

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalárska práca

**Komparácia profesionálnych  
a fanúšikovských filmových kritik  
filmov zo série Final Fantasy**

Horníková Nikola

**Katedra divadelných a filmových štúdií**

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

Študijný program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2019

Čestne prehlasujem, že som bakalársku prácu „*Komparácia profesionálnych a fanúšikovských filmových kritik filmov zo série Final Fantasy*“ vypracovala samostatne, s odborným dohľadom vedúceho práce a využila som všetky v bibliografii uvedené zdroje.

V Olomouci dňa 23.4.2019

.....

Podpis

## **Pod'akovanie**

Rada by som sa touto cestou poďakovala Mgr. Lubošovi Ptáčkovi, Ph.D. za jeho cenné rady, trpezlivosť a odbornú pomoc pri vedení mojej bakalárskej práce.

## Obsah

ÚVOD .....	5
1. TEORETICKÁ ČASŤ .....	8
1.1. Filmová kritika .....	8
1.1.1. Krátka história filmovej kritiky .....	8
1.1.2. Profesionálna filmová kritika a divácka kritika .....	9
1.1.3. Agregátory filmových kritik a recenzií .....	12
1.2. Sériá Final Fantasy .....	14
1.2.1. Krátka história franšízy .....	14
1.2.2. Final Fantasy na filmovom poli .....	15
2. METODOLOGICKÁ ČASŤ .....	19
2.1. Téma výskumu .....	19
2.2. Cieľ výskumu .....	19
2.3. Metóda výskumu .....	19
2.3.1. Definícia kvalitatívneho výskumu .....	19
2.3.3. Analýza dokumentov .....	20
2.4. Analytická vzorka .....	21
2.5. Komparácia znakov .....	22
2.6. Výskumné otázky a hypotézy .....	23
3. ANALYTICKÁ ČASŤ .....	24
3.1. Analýza kritik v československom kontexte .....	24
3.2. Analýza kritik vo svetovom kontexte .....	24
3.2.1. Profesionálne filmové kritiky .....	24
3.2.2. Fanúšikovská kritika .....	30
3.4. Komparácia znakov .....	33
3.5. Final Fantasy film ako kult .....	36
ZÁVER .....	38
Zoznam tabuliek .....	41
Zoznam použitých prameňov a literatúry .....	42

## ÚVOD

Filmová kritika sa postupne vyvíjala ruka v ruke s kinematografiou a neunikne jej žiaden z filmov, ktoré máme možnosť vidieť na striebornom plátne alebo len na obrazovkách televíznych zariadení. Okrem profesionálnej filmovej kritiky sa však vyvíjala i osoba diváka so svojim vlastným názorom na film. Nie je nič neobvyklé, že sa tieto dve strany pri hodnotení filmov nezhodnú. Či už sa jedná o film autorský alebo o adaptáciu.

Osobne sa však domnievam, že práve pri filmovej adaptácii, ktorá vychádza z nejakej pôvodnej predlohy – či už z kníh, divadelných hier a v poslednom čase čoraz častejšie a častejšie i z videohier - sa strana profesionálnej kritiky a diváckeho, hlavne fanúšikovského názoru rozchádza v niektorých prípadoch až priepastne. Názorným príkladom z poslednej doby je práve film *Warcraft: Stret dvoch svetov* (2016), kedy sa podľa internetového webu zhromažďujúceho recenzie - Rotten Tomatoes - kritici postavili k filmu negatívne (28% z celkového skóre 100%) a fanúšikovia - diváci naopak pozitívne (77% z celkového skóre 100%).<sup>1</sup>

V prípade takýchto odchýlok, rozdielov v hodnoteniach, množstvo ľudí napadne otázka: Ktoré prvky sú teda pri adaptáciách vnímané divákmi - fanúšikmi a ktoré filmovými odborníkmi píšucimi filmové kritiky?

Ako objekty môjho skúmania som si vybrala kritiky a recenzie na tri filmy – a to konkrétne *Final Fantasy : The Spirits Within* (z roku 2001), *Final Fantasy VII: Advent Children* (z roku 2006) a *Final Fantasy XV: Kingsglaive* (z roku 2016). Tieto filmy sú založené na dlhodobo úspešnej a pokračujúcej hernej ságe *Final Fantasy* od štúdia Square Enix, ktorá si vybuodovala svoju fanúšikovskú základňu nielen v krajine pôvodného vydania - v Japonsku, no taktiež i celosvetovo.

Táto bakalárska práca sa bude skladať z troch základných častí: z teoretickej, metodologickej a analytickej.

Teoretická časť sa delí na dve hlavné časti.

---

<sup>1</sup> Rotten Tomatoes: Warcraft [online]. Amerika: Fandango Media, 2016 [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/m/warcraft/>

V tej prvej sa zameriavam na filmovú kritiku z hľadiska jej vývoja a chápania na stranách profesionálnych filmových kritikov a bežného publika. Osobu diváka a jeho hodnotenie priblížime i hlbšie, konkrétne v osobe fanúšika, keďže táto práca sa zaoberá kritikou na adaptácie a pracuje s predpokladom, že hodnotiaci človek má k pôvodnému dielu, z ktorého film vychádza, vybudovaný vzťah. V skratke si taktiež predstavíme históriu hlavných zdrojov k analýze bakalárskej práce – a to konkrétne Rotten Tomatoes a Metacritics.

V tejto časti vychádzam prevažne zo štúdie *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*<sup>2</sup> od Jamesa Battaglia, ktorá pokrýva historickú časť a načrtáva vzťahy medzi divákom a profesionálnym kritikom. Tematike rozdielov vo filmovej kritike medzi filmovým odborníkom a laikom sa hlbšie dotýkajú i ďalšie publikácie, ktoré využívam v tejto práci - a to konkrétne Christian Fleck vo svojej knihe *Knowledge for Whom?: Public Sociology in the Making*, publikácia *Film Criticism as Cultural Institution* Huw Walmsley-Evans, článok od Jules J. Wanderera – *In Defense of Popular Taste: Film Ratings Among Professionals and Lay Audiences* (i napriek tomu, že sa jedná o článok zo 70. rokov a mnohé z faktov sú v tejto dobe prežitok. Domnievam sa však, že niektoré z uvedených názorov na hodnotenie neprofesionálneho publika sú stále aktuálne a dajú sa aplikovať i v dnešnej dobe). Pre predstavenie osoby hodnotiteľa – fanúšika, som využila knihu od Nete Nørgaard Kristensen a Unni From – *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media*, ktorá uvádza pre túto prácu užitočné detaily, ktoré divák vníma pri sledovaní filmu adaptujúceho jeho obľúbenú franšizu a na ktoré časti filmu sa pri hodnotení zameriava.

Ku krátkej histórii a charakteristike stránok Rotten Tomatoes a Metacritics používam priamo oficiálne weby oboch spoločností, ktoré disponujú týmito informáciami.

V druhej časti teoretickej práce predstavím v krátkosti históriu série *Final Fantasy*, jej popularitu a presah do iných médií a následne i tri celovