objevují základní typy charakterů a prostředí i témata dětského filmu: hodná učitelka, přísná učitelka, šprtka, fyzická i psychická šikana, dialogy ve školním autobusu (typické prostředí pro americké dětské filmy).

Most do země Terabithia obsahuje stěžejní témata dětské fantasy – vztahy s rodiči a sourozenci, přátelství, lásku, představivost a vyrovnání se se smrtí. Upozaděním fantasy prvků snímek dosahuje většího prostoru pro tato témata, která jsou zpravidla tematizována i v žánru dětského filmu, který v *Mostu do země Terabithia* převažuje. Díky upozaděním fantasy prvků bylo možné tato témata rozvádět do větší hloubky.

na to, aby se složité emoce dítěte, které si nedokáže vysvětlit ztrátu kamarádky, dostaly do filmu v co nejnějnější podobě. Zdroj: dokument *Tajemství knihy*, DVD *Most do země Terabithia*.

3) Kronika rodu Spiderwicků

V roce 2008 režisér Mark Waters zfilmoval pětidílnou knižní sérii (2003-2004) spisovatelů Holly Blackové a Tonyho DiTerlizzi. Knižní Kronika rodu Spiderwicků kombinuje typické fantasy národy (elfové, trpaslíci) s pohádkovými bytostmi (hejkal, skřítek, zlobr). Série pracuje s pohádkovými archetypy i s bipolární charakterizací dobra a zla. Waters posunul věk postav (u Jareda z 9 na 14 let) i složitost jejich rodinných problémů směrem k teenagerům. Z předlohy naopak vypustil fantasy národy elfů a trpaslíků, aby se vyhnul srovnání s trilogií Pán prstenů.

Kronika rodu Spiderwicků se nachází na hranici mezi pohádkou a dětskou fantasy. Narativní stavba se dětské fantasy vymyká – chybí chronotop cesty po fantasy říši. Příběh se odehrává ve skutečném světě, v kterém se pomocí mimikry a kouzel skrývají kouzelné bytosti. Hlavní hrdinové většinu času bojují o sídlo Spiderwicků. Vydají se pouze do psychiatrické léčebny a na výlet na gryfovi Byronovi – stvoření podobné hipogryfovi z Vězně z Azkabanu a identické s gryfy z Narnie). Kouzelné bytosti vycházejí téměř výhradně z anglofonního folkloru a tudíž z pohádek: víly²⁴³, goblini²⁴⁴, elfíci, zlobr, hejkal, skřítek, který se mění v šotka, když se rozčílí. Klíčovým artefaktem je kniha Klíč k určování kouzelných tvorů, která umožňuje poznání tajných mimikry a kouzel, kterými se bytosti kryjí. Zlobr Mulgarath se jej chystá zneužít k vyvraždění bytostí a k zisku absolutní moci. Snímek vychází z premisy, že moc pramení z poznání.

Waters se podobně jako Adamson v Narnii a Weitz ve Zlatém kompasu snaží natočit ohromující snímek plný spektakulárních efektů a vizuálně zajímavých akčních scén. Dodržování zásad produkční nadžánrové kategorie blockbustera je nejvíce patrné ve scéně letu na gryfovi – pestrobarevná oblaka, dynamický stříh, expresivní herectví a závěrečný dramatický průletu úzkou ledovou jeskyní dětského diváka možná ohromí, ale nedosahují žádného významu, ani nijak neposouvají postavy nebo příběh.

a) Významová rovina

Artur Spiderwick je původně přírodovědec. V jeho pracovně v titulkové rapidmontáži tvorby Klíče vidíme množství živých tvorů. Všechny kladné postavy se snaží Klíč před zlem ubránit, aby ochránily kouzelné tvory. Dětský divák je podobně jako v Letopisech Narnie nabádán k úctě k živým tvorům.

Vztahy sourozenců Graceových s jejich rodiči aktuálně ovlivňuje rozvod rodičů. Protagonista Jared²⁴⁵ se postupně dozvídá, že otec opustil jeho matku kvůli jiné ženě. Jaredova touha slyšet pravdu z otcových úst je v závěru obratně využita ve fantasy zápletku.

²⁴³ Kouzelné bytosti v Kronice rodu Spiderwicků se často souhrnně nazývají fairies (český překlad, který ale nepokrývá celé lexikální pole – víly). Odtud anglický výraz pro pohádku – fairy tale.

²⁴⁴ Překladatel gobliny nesprávně překládá jako skřety. Skřeti ve fantasy žánru mají lidskou stavbu těla, ale šedou pokožku, špičaté uši a zuby. Goblini v kronice rodu Spiderwicků připomínají spíše žáby.

²⁴⁵ Který má podobně jako Harry cholerickou povahu a problémy s výbuchy vzteku (kopání do nápravy auta při příjezdu do Spiderwickova sídla).

Jared díky tomu, že otec neví, na co se ho ptá, rozpozná, že za jeho otce se ve skutečnosti vydává Mulgarath. Otec, který je příčinou konfliktů mezi Jaredem a matkou, se ve filmu vůbec neobjeví. Jared se po zjištění pravdy rád rozhodne zůstat s maminkou. Zapojením tohoto tématu se Waters snaží přiblížit skutečným problémům dětských diváků, jejichž rodiče se rozvádějí. Jedná se o jediné hlubší téma, které příběhem prolíná.

Motiv hejkalovy pomsty Mulgarathovi je naopak řešen záměrně odlehčeně. Mulgarath hejkalovi vyvraždil rodinu. Hejkal jej zchlamstne, když letí kolem v podobě vrány, poté si řhne a prohlásí: „Pomsta je skutečně sladká, ještě kousek cítím.“²⁴⁶ Tento částečně sarkastický konec úhlavního zla vybočuje v porovnání s ostatními dětskými fantasy, které většinou končí vážným a nebezpečným bojem se zlem. Toto vyústění také směřuje Kroniku rodu Spiderwicků k žánru pohádky, kde zlo někdy bývá přemoženo vtipnou lstí.

b) Míšení žánrů a odkazy na fantasy snímky

V zobrazování monster Waters používá některé hororové snímací metody, snímá s nimi však pohádkové bytosti, proto nevyvolávají hrůzu jako v hororovém žánru. Ze začátku divák bytosti vůbec nevidí, naopak sleduje sourozence Graceovy rozklepanými subjektivními pohledy z pohledu příšer. Mulgarath se až do samého závěru v žádném záběru nevyskytne celý. Divák jej nejprve sleduje v jiných podobách (stařec, havran), poté pouze v detailních záběrech (oči, lýtka).

Waters používá mnohé prvky z akčních a dobrodružných filmů. Druhá polovina snímků se skládá z napínavých honiček (s důlním trollem v podzemí), úniků na poslední chvíli (gryf uletí elfíkům), či soubojům se skřety pomocí různých zbraní (sůl, ocel, rajčatový protlak). Finální bitva využívá konvencí akčního filmu – Graceovi se skřetů zbaví pomocí výbuchu rajčatového protlaku v kuchyni. Poté předpokládají, že je po všem, ale Mulgarath se vrátí, podobně jako antagonisté ve spoustě akčních filmů, např. Hans Gruber ve Smrtonosné pasti (1988).

Kronika rodu Spiderwicků obsahuje mnohé vizuální odkazy a motivy z jiných snímků dětské fantasy. Let na gryfovi je snímán ze stejných úhlů jako let na hipogryfovi ve Vězni z Azkabanu, podobně jako to bylo provedeno v již analyzovaném snímku Princ Kaspian. Když šotek v závěru zaútočí na Mulgaratha v hadí podobě, snaží se mu vydrápat oči. Zmítající se pohyby hada takřka úplně kopírují podobnou scénu v Tajemné komnatě. Bránění rodinného domu před nebezpečnými zvířaty připomene mnoho podobných scén ve filmu Jumanji (1996). Motivací zla je získat kouzelný artefakt, který mu dopomůže k absolutní moci nad daným světem. Totožnou motivaci má Sauron v Pánovi prstenů.

Kronika rodu Spiderwicků kombinuje prvky akčních a dobrodružných filmů s výraznější inspirací subžánrem dětské fantasy s prvky žánru pohádky. Téma rozvodu, psychologizace sourozenců Graceových a důraz na dynamické akční scény snímek posouvají k mladším teenagerům, prvky pohádky jej však zároveň stahují k dětem školního věku.

²⁴⁶ Citace z filmu Kronika rodu Spiderwicků. Stopáž 1 hod 27 min.

4) Petr Pan

Po sérii divadelních, televizních a animovaných adaptací²⁴⁷ v roce 2003 převedl Paul Hogan divadelní hru Petr Pan (1904) sira Jamese Barrieho do hraného celovečerního filmu. Příběh chlapce, který nikdy nevyroste, zasáhl do kultury 20. století v mnoha podobách. Divadelní hra vznikla ještě před ustanovením žánrových kategorií, i proto se vymyká přesnému zařazení do kterékoli z nich.

Přesto je v Petru Panovi možné vysledovat některé sémantické a syntaktické prvky dětské fantasy. Příběh sourozenců Darlingových je zasazen do tehdejší současnosti²⁴⁸ – přelomu devatenáctého a dvacátého století. Ze svého dětského pokoje se děti dostávají do fantastické říše Země Nezemě (opět ostrov), z které se v závěru vrací zpět do Londýna. Přírodní zákony v říši fantazie jsou spjaté s postavou Petra Pana, když Zemi Nezemí opustí, nastává zima, po jeho návratu přichází jaro, když je veselý, svítí slunce, když je smutný, přichází bouře. Sourozenci Darlingovi v Zemi Nezemí potkávají kouzelné bytosti – mořské panny, víly, díky nimž se naučí létat. Snímek rozvíjí téma dospívání, důležité téma dětských fantasy, a mnohá další opakující se témata (viz kapitola Významová rovina).

Hogan klade v mizanscéně důraz na přítomnost ohromujících barev (barevné korekce²⁴⁹, stylizovaná barevnost mizanscény) a okouzlujících speciálních efektů²⁵⁰ (zářivě žlutý vílí prach, létání). Zatímco Petr Pan vykazuje daleko větší míru stylizace v mizanscéně než předchozí analyzované snímky²⁵¹, práce stříhové skladby, kamery a hudby využívá podobné postupy jako předchozí snímky. Pro větší míru zlověstnosti je Hook často snímán v rakurzech. Pro scénu oživení Zvoněnky použije Hogan paralelní rapidmontáž, v které desítky různých postav na různých místech deklamují, že věří na víly. Hudební složka využívá motivického systému a podobně jako v Narnii pracuje s elektrickými nástroji a vyvolává monumentální dojem.

a) Významová rovina

Snímek obsahuje mnoho témat typických pro dětské fantasy. V rámci zacílení na děti mladšího školního věku jsou témata pojmenována stručně a jasně v několika větách či pouze slovech. S emoční interpretací dětskému divákovi pomůže dialog Petra a Wendy po vílím tanci, kde ke každé postavě přiřadí jednu emoci: Hook je vztek, Zvoněnka žárlivost, Wendy

²⁴⁷ Celovečerní filmy: animovaný od Walta Disneyho Peter Pan (1953), hraný od Stevena Spielberga Hook (1991) – jedná se ale o sequel, protagonista Petr už je dospělý, animovaný od Walta Disneyho Return to Never Land (2002), Hledání Země Nezemě (2004) – biografický o J. M. Barriem, 3D animovaný Tinker Bell (2008) a sequel Tinker Bell and the Lost Treasure (2009).

Televizní seriály: The Lost Boys (1978), Peter Pan no Bōken (1989), Peter Pan and the Pirates (1990-1991).

²⁴⁸ Pro realističtější zobrazení reality použije Hogan podobně jako Cuarón realistický detail v mizanscéně – teta si čte román H.G. Wellse Válka světů, který byl vydán v roce 1895.

²⁴⁹ Barevné korekce popisně sledují náladu scén, pomáhají tak dětem s emoční interpretací. Když má Petr Pan radost, scéna je zbarvená do růžova, když ho Hook psychicky deptá, scéna se zbarví do chladné modré.

²⁵⁰ Kvalita speciálních efektů je kolísavá, v některých scénách se ukazují být nehomogenní k prostředí (Hookovo vzletnutí). Všudypřítomná digitální stylizace v některých scénách skrývá nedokonalost digitálních dublérů létajících dětí. Barevné korekce zase vyrovnávají jinak očividné rozdíly mezi kulisami a digitálními prostředími.

²⁵¹ Které se zpravidla naopak snažily o realistické zobrazení, např. Letopisy Narnie – fantasy říše má co nejvíce připomínat realitu.

míří k dospívání, od kterého čeká lásku, Petr se dospívání zdráhá a všechny pocity by vyměnil za legraci a hry²⁵².

Darlingova rodina zápasí s přísnými společenskými konvencemi, které zrcadlí puritánství viktoriánské doby – přetvářky a odříkání se emocí pro společenskou prestiž (scéna ve školní třídě). Pan Darling se v závěru od konvencí osvobodí²⁵³, když adoptuje několik ztracených dětí. Se závěrečnou adopcí ztracenců souvisí téma náhradního rodičovství, které je nejdříve přítomno formou hry, kdy si Wendy a Petr hrají na maminku a tatínka ztracenců.

Dětská hra jako důležitý prostředek pro rozvíjení představivosti je ve filmu zobrazována v mnoha podobách, protože Petr Pan si prakticky hraje neustále (se svým stínem, šermování s Hookem, i tanec s Wendy je pro něj pouze hrou). S rozvíjením představivosti souvisí také tematizace vyprávění příběhů. Wendy je oceňována jako vypravěčka pohádek o lásce. Tento diegetický prvek se zrcadlí i v naraci snímku. V závěru vyjde najevo, že dospělá Wendy je po celou dobu vypravěčem, který události dětskému divákovi vysvětluje.

Nositeli nejdůležitějšího tématu dospívání jsou Petr Pan, který dospět v žádném případě nechce, proto je vykreslován jako emočně nevyzrálý, a Wendy, která je k dospívání nejprve nucena společenskými konvencemi, od kterých unikne do Země Nezemě, kde si uvědomí nevyhnutelnost a důležitost dospívání. Dětské hry jsou dávány do kontrastu se zodpovědností k jiným lidem, kterou s sebou nese dospívání. Wendy si uvědomí zodpovědnost k rodičům, proto se k nim chce vrátit. Dospívání rovněž provází láska. Hook Petra duševně šikanuje výsměchem, že lásky není schopen. Petr se do Wendy zamiluje dětskou láskou, kterou mu Wendy opětuje kouzelným polibkem, jenž mu v závěrečné bitvě poskytne převahu nad Hookem a piráty. Hook je poražen jako osamocený a nikým nemilovaný sobec. Tato důležitost lásky pro poražení zla vytváří paralelu mezi Petrem Panem a závěrečným dílem Harryho Pottera.

b) Míšení žánrů

Snímek přebírá z pohádky postavu vypravěče a folklorní bytosti víly. Tvůrci však s jinými pohádkovými schémata nepracují. Petr Pan přejímá mnohé charakteristiky z romantických dobrodružných románů o pirátech a indiánech, které se v devatenáctém století těšily značné oblibě²⁵⁴. Ve filmu se vyskytují mnohé prvky typické pro dobrodružný žánr (šermování na pirátské lodi či v Černém hradě), pro pirátský žánr (chození po prkně), pro indiánský žánr (obřad míru). Aspekty těchto románů jsou ovšem sníženy na úroveň dětských her s indiány a piráty (indiáni zašívají plyšového medvídka, piráti rádi poslouchají pohádky).

Petr Pan i přes své pevné zasazení do morálky a literatury začátku dvacátého století předjímá některé charakteristiky dětské fantasy, které se vytvářejí až na konci století. Téma odporu k dospívání je ovšem nadčasové, proto se příběh o Petrovi Panovi vrací v průběhu dvacátého století v různých formách.

²⁵² Petr Pan, stopáž 55 min.

²⁵³ V době vzniku divadelní hry, kdy docházelo k úpadku viktoriánských konvencí, bylo toto téma v literatuře považováno za pokrokové.

²⁵⁴ Z dlouhé řady románů bych jako příklady uvedl *Ostrov pokladů* (1883) Roberta Louise Stevensona nebo sérii *Jamese Fenimora Coopera* o zálesákovi Sokolí oko, do které patří kniha *Poslední mohykán* (1826).

5) Hvězdný prach

Knihy Neila Gaimana *Hvězdný Prach* (1998) byla zadaptována do filmu režisérem Matthewem Vaughnem v roce 2007. Snímek se vymyká jednoznačnému žánrovému zařazení. Protagonista Tristan již není dítětem, je mu 18 let a snímek vypráví o jeho dospívání v muže a o jeho prvních láskách. Ani mezi ostatními postavami se nevyskytuje žádné dítě. Naopak dilema homosexuálního kapitána Shakespeara je v rámci snímku pro děti neobvyklé až nepatřičné.

Hvězdný prach ale obsahuje mnohé sémantické prvky žánru dětské fantasy: kouzelné předměty (talisman proti zlým kouzlům, rubín, babylonské svíčky, létající loď lovící blesky), kouzelné bytosti (hvězda, duchové). Snímek začíná na anglickém venkově v polovině devatenáctého století. Vesnička Zed představuje skutečný svět, který je oddělen od kouzelného království Stormhold zdi. Díra ve zdi slouží jako brána do kouzelného světa. Tristan se vydá do kouzelného světa hledat spadlou hvězdu, v závěru se vrátí zpátky do Anglie, ale pouze na krátký čas. Šťastný konec nalezne jako král Stormholdu po boku své lásky, hvězdy Yvaine.

Vaughn pracuje s několika obvyklými stylistickými prvky v žánru dětské fantasy. Záběry z helikoptéry na jezdce na koních, na kočáry i postavy putující pěšky napříč členitou krajinou, virtuální průlety kamery kolem královského hradu. Speciální efekty se v rámci konceptu blockbustera²⁵⁵ snaží diváka ohromit (létající loď přistávající na jezeře) a zaujmout svojí barevností (zelený oheň).

Narativní stavba snímku a významová rovina rovněž zahrnují mnoho styčných ploch s dětskou fantasy (viz příslušné kapitoly). Na jedné straně snímek obsahuje morbiditu, sarkasmus a černý humor – žánrové prvky hororu a teenagerovské komedie nevhodné pro děti, na druhé straně pracuje s archetypálními postavami z žánru pohádky – čarodějnice, král, princové a princezna.

a) Narativní stavba

Hvězdný prach uplatňuje několikanásobně chronotop cesty, který je obvyklý pro žánr fantasy. Většinu snímku tři a více skupin postav cestují za nějakým cílem: Tristan s Yvain zpátky do Zdi za Viktorií, Lamia hledá Yvain, Septimus kouzelný rubín, později také Yvain. Jejich cesty se zároveň prolínají, rozdělují a opět spojují. Vaughn často užívá paralelní montáže.

²⁵⁵ Oproti Gaimanově poměrně minimalistické předloze byly přidány mnohé akční scény. Například rozuzlení zápletky bylo v knize řešeno krátkým smířlivým dialogem mezi hvězdou a čarodějnici, zatímco ve filmu dojde k několikanásobnému souboji mezi Tristanem, Septimem a trojicí sester čarodějnic.

<u>Linie Tristana</u>			
Prolog – seznámení jeho rodičů.			
Život ve Zdi, láska k Viktorii.			
<u>Linie Tristana</u>		<u>Linie Septima</u>	
Schůzka s Viktorií.		Král rubínem treť hvězdu.	
<u>Linie Tristana</u>	<u>Linie Yvain</u>	<u>Linie Lamie</u>	<u>Linie Septima</u>
Slib Viktorii.	Padá na zem.	Spatří hvězdu.	
Vydává se za hvězdou.		Vydává se za hvězdou.	Zabítí Tercia. Vydává se za rubínem.
<u>Linie Tristana a Yvain</u>		<u>Linie Lamie</u>	<u>Linie Septima</u>
Setkání. Vydávají se zpět do Zdi.		Opatří si sluhu.	
Na cestě.		Na cestě.	Na cestě.
		Potká Špindíru Sal. Zakleje ji, aby neviděla hvězdu.	
Tristan Yvain zanechá u stromu.		Nechává si poradit od run.	Nechává si poradit od run.
<u>Linie Tristana</u>	<u>Linie Yvain</u>	<u>Linie Lamie</u>	<u>Linie Septima</u>
	Utíká na jednorožci.	Chystá lest.	
<u>Linie Tristana</u>	<u>Linie Yvain a Lamie</u>		
Hvězdy mu poradí. Přidává se k Primovi.	Yvain přijede na jednorožci do Lamiina hostince. Lamia ji vyléčí a chystá se jí vyříznout srdce.		
<u>Linie Tristana, Yvain a Lamie</u>			
Tristan a Primus dorazí do hostince. Lamia zabije Prima a jednorožce a chystá se Yvain vyříznout srdce. Tristan s Yvain unikají pomocí babylonské svíčky.			
<u>Linie Tristana a Yvain</u>		<u>Linie Lamie</u>	<u>Linie Septima</u>
Z oblak je vyzvedne loď kpt. Shakespeara.		Ptá se svých sester, kde se Yvain nachází, odpověď zní v oblacích.	Objeví mrtvého Prima. Sluha Lamie mu vysvětlí situaci. Zatouží po hvězdě.
Kapitán se spřátelí s Yvain a Tristanem. Přistanou v přístavu, setkají se s handlěm a prodají mu blesky.		Dozví se, kde přistanou.	
Kondenzační montáž letu na lodi a výuky Tristana a Yvain. Kapitán Yvain učí hudbě a tanci, Tristana šermu.		Začaruje handlěře do němoty.	
Přistání a rozloučení s kapitánem, který dá Tristanovi radu.			Zavraždí handlěře, zamíří na loď kpt. Shakespeara.
			Útok na loď, Shakespeare tancuje kankán.
Zamíří k tržišti u Zdi.		Zamíří k tržišti u Zdi.	Zamíří k tržišti u Zdi.
Potkají Špindíru Sal, která nevidí Yvain, Tristana promění v myš a veze jej k tržišti.			
Yvain Tristanovi-myši vyzná lásku.			
Po proměně zpět na člověka v tržišti Tristan Yvain lásku opětuje.			
<u>Linie Tristana</u>	<u>Linie Yvain</u>	<u>Linie Lamie</u>	<u>Linie Septima</u>
Vydává se za Viktorií.	Myslí si, že ji Tristan zradil.		
Míří ke zdi.	Míří ke zdi.	Míří ke zdi.	Míří ke zdi.
<u>Linie Tristana</u>	<u>Linie Yvain a Lamie</u>		<u>Linie Septima</u>
Míří k sídlu.	Lamie zajme Yvain a Unu a veze je na své sídlo.		Míří k sídlu.
<u>Linie Tristana, Yvain, Lamie a Septima</u>			
Tristan a Septimus zaútočí na čarodějnice. Septimus umírá. Tristan bojuje s mrtvým Septimem. Tristan bojuje s čarodějnicí, osvobodí Yvain a ta svou září zničí čarodějnici.			
Tristan se stává králem Stormholdu, ožení se s Yvain a po 80 letech se oba přesunou na nebe.			

b) Významová rovina

Na krátkém prostoru se Vaughn ve velmi jednoduché úvaze věnuje účtě k živým tvorům (téma přítomné v Narnii a v Kronice rodu Spiderwicků). Čarodějnice chovají mnoho zvířat, která nemilosrdně zabíjejí a z jejich vnitřností věští. Když v závěrečné bitvě Tristan zvířata z klecí osvobodí, vrhnou se na jednu z čarodějnic a z pomsty ji rozcupují.

Tristan dospívá z outsidera, kterého v jeho rodné vsi vrstevníci ponižovali, ve zralého muže, který si umí zjednat respekt. Tristanova proměna je ve snímku koncentrována v kondenzační montáži letu na lodi, kde kapitán Shakespeare změní nejprve Tristanův vzhled (dlouhé vlasy, vznešenější šaty), učí jej šerm a později radou při rozloučení ovlivní jeho emoční vývoj. Ke kapitánu Shakespeareovi se váže důležité téma popírání vlastní identity kvůli názorům ostatních lidí. Kapitán skrývá svoji homosexualitu a fetiš (ulevuje si tančením kankánu v dámských šatech) za masku krvelačného vůdce. Tristan si na jeho extrémním příkladu uvědomí, jak může člověka popírání identity a přetvářka ničit. Proto se přestane přetvařovat kvůli Viktorii. Posléze se dozví o své královské identitě. Tristanově proměně rovněž přispívá přátelský vztah s Yvain, který svou přeměnou v lásku dodá Tristanovi sebedůvěru. Proměna prostého člověka na krále je ve fantasy žánru obvyklým vývojem hrdiny²⁵⁶.

Stěžejním tématem Hvězdného prachu je láska, kterou Vaughn vykresluje ve dvou vzájemně kontrastujících polohách – sobecká, nedospělá a falešná láska mezi Tristanem a Viktorií a nesobecká, dospělá a opravdová láska mezi Tristanem a Yvain. Yvain v několika svých monologech o lásce popisuje opravdovou lásku jako nepředvídatelnou, nečekanou, nekontrolovatelnou, nesnesitelnou a hlavně bezpodmínečnou. Tristan si uvědomí, že opravdovou lásku nemusí dokazovat věčným darem (přinesením padlé hvězdy). Snímek nese poetické poselství o vzájemnosti a nesobeckosti citu mezi dvěma lidmi. Lásku zkoumá více do hloubky, než je v dětské fantasy obvyklé. Především analyzované snímky se zabíraly strastmi prvních lásek teenagerů. Hvězdný prach zkoumá, jaká má být láska mezi dospělými lidmi, aby jim vydržela na celý život.

c) Motivy pro dospělé ve filmu pro děti

Hvězdný prach pracuje s mnohými prvky a archetypálními postavami žánru pohádky. Příběh uvádí a uzavírá hlas vypravěče. Hlavní hrdina dostane radu od nadpřirozených bytostí – hvězd. Antagonistky představují čarodějnice toužící po věčném mládí. Umírající král Stormholdu hledá nástupce mezi princí (typická pohádková zápleтка). Snímek obsahuje

²⁵⁶ Příklady z filmů: V Letopisech Narnie se z obyčejných dětí stanou králové a královny Narnie. V Mostu do Země Terabithia se Jess stává z obyčejného dítěte králem Terabithie. Prost'áček Eragon se sice nestane králem, ale velmi váženým dračím jezdcem. Příklad z knihy: V Kronikách Prydainu(1964-1966) spisovatele Lloyd Alexandra se hlavní hrdina Taran stává králem z pasáčka vepřů.

magická čísla opakující se v pohádkách – čarodějnice jsou tři, princů bylo sedm. Snímek uzavírá svatba protagonisty, který se svou vyvolenou žije šťastně až do smrti.

Komické prvky snímku jsou cíleny na děti (devadesátisedmiletý stařec bojující ve stylu karate, muž proměněný v kozla) a na teenagery (muž proměněný v ženu obdivuje své poprsí a mluví hlubokým hlasem).

Hvězdný prach se ale vymyká jednoznačnému zaměření na dětskou cílovou skupinu zapojením erotických a morbidních prvků, které míří především k dospělým²⁵⁷: omlazená čarodějnice obdivuje své nahé tělo, kapitán lodi je homosexuální fetišista, čarodějnice rozřezávají zvířata, podřezávají hrdla, dojde i k dekapitaci jedné z nich. Snímek rovněž obsahuje černý humor, jehož nositeli jsou duchové princů, kteří se mezi sebou vzájemně vyvraždili. Vražda není zamítnuta jako společensky nepřijatelná, spíše je zobrazována jako odlehčená zábava (shození Sekunda z věže). Zatímco nadhledem černého humoru může oplývat většina dospělých, děti, na které je zacílena většina scén, mohou být zmateny. Hvězdný prach proto ve své filmové podobě představuje částečný hybrid. Většinou prvků připomíná mix mezi pohádkou a dětskou fantasy, některé prvky jsou však vhodné výhradně pro dospělé.

²⁵⁷ Tato charakteristika vychází z předlohy, která je Gaimanem prezentována jako pohádka pro děti i dospělé. Předloha přesto míří především k dětem. Obsahuje ale prvky otevřené erotiky (dialogy o erekci) a brutality (dekapitace jednorožce tupým nožem), které dětem rozhodně určeny nejsou. Tyto prvky byly ve filmové adaptaci umírněny.

IV.) Závěr

1. Vymezení dětské fantasy

Pomocí sémanticko/syntaktické analýzy jsem v deseti stanovených kategoriích analyzoval deset typických a pět okrajových snímků subžánru dětské fantasy. Z těchto analýz vplynuly desítky ikonografických, stylistických a žánrových prvků, charakteristik protagonistů a antagonistů, narativních postupů, motivů, témat a významů, které jsem uspořádal do následujících tabulek, které ukazují četnost, důležitost a vzájemnou provázanost jednotlivých popisovaných prvků. Následně jsem provedl zobecnění rozříděných prvků, jehož výsledkem jsou určující teze subžánru dětské fantasy. Tyto teze odlišují snímky dětské fantasy od snímků jiných žánrů. V tezích jsem se soustředil především na vymezení dětské fantasy oproti příbuzným žánrům pohádky a fantasy pro dospělé.

V druhé kapitole závěru jsem zkoumal významovou rovinu analyzovaných snímků. Definoval jsem, v jakých funkcích spočívá zacílení konkrétních významů na dětského a dospívajícího diváka a jaký přínos mohou tyto funkce mít pro cílovou skupinu.

Každou z deseti analyzovaných kategorií znázorňuje jedna tabulka. Na vodorovné ose se nacházejí analyzované snímky, svislá osa obsahuje souhrnné pojmenování prvků, postupů, či významů nebo zjišťovací otázku, jež směřuje k jasné odpovědi, zda snímek danou charakteristiku obsahuje či nikoli. Účelem tabulek je na vodorovné ose porovnávat četnost daných prvků v jednotlivých snímcích. Poslední dvě tabulky, významová a žánrová, jsou v rámci přehlednosti seřazeny podle četnosti výskytu prvků. V těchto dvou tabulkách jsou majoritní žánry a stěžejní významy u každého snímku vyznačeny tučně. Jiné tabulky pro přehlednost neobsahují tento kvalitativní indikátor důležitosti jednotlivých prvků v daných snímcích a jsou zaměřeny především na kvantitativní hledisko. Pokud se některé prvky vyskytují v analyzovaných snímcích pouze v nepatrné míře, do tabulky nejsou zahrnuty kvůli větší výpovědní hodnotě četností.

Na těchto sedmi stránkách následují tabulky

1. toto je sedmá a poslední stránka tabulek

a) Sémantické prvky: PROSTŘEDÍ

Dětské fantasy se odehrávají ve dvou základních prostředích – ve skutečném světě a v říši fantazie. Protagonista se ze svého domova ve skutečném světě (Zobí ulice, londýnský dům Pevensiových, dům Aaronsových, dům Darlingových) zpravidla přes nádraží hromadné dopravy (nástupiště 9 a ¾, stanice metra) vydává do říše fantazie.

Podoba fantastických říší vychází z literární fantasy a z fantasy filmů pro dospělé. Většinou se jedná o poloostrov nebo ostrov, aby se postavy v některé části příběhu mohly plavit po moři. Dětská fantasy přejímá z pohádkového žánru hrad jako důležitý prostor pro protagonistu i antagonistu (Cair Paravel X Palác Jadis a Mirázův hrad v Narnii, královský hrad ve Stormholdu, Durzův Gil'ead). Protagonista často užívá nějakou skrýš před zlem (Komnata nejvyšší potřeby, Velký sál v Probuzení tmy, terabithijská pevnost, stromová skrýš v Zemi Nezemi). Někdy objevuje prostory uchovávající různá tajemství (Tajemná komnata, Chroptící chýše). Dále se fantastická říše skládá z lesních (Zapovězený les) a vodních ploch (vodopády a brody v Narnii, Černé jezero, řeka oddělující Terabithii od reality), pohoří a různých osídlení obvykle v podobě vesnic (Prasinky, Daret, Zed'). Ve většině fantasy říší se nachází bojiště, kde se odehrává finální osudová bitva dobra se zlem (Aslanův vrch, Bolvangar, Farthen důr, sídlo Spiderwicků, pirátská loď).

Pokud snímek pracuje s chronotopem cesty po fantastické říši, protagonista se učí od mentora během putování (Pevensiovi, Eragon, Tristan). Pokud ne, jeho výuka probíhá ve škole (Harry, Jess). Pro protagonistu jsou velmi důležité postavy přátel a mentora, proto do výčtu lokací téměř vždy patří domov přátel (Doupě, Tumnusova nora, dům Burkeových) a pracovna mentora (Brumbálova pracovna, kajuta kapitána Shakespeara).

Kouzelnický svět Harryho Pottera se částečně odlišuje. Nepředstavuje jej fantasy říše, ale pouze bradavický hrad a jeho okolí. Přesto obsahuje většinu z výše zmíněných lokací (školu, tajné skrýše, tajemné komnaty, les, jezero).

Podle sémantických žánrových teorií má být na základě ikonografických prostředí jednoznačně identifikovatelný žánr. Mnoho typických prostorů pro dětskou fantasy však obsahují i jiné žánry (škola – dětský film, domov protagonisty a jeho přátel – komedie, melodramata, hrad – historický film atd.) Pokud má být prostor sám o sobě signifikantní pro fantasy, musí na první pohled obsahovat magii²⁵⁸. Takových je ale velmi málo – samostatně se pohybující schodiště v Bradavicích, kouzelná přepážka na nádraží, létající loď. I když se v příběhu nachází hrad opředený kouzly, nesměruje to v žánrové identifikaci pouze k dětské fantasy, nýbrž často právě k pohádce. Bez ostatních sémantických kategorií či syntaktických vazeb je prostředí jako indikátor dětské fantasy nepoužitelné, což dokazuje omezení sémantických teorií.

²⁵⁸ Jak bylo řečeno v úvodu práce, přítomnost magie je pro vymezení žánru fantasy určující.

b) Sémantické prvky: KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Kouzelné předměty, na rozdíl od prostředí, ve většině případů mají magické vlastnosti – indikátor žánru fantasy.

Tvůrci se často snaží upoutat představivost diváků tím, že pomocí kouzelných vlastností předmětů plní jejich sny a přání nemožné v reálném světě – létání (létající motorka, Ford Anglia, košťata, vzducholod'), rychlý přesun (Letax, přenášedlo, Rozplývavá skříň, Babylonská svíčka), samostatně se pohybující předměty, které jejich uživatelé šetří námahu (chodící šachy, samopletací jehlice, bleskobrk), neviditelnost (neviditelný plášť), zapomnětlivost (pamatováček, myslánka), jasnovidectví (křišťálová koule, zlatý kompas), ovládnutí času (obraceč času).

Kouzelné předměty mohou mít rovněž důležitou roli v motivaci postav. Motivací protagonisty či antagonisty bývá získat magický artefakt, aby mu pomohl s jeho cílem – nesmrtelnost (kámen mudrců, viteál, žezlo čarodějnice), poznání (Klíč k určování kouzelných tvorů), věčná krása (srdce hvězdy).

Většina fantasy filmů obsahuje kromě magie také boj dobra se zlem. V boji jsou použity zbraně, které mohou mít magické vlastnosti (kouzelnická hůlka, žezlo Jadis, šest znamení hledače Willa, panák vodoo v Hvězdném prachu) nebo se mohou objevit za zvláštních okolností (Nebelvírův meč vytažený z Moudrého klobouku) nebo mohou mít status legendy bez magických vlastností (meč Zar'roc) či mohou být naprosto obyčejné (dýka, meč, luk a šípy v Narnii, sůl a rajčatový protlak Spiderwicků, hák a meče v Petru Panovi).

Kouzelné předměty mohou v mnoha případech fungovat jako indikátory fantasy, dětské fantasy nebo pohádky, protože většina z nich se v jiných žánrech zpravidla nevyskytuje. Přesto ale žádný z kouzelných předmětů nemíří přímo k dětské fantasy. Naopak se v ní vyskytuje mnoho magických předmětů signifikantních pro pohádku (křišťálová koule, neviditelný plášť, koště k létání). Mocné zbraně a magické artefakty jsou velmi obvyklé i ve fantasy pro dospělé, např. jeden prsten a meč Elendil z trilogie Pán prstenů.

c) Sémantické prvky: KOUZELNÉ BYTOSTI

Nadpřirozené bytosti podobně jako kouzelné předměty fungují jako indikátor žánrů fantasy nebo pohádky, jelikož se zpravidla nevyskytují v jiných žánrech, s výjimkou hororu a sci-fi.

Nadpřirozené bytosti v hororech a fantasy lze ale poměrně snadno odlišit, protože většina nadpřirozených bytostí ve fantasy nespadá do definice hororového monstra²⁵⁹. Výjimečně se v dětských fantasy objeví monstrum, které do této definice částečně spadá a je v žánru hororu obvyklé (bazilišek, obří pavouci, vlkodlak, upíři). Sci-fi obsahuje zpravidla mimozemské formy života, kdežto většina nadpřirozených bytostí ve fantasy pochází z folkloru a mytologií.

Autoři dětských fantasy se nejvíce inspirojí řeckou a římskou mytologií (jednorožci, trojhlavý pes, fénix, bazilišek, gryfové, kentauři, faunové, satyrové, minotauři) a severskými mytologiemi (obří, trpaslíci, draci, trollové). Bytosti, které vycházejí z národních folklórů, sdílí dětská fantasy s pohádkovým žánrem (trpaslíci, skřítkci, šotci, goblini, raraši, víly, čarodějnice). Letopisy Narnie a Zlatý kompas obsahují mluvící zvířata, jež se rovněž často vyskytují v žánru pohádky. Někteří tvorové byli vytvořeni pro potřeby konkrétních fantasy říší (mozkomoři, patron, bubák, testrál, trpaslenka, řezači kotníků, ražáci, hoagerky, hvězda).

V žánrové kategorizaci na základě kouzelných bytostí lze pomocí inspiračních zdrojů oddělit žánr fantasy od žánru pohádky. Toto dělení samozřejmě neplatí absolutně. Pohádkový žánr zpravidla vychází z folklorních zdrojů a severských mytologií, zřídka se v něm nachází bytosti z antických mytologií. S omezenou platností by tedy bylo možné poznamenat, že bytosti z antických mytologií jsou signifikantní pro žánr fantasy. Ani v případě kouzelných bytostí však nelze oddělovat fantasy pro dospělé a její dětský subžánr.

Žádný z ikonografických prvků tedy neumožňuje oddělit dětskou fantasy od pohádky a fantasy pro dospělé. První teze tedy slouží pouze k vymezení fantasy oproti jiným žánrům.

1) Fantasy snímek se zpravidla odehrává v říši fantazie, která se odlišuje od skutečného světa přítomností magie. Nedílnou součástí této říše jsou kouzelné bytosti a kouzelné předměty.

²⁵⁹ Monstrum je neživé, nemrtvé, neúplné, často z něj odpadávají jednotlivé části. Vylučuje hleny, sliz, hnis, kape z něj krev, což vyvolává v divákovi psychologické reakce.

d) Sémanticko/syntaktické prvky: Vztah reality a říše fantazie

Ve většině analyzovaných snímků vedle sebe koexistuje fantastická říše (Bradavice, Narnie, Lyřin svět, Země Nezemě, Stromhold) se světem lidí, z kterého opět ve většině případů pochází protagonista, který se na začátku filmu vydává do fantastické říše a v závěru se vrací zpět do reality. S výjimkou Eragona se zbylé snímky odehrávají pouze ve skutečném světě, do kterého jsou implementovány kouzelné prvky.

Důvodem původu protagonisty je divácká identifikace. Divák se spolu s protagonistou vydává do fantastické říše, spolu s ním získává informace o jejím chodu, spolu s ním prožívá boj se zlem a v závěru se společně vrací do reality. Identifikace je divákovi usnadněna zejména proto, že většina snímků je zaměřena na dětského či dospívajícího diváka, který z hlediska vývojové psychologie více inklinuje k hrám a představivosti.

Ve fantasy filmech pro dospělé fantastická říše často funguje sama o sobě bez paralelní existence světa lidí (např. trilogie Pán prstenů). Dětský subžánr fantasy zahrnuje skutečný svět právě z výše popsaných důvodů identifikace dětského diváka. Tento závěr samozřejmě není obecně platný pro všechny zástupce fantasy a dětské fantasy²⁶⁰. Nicméně skutečný svět je obsažen v závratné většině snímků dětské fantasy, včetně klasických filmů žánru vzniklých před rokem 2001 (Čaroděj ze země Oz, Nekonečný příběh). Druhá teze proto narozdíl od první již míří pouze k dětské fantasy.

2) Filmy dětské fantasy vyprávějí o cestě protagonisty ze skutečného světa do fantastické říše a zpět, která umožňuje snadnější identifikaci dětského diváka.

e) Sémanticko/syntaktické prvky: Stylistické prvky

V rámci stylistických prostředků se nevyskytují žádné speciální figury, podle kterých by bylo možné identifikovat pouze žánr dětské fantasy. Existuje sice poměrně široký rejstřík kamerových, střihových a hudebních postupů, které jsou ale různě variovány napříč žánry v závislosti na režijním stylu, výši rozpočtu a dalších faktorech.

Nicméně některé stylistické prvky se podílejí na tvoření významu. Myslím, že by bylo vhodné takové prvky pojmenovat v případě, že se v navzájem odlišných režijních stylech opakují. Nepokouším se vytyčit stylistickou abecedu dětské fantasy, pouze se snažím

²⁶⁰ Že se nejedná o absolutně platné pravidlo, může dokázat např. satira Jonathana Swifta Gulliverovy cesty, jež byla několikrát zfilmována. Jedná se o fantasy pro dospělé, kde paralelně existují fantasy říše s reálným světem. Mnozí ji mají zafixovanou jako knihu pro děti, což bylo způsobeno vydáními, která v úpravě pro děti z originálního Swiftova textu vypouštěla politickou satiru, sexuální narážky a exkrementy.

povšimnout si opakujících se stylistických prvků a uvažovat o jejich roli ve strukturách, které nesou významy jednotlivých snímků.

Některé stylistické postupy byly zvoleny vzhledem k zacílení snímků na dětské publikum pro snazší orientaci v prostoru zejména v bitevních scénách. Někteří režiséři pracovali s popisností v různých stylových složkách, aby dětskému divákovi usnadnili příjem informací a emoční i významovou interpretaci.

Kameramani většiny analyzovaných filmů používají velké celky, často natáčené z helikoptéry, aby zvýraznili rozlehlost a majestátnost krajiny ve fantastických říších (přesuny krajinou ve Zlatém Kompasu, Letopisech Narnie, Eragonovi i Hvězdném prachu). V bitevních scénách režiséři často používají nadhledu v celkových, ale i polodetailních záběrech, aby usnadnili orientaci v bitevní vřavě (pokrytí filmového prostoru v expozici bitevní scény v Letopisech Narnie I.). K tomu slouží i zpomalené záběry, které umožní postřehnout každou nuanci zobrazovaného pohybu (Letopisy Narnie I. a II., Probuzení tmy). Režiséři je používají také pro snadnější emoční čtení dětských hereckých výkonů (Most do země Terabithia, Petr Pan). Kameramani druhého a čtvrtého dílu potterovské série, Probuzení tmy a Petra Pana používají rakurzy pro snímání antagonistů (Hook, Jezdec, Smrtijedi), či přikoří, které zlo způsobuje protagonistům (Harry slyší hlasy, Will trpí při vzpomínce na dvojče).

Speciální efekty představují pro dětskou fantasy klíčovou složku, neboť jsou nejdůležitějším prostředkem pro ztvárnění ikonografických prvků. Divák má jejich prostřednictvím uvěřit, že magie, kouzelné bytosti a předměty jsou homogenní součástí říše fantazie. Pokud diváka ruší viditelná nedokonalost a umělost speciálních efektů, je ohroženo divácké žánrové potěšení, které vychází právě z uvěření v kouzelné aspekty diegetického světa. To se v rozebíraných snímcích stává zřídka (Harry Potter I. a II., Petr Pan), protože kvalitě speciálních efektů je v dětské fantasy věnovaná velká pozornost.

Speciální efekty jsou rovněž důležitou složkou produkční nadžánrové kategorie blockbustera, s kterou jsem jednotlivé snímky srovnával. Většina z analyzovaných snímků klade stěžejní důraz na viditelné speciální efekty, které mají dětského diváka ohromit (Harry Potter I., II., IV., Letopisy Narnie I. a II., Zlatý Kompas, Eragon, Kronika rodu Spiderwicků). Větší prostor pro akční a dobrodružné scény se speciálními efekty s sebou nese důraz na zábavnou a estetickou funkci. Zároveň může dojít k omezení hlubší charakterizace postav a dalších významů, které plynou ze syntaktických vztahů mezi postavami²⁶¹. Snímky, které nekladou tak zásadní důraz na speciální efekty a ohromující scény, s sebou často nesou větší množství významu či hlubší vhled do některých témat (Harry Potter III., V., VI., Most do země Terabithia).

²⁶¹ Významovou rovinu snímků dětské fantasy detailně zkoumám v následující kapitole.

Montáže patří mezi stříhové postupy, které sice mohou být užívány ve většině žánrových snímků, přesto jsou některé typy montáží kvůli svým funkcím využívány v konkrétních žánrech, např. křížová montáž pro honičky v akčním filmu, kondenzační montáž znázorňující výcvik ve snímcích o bojových uměních. Ve většině dětských fantasy se opakuje rapidmontáž a kondenzační montáž.

Rapidmontáž, rychlý sled různých krátkých obrazů, které splývají, se hodí pro zaznamenání toku myšlenek, vzpomínek a vizí. Ty jsou v dětské fantasy používány buď pro názorné zobrazení toho, co si postava myslí (Zlatý kompas) nebo jako ovlivňování myšlenek postavy pomocí kouzel (Harry Potter V., Eragon, Probuzení tmy). Rapidmontáže se v dětských fantasy používají i obvyklým způsobem k budování napětí (Harry Potter III.).

Kondenzační montáže jsou obzvláště vhodně pro filmové adaptace literárních děl, což jsou bez výjimky všechny analyzované filmy, protože umožňují kondenzovat větší množství informací z knihy do kratších úseků (Harry Potter V. a VI.). Dále se používají obvyklým způsobem k zkrácení delších dějů a v paralelní montáži více dějových linií (šachová partie, příprava na ples, příprava na bitvu, stavba pevnosti) a k výše zmíněnému zachycení proměny protagonisty (let na lodi v Hvězdném prachu).

Autoři hudby k dětským fantasy ve většině případů skládají krátké zapamatovatelné motivy pro jednotlivé postavy, kterými pak tvoří syntaktické vazby, když tyto motivy použijí v souvislosti s nějakým předmětem nebo situací (Harry Potter I.–IV., Eragon, Letopisy Narnie I. a II.). Čím více je dětská fantasy mířena na děti, tím více využívá popisnosti emocí, aby dětským divákům usnadnila emoční interpretaci (Harry Potter I. a II., Petr Pan, Kronika rodu Spiderwicků, Hvězdný prach). Filmy cílené na dospívající publikum v hudební složce spoléhají na lyričnost, minimalismus a atmosféru (Harry Potter III., V., VI., Zlatý kompas). Většina hudebních skladatelů se snaží pomocí hudby dosáhnout monumentálního dojmu z majestátnosti fantasy krajiny, kouzel či hrdinství postav (Harry Potter I.–IV., Letopisy Narnie I. a II., Petr Pan, Hvězdný prach).

Shrnující teze stylistických prvků nevymezuje dětskou fantasy oproti fantasy pro dospělé a pohádce a úplně ani oproti ostatním žánrům, jelikož zmíněné stylistické postupy jsou v těchto žánrech používány také. Cílem této teze je poukázat na postupy, které se v dětských fantasy často opakují z výše zmíněných zpravidla sémantických důvodů, proto o nich můžeme uvažovat jako o stylistických postupech charakteristických pro dětskou fantasy.

3) Režiséri dětských fantasy opakovaně užívají tyto stylistické prvky: velké celky, záběry z helikoptéry, rakurzy, homogenní speciální efekty, kondenzační montáže, rapidmontáže a orchestrální hudbu, která pracuje s motivy přiřazenými jednotlivým postavám a navozuje monumentální dojem.

f) Syntaktické prvky: Narativní stavba

Stejně jako u všech hollywoodských snímků je narativní stavba všech rozebíraných snímků poháněna kauzální sousledností příčin a následků. Z hlediska počtu příběhových linií je možné snímky dětské fantasy rozdělit do dvou skupin: filmy, které v kauzálních souvislostech sledují pouze příběhovou linii protagonisty (Harry Potter I.–V., Most do země Terabithia, Kronika rodu Spiderwicků), a filmy, které jsou prostřednictvím paralelní montáže vyprávěny v několika příběhových liniích, jež se navzájem ovlivňují v kauzálních vztazích (Harry Potter IV., Letopisy Narnie I. a II., Eragon, Zlatý Kompas, Probuzení tmy, Petr Pan, Hvězdný prach). Příběhové linie jsou zpravidla dvě, přičemž jedna sleduje počínání protagonisty a druhá skutky antagonisty. Dětské fantasy s větším množstvím příběhových linií často obsahují chronotop cesty. Putování jednotlivých skupin postav se odráží v rozdělení do příběhových linií. Když se postavy rozdělí, vytvoří se dvě příběhové linie, které jsou vyprávěny paralelně do jejich opětovného spojení. Tyto narativní charakteristiky jsou společné s žánrem pohádky i fantasy pro dospělé, proto na nich není možné postavit další tezi.

Příběhem dětské fantasy protagonistu a přes něj i diváka velmi často provází postava mentora, která funguje ve více rovinách. Často má roli v expozici magických vlastností světa, protože protagonistovi-divákovi vysvětluje jeho zákonitosti. Učí protagonistu praktickým schopnostem (boj, ovládání magie), ale také prohlubuje jeho poznání a předává mu rady z různých oblastí – boj dobra se zlem, mezilidské vztahy, vývoj osobnosti. Mentor se ve většině případů stává prostředníkem pro přenos významů na diváka. V potterovské sérii, Letopisech Narnie, Eragonovi a Probuzení tmy jsou poučení a rady vysloveny explicitně mentorem v dialozích s protagonistou.

Přítomnost mentora v dětských fantasy souvisí se zobrazováním dospívání protagonisty. Mentor se snaží protagonistovi dospívání ulehčovat. Proto se funkce mentora liší od fantasy pro dospělé, kde dospívání protagonisty nemá zdaleka takovou roli, jelikož je v nich protagonista zpravidla už dospělý. Předávání významů explicitně a v některých případech didakticky naopak tvoří styčnou plochu dětské fantasy a pohádky.

4) Ve většině dětských fantasy se vyskytuje postava mentora, který protagonistovi (a prostřednictvím identifikace i divákovi) předává rady a poučení z různých oblastí.

g) Sémanticko/syntaktické prvky:

Profil protagonisty a jeho vztah ke kolektivu

Protagonisté všech analyzovaných dětských fantasy jsou teenageři mezi 11 a 18 lety věku. V potterovské sérii Harry stárne každý film o 1 rok, od 11 do 16 let, mezi narnijskými filmy sourozenci Pevensiovi vyrostou o 1 rok. Ostatní snímky se odehrávají v rozpětí od několika dnů (Probuzení tmy, Petr Pan, Kornika rodu Spiderwicků) po několik měsíců (Most do země Terabithia, Eragon, Zlatý kompas), proto v nich není možnost srovnat různé fáze dospívání postav.

Přesto se všechny rozebírané snímky zabývají strastmi spojenými s dospíváním – změny nálady, první lásky, vztahy s rodiči a sourozenci, komunikační problémy, potíže s identitou, konflikty v kolektivu. Potíže s identitou kromě dospívání souvisí s předurčeností protagonisty pro boj s dobrem (viz další kapitola). Když se protagonista dětské fantasy o svém osudu dozvídá, nevěří mu, pochybuje o sobě a přijímá jej pozvolna zpravidla s pomocí mentora či jiných postav. S tím souvisí typická role protagonisty dětské fantasy v kolektivu – outsider. Kvůli nízké sebedůvěře a zpravidla počáteční neprůbojnosti se v některých případech stává obětí šikany (Harry od Dudleyho, Jess od spolužáků) či útlaku od starších sourozenců (Edmund, Will, Jared). Díky objevování schopností a díky úspěchům v boji se zlem protagonista sebedůvěru nabírá, svůj úděl přijímá a často se z role outsidera posune v kolektivu mezi respektované jedince (Jess) či dokonce získá status vyvoleného – spasitele (Harry, Eragon).

Protagonista pohádky je často dospělý, ale nevyzrálý mladík, který jde do světa na zkušenou. Nedochozí u něj ke zkoumání takového množství psychologických obtíží dospívání jako v dětské fantasy, neboť pohádka se neodehrává v současnosti, proto tam mnohá z témat dětské fantasy ani nemohou být přítomna (např. problémy ve školním kolektivu). Jak již bylo řečeno, ve fantasy pro dospělé zpravidla dospělý hrdina strasti dospívání ani problémy v dospívajícím kolektivu neřeší.

5) Protagonistou dětské fantasy je zpravidla teenager mezi 11 a 18 lety věku. V souvislosti s protagonistou se snímky zabývají různými aspekty dospívání – fyzické a psychické změny, první lásky, konflikty s autoritami (rodiče, starší sourozenci). V kolektivu často protagonista zaujímá roli outsidera. Díky úspěchům v boji se zlem roli outsidera opouští a získává respekt.

h) Syntaktické prvky: Vztah dobra a zla

Boj dobra se zlem je jednou ze základních charakteristik všech snímků žánru pohádky, dětské fantasy i fantasy pro dospělé. V pohádce dobro a zlo představují bipolární kategorie, tzn. kladné postavy jsou jednoznačně kladné a záporné postavy jednoznačně záporné. V závěru dobro vítězí a zlo je potrestáno.

Ve většině snímků uvažovaných v této práci dobro a zlo rovněž představují bipolární kategorie, přesto v nich i kladné postavy jeví záporné vlastnosti (Eragon). Nemalé množství analyzovaných snímků kategorie dobra a zla relativizuje, čímž konflikt oddaluje od žánru pohádky a přibližuje skutečnému životu. Tyto snímky jsou proto cíleny na starší, dospívající publikum. Jedná se o třetí, pátý a šestý díl potterovské série, druhou Narnii a Zlatý kompas. Některé fantasy filmy pro dospělé také relativizují kategorie dobra a zla (Frodo v trilogii Pán prstenů).

Většina rozebíraných dětských fantasy patří do tří až sedmidílných sérií, žádná z nich zatím není kompletní. K vítězství dobra nad zlem dojde až v závěru sérií. Proto jsou úspěchy dobra v závěrech rozebíraných snímků pouze dílčí.

Představitelé dobra a zla v analyzovaných snímcích sdílí mnohé charakteristiky. Příchod protagonisty je ve většině případů předpovězen proroctvím – k boji se zlem je předurčen, což na něm zpočátku zanechává psychické následky (viz předchozí kapitola). Prorocví o příchodu mesiáše²⁶² tvoří paralelu s náboženstvími i ve snímcích, které jinak náboženské alegorie neobsahují (potterovská série, Eragon, Probuzení tmy). V pohádkách příchod představitelů dobra zpravidla proroctvím předvídan není.

Představitelé zla mají podobně jako v pohádkách nadpřirozené schopnosti (Voldemort, Jadis, Durza, Jezdec, Mulgarath, Lamia) a pokoušejí se protagonistu porazit pomocí lstí. Stejně jako ve fantasy pro dospělé je motivací zla většinou absolutní moc nad daným světem. V některých dětských fantasy je dobro symbolizováno světlem a zlo tmou (Harry Potter VI., Probuzení tmy). Tento symbol se objevuje i ve fantasy pro dospělé (Pán prstenů). Další dětské fantasy spojují boj dobra se zlem s náboženskou (Letopisy Narnie I. a II.) nebo protináboženskou alegorií (Zlatý kompas).

6) Všechny dětské fantasy obsahují boj dobra se zlem, některé tyto kategorie relativizují. Příchod protagonisty jako ochránce dobra bývá předpovězen proroctvím.

²⁶² Toto prorocví o příchodu spasitele se vyskytuje i v množství jiných žánrů v moderním blockbustaru. Takovými spasiteli jsou Neo v trilogii Matrix (1997-2003) nebo Anakin v celé hexalogii Star Wars (1977-2005).

i) Mixování žánrů

Většina z patnácti rozebíraných filmů obsahuje komediální a akční scény. Zpravidla se ale jedná o zapojení humorných nebo akčních prvků, které se běžně vyskytují v mnoha žánrech, nikoli o přejímání charakteristických postupů žánrů akčního filmu a komedie, s výjimkou čtvrtého a šestého dílu potterovské série, které pracují s principy subžánru romantické komedie.

Téměř všechny uvažované dětské fantasy v menší míře obsahovaly hororové prvky²⁶³. V tomto případě už došlo k využití několika výsostně hororových postupů – zapojení monstra, lekačí scény, princip strachu z neviděného.

Ojedinele se vyskytují prvky přejaté z detektivního žánru (Harry Potter II. a VI.), ze sportovního filmu (Harry Potter I.), z válečného filmu (Letopisy Narnie I.), z historického filmu (Letopisy Narnie II.) a z westernu (Zlatý kompas).

Z analyzovaných snímků se nejvíce prvků z jiného žánru než z fantasy nachází ve filmech Harry Potter a Ohnivý pohár – thriller a Most do země Terabithia – dětský film.

Věžeň z Azkabanu a Probuzení tmy přejala postupy cestování v čase ze sci-fi snímků. Tvůrci Zlatého kompasu kladou důraz na technologii, což je pro sci-fi žánr typické. Vedle dětské fantasy jako subžánru fantasy pro dospělé také existuje dětská sci-fi jako subžánr sci-fi pro dospělé. Jelikož tyto dva subžánry sdílí charakteristiky dětského filmu, sdílí také významovou rovinu. Ukázkový příklad této podobnosti je dětská postapokalyptická sci-fi Město Ember²⁶⁴ (2009) režiséra Gila Kenana. Lina a Doon sdílejí mnohé vlastnosti s protagonisty dětské fantasy (odvaha, vychytralost, odhodlání). Významová rovina snímku se zabývá vztahem s otcem a babičkou, vztahem s mentorem, vyrovnáním se se smrtí a spasením lidstva.

V této kapitole jsem se pokoušel o vymezení rozdílů mezi dětskou fantasy a pohádkou. V některých snímcích, které v práci uvádím jako zástupce dětské fantasy, se nezpochybnitelně vyskytují pohádkové prvky (Harry Potter I., Letopisy Narnie I.). Některé okrajové snímky se nacházejí na hranici mezi dětskou fantasy a pohádkou²⁶⁵, neboť obsahují větší množství prvků z obou žánrů (Kronika rodu Spiderwicků, Petr Pan, Hvězdný prach). Těchto pět snímků dokazuje, že přesná absolutní hranice mezi pohádkou a dětskou fantasy nemůže existovat, některé prvky budou vždy společné.

²⁶³ V posledních dvou letech byly do kin uvedeny první dva snímky podle prvních dvou knih z tetralogie Stephenie Meyer: *Stmívání* (2008) režisérky Catherine Hardwicke a *Twilight sága: Nový měsíc* (2009) režiséra Zlatého kompasu Chrise Weitze. Snímky splňují některé z tezí pro určení dětské fantasy. Hlavní hrdince je sedmáct let. Řeší problémy dospívání, především první lásky. Setkává se s kouzelnými bytostmi – upíry a vlkodlaky. Na rozdíl od analyzovaných snímků však necestuje do žádné fantasy říše, ani nepoužívá kouzelné předměty. Nevzdělává ji postava mentora. Její příchod nebyl předpovězen proroctvím. V podstatě se zlem nebojuje vůbec. Snímky obsahují výraznější hororové prvky než dětské fantasy (upíři a vlkodlaci se původně vyskytovali v hororech). *Twilight sága* je ale především melodramatem určeným téměř výhradně dívkám, neboť vypráví o neodolatelném upírovi Edwardovi a o nesčetných překážkách Belliny lásky k němu.

²⁶⁴ Dva dětské protagonisty se v ní prostřednictvím hádanek a rébusů snaží zachránit lidskou civilizaci, jejíž poslední výspa je ohrožena v podzemním městě, které se rozpadá.

²⁶⁵ Uvažoval jsem i o analýze snímku *Kletba měsíčního údolí* (2009), který natočil režisér Gabor Csupo jako další snímek po *Mostu do země Terabithia*. Snímek byl natočen podle dětské pohádkové knihy *Malý bílý koníček* (1946) autorky Elizabeth Goudge. Nakonec jsem ale usoudil, že v tomto snímku převládají pohádkové charakteristiky – bipolární rozdělení na dobro a zlo, humorné pojetí zla, pojetí kostýmů, důraz na pohádkovost lokací – hradů, zacílení na menší děti.

2. Vliv dětské fantasy na cílovou skupinu dětí a dospívajících

a) Významová rovina

Zatímco explicitně se téma rozvíjení dětské představivosti vyskytuje pouze ve dvou snímcích (Most do země Terabithia, Petr Pan), implicitně je přítomno v každém z rozebíraných filmů. Nelze jednoznačně tvrdit, že dětská představivost je více rozvíjena knižními předlohami, protože si čtenáři sami tvoří vlastní mentální obraz o postavách a událostech, zatímco film předkládá jejich jasnou podobu. Domnívám se, že lidská mysl musí být otevřena představivosti, aby byla schopná přistoupit na žánrové konvence dětské fantasy, aby byla schopná přijmout existenci kouzelných bytostí a magie jako takové v diegetickém světě. Po skončení filmu si divák může představovat další příběhy s kouzelnými bytostmi, které viděl. Proto i fantasy filmy mohou divákům přinést rozvoj jejich představivosti.

Druhý, čtvrtý a šestý díl potterovské série rozvíjejí úvahy o slávě a vlivu slavných lidí. Snaží se poukázat na odvrácenou stranu slávy, jak může devastovat a omezovat mysl slavných lidí. Ukázáním slávy z jiného úhlu problematizují chápání statusu celebrity, což je užitečné pro děti, které v současném světě popkulturních ikon touží po slávě od raného dětství.

Harry Potter II., Letopisy Narnie I. a II. a Eragon podobně jako většina pohádek obsahují²⁶⁶ některé hodnoty rytířské kultury. Odvaha, čest a galantnost k ženám přetrvávají v uvažování mnohých lidí, aniž by si uvědomovali jejich původ v rytířské kultuře²⁶⁷. Snímky dětské fantasy pomocí výše zmíněných hodnot a některých atributů (meč, pasování na rytíře) rytířskou kulturu připomínají.

Čtveřice rozebíraných snímků předává dětem náboženské hodnoty zjednodušenou formou prostřednictvím alegorie. Letopisy Narnie vysvětlují zmrtvýchvstání a varují před hříchy vraždy, obžerství a pýchy. Zlatý kompas implicitní alegorií kritizuje církevní

²⁶⁶ V říjnu roku 2009 uvedl režisér Karel Janák do českých kin snímek pro děti a dospívající *At' žijí rytíři*. Tento snímek klade důraz na rytířské hodnoty – antagonista porušuje rytířské zásady, za což je v závěru potrestán a titul mu je odejmut, zatímco nejstarší z dětských protagonistů je v závěru královnou na rytíře pasován. Jako jeden z prvních snímků v české kinematografii po roce 1989 se *At' žijí rytíři* vzdaluje od žánru pohádky směrem k dětské fantasy. Janák se viditelně inspiruje sémantickými i syntaktickými prvky z analyzovaných dětských fantasy, zejména *Letopisy Narnie*. Z *Narnie* přejímá charakteristiky skupiny sourozenců (zodpovědný Petr, zvědavá a trošku otravná mladší sestřička), stylistické postupy (kamerové kompozice – zpomalený nadhled v šermu, hudební postupy – orchestr, vokály, motivický systém, mizanscéna – inspirace v kostýmní složce). Janák dokazuje, že dětská fantasy nemusí vždy být vysokorozpočtový hollywoodský film, že režisér může natočit snímek tohoto žánru, když dostatečně ovládne jeho sémantické a syntaktické prvky.

²⁶⁷ Rytířská kultura ovlivnila uvažování o hodnotách západní civilizace od vrcholného středověku až po současnost. Nemnoho lidí si uvědomuje, že romantická klišé darování květin a hořící svíce při milostném aktu mají také svůj původ v rytířské kultuře.

fanatismus a poskytuje smířlivou interpretaci prvního hříchu přes touhu po poznání. Některé pohádky rovněž v implicitní podobě vysvětlují dětem křesťanské myšlenky²⁶⁸.

Potterovské snímky kritizují rasovou nesnášenlivost a elitářství, čímž dětského diváka učí toleranci k odlišným rasovým a názorovým skupinám. Zatímco tato témata zpravidla nejsou přítomna v pohádkách, fantasy snímky pro dospělé toleranci k odlišnosti tematizují ve většině případů díky vztahům rozličných národů lidí, trpaslíků a elfů.

Zhruba polovina rozebíraných snímků učí dětského diváka úctě k přírodě, fauně a flóře (zejména Letopisy Narnie). V současném světě se jedná o velice aktuální téma, proto je ekologická výchova prostřednictvím fantasy příběhů podle mého názoru přínosnou podporou ekologické výchovy ve škole a v rodině. V pohádkách i fantasy se toto téma opakuje, např. ve snímku Dvě věže je úcta ke stromům velmi zdůrazněna, když je antagonistu Saruman potrestán za vykácení lesa.

Rozebírané snímky v osmi případech obsahují vraždu někoho z blízkého okolí protagonisty (přítel/kyně, mentor, rodič, příbuzný). Dětský divák si díky identifikaci s protagonistou vytvořil vztah i k postavám jeho blízkých. Když dojde k jejich ztrátě, divák ji rovněž pocítí a přeneseně se s ní také musí vyrovnat. Smrt postavy ve fikčním díle umožňuje divákovi prožít nepříjemné emoce, díky čemuž prožívá očistění – katarzi (Most do země Terabithia).

Ve většině případů znamená ztráta blízkého oběť v boji se zlem, protože pachatelem je zpravidla antagonistu. Proto protagonistu (Harry po vraždě Siriuse, Kaspian, Eragon) plánuje pomstu, ale nedojde k ní, protože není schopen vraždy. Krevní msta je z morálních důvodů zavrhována. Protagonista musí působit jako příklad pro dětského diváka, proto je jeho nemorální chování vyloučeno.

Většina dětských fantasy obsahuje výuku ve škole (potterovská série, Most do země Terabithia) či alternativní cestu k poznání prostřednictvím mentora během putování (Eragon, Letopisy Narnie I.). Členové cílové skupiny do školy dochází denně, mají proto s touto institucí v jejich dosavadním životě ve srovnání s ostatními institucemi nejvíce zkušeností. Často dítě školní povinnosti ubíjejí, nudí, nechce se mu školu pravidelně navštěvovat. Zobrazením důležitosti poznání pro boj se zlem mohou dětské fantasy pomoci dětem vnímat školu lépe, čehož je v případě potterovské série dosaženo zábavnou formou. Bradavická škola je zobrazena jako místo plné kouzel a dobrodružství, které ovšem nezbavují studenty jejich povinností zvládnout požadavky vyučujících.

Téměř všech analyzovaných snímků se zabírají přátelstvím a láskou, kterým je v případě potterovské série a Hvězdného prachu přisouzena úloha ultimátní zbraně proti zlu. Důležitost přátelství a lásky bývá některými lidmi v dnešní sobecké materialistické společnosti

²⁶⁸ Jeden příklad za všechny: česká filmová pohádka režiséra Jiřího Stracha Anděl páně (2005).

podceňována. Láska je nedílnou součástí mezilidských vztahů, díky čemuž opakovaně prostupuje většinou uměleckých oblastí – zpěváci, malíři, básníci, spisovatelé i filmaři v množství svých děl lásku neustále připomínají. V žánru pohádky i fantasy pro dospělé láska a přátelství patří mezi nejdůležitější témata. V mnoha pohádkách protagonisté vítězí nad zlem právě díky lásce. Zejména ve vysoké fantasy typu Pána prstenů bývá láska (Aragorn – Arwen) i přátelství (Frodo – Sam) základním kamenem jak vztahů mezi postavami, tak překonání překážek a vítězství nad zlem.

Jak bylo již několikrát řečeno, autoři všech dětských fantasy pracují s tématy dospívání, hledání identity a rodinných vztahů. Dospívající divák se s těmito problémy protagonistů identifikuje velmi snadno, protože je téměř vždy sám prožívá. Každý ve fázi dospívání přemýšlí o své roli ve společnosti – rozhodováním o budoucím zaměstnání, o své roli v rodině a později o své vlastní rodině – hledáním partnera, partnerky. Každý si v dospívání uvědomuje důležitost a zároveň proměnu mezilidských (rodinných a partnerských) vztahů oproti dětství. Mnoho dospívajících zažívá podobná traumata jako protagonisté snímků, které dávají rodinným vztahům nejvíce prostoru (Probuzení tmy, Mostu do země Terabithia a Kroniky rodu Spiderwicků) – rozvod rodičů, útlak ze strany starších sourozenců, šikana ve školním kolektivu, ztráta rodiče.

Identifikace s protagonistou, který tyto problémy překonává, dětskému divákovi přináší útěchu v podobě zjištění, že tyto potíže jsou řešitelné. V některých případech získává i vzorová řešení. Tímto způsobem plní dětské fantasy v životě svých diváků terapeutickou funkci.

*7) Snímky dětské fantasy se zabývají těmito tématy: představivost, rytířské hodnoty, úvahy o slávě, náboženské hodnoty, úvahy o zradě, rasová tolerance, úcta k přírodě, úvahy o pomstě, důležitost poznání, **rozvoj sebedůvěry, řešení role outsidera, dospívání, přátelství a láska, rodinné vztahy, vyrovnání se se smrtí, rozlišení dobra a zla.** Tučně zvýrazněná témata se zpravidla nevyskytují v příbuzných žánrech pohádky a fantasy pro dospělé.*

b) Výchovné funkce významů dětské fantasy

Snímky dětské fantasy pomocí témat popsanych v předchozí kapitole pomáhají dětskému či dospívajícímu divákovi ve vývoji jeho osobnosti. Týkají se různých oblastí mezilidských vztahů, různých oblastí poznání, různých schopností dítěte. Mají také rozličné funkce – některé dítěti umožňují sebezpoznání, některé jej poučují o různých oblastech lidské činnosti, některé mu poskytují návody, jak se chovat v mezilidských vztazích, další mu poskytují terapii s traumaty.

Podle těchto hledisek jsem pojmenoval čtyři oblasti funkcí významové roviny dětské fantasy: sebezpoznávací funkce, didaktické funkce, socializační funkce a terapeutické funkce. Jelikož některá témata spadají do více než jedné oblasti, myslím, že nejpřehlednějším způsobem zobrazení bude další tabulka.

VÝCHOVNÉ FUNKCE → VÝZNAMY ↓	FUNKCE SEBEPOZNÁVACÍ	FUNKCE DIDAKTICKÉ	FUNKCE SOCIALIZAČNÍ	FUNKCE TERAPEUTICKÉ
představitost		představitost		představitost
rytířské hodnoty		rytířské hodnoty		
úvahy o slávě	úvahy o slávě	úvahy o slávě	úvahy o slávě	
náboženské hodnoty		náboženské hodnoty		
úvahy o zradě		úvahy o zradě		
rasová tolerance		rasová tolerance	rasová tolerance	
úcta k přírodě		úcta k přírodě		
úvahy o pomstě		úvahy o pomstě		
důležitost poznání		důležitost poznání		
rozvoj sebedůvěry	rozvoj sebedůvěry		rozvoj sebedůvěry	rozvoj sebedůvěry
řešení role outsidera	řešení role outsidera		řešení role outsidera	řešení role outsidera
dospívání	dospívání		dospívání	dospívání
přátelství a láska	přátelství a láska		přátelství a láska	přátelství a láska
rodinné vztahy	rodinné vztahy		rodinné vztahy	rodinné vztahy
vyrovnání se se smrtí				vyrovnání se se smrtí
rozlišení dobra a zla		rozlišení dobra a zla		

Kromě těchto pedagogických funkcí ještě každý snímek dětské fantasy plní funkce relaxační a estetické. Tyto zábavné funkce částečně skrývají funkce výchovné. Do jisté míry nad nimi dominují, činí je pro dítě neviditelnými. Díky nim dětský divák snímky dětské fantasy a priori nezavrhne jako didaktické.

8) Snímky dětské fantasy plní pro cílovou skupinu diváků funkce: sebezpoznávací, didaktické, socializační, terapeutické, relaxační a estetické.

3. Teze pro identifikaci dětské fantasy

1) *Fantasy snímek se zpravidla odehrává v říši fantazie, která se odlišuje od skutečného světa přítomností magie. Nedílnou součástí této říše jsou kouzelné bytosti a kouzelné předměty.*

2) *Filmy dětské fantasy vyprávějí o cestě protagonisty ze skutečného světa do fantastické říše a zpět, která umožňuje snadnější identifikaci dětského diváka.*

3) *Režiséři dětských fantasy opakovaně užívají tyto stylistické prvky: velké celky, záběry z helikoptéry, rakurzy, homogenní speciální efekty, kondenzační montáže, rapidmontáže a orchestrální hudbu, která pracuje s motivy přiřazenými jednotlivým postavám a navozuje monumentální dojem.*

4) *Ve většině dětských fantasy se vyskytuje postava mentora, který protagonistovi (a prostřednictvím identifikace i divákovi) předává rady a poučení z různých oblastí.*

5) *Protagonistou dětské fantasy je zpravidla teenager mezi 11 a 18 lety věku. V souvislosti s protagonistou se snímky zabývají různými aspekty dospívání – fyzické a psychické změny, první lásky, konflikty s autoritami (rodiče, starší sourozenci). V kolektivu často protagonista zaujímá roli outsidera. Díky úspěchům v boji se zlem roli outsidera opouští a získává respekt.*

6) *Všechny dětské fantasy obsahují boj dobra se zlem, některé tyto kategorie relativizují. Příchod protagonisty jako ochránce dobra bývá předpovězen proroctvím.*

7) *Snímky dětské fantasy se zabývají těmito tématy: představitivost, rytířské hodnoty, **úvahy o slávě**, náboženské hodnoty, úvahy o zradě, rasová tolerance, úcta k přírodě, úvahy o pomstě, důležitost poznání, **rozvoj sebedůvěry**, **řešení role outsidera**, **dospívání**, přátelství a láska, rodinné vztahy, vyrovnání se se smrtí, rozlišení dobra a zla. Tučně zvýrazněná témata se zpravidla nevyskytují v příbuzných žánrech pohádky a fantasy pro dospělé.*

8) *Snímky dětské fantasy plní pro cílovou skupinu diváků funkce: sebepoznávací, didaktické, socializační, terapeutické, relaxační a estetické.*

Aby mohl být snímek považován za dětskou fantasy, musí obsahovat magii a souboj dobra se zlem. Jeho protagonistou musí být teenager mezi 11 a 18 lety věku, který by měl pocházet ze skutečného světa. Ve většině případů se vydává do říše fantazie, z které se v závěru vrací. Výjimečně za ním magické bytosti přicházejí do skutečného světa.

Ostatní charakteristiky některé snímky dětské fantasy obsahují, jiné nikoli, jak dokazují výše uvedené tabulky. Jedná se o princip rodinné podobnosti²⁶⁹. Stejně jako členové rodiny po svých rodičích některé vlastnosti zdědí a jiné nikoli, tak se sobě snímky jednoho žánru v zásadních určujících charakteristikách podobají, zatímco v jiných se od sebe navzájem liší.

²⁶⁹ Jedná se o termín Ludwiga Wittgensteina. WITTGENSTEIN, L., *Filosofická zkoumání*. Přel. Jiří Pechar. 1. vydání. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993.

4. Teorie žánrových křižovatek

Rick Altman v knize *Film/Genre*²⁷⁰ v kapitole Jakou roli hrají žánry ve sledovacím procesu přichází s teorií žánrových křižovatek²⁷¹.

Každý žánrový film postaví diváka na křižovatku, kde si vybere buď popření kulturních hodnot, v takovém případě následuje potěšení ze sledování žánrového snímku, nebo se rozhodne na kulturních hodnotách trvat, v takovém případě musí daný žánr zavrhnout.

Altman dokazuje, že všechny žánrové snímky fungují na základě popření určitých kulturních hodnot. U gangsterského filmu se divák těší ze zločinů, jež protagonisté páchají, a z jejich úspěšných úniků před zákonem. U komedie dojde ke komunikačnímu bloku, k nedorozumění, zatímco přirozenou kulturní hodnotou je jasná komunikace. V muzikálu protagonistka opouští postaršího manžela a odejde za mladým, krásným tanečníkem, přestože nevěra rozhodně na seznam kulturních hodnot nepatří. Zatímco ve skutečném světě kulturní hodnoty hlásají mír, u válečného filmu je divák upoután sledováním boje, u katastrofického filmu má potěšení ze sledování destrukce. Kultura implikuje kontrolování přírody vědou, která má lidem sloužit, přesto v žánrech katastrofického filmu a hororu příroda i věda páchají rozsáhlé škody.

Míra žánrového potěšení z popření kulturních hodnot je u diváka regulována tzv. principem psychické ekonomie, což je termín převzatý z freudovské psychanalýzy²⁷². Psychická ekonomie reguluje principy reality a potěšení, čímž zamezí potěšení v případě, kdy porušení kulturních hodnot přestoupí jistou mez, např. když je zobrazované násilí příliš brutální. S psychickou ekonomikou rovněž souvisí návrat snímků ke kulturním hodnotám v závěru. Čím větší chaos vznikl, tím větší má divák potěšení z jeho nápravy. V gangsterském filmu jsou protagonisté dopadeni a po zásluze potrestáni, v komedii se nedorozumění vysvětlí, ve válečném filmu zavládne mír, v katastrofickém snímku se přírodní živé uklidní, v hororovém snímku je monstrum poraženo. Nedá se proto říct, že hollywoodský film popírá kulturní hodnoty definitivně, pouze těží z jejich dočasného popření v průběhu filmu, aby v závěru mohl těžit z návratu ke kulturním hodnotám.

Každý divák se u jednotlivých žánrových filmů nachází na kulturním rozcestí, a každý si podle sebe rozhodne, které kulturní hodnoty není ochoten popřít, které žánrové snímky tedy zavrhne. Proto má každý žánr nějaké odpůrce. Jedenáctiletý chlapec nesnáší melodramata,

²⁷⁰ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1st edition. Londýn: British Film Institute, 1999.

²⁷¹ ALTMAN, s. 145-164.

²⁷² Princip psychické ekonomie rozvíjí Freud v díle *Vtip a jeho vztah k nevědomí* (1905). FREUD, S. *Vtip a jeho vztah k nevědomí*. Přel. Ondřej Bezdíček. Praha: Psychoanalytické nakl. J. Kocourek, 2005.

kteřá se líbí jeho matce, kteřá ale nemá potešení ze sledování akčních filmů, sci-fi filmů nebo dětských fantasy, kteřé se líbí jemu.

Teorie žánrových křižovatek platí v plné míře také u snímků subžánru dětské fantasy. Žánrová křižovatka se v nich zpravidla nachází v okamžiku, kdy protagonista opouští skutečný svět a vydává se do říše fantazie. Fantastická říše popírá celou řadu kulturních hodnot. Divák musí přijmout existenci mnoha jevů, které ve skutečném světě neexistují – magie, kouzelné bytosti, kouzelné předměty. Protagonista popírá fyzikální zákony například létáním na koštěti. Diváci dětské fantasy mají také nevědomě žánrové potešení z páchaného zla: destrukce, vraždy, únosy. To dětská fantasy sdílí s řadou jiných žánrů. Čím větší chaos antagonista způsobí, tím větší potešení přinese divákovi závěrečné vítězství dobra, i když je v některých případech pouze dílčí. Ke kulturním hodnotám se divák spolu s protagonistou vrací v závěru snímku, když opouští říši fantazie a vrací se k pravidlům a zákonům skutečného světa.

Pokud divák není ochoten přijmout existenci kouzel, kouzelných bytostí, popírání fyzikálních zákonů v diegetickém světě či pokud nechce sledovat řádění antagonisty ani jeho závěrečné potrestání, musí dětskou fantasy odvrhnout jako nevhodný žánr pro jeho osobu. V takovém případě hledá žánrové potešení v jiných žánrových snímcích, které popírají jiné kulturní hodnoty.

V.) Prameny a literatura

1. Prameny

a) filmy

- Harry Potter a Kámen mudrců (Harry Potter and the Philosopher's Stone). 2001, režie: Christopher Columbus
 - Harry Potter a Tajemná komnata (Harry Potter and the Chamber of Secrets). 2002, režie: Christopher Columbus
 - Harry Potter a Vězeň z Azkabanu (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban). 2004, režie: Alfonso Cuarón
 - Harry Potter a Ohnivý Pohár (Harry Potter and the Goblet of Fire). 2005, režie: Mike Newell
 - Harry Potter a Fénixův řád (Harry Potter and the Order of the Phoenix). 2007, režie: David Yates
 - Harry Potter a Princ dvojí krve (Harry Potter and the Half-Blood Prince). 2009, režie: David Yates
 - Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe). 2005, režie: Andrew Adamson
 - Letopisy Narnie: Princ Kaspián (The Chronicles of Narnia: Prince Caspian). 2008, režie: Andrew Adamson
 - Zlatý Kompas (The Golden Compass). 2007, režie: Chris Weitz.
 - Eragon (Eragon). 2006, režie: Steven Fangmeier
 - Probuzení tmy (The Dark is Rising). 2007, režie: David L. Cunningham
 - Most do země Terabithia (Bridge to Terabithia). 2007, režie: Gabor Csupo
 - Kronika rodu Spiderwicků (The Spiderwick Chronicles). 2008, režie: Mark Waters
 - Petr Pan (Peter Pan). 2003, režie: Paul J. Hogan
 - Hvězdný prach (Stardust). 2007, režie: Matthew Vaughn
-
- 2001: Vesmírná Odysea (2001: A Space Odyssey). 1969, režie: Stanley Kubrick.
 - 5000 prstů pro doktora T. (5000 Fingers of Dr. T). 1953, režie: Roy Rowland.
 - Amélie z Montmartru (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain). 2001, režie: Jean-Pierre Jeunet
 - Anděl páně. 2005, režie: Jiří Strach.
 - Ať žijí rytíři. 2009, režie: Karel Janák.
 - Barry Lyndon (Barry Lyndon). 1975, režie: Stanley Kubrick
 - Bedknobs and Broomsticks. 1971, režie: Robert Stevenson.
 - Bibi Blocksberg: Tajemství modrých sov (Bibi Blocksberg und das Geheimnis der blauen Eulen). 2004, režie: Francisca Buch
 - Bubny víří (Drums Along the Mohawk). 1939, režie: John Ford.
 - Casablanca. 1942, režie: Michael Curtiz.
 - Čaroděj ze Země Oz (The Wizard of Oz). 1939, režie: Victor Fleming.
 - Čelisti (The Jaws), 1975, režie: Steven Spielberg.
 - Číslo 9. 2009, režie: Shane Acker.
 - Čtyři svatby a jeden pohřeb (Four Weddings and a Funeral). 1994, režie: Mike Newell
 - Déjà Vu (Déjà Vu). 2006, režie: Tony Scott

- Dračí srdce (Dragon Heart). 1995, režie: Rob Cohen.
- E. T. - Mimoszemšťan (E.T.-Extra Terrestrial). 1982, režie: Steven Spielberg
- Faunův Labyrint (El Labyrintho del Fauno). 2006, Guillermo del Toro
- Great Tarin Robbery. 1903, režie: Edwin S. Porter.
- Hadi v letadle (Snakes on a Plane). 2006, režie: David R. Ellis
- Hledání Země Nezemě (Finding Neverland). 2004, režie: Marc Forster.
- Hook. 1991, režie: Steven Spielberg.
- Inkoustové srdce (Inkheart). 2008, režie: Iain Softley
- Jumanji. 1996, režie: Joe Johnston
- Karlík a továrna na čokoládu (Charlie and the Chocolate Factory). 2005, režie: Tim Burton
- Kletba měsíčního údolí (A Secret of Moonacre). 2008, režie: Gabor Csupo
- Koktejl (Coctail). 1988, režie: Roger Donaldson.
- Kruh (The Ring). 1998, režie: Gore Verbinski
- Krycí jméno Donnie Brasco (Donnie Brasco). 1997, režie: Mike Newell
- Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe). 1988, režie: Marilyn Fox
- Malá princezna (A Little Princess). 1995, režie: Alfonso Cuarón
- Marry Poppins. 1964, režie: Robert Stevenson.
- Matrix Revolutions. 2003, režie: bratři Wachovští
- Matrix. 1997, režie: bratři Wachovští
- Městečko Ember (The City of Ember). 2009, režie: Gil Kenan
- Mexická jízda (Y tu mamá también). 2001, režie: Alfonso Cuarón
- Na sever severozápadní linou (Nort by the Northwest). 1959, režie: Alfred Hitchcock
- Návrat do budoucnosti (Back to the Future). 1985, režie: Robert Zemeckis
- Nekonečný příběh (The NeverEnding Story). 1984, režie: Wolfgang Peterson
- Nekonečný příběh 2 (The NeverEnding Story II: The Next Chapter) 1989, režie: George Miller
- Nekonečný příběh 3 (The NeverEnding Story III.). 1994, režie: Peter MacDonald
- Pán prstenů: Dvě věže (The Lord of the Rings: The Two Towers). 2002, režie: Peter Jackson
- Pán prstenů: Návrat Krále (The Lord of the Rings: The Return of the King). 2003, režie: Peter Jackson
- Pán prstenů: Společenstvo prstenu (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring). 2001, režie: Peter Jackson
- Piráti z Karibiku 2: Truhla mrtvého muže (Pirates of the Carribean: The Dead Man's Chest). 2006, režie: Gore Verbinski
- Piráti z Karibiku 3: Na konci světa (Pirates of the Carribean: At World's End). 2007, režie: Gore Verbinski
- Plavba Jitřního poutníka (The Voyage of the Dawn Treader). 1989. režie: Alex Kirby
- Polární expres (The Polar Express). 2004, režie: Robert Zemeckis.
- Power Rangers. 1995, režie: Bryan Spicer
- Princ Kaspian (Princ Caspian). 1989, režie: Alex Kirby
- Řada nešťastných příhod (Lemony Snickets a Series of Unfortunate Events). 2004, režie: Brad Silberling
- Smrtonosná past (Die Hard). 1988, režie: John McTiernan.
- Star Wars: Epizoda I. – Skrytý Hrozba (Star Wars: Episode I – The Phantome Menace). 1999, režie: George Lucas
- Star Wars: Epizoda II. - Klony útočí (Star Wars: Episode II – The Attack of the Clones). 2002, režie: George Lucas
- Star Wars: Epizoda IV. - Nová naděje (Star Wars). 1977, režie: George Lucas
- Stmívání (The Twilight). 2008, režie: Catherine Hardwicke
- Stříbrná židle (The Silver Chair). 1990. režie: Alex Kirby

- Svěrací kazajka (The Jacket). 2005, režie: John Maybury
- Svět zítřka (The World of Tomorrow), režie: Kerry Conran
- Tajemství loňského léta (I Know What You Did Last Summer). 1997, režie: Jim Gillespie
- Tváří v tvář (The Face Off). 1997, režie: John Woo.
- Twilight sága: Nový měsíc (The Twilight Saga: New Moon), režie: Chris Weitz
- Vetřelec (The Alien), 1979, režie: Ridley Scott.
- Vřískot (The Scream). 1996, režie: Wes Craven
- Vymítač ďábla (The Exorcist), 1973, režie: William Friedkin
- Willy Wonka a Továrna na čokoládu (Willy Wonka and the Chocolate Factory). 1971, režie: Nel Stuart
- Zběsilost v srdci (Wild at Heart). 1991, režie: David Lynch

b) literární předlohy

- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců (Harry Potter and the Philosopher's Stone)*. Přel. Vladimír Medek. Praha: Albatros, 2000.
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Tajemná komnata (Harry Potter and the Chamber of Secrets)*. Přel. Vladimír Medek. Praha: Albatros, 2000.
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Vězeň z Azkabanu (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros, 2001.
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Ohnivý pohár (Harry Potter and the Goblet of Fire)*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros, 2001.
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Fénixův řád (Harry Potter and the Order of the Phoenix)*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros, 2004.
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Princ dvojí krve (Harry Potter and the Half-Blood Prince)*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros, 2005.
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Relikvie smrti (Harry Potter and the Deathly Hallows)*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros, 2007.
- LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie (The Chronicles of Narnia)*. Přel. Veronika Volhejnová. Praha: Fragment, 2007.
- PULLMAN, P. *Zlatý Kompas (Northern Lights)*. Přel. Dominika Křesťanová. Praha: Argo, 2007.
- PAOLINI, CH. *Eragon (Eragon)*. Přel. Olga Machútová. Havlíčkův Brod: Fragment, 2004.
- COOPEROVÁ, S. *Probuzení tmy (The Dark Is Rising)*. Přel. Milena Poláčková. Praha: Albatros, 2007.
- PATERSON, K. *Most do země Terabithia (Bridge to Terabithia)*. Přel. Eva Masnerová. Praha: Albatros, 2007.
- DITERLIZZI, T., BLACK, H. *Kronika rodu Spiderwicků 1: Klíč k určování kouzelných tvorů (Spiderwick Chronicles 1: The Field Guide)*. Přel. Jana Jašová. Praha: Euromedia Group, 2004.
- DITERLIZZI, T., BLACK, H. *Kronika rodu Spiderwicků 2: Kámen ke koukání (Spiderwick Chronicles II: The Seeing Stone)*. Přel. Jana Jašová. Praha: Euromedia Group, 2005.

- DITERLIZZI, T., BLACK, H. *Kronika rodu Spiderwicků 3: Tajemství tety Lucindy (Spiderwick Chronicles III: Lucinda's Secret)*. Přel. Jana Jašová. Praha: Euromedia Group, 2005.
- DITERLIZZI, T., BLACK, H. *Kronika rodu Spiderwicků 4: Strom ze železa (Spiderwick Chronicles IV: The Ironwood Tree)*. Přel. Jana Jašová. Praha: Euromedia Group, 2005.
- DITERLIZZI, T., BLACK, H. *Kronika rodu Spiderwicků 5: Mulgarath se zlobí (Spiderwick Chronicles V: The Wrath of Mulgarath)*. Přel. Jana Jašová. Praha: Euromedia Group, 2006.
- BARRIE, J.M. *Petr Pan (Peter Pan)*. Přel. Šrut Pavel. Praha: Albatros, 1997.
- GAINMAN, N. *Hvězdný prach (Stardust)*. Přel. Ladislava Vojtková. Praha: Polaris, 2007.
- RIORDAN, R. *Percy Jackson: Zloděj blesku (Percy Jackson 1 The Lightning Thief)*. Přel. Dana Chodilová. Praha: Fragment, 2009.
- ALEXANDER, L. *Kroniky Prydainu (The Book of Three, The Black Cauldron, The Castle of Llyr)*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros, 2004.

c) dokumentární filmy, bonusové materiály

- Behind Hogwarts: Conversation with J.K.Rowling and Steve Kloves, Warner Home Video, 2003, bonusový materiál na DVD Harry Potter a Tajemná komnata
- Additional Scenes, Warner Home Video, 2003, bonusový materiál na DVD Harry Potter a Tajemná komnata
- Creating the Vision, Warner Brothers, 2004, bonusový materiál na DVD Harry Potter a Věžeň z Azkabanu
- Head to Shrunken Head: The Filmmakers, Warner Brothers, 2004, bonusový materiál na DVD Harry Potter a Věžeň z Azkabanu
- Additional Scenes, Warner Home Video, 2005, bonusový materiál na DVD Harry Potter a Ohnivý pohár
- Donald McAlpine-kameraman, Warner Home Video, 2004, bonusový materiál na DVD Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň.
- Počátky: Román, New Line Home Entertainment, 2007, bonusový materiál na DVD Zlatý kompas.
- Additional scenes, Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2007, bonusový materiál na DVD Eragon.
- Tajemství knihy, Hollywood Classic Entertainment, 2006, bonusový materiál na DVD Most do země Terbitia.

d) internetové noviny a časopisy

Harry Potter a Kámen mudrců:

- HONEYCUTT, K.: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. The Hollywood Reporter, 9.11.2001. Dostupné na: http://www.hollywoodreporter.com/thr/article_display.jsp?vnu_content_id=1099973 (15.10.2006)
- ANDERSON, J.: *And It Stoned Me*. The Combustible Celluloid, 16.11.2001. Dostupné na: <http://www.combustiblecelluloid.com/2001/harrysorcer.shtml> (15.10.2006)
- MCCARTHY, T.: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Variety, 9.11.2001. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117916310.html?categoryid=31&cs=1>(15.10.2006)
- TOPPMAN, L.: *No Muggles here: Film nails 'Harry'*. The Charlotte Observer, 16.11.2001. Dostupné na: <http://ae.charlotte.com/entertainment/ui/charlotte/movie.html?id=49589&reviewId=6103&startDate=11%2F15%2F2001> (15.10.2006)

- RICKEY, C.: *'Harry Potter' the movie: From magical to Mugglish*. The Philadelphia Inquirer, 9.11.2001. Dostupné na: <http://ae.philly.com/entertainment/ui/philly/movie.html?id=49589&reviewId=6001&startDate=NEXT7> (15.10.2006)
- STERRITT, D.: *'Potter' magic proves enchanting - but only for a short spell*. The Christian Science Monitor, 16.11.2001. Dostupné na: <http://www.csmonitor.com/2001/1116/p15s1-almo.html> (15.10.2006)
- PUIG, C.: *Visually stunning 'Potter' falls short of pure magic*. USA Today, 16.11.2001. Dostupné na: <http://www.usatoday.com/life/movies/2001-11-16-harry-review.htm> (15.10.2006)
- GRAHAM, B.: *Sometimes the magic works. Chris Columbus gets it mostly right in enchanting, if long, 'Harry Potter'*. Chronicle Senior Write, 16.11.2001. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/chronicle/archive/2001/11/16/DD146965.DTL&type=movies> (15.10.2006)
- SCHWARZBAUM, L.: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Entertainment Weekly, 14.11.2001. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,184515~1~0~harrypotterandsorcerers,00.html> (15.10.2006)
- SAVLOV, M.: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. The Austin Chronicle, 16.11.2001. Dostupné na: <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A142200> (15.10.2006)
- RODRIGUEZ, R.: *Potter' dazzles, but needs lesson in magic*. Miami Herald, 16.11.2001. Dostupné na: <http://ae.miami.com/entertainment/ui/miami/movie.html?id=49589&reviewId=6061> (15.10.2006)
- O'HEHIR, A.: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Salon.com, 16.11.2001. Dostupné na: http://archive.salon.com/ent/movies/review/2001/11/16/harry_potter/index.html (15.10.2006)

Harry Potter a Tajemná komnata:

- WEINKAUF, G.: *Wonder Boy. Harry Potter's second adventure delights exactly like the first*. Dallas Observer, 14.11.2002. Dostupné na: <http://movies.dallasobserver.com/Issues/2002-11-14/film/film2.html> (25.10.2006)
- ARNOLD, W.: *Harry Potter has a new bag of tricks in spellbinding 'Chamber of Secrets'*. SEATTLE POST-INTELLIGENCER, 15.11.2002. Dostupné na: http://seattlepi.nwsourc.com/movies/95609_harry15q.asp (25.10.2006)
- SCHWARZBAUM, L.: *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Entertainment Weekly, 13.11.2002. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,389817~1~0~harrypotterandchamber,00.html> (25.10.2006)
- MCCARTHY, T.: *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Variety, 8.11.2002. Dostupné na: <http://www.variety.com/index.asp?layout=review&reviewid=VE1117919275&categoryid=31&cs=1> (25.10.2006)
- REA, S.: *A darker, creepier, funnier 'Potter'*. The Philadelphia Inquirer, 15.11.2002. Dostupné na: <http://ae.philly.com/entertainment/ui/philly/movie.html?id=76144&reviewId=10300> (25.10.2006)
- TOPPMAN, L.: *Harry's deep, dark 'Chamber'*. The Charlotte Observer, 15.11.2002. Dostupné na: <http://ae.charlotte.com/entertainment/ui/charlotte/movie.html?id=76144&reviewId=10286&startDate=11%2F14%2F2002> (25.10.2006)
- HOWE, D.: *A Pleasing 'Potter'*. Washington Post, 13.11.2002. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/ac2/wp-dyn?pagename=article&node=style/movies/reviews&contentId=A48698-2002Nov13¬Found=true> (25.10.2006)
- PARK, E.: *Magical Mystery Tours*. The Village Voice, 19.11.2002. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/film/0146,hoberman,29882,20.html> (25.10.2006)

- MATHEWS, J.: *Wiz casts a deeper spell Hogwarts gang is all here again, with more vivid adventures*. New York Daily News, 15.11.2002. Dostupné na: <http://www.nydailynews.com/entertainment/movies/story/35528p-33602c.html> (25.10.2006)
- OGLE, C.: *Harry' a little more magical this time*. Miami Herald, 15.11.2002. Dostupné na: <http://ae.miami.com/entertainment/ui/miami/movie.html?id=76144&reviewId=10297&startDate=11%2F14%2F2002> (25.10.2006)
- LASALLE, M.: *Tortured 'Chamber' Overblown effects bury story, sweetness of Potter sequel*. Chronicle, 15.11.2002. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2002/11/15/DD89722.DTL&type=movies> (25.10.2006)
- TURAN, K.: *New "Harry Potter" may leave viewers bewitched, but bothered and bewildered as well, with its emphasis on the gruesome*. Los Angeles Times, 15.11.2002. Dostupné na: <http://www.calendarlive.com/movies/reviews/cl-et-turan15nov15,0,1767241.story> (25.10.2006)

Harry Potter a Vězeň z Azkabanu:

- LASALLE, M.: *It had to happen. Harry Potter's growing up. His magic is maturing. His third film is darker, more complex, rooted in character*. Chronicle Movie, 4.6.2004. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2004/06/04/DDGOE6VR2118.DTL> (5.11.2006)
- BRADY, S.: *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Premiere, 4.6.2004. Dostupné na: <http://www.premiere.com/moviereviews/1584/harry-potter-and-the-prisoner-of-azkaban.html> (5.11.2006)
- ZACHAREK, S.: *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Salon.com, 3.6.2004. Dostupné na: http://dir.salon.com/story/ent/movies/review/2004/06/03/prisoner_azkaban/index.html (5.11.2006)
- RAINER, P.: *Fright of Passage*. New York Magazine, 7.6.2004. Dostupné na: <http://nymag.com/nymetro/movies/reviews/9213/> (5.11.2006)
- ARNOLD, W.: *Will wonders never cease! Harry Potter's latest tale is sublime*. SEATTLE POST-INTELLIGENCER, 4.6.2004. Dostupné na http://seattlepi.nwsourc.com/movies/176257_harry04q.html (5.11.2006)
- TALOR, E.: *Wild About Harry*. LA Weekly, 3.6.2004. Dostupné na <http://www.laweekly.com/film+tv/film/wild-about-harry/1647/> (5.11.2006)
- CARO, M.: *Movie review: 'Harry Potter and the Prisoner of Azkaban'*. Tribune Movie, 4.6.2004. Dostupné na http://metromix.chicagotribune.com/movies/mmx-040602-movies-review-mc-harrypotter,0,4134918.story?coll=mmx-movies_top_heds (5.11.2006)
- TRAVERS, P.: *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Rolling Stone, 27.5. 2004. Dostupné na: http://www.rollingstone.com/reviews/movie/6071754/harry_potter_and_the_prisoner_of_azkaban (5.11.2006)
- MORRIS, W.: *Dark Magic*. Boston Globe, 4.6.2004. Dostupné na: http://www.boston.com/news/globe/living/articles/2004/06/04/dark_magic/ (5.11.2006)
- PUIG, C.: *'Azkaban' wizard Cuaron casts an artful spell*. USA Today, 3.6.2004. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2004-06-03-harry-potter-3_x.htm (5.11.2006)
- BERNARD, J.: *Third 'Potter' casts first-class spell*. NY Daily News, 3.6.2004. Dostupné na: <http://www.nydailynews.com/entertainment/movies/story/199135p-171961c.htmlm> (5.11.2006)
- GLEIRBERMAN, O.: *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Entertainment Weekly, 4.6.2004. Dostupné na: http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,644977_1_0_,00.html (5.11.2006)
- THOMPSON, Y. L.: *Harry Goes Scary*. Dallas Observer, 3.6.2004. Dostupné na: <http://dallasobserver.com/issues/2004-06-03/film.html> (5.11.2006)

- EDELSTEIN, D.: *The Plot Against Harry* Young wizard battles evil, deals with puberty. Slate, 3.6.2004. Dostupné na: <http://www.slate.com/id/2101708/> (5.11.2006)
- SMITH, S.: *Lightning Strikes*. Newsweek, 31.5.2004. Dostupné na: <http://msnbc.msn.com/id/5040564/site/newsweek/>(5.11.2006)
- CORLISS, R.: *When Harry Met Sirius*. Time, 4.6.2004. Dostupné na: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1101040607-644206,00.html> (5.11.2006)
- HORNADAY, A.: *Harry-Raising Adventure*. Washington Post, 3.6.2004. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A14361-2004Jun3.html> (5.11.2006)

Harry Potter a Ohnivý pohár:

- BRADY, S.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Premiere, 17.11.2005. Dostupné na: http://www.premiere.com/article.asp?section_id=2&article_id=2411 (15.11.2006)
- EDELSTEIN, D.: *Scary Harry A more sinister Potter*. Slate, 18.11.2005. Dostupné na: <http://www.slate.com/id/2130629/?nav=fo> (15.11.2006)
- RAINER, P.: *'Goblet' is a sure-fire hit*. The Christian Science Monitor, 18.11.2005. Dostupné na: <http://www.csmonitor.com/2005/1118/p11s02-almo.html> (15.11.2006)
- ARNOLD, W.: *'Goblet' is a sure-fire hit*. SEATTLE POST-INTELLIGENCER, 18.11.2005. Dostupné na: http://seattlepi.nwsourc.com/movies/248738_harry18q.html (15.11.2006)
- TURAN, K.: *'Harry Potter and the Goblet of Fire'*. Times, 18.11.2005. Dostupné na: <http://www.calendarlive.com/movies/turan/cl-et-harrypotter18nov18,0,410738.story> (15.11.2006)
- ZACHAREK, S.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Salon.com, 17.11.2005. Dostupné na: <http://dir.salon.com/story/ent/movies/review/2005/11/17/potter/index.html?sid=1414601>(15.11.2006)
- MCCARTHY, T.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Variety , 9.11.2005. Dostupné na: http://www.variety.com/awardcentral_review/VE1117928818.html?nav=reviews&categoryid=1986&cs=1 (15.11.2006)
- WILMIGTON, M.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Chicago Tribune , 18.11.2005. Dostupné na: http://metromix.chicagotribune.com/movies/mmx-0501118-movies-review-potter,0,1678920.story?coll=mmx-movies_top_heds (15.11.2006)
- EBERT, R.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. RogerEbert.com , 18.11.2005. Dostupné na: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20051117/REVIEWS/51114003/1023> (15.11.2006)
- LANE, A.: *BOY WONDERS*. The New Yorker , 21.11.2005. Dostupné na: http://www.newyorker.com/critics/cinema/articles/051128crici_cinema?051128crici_cinema (15.11.2006)
- THOMSON, D.: *Harry Potter IV: A Bright, Steady Flame*. Washington Post, 17.11.2005. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/11/17/AR2005111702022.html> (15.11.2006)
- THOMPSON, Y. L.: *Fire Flies*. Dallas Observer, 17.11.2005. Dostupné na: <http://dallasobserver.com/Issues/2005-11-17/film/film.html> (15.11.2006)
- ANSEN, D.: *The Pitter Potter of Magical Feats*. Newsweek, 21.11.2005. Dostupné na: <http://www.msnbc.msn.com/id/10017715/site/newsweek/> (15.11.2006)
- ROBINSON, T.: *Growing Up*. AVclub.com , 16.11.2005. Dostupné na: <http://www.avclub.com/content/node/42631> (15.11.2006)
- INGMAN, M.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Austin Chronicle, 18.11.2005. Dostupné na: <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A310652> (15.11.2006)

- TOPPMAN, L.: *Potter's 'Goblet' not quite full*. The Charlotte Observer, 18.11.2005. Dostupné na: <http://ae.charlotte.com/entertainment/ui/charlotte/movie.html?id=144508&reviewId=19548&startDate=NEXT7> (15.11.2006)

Harry Potter a Fénixův řád:

- ZACHAREK, S.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Salon.com, 10.7.2007. Dostupné na: http://www.salon.com/ent/movies/review/2007/07/10/harry_potter/index.html (15.9.2009)
- CORLISS, R.: *I Was a Teenage Wizard*. The Time, 5.7.2007. Dostupné na: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1640397,00.html> (15.9.2009)
- PUIG, C.: *'Order' of the day: Big thrills, new villains*. USA Today, 10.7.2007. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2007-07-09-potter-review_N.htm (15.9.2009)
- HONEYCUTT, K.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Hollywood Reporter, 30.6.2007. Dostupné na: http://www.hollywoodreporter.com/hr/film/reviews/article_display.jsp?JSESSIONID=1M6sGJhdvJQLhZbvk2gwfKcWyP15v5n1BDT6BhJrGVCfSD14L8nf!1659900360&&rid=9447 (15.9.2009)
- MCCARTHY, T.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Variety, 6.6.2007. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117934037.html?categoryid=31&cs=1> (15.9.2009)
- FOUNDAS, S.: *Dark Arts*. Village Voice, 3.7.2007. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/2007-07-03/film/dark-arts/> (15.9.2009)
- SCHWARZBAUM, L.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Entertainment Weekly, 10.7.2007. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/0,,20045337,00.html> (15.9.2009)
- SCOTT, A.O.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. The New York Times, 9.7.2007. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2007/07/10/movies/10harr.html?ref=movies> (15.9.2009)
- THOMSON, D.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Washington Post, 10.7.2007. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/gog/movies/harry-potter-and-the-order-of-the-phoenix,1133555.html> (15.9.2009)
- O'HARA, H.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Empire online, 3.7.2007. Dostupné na: <http://www.empireonline.com/reviews/review.asp?FID=10479> (15.9.2009)

Harry Potter a Princ dvojí krve:

- ZACHAREK, S.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Salon.com, 15.6.2009. Dostupné na: http://www.salon.com/ent/movies/review/2009/07/15/harry_potter_review/index.html (8.9.2009)
- BIANCOLLI, A.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. San Francisco Chronicle, 15.6.2009. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=c/a/2009/07/14/DDST18MLFA.DTL> (8.9.2009)
- MCCARTHY, T.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Variety, 5.6.2009. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117940610.html?categoryid=31&cs=1> (8.9.2009)
- FOUNDAS, S.: *Harry Potter's Magic Continues to Beguile in Half-Blood Prince*. The Village Voice, 13.6.2009. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/2009-07-15/film/old-black-potter-magic-continues-to-beguile-in-half-blood-prince/> (8.9.2009)
- PUIG, C.: *'Half-Blood Prince' is witty, spectacular and one of the best*. USA Today, 13.6.2009. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2009-07-13-half-blood-prince_N.htm?loc=interstitialskip (9.9.2009)

- HONEYCUTT, K.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Hollywood Reporter , 5.6.2009. Dostupné na: <http://www.hollywoodreporter.com/hr/film-reviews/harry-potter-and-the-half-blood-prince-film-1003990567.story> (9.9.2009)
- CORLISS, R.: *Harry Potter: Darker, Richer and All Grown Up*. The Time, 15.6.2009. Dostupné na: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1910165,00.html> (8.9.2009)
- SMITH, K.: *LATEST POTTER POTION'S A STRANGE AND INTERESTING BREW*. New York Post, 17.6.2009. Dostupné na: http://www.nypost.com/p/entertainment/movies/hogwarts_and_all_lb8u5G7PWW61yUPD6Rc54M (9.9.2009)
- KOIS, D.: *Bewitched, Bewildered and Hot and Bothered*. Washington Post, 14.6.2009. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/07/13/AR2009071303256.html> (9.9.2009)
- JONES, K.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. The Austin Chronicle, 17.6.2009. Dostupné na: <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A805280> (9.9.2009)
- MORRIS, W.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Boston Globe, 15.6.2009. Dostupné na: http://www.boston.com/ae/movies/articles/2009/07/15/suspense_in_8216half_blood_prince8217_lays_groundwork_for_big_finale/ (10.9.2009)
- ERRIGO, A.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Empire online, 15.6.2009. Dostupné na: <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?FID=15119> (10.9.2009)
- DARGHIS, M.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. The New York Times, 15.6.2009. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2009/07/15/movies/15harry.html?ref=movies> (10.9.2009)
- LANE, A.: *Gray Skies*. The New Yorker, 17.6.2009. Dostupné na: http://www.newyorker.com/arts/critics/cinema/2009/07/27/090727crici_cinema_lane (10.9.2009)
- SCHWARZBAUM, L.: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Entertainment Weekly, 15.6.2009. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/0,,20291190,00.html> (10.9.2009)

Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň:

- LASALLE, M.: *Children open a door and step into an enchanted world of good and evil -- the name of the place is 'Narnia'*. San Francisco Chronicles, 9.12.2005. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2005/12/09/DDG9QG4FJS1.DTL&type=movies> (20.9.2009)
- RAINER, P.: *Humanity found in 'Narnia'*. Christian Science Monitor, 7.12.2005. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2005/12/09/DDG9QG4FJS1.DTL&type=movies> (20.9.2009)
- THOMPSON, L.: *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Dallas Observer, 8.12.2005. Dostupné na: <http://www.dallasobserver.com/Issues/2005-12-08/film/film2.html> (20.9.2009)
- TAYLOR, E.: *Lions and Witches and Wardrobes — Oh My!*. LA Weekly, 8.12.2005. Dostupné na: <http://www.laweekly.com/2005-12-08/film-tv/lions-and-witches-and-wardrobes-oh-my> (20.9.2009)
- HOBERMAN, J.: *Trapped in the Closet: Robust Rendering of a Fantasy Classic*. The Village Voice, 8.12.2005. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/2005-11-29/film/trapped-in-the-closet-robust-rendering-of-a-fantasy-classic/> (20.9.2009)
- EDELSTEIN, D.: *Kimono Dragons*. The Slate, 9.12.2005. Dostupné na: <http://www.slate.com/id/2131913/?nav=fo> (20.9.2009)
- ZACHAREK, S.: *"The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe"*. The Salon.com, 9.12.2005. Dostupné na: <http://www.salon.com/ent/movies/review/2005/12/09/narnia/index.html> (20.9.2009)

- MCCARTHY, T.: *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Variety, 4.12.2005. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117929025.html?categoryid=31&cs=1> (20.9.2009)
- EBERT, R.: *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Chicago Sun-Times, 8.12.2005. Dostupné na: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20051207/REVIEWS/51203001/1001> (20.9.2009)
- PUIG, C.: *'Narnia' opens the door to excitement*. USA Today, 7.12.2005. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2005-12-07-narnia_x.htm (20.9.2009)

Letopisy Narnie: Princ Kaspian:

- SRAGOW, R.: *The Reigning Fable* Baltimore Sun, 16.5.2008. Dostupné na: http://articles.baltimoresun.com/2008-05-16/features/0805160164_1_chronicles-of-narnia-prince-caspian-narnia-series (22.9.2009)
- RECHTSCHAFFEN, M.: *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*. The Hollywood Reporter, 9.5.2008. Dostupné na: http://www.hollywoodreporter.com/hr/film/reviews/article_display.jsp?&rid=11075 (22.9.2009)
- MCCARTHY, T.: *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*. Variety, 9.5.2008. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117937080.html?categoryid=31&cs=1> (22.9.2009)
- HORNADAY, A.: *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*. Washington Post, 16.5.2008. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/gog/movies/the-chronicles-of-narnia-prince-caspian,1143812.html> (22.9.2009)
- PUIG, C.: *'Prince Caspian' brings magic to Narnia with epic sequel*. USA Today, 16.5.2008. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2008-05-14-prince-caspian_N.htm (22.9.2009)
- SMITH, K.: *GOOD KNIGHT, AND GOOD PLUCK*. New York Post, 16.5.2008. Dostupné na: http://www.nypost.com/p/entertainment/movies/item_WEeICzqUUIw7It7osMfoCM (22.9.2009)
- BURR, T.: *Lords and swords*. The Boston Globe, 16.5.2008. Dostupné na: <http://www.boston.com/movies/display?display=movie&id=8921> (22.9.2009)
- TAYLOR, E.: *Prince Caspian Loses Some Magic*. The Village Voice, 13.5.2008. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/2008-05-13/film/prince-caspian-loses-some-magic/> (22.9.2009)
- STEVENS, D.: *Prince Caspian: The Narnia series gets bleaker*. Slate.com, 15.5.2008. Dostupné na: <http://www.slate.com/id/2191486/> (22.9.2009)
- SAVLOV, M.: *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*. The Austin Chronicle, 23.5.2008. Dostupné na: <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A623188> (22.9.2009)

Zlatý Kompas:

- EBERT, R.: *The Golden Compass*. Chicago Sun-Times, 7.12.2007. Dostupné na: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20071206/REVIEWS/712060302> (25.9.2009)
- MATHEWS, J.: *Polar epic 'Golden Compass' is near brrrr-fect*. New York Daily News, 7.12.2007. Dostupné na: http://www.nydailynews.com/entertainment/movies/2007/12/07/2007-12-07_polar_epic_golden_compass_is_near_brrrfe.html (25.9.2009)
- ROBINSON, T.: *The Reigning Fable* Baltimore Sun, 7.12.2007.. Dostupné na: http://articles.baltimoresun.com/2008-05-16/features/0805160164_1_chronicles-of-narnia-prince-caspian-narnia-series (25.9.2009)
- JOHN, K.: *The Golden Compass*. Austin Chronicles, 7.12.2007. Dostupné na: <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A567519> (25.9.2009)

- BURR, T.: *The Golden Compass*. The Boston Globe, 8.12.2007. Dostupné na: <http://www.boston.com/movies/display?display=movie&id=8351> (25.9.2009)
- CORLISS, T.: *What Would Jesus See?*. Time, 8.12.2007. Dostupné na: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1692926,00.html> (25.9.2009)
- JONES, J.R.: *The Golden Compass*. Chicago Reader, 7.12.2007. Dostupné na: <http://www.chicagoreader.com/chicago/the-golden-compass/Film?oid=1075205> (25.9.2009)
- EBERT, R.: *The Golden Compass*. Chicago Sun-Times, 7.12.2007. Dostupné na: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20071206/REVIEWS/712060302> (25.9.2009)
- MCCARTHY, T.: *The Golden Compass*. Variety, 29.11.2007. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117935541.html?categoryid=31&cs=1&p=0> (20.9.2009)
- DARGIS, M.: *The Golden Compass*. The New York Times, 7.12.2007. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2007/12/07/movies/07comp.html?ref=movies> (20.9.2009)

Eragon:

- CHANG, J.: *Eragon*. Variety, 14.12.2006. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117932309.html?categoryid=31&cs=1> (27.9.2009)
- PUIG, C.: *Cinematic quest falls a little short*. USA Today, 14.12.2006. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2006-12-14-eragon-review_x.htm (27.9.2009)
- FOX, K.: *Eragon*. TV Guide, 15.12.2006. Dostupné na: <http://movies.tvguide.com/eragon/review/284462> (20.9.2009)
- MORRIS, W.: *Eragon*. Boston Globe, 13.12.2006. Dostupné na: <http://www.boston.com/movies/display?display=movie&id=7982> (20.9.2009)
- KIRSCHLING, G.: *Eragon*. Entertainment Weekly, 31.12.2006. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/0,,1571353,00.html> (27.9.2009)
- JONES, J.R.: *Eragon*. Chicago Reader, 2.12.2006. Dostupné na: <http://www.chicagoreader.com/chicago/eragon/Film?oid=1049279> (25.9.2009)
- CHUN, A.: *Eragon*. Los Angeles Times, 15.12.2006. Dostupné na: <http://www.calendarlive.com/movies/cl-et-eragon15dec15,0,1571535.story> (25.9.2009)
- CATSOULIS, J.: *A Boy and His Dragon*. Los Angeles Times, 15.12.2006. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2006/12/15/movies/15erag.html?ref=movies> (25.9.2009)
- HEWITT, CH.: *Eragon*. Empire Online, 15.12.2006. Dostupné na: <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?FID=11295> (25.9.2009)
- HAAR, P. V.: *Eragon*. Film Threat, 15.12.2006. Dostupné na: <http://www.filmthreat.com/index.php?section=reviews&Id=9497> (25.9.2009)

Probuzení tmy:

- CARTER, L. CV.: *The Seeker: The Dark is Rising*, 2.10.2007. Dostupné na: http://chicago.metromix.com/movies/movie_review/movie-review-the-seeker/212604/content (28.9.2009)
- PUIG, C.: *'Seeker' can't find its stride between teen angst, fantasy*. USA Today, 5.10.2007. Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2007-10-04-the-seeker_N.htm (28.9.2009)
- HARVEY, D.: *The Seeker* Variety, 4.10.2007. Dostupné na: <http://www.variety.com/review/VE1117934983.html?categoryid=31&cs=1> (28.9.2009)

- CATSOULIS, J.: *The Seeker: The Dark is Rising Fighting for the Light* New York Times, 5.10.2007. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2007/10/05/movies/05seek.html?ref=movies> (28.9.2009)
- FOX, K.: *The Seeker: The Dark is Rising*. TV Guide, 4.10.2007. Dostupné na: <http://movies.tvguide.com/seeker-dark-rising/review/290749> (28.9.2009)

Most do země Terabithia:

- GROSSE, J.: *Bridge to Terabithia*. The Village Voice, 6.2.2007. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/2007-02-06/film/bridge-to-terabithia/> (1.10.2009)
- HORNADAY, A.: *Bridge to Terabithia*. The Washington Post, 5.2.2007. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/gog/movies/bridge-to-terabithia,1126234.html> (1.10.2009)
- CHUN, A.: *Bridge to Terabithia*. Los Angeles Times, 16.2.2007. Dostupné na: <http://www.calendarlive.com/printedition/calendar/cl-et-terabithia16feb16,0,2332074.story> (1.10.2009)
- CATSOULIS, J.: *Transcending Pain, a Friendship Fed on Imagination*. New York Times, 5.2.2007. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2007/10/05/movies/05seek.html?ref=movies> (1.10.2009)
- INGMAN, M.: *Bridge to Terabithia*. Austin Chronicle, 23.2.2007. Dostupné na: <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A446017> (1.10.2009)

Kronika rodu Spiderwicků:

- RAINER, P.: *The Spiderwick Chronicles*. Christian Science Monitor, 15.2.2008. Dostupné na: <http://www.csmonitor.com/2008/0215/p15s01-almo.html> (2.10.2009)
- EBERT, R.: *The Spiderwick Chronicles*. Chicago Sun-Times, 14.2.2008. Dostupné na: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20080214/REVIEWS/869514178> (2.10.2009)
- ROBINSON, T.: *The Spiderwick Chronicles*. Chicago Tribune, 12.2.2008. Dostupné na: http://chicago.metromix.com/movies/movie_review/movie-review-the-spiderwick/305270/content (2.10.2009)
- RODRIGUEZ, R.: *The Spiderwick Chronicles*. Miami Herald, 12.2.2008. Dostupné na: <http://www.miamiherald.com/1054/story/418765.html> (2.10.2009)
- CORLISS, R.: *The Spiderwick Chronicles*. Time, 15.2.2008. Dostupné na: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1713836,00.html> (2.10.2009)

Petr Pan:

- SCOTT, A.O.: *Even in Fabled Neverland, A World of Contradictions*. The New York Times, 25.12.2003. Dostupné na: <http://www.nytimes.com/2003/12/25/movies/film-review-even-in-fabled-neverland-a-world-of-contradictions.html> (2.10.2009)
- PATTERSON, A.: *Peter Pan*. LA Weekly, 25.12.2003. Dostupné na: <http://www.laweekly.com/2003-12-18/news/think-tink> (2.10.2009)
- ATKINSON, M.: *Theory of Flight*. The Village Voice, 23.12.2003. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/2003-12-23/film/theory-of-flight/1> (1.10.2009)
- BURR, T.: *Peter Pan*. Boston Globe, 25.12.2003. Dostupné na: <http://www.boston.com/movies/display?display=movie&id=2682> (2.10.2009)
- SARTIN, H.: *Peter Pan*. Chicago Reader, 2.12.2003. Dostupné na: <http://www.chicagoreader.com/chicago/peter-pan/Film?oid=1150869> (2.10.2009)

Hvězdný prach:

- ZACHAREK, S.: *Stardust*. Salon.com, 10.8.2007. Dostupné na: <http://www.salon.com/ent/movies/review/2007/08/10/stardust/index.html> (5.10.2009)
- GILBERMAN, O.: *Stardust*. Entertainment Weekly, 10.8.2007. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/0,,20050617,00.html> (5.10.2009)
- HOLDEN, S.: *When Stars (Celestial) Fall, and Stars (Hollywood) Fly*. The New York Times, 10.8.2007. Dostupné na: <http://movies.nytimes.com/2007/08/10/movies/10star.html?ref=movies> (5.10.2009)
- WOOD, S.: *Stardust*. Hollywood Reporter, 31.7.2007. Dostupné na: http://www.hollywoodreporter.com/hr/film/reviews/article_display.jsp?JSESSIONID=cdy0GvGQP72nJhLDpKrn1znHGPNFM0YVI7yc8Qlx1hppmMpGphvp!320152735&&rid=9561 (5.10.2009)
- HORNADAY, A.: *Stardust*. Washington Post, 10.8.2007. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/gog/movies/stardust,1124976.html> (5.10.2009)

e) ostatní internetové prameny

- CAWTHORNE, A: *Chris Columbus (Part I) interview Harry Potter and the Philosopher's Stone*. BBC.co.uk, 7.11.2001. Dostupné na: http://www.bbc.co.uk/films/2001/11/07/chris_columbus_philosophers_stone_2001_interview.shtml(15.10.2006)
- CAWTHORNE, A: *Chris Columbus (Part II) interview Harry Potter and the Philosopher's Stone*. BBC.co.uk, 7.11.2001. Dostupné na: http://www.bbc.co.uk/films/2001/11/07/chris_columbus_philosophers_stone_2001_2_interview.shtml(15.10.2006)
- KNOWLES, H: *Steve Kloves Interview #1 .Ain't it Cool News*, 10.2.2001. Dostupné na: http://www.angelfire.com/mi3/cookarama/kloves_1.html(20.10.2006)
- CAWTHORNE, A: *Chris Columbus (Part I) interview Harry Potter and the Chamber of Secrets*. BBC.co.uk, 29.10.2002. Dostupné na: http://www.bbc.co.uk/films/2002/10/29/chris_columbus_1_chamber_of_secrets_interview.shtml(20.10.2006)
- MZIMBA, L: *Chris Columbus COS: full interview*. Newsround, 13.11.2002. Dostupné na: http://news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/tv_film/newsid_2465000/2465225.stm(20.10.2006)
- FISHER, P: *Exclusive Interview: Mike Newell "Harry Potter and the Goblet of Fire"*. Dark Horizons.com, 24.10.2005. Dostupné na: <http://www.darkhorizons.com/news05/goblet1.php>(5.11.2006)

f) internetové databáze

- <http://www.amazon.com>
- <http://www.boxofficemojo.com>
- <http://www.csfd.cz>
- <http://www.imdb.com>
- <http://www.metacritic.com>
- <http://www.rottentomatoes.com>
- <http://www.wikipedia.org>
- <http://www.youtube.com>

2) Literatura

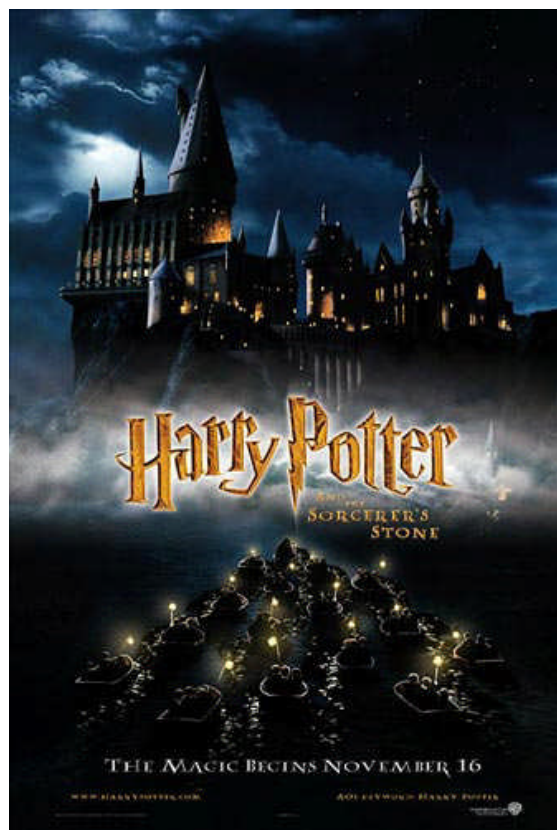
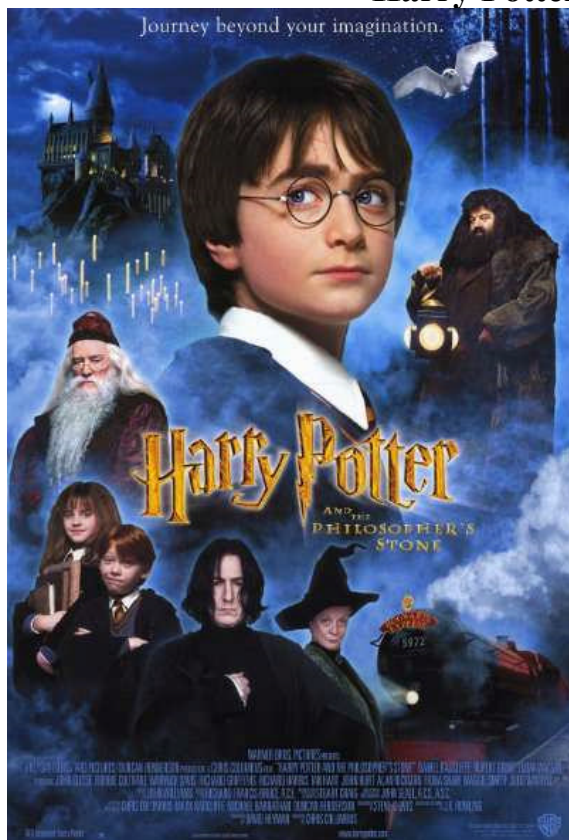
- ALTMAN, R. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. Cinema Journal, 1984, 23/3: s. 6-18; přetištěno v Film Genre Reader II. Barry Keith Grant (ed.) Austin: University of Texas Press, 1995(1984), 26-40.
- ALTMAN, R. *Film/Genre*. 1. vydání. Londýn: British Film Institute, 1999.
- ANDREW, D. „Adaptation“ *from Concepts in Film Theory*. In: *Film and Literature: An Introduction and Reader*. Ed. Timothy Corrigan. Upper Saddle River: Prentice Hall 1999, s. 262-273.
- ANDREWS, I.W. *Children's Films. History, Ideology, Pedagogy, Theory*. New York: Garland Publishing, Inc., 2000.
- BOGGS, M. J. *The Art of Watching Film*. 6th edition. New York: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Langua: 2003.
- BORDWELL, D. - THOMPSONOVÁ, K. *Film Art: An Introduction/Second edition*. New York: Newberry Award Records, 1986.
- BORDWELL, D. *Making Meaning*. Cambridge: Harvard University Press, 1989.
- BORDWELL, D. *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*. Los Angeles: University of California Press, 2006.
- BORDWELL, D., THOMPSON, K. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Přel. H. Bendová, J. Bernard, M. Bregant, Z. Holý a další. Praha: Lidové noviny / Akademie múzických umění, 2007.
- BRAUN, W.J. *The Lord of the Films: The Unofficial Guide to Tolkien's Middle-Earth on the Big Screen*. New York: Ecu Press, 2009.
- CLUTE, J., GRANT, J. *The Encyclopedia of Fantasy*. 2. vydání. New York: St. Martin's Griffin, 1999.
- COLLINS, R.A., PEARCE, H.D. *The Scope of the Fantastic--Culture, Biography, Themes, Children's Literature: Selected Essays from the First International Conference on the Fantastic in Literature and Film (Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy)*. New York: Greenwood Press, 1985.
- COTTA VAZ, M. *Kniha o filmu Eragon*. Přel. Olga Zumrová. Havlíčkův Bord: Fragment, 2006.

- FOWLES, K. *Fantasy Film (New Approaches to Film Genre)*. Londýn: Wiley-Blackwell, 2010.
- FREUD, S. *Vtip a jeho vztah k nevědomí*. Přel. Ondřej Bezdíček. Praha: Psychoanalytické nakl. J. Kocourek, 2005.
- FRYE, N. *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton: Princeton University Press
- HELMANOVÁ, A. *Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl*. In: *Sborník filmové teorie 3: Tvořivé zrady*. Ed. Petr Mareš. aj. Praha: Národní filmový archiv 2005, s. 133-144.
- CHANDLER, D. *An Introduction to Genre Theory: The problem of definition* [online]. 7.5.2000 [cit. 2009-09-24]. Dostupný z WWW: <<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre1.html>>.
- JAGLOVÁ, H. *Neil Gaiman a žánr urban fantasy*. Bakalářská diplomová práce, Filozofická fakulta UP v Olomouci. Olomouc: 2009.
- JAK, S.: *Writing the Fantasy Film: Heroes and Journeys in Alternate Realities*. Michael Wiese Productions, 2004.
- Kompilativní texty katedry filmových studií FF UK: *Film a žánr*. Dostupný z WWW: <<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf>>.
- KUČERA, J. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: SPN, 1983.
- LUKAS, S. A. *Fear, Cultural Anxiety, and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade*. Londýn: Lexington Books, 2008.
- MALIK, E. *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. The Official Movie Illustrated Companion*. Londýn: HarperCollins Children's Books, 2008.
- MANLOVE, C. N.: *From Alice to Harry Potter: Children's Fantasy in England*. London: Cybereditions, 2003.
- MCFARLANE, B.: *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996.
- MONACO, J. *Jak číst film. Svět filmu, médií a multimédií*. Praha: Nakladatelství Albatros, 2006.
- MOORE, P. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Oficiální ilustrovaný průvodce filmem. Přel. Veronika Volhejnová. Praha: Mladá Fronta, 2006.
- NEDVÍDEK, J. *Žánrové proměny ve filmové tvorbě Jindřicha Poláka*. Magisterská diplomová práce, Filozofická fakulta UP v Olomouci. Olomouc: 2005.

- PROPP, V. J. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Přel. Miroslav Červenka, Marcela Pittermannová a Hana Šmahelová. 1. vydání. Praha: H & H, 1999.
- PTÁČEK, L. Pojem FILMOVÝ CHRONOTOP . *Cinepur* [online]. 2003, č. 27 [cit. 2009-09-30]. Dostupný z WWW: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=4>>.
- RUDDICK, N. *State of the Fantastic: Studies in the Theory and Practice of Fantastic Literature and Film (Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy)*. New York: Greenwood Press, 1992.
- SENN, B., JOHNSON, J. *Fantastic Cinema Subject Guide: A Topical Index to 2,500 Horror, Science Fiction, and Fantasy Films*. Londýn: McFarland, 2008.
- SMITH, S. *Sen jménem Harry Potter*. Praha: Euromedia Group, 2002.
- STAIGER, J. *Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History*. Film Criticism. Volume 22. Issue 1. přetištěno in: Barry Keith Grant(ed.) *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press, 2003. 185-199.
- STONER, M. The Lion, the Witch, and the War Scenes : How *Narnia* Went from Allegory to Action Flick. In STRATYNER, Leslie (ed.). *Fantasy Fiction into Film: Essays*. Jefferson: McFarland, 2007. S. 73-80.
- STRATYNER, L., KELLER, J. R.. *Fantasy Fiction into Film: Essays*. Jefferson: McFarland, 2007.
- TANKARD, P. The Lion, the Witch, and the Multiplex. In STRATYNER, Leslie (ed.). *Fantasy Fiction into Film: Essays* . Jefferson: McFarland, 2007. S. 80-93.
- THOMPSONOVÁ, K. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. *Iluminace, 10*, 1998, č. 1, s. 5-36.
- THOMPSONOVÁ, K. *Realismus ve filmu: Zloději kol*. *Iluminace, 10*, 1998, č. 2, s. 69-85.
- THOMPSONOVÁ, K. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. London: Harvard University Press, 1999.
- WEAVER, T. *Science Fiction and Fantasy Film Flashbacks: Conversations with 24 Actors, Writers, Producers and Directors from the Golden Age*. Londýn: McFarland & Company, 2004.
- WITTGENSTEIN, L. *Filosofická zkoumání*. Přel. Jiří Pechar. 1. vydání. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993.

VI.) Obrazová příloha

Harry Potter a Kámen mudrců



„Pokud famfrpál zbavíme kouzelných vlastností, dostaneme kombinaci házení a kriketu.“, s. 33.



„Zrcadlo z Erisedu je pro Harryho klíčové pro vyrovnávání se se ztrátou rodičů.“, s. 32.

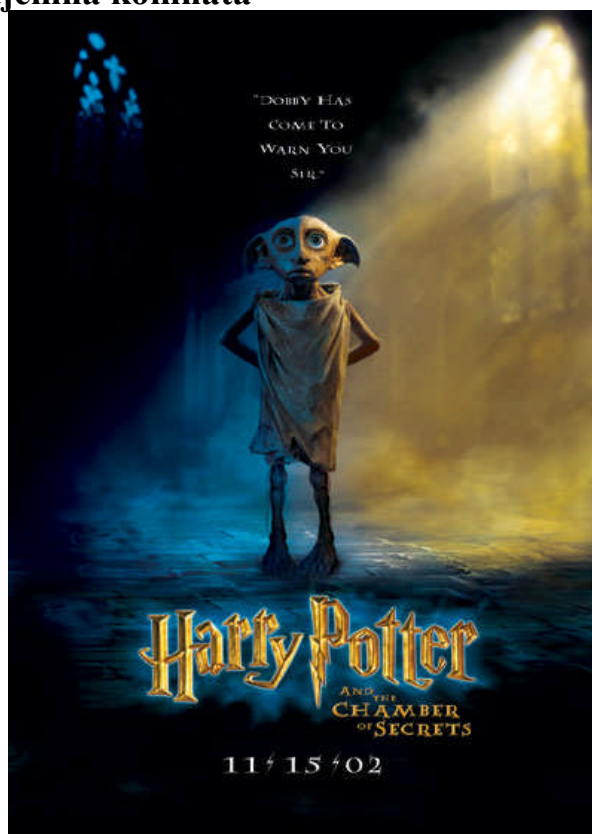


„Snape se Harryho snažil chránit, skutečným antagonistou byl Quirrel ovládaný Voldemortem.“, s. 35.

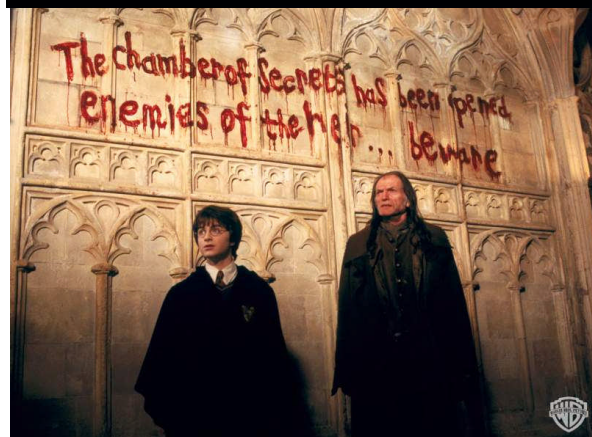


„Nekvalita speciálních efektů může některé diváky vytrhnout z iluze, že sledují kouzla, která mají v rámci diegetického světa působit skutečně, čímž mohou ohrozit žánrové potěšení, které vzniká z onoho uvěření.“, s. 33.

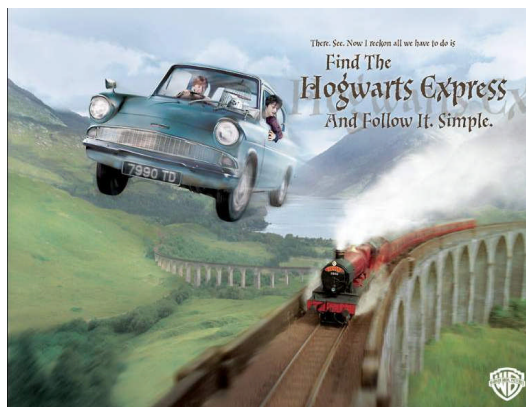
Harry Potter a Tajemná komnata



„V souboji s baziliškem Harry prokáže rytířské ctnosti.“, s. 41.



„Kvůli Hadímu jazyku Harry pochybuje, zda by skutečně nemohl být Zmijozelův dědic.“, s. 41.

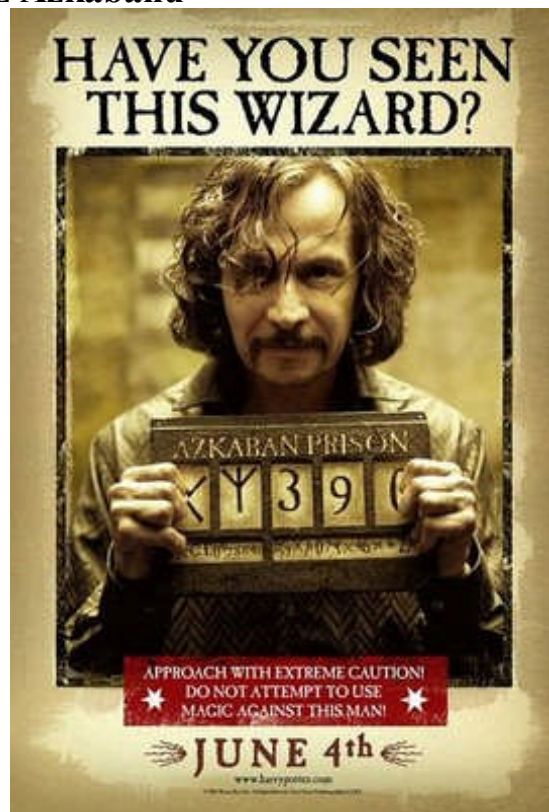


„Riskovali jste odhalení našeho světa.“, s. 39



„Harry s Dracem spolu mají v druhém filmu kromě názorového konfliktu také přímé souboje – jako chytač s chytačem ve famfrpálu nebo v rámci Soubojnického klubu.“, s. 42.

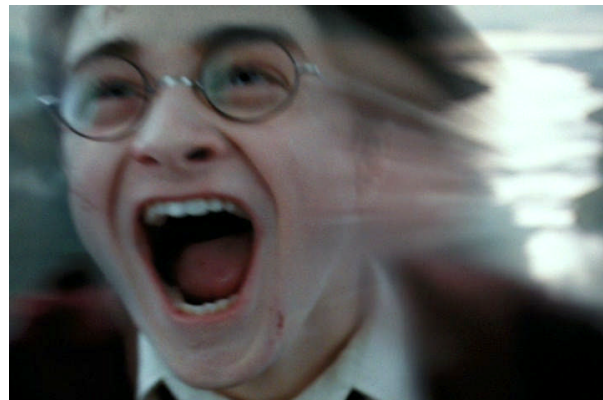
Harry Potter a Vězeň z Azkabanu



„Při scéně útoku vlkodlaka filmaři naznačili skutečnou povahu postavy Snapea. Když spatří vlkodlaka, hned začne Harryho, Rona a Hermionu chránit svým vlastním tělem.“, s. 48.



„Hipopgryfové jsou potomci gryfa (létajícího lva, kterého má Nebelvír ve znaku) a klisny. Klofan je ale křížencem koně a orla.“, s. 45.

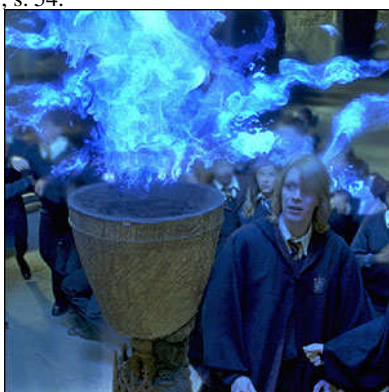


„Film končí mrtvolkou na Harryho obličej zmrazený v okamžiku letu na Kulovém blesku. Cuarón mrtvolkou klade důraz na absolutní štěstí, které Harry během létání cítí.“, s. 46.

Harry Potter a Ohnivý pohár



„Scéna na hřbitově vyznívá jako metafora dospívání. Být dospělý znamená, že už nebude poblíž někdo, kdo by Harryho ochránil.“, s. 54.



„Z dosavadních filmů Ohnivý pohár největší měrou naplňuje koncept blockbusteru, kvůli scénám, v kterých se tvůrci soustředí na množství a kvalitu speciálních efektů.“, s. 52.



„Přestože je schopným bojovníkem se zlem, nesmělost mu podráží nohy. Většina chlapců v pubertě prožívá podobné strasti s nesmělostí.“, s. 54.

Harry Potter a Fénixův řád



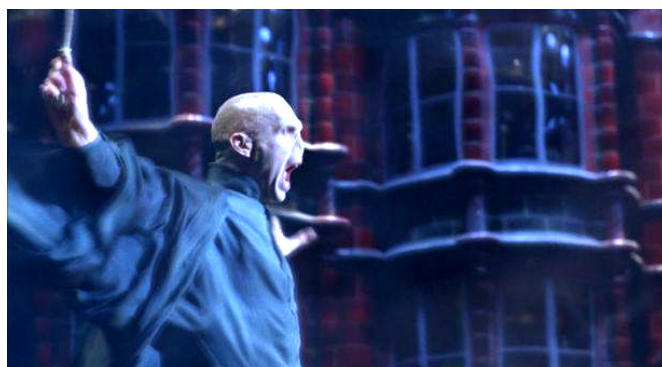
„Jako učitel Brumbálovy armády získává sebevědomí, posilován úspěchy a pokroky svých přátel.“, s. 60.



„Ještě větší otřes Harry prožije po Siriusově smrti.“, s. 60.



„Dvojčata Weasleyovi zruší zkoušky NKÚ totálním chaosem způsobeným pestrobarevnými ohňostroji. Vzpouru zdůrazní exploze všech výnosů, jež se po okamžiku ticha symbolicky sesunou k zemi.“, s. 62.



„Finále na ministerstvu zobrazí dva rozdílné konflikty dobra se zlem – epický kouzelnický souboj Brumbála s Voldemortem a minimalistický vnitřní souboj Harryho a Voldemortovy mysli.“, s. 58.

Harry Potter a Princ dvojí krve



„Delbonnel se soustředí na měkkost obrazu prací s mnohovrstvnatým měkkým svícením, korekcí barevné palety, rozplýváním světelných zdrojů a užitím neostrých okrajů.“, s. 65.



„Dracovo dilema z něj činí plastickou postavu, která je sice na straně zla, ovšem ne zcela dobrovolnou volbou.“, s. 69.

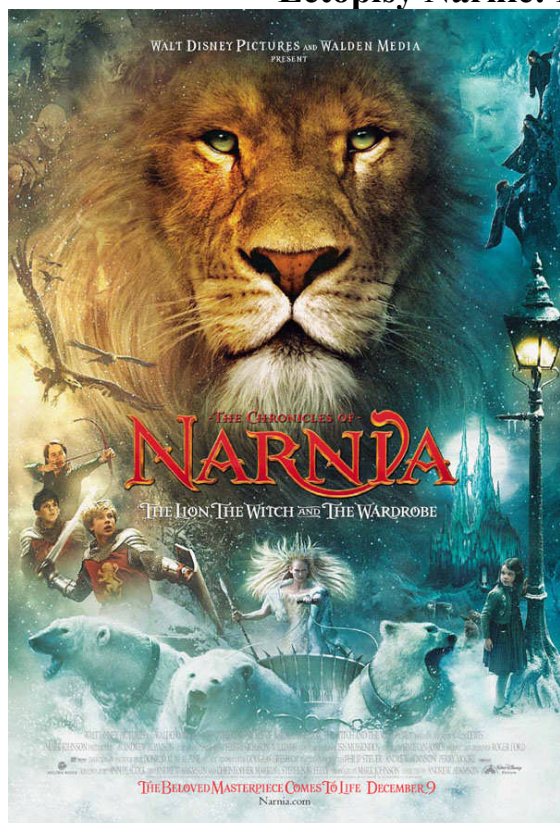


„Vyrovnání se se smrtí profesora Brumbála Yates znázorňuje emocionální scénou, v které mu studenti vzdají hold pozdvižením hůlek a prozřením znamení zla, jež označuje místo jeho smrti.“, s. 70.



„Katie ve vzduchu visí s otevřenými ústy a rozevlátnými dlouhými černými vlasy, což evokuje japonské horory, např. Kruh (1998).“, s. 71.

Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň



„faun – napůl kozel, napůl člověk“, s. 73.



„Lev, čarodějnice a skříň obsahuje kritiku obžerství a alegorii na Jidášovu zradu, sebeobětování a zmrtvýchvstání Ježíše Krista.“, s. 77.

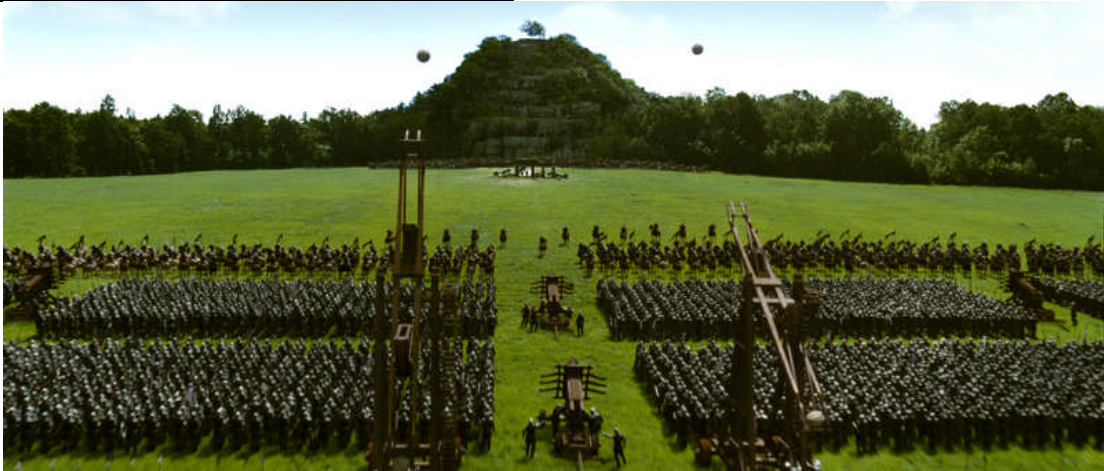


„Lucie do Narnie vstoupí jako první a zvědavě si ji prohlíží, tím se pro dětského diváka stává prostředníkem pro seznámení s Narnií.“, s. 75.



„Pro ohromení diváka používá především velké množství homogenních speciálních efektů (zejména animace digitálních zvířat a kouzelných bytostí je i v kontextu ostatních dětských fantasy na velmi vysoké úrovni). Těmito složkami buduje epický rozměr filmu zejména v dvacetiminutové bitevní scéně.“, s. 74.

Letopisy Narnie: Princ Kaspián



„Bitva o Aslanův vrch. Vchod je zničen, značné ztráty, sourozenci prohrávají.“, s. 81.



„Po věčné zimě zlo v Narnii symbolizuje stagnace magických vlastností světa – stromy usnuly, mytologická stvoření se skrývají v lesích, zvířata zdivočela a ztratila schopnost mluvit. Tyto magické vlastnosti obnoví až mesiáš Aslan po svém návratu do Narnie.“, s. 83.



„Její 'milostný' vztah s Kaspiánem se odehrává v několika nesmělých pohledech. Závěrečný polibek působí jako vynucené klišé.“, s. 82.

Zlatý Kompas



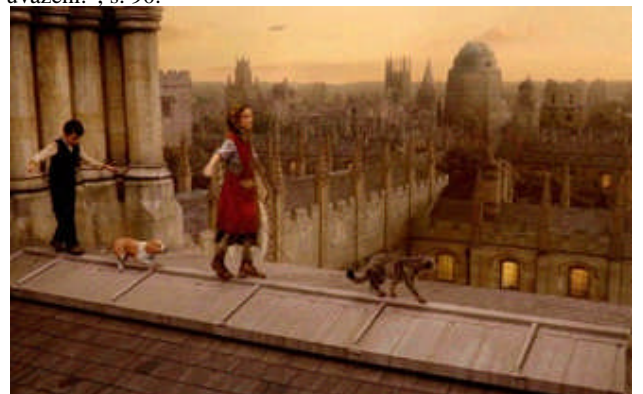
„Lyra představuje femininní protipól maskulinním hrdinům dětských fantasy.“, s. 88



„Zlo reprezentuje emancipovaná žena s feministickými názory. Paní Coulterová neposlouchá muže a jedná podle vlastního uvážení.“, s. 90.

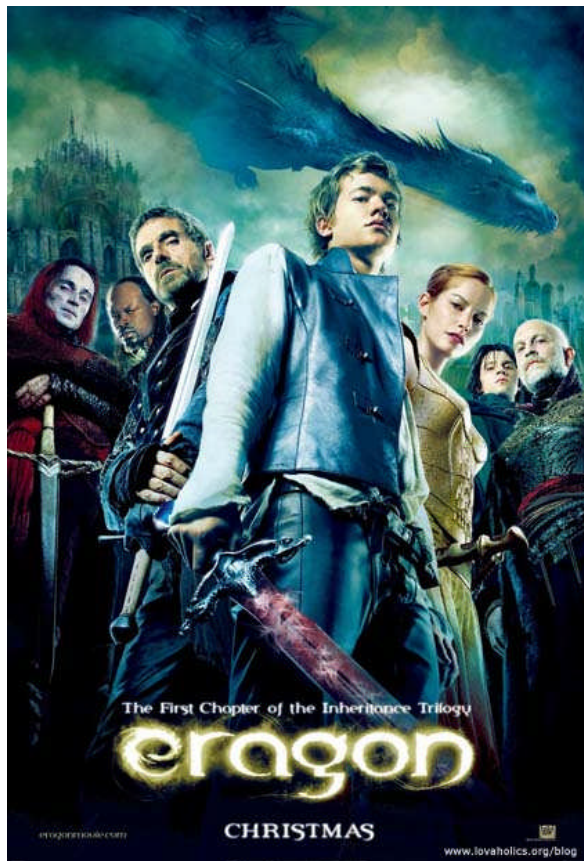


Alethiometr slouží Lyře k předvídání budoucnosti.“, s. 86.



„Důraz je kladen na nakličované pozadí, v kterém vynikne propracovaná architektura paralelního světa.“, s. 86.

Eragon



„Postava mentora Broma naplňuje všetky mentorské funkcie, ktoré sa opakujú v príbehoch detskej fantasy. Brom Eragona chráni pred útoky, keď sa sám brániť ešte neumí. Učí ho šermovať, kouzliť a létat na drakovi.“, s. 92.



„Fangmeier sa koncentruje predovšetkým na ztvárnění dračice a jejího létání pomocí spektakulárních speciálních efektů.“, s. 91.

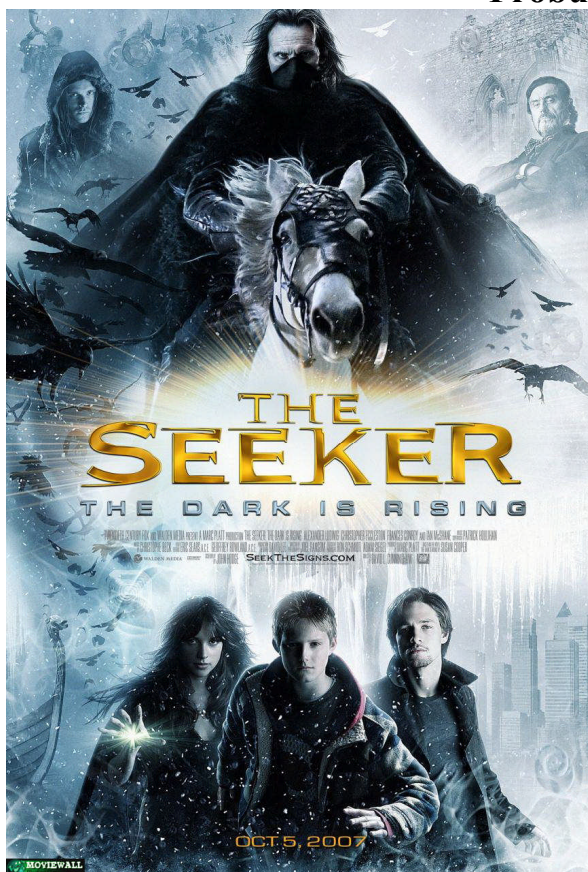


„Eragon se z pouhého čeledína stane zachráncem celé Alagaësie, protože si jej dračice Safira zvolí.“, s. 94.



„Spojení Eragona a Safiry je založeno na vzájemnosti, sounáležitosti a vcítění, které mezi nimi tvoří pevné přátelství. Jejich vztah oproti ostatním dostal více prostoru a není prezentován jen pomocí klišé.“, s. 95.

Probuzení tmy



„Konkrétní interpretace postavy Jezdce jako ztělesnění zla postrádá jakoukoli motivaci, vysvětlení schopností či původu postavy.“, s. 99.

„Will je ze svého poslání zmatený. Když mu jeho mentor Merriman z řad Dávných nenaslouchá, cholericky vyhodí do povětří větrný mlýn.“, s. 98.

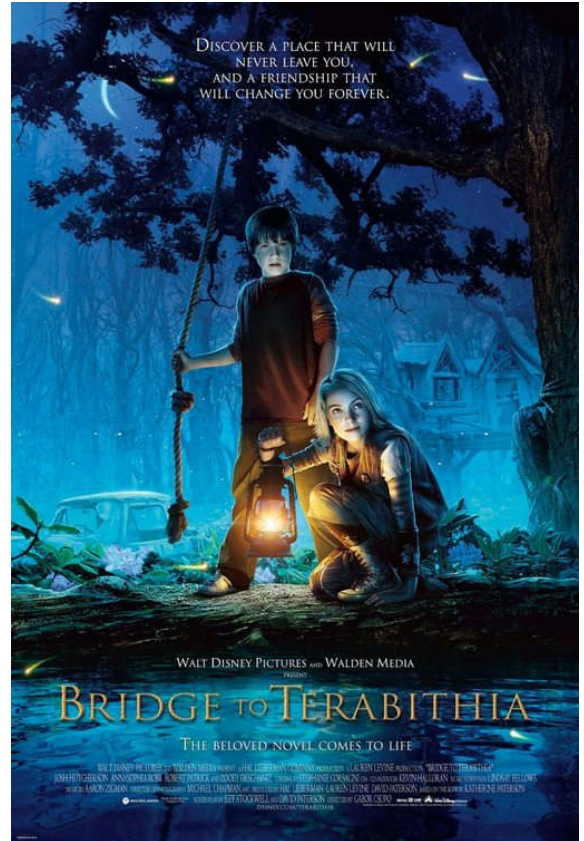


„V Probuzení tmy dobro znázorňuje světlo, které zastupují Dávní v čele s hledačem znamení Willem, a zlo je znázorněno temnotou, kterou reprezentuje Jezdec.“, s. 98.



„Snímek se odehrává v současnosti, což neustále dokládají zobrazované moderní technologie.“, s. 97.

Most do země Terabithia



„Most do země Terabithia je stěžejním symbolem filmu. Symbolizuje Jessův respekt pro změnu, kterou Leslie v jeho životě učinila a jeho touhu žít dál a nesobecky seznamovat s krásami Terabithie další, počínaje svou mladší sestrou.“, s. 102.



„Na Janice Averyové lze ilustrovat kauzalitu reality a představivosti. Když Janice zpočátku Jesse a Leslie pouze šikanuje, troll v Terabithii představuje zlou bytost. Později jí Leslie prokáže přátelskou pomoc s jejím traumatem s otcem, a troll se stává dobrou bytostí.“, s. 100.



„Nejzásadnějším tématem snímku je Jessovo vyrovnání se s Lesliinou smrtí.“, s. 102.

Kronika rodu Spiderwicků



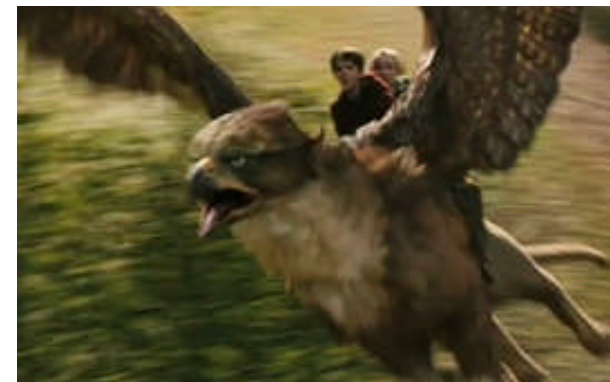
„Finální bitva využívá konvencí akčního filmu – Graceovi se skřetů zbaví pomocí výbuchu rajčátového protlaku v kuchyni.“, s. 105.



„Náprstníček je skřítek, který se mění v šotka, když se rozčílí.“, s. 104.

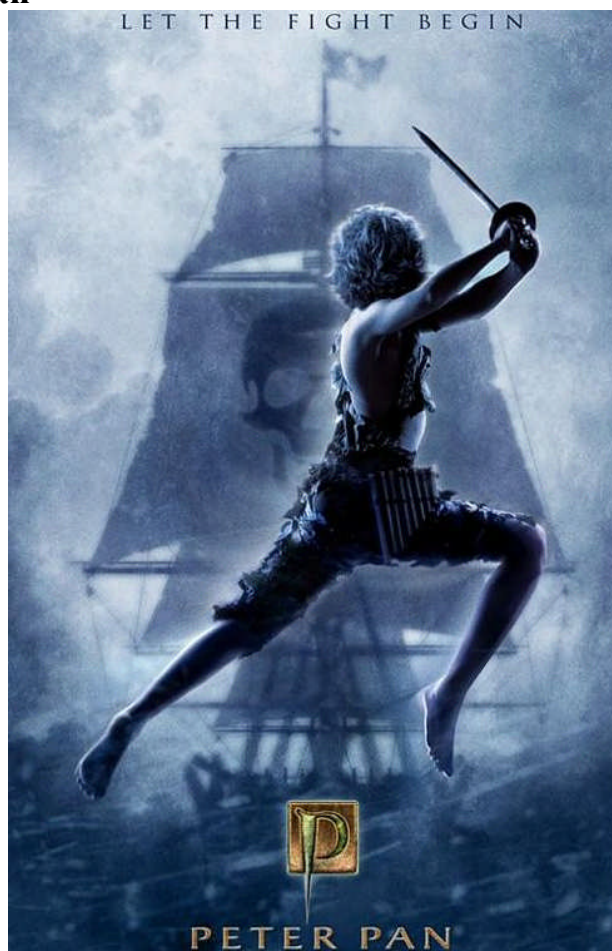
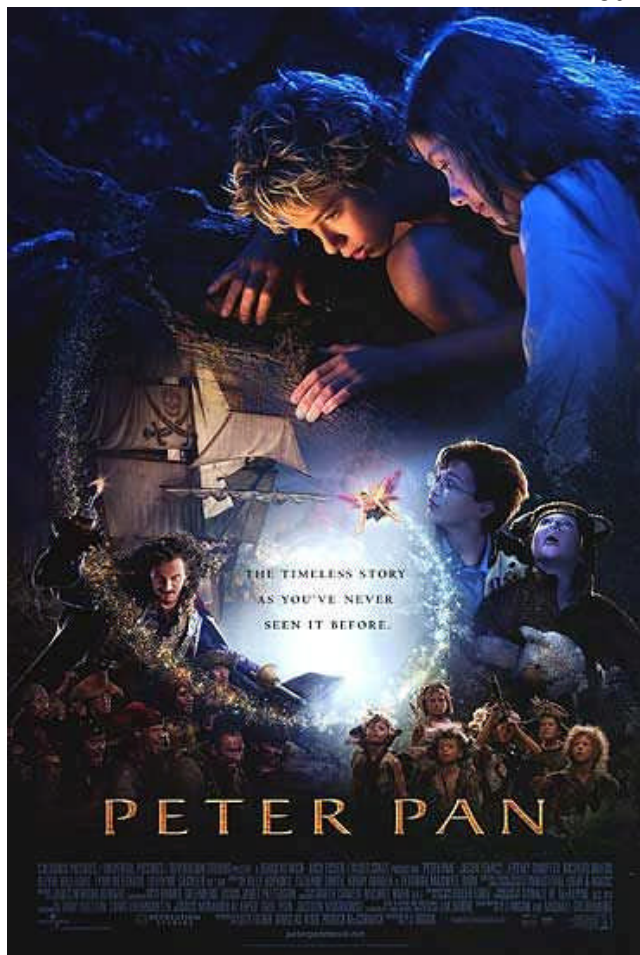


„Motiv hejkalovy pomsty Mulgarathovi je řešen záměrně odlehčeně. Mulgarath hejkalovi vyvraždil rodinu. Hejkal jej zchlamstne, když letí kolem v podobě vrány, poté si řihne a prohlásí: 'Pomsta je skutečně sladká, ještě kousek cítím.'“, s. 105.

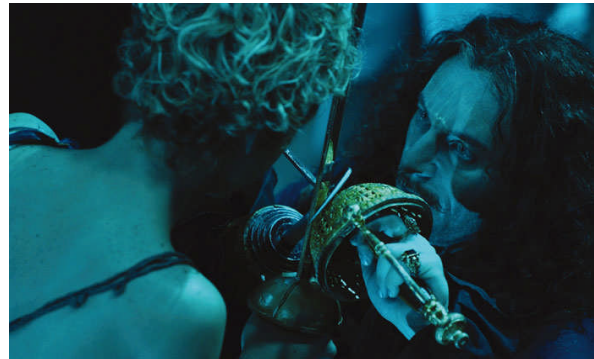


„Let na gryfovi je snímán ze stejných úhlů jako let na hipogryfovi ve Vězni z Azkabanu.“, s. 105.

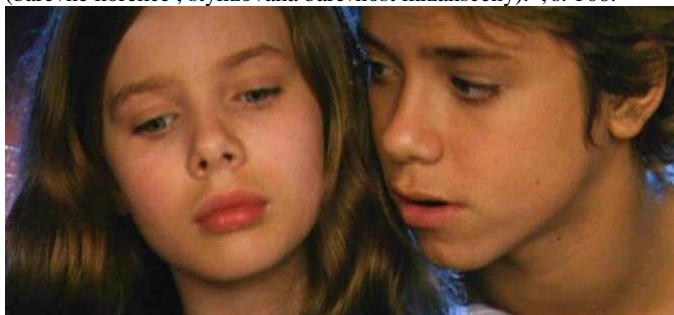
Petr Pan



„Hogan klade v mizanscéně důraz na přítomnost ohromujících barev (barevné korekce, stylizovaná barevnost mizanscény).“, s. 106.



„Ve filmu se vyskytují mnohé prvky typické pro dobrodružný žánr (šermování na pirátské lodi či v Černém hradě).“, s. 107.



„Wendy míří k dospívání, od kterého čeká lásku, Petr se dospívání zdráhá a všechny pocity by vyměnil za legraci a hry.“, s.107.



„Přírodní zákony v říší fantazie jsou spjaté s postavou Petra Pana, když Země Nezemí opustí, nastává zima.“, s. 106.

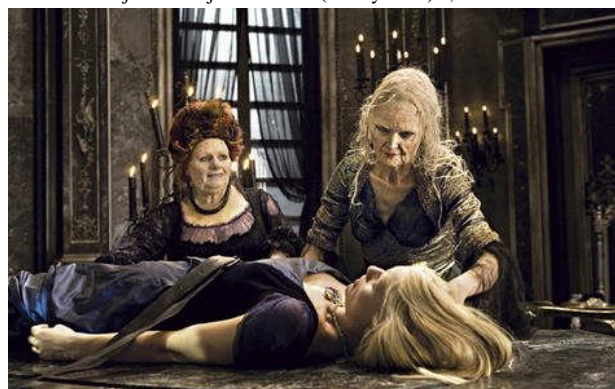
Hvězdný prach



„Speciální efekty se v rámci konceptu blockbustera snaží diváka ohromit a zaujmout svojí barevností (zelený oheň).“, s. 108.



„Hvězdný prach zkoumá, jaká má být láska mezi dospělými lidmi, aby jim vydržela na celý život.“, s. 110.



„Hvězdný prach se vymyká jednoznačnému zaměření na dětskou cílovou skupinu zapojením erotických a morbidních prvků, které míří především k dospělým: čarodějnice rozřezávají zvířata, podřezávají hrdla, dojde i k dekapitaci jedné z nich, kapitán loďi je homosexuální fetišista.“, s. 111.



Anotace

Hlavním cílem této diplomové práce je vymežit subžánr dětské fantasy pomocí komparace fantastických snímků určených pro děti, které byly natočeny po roce 2001 v americké produkci či koprodukcii.

Jako metodologii jsem zvolil Altmanův sémanticko/syntaktický přístup k analýze žánru, který jsem upravil pro analýzu dětské fantasy. Snímky jsem komparoval v těchto sémanticko/syntaktických kategoriích: kouzelná prostředí, bytosti a předměty, vztah mezi říší fantazie a skutečným světem, stylistické prvky, narativní stavba, charakteristika protagonisty a jeho vztah ke kolektivu, vztah dobra a zla, významová rovina a inspirace z jiných žánrů.

V závěru práce jsem pomocí syntézy prvků z analyzovaných kategorií formuloval určující teze pro snímky žánru dětské fantasy. Tyto teze vymezují žánrové snímky dětské fantasy oproti snímkům ostatních žánrů, zejména oproti příbuzným žánrům pohádky a fantasy pro dospělé.

The anotation

The purpose of this thesis is to define the children's fantasy subgenre through comparing the fantasy films for children, that were filmed after 2001 either in American production or co-production.

I chosed the semantic/syntactic approach to the generic analysis, which was defined by Rick Altman. I modified it for the analysis of children's fantasy. I compared the children's fantasy films in these categories: magical settings, beings and items, relation between fantasy and human realm, film language, narrative structure, protagonist's characteristics and his relationships with his peers, relation between the good and the evil, levels of meaning, inspiration from other genres.

The work is concluded with the defining theses for the children's fantasy films, which had been synthesized from the results of the analysis of ten above stated categories. These theses define the children's fantasy films in comparison with films of another genres, especially fairy tales and fantasy for adults.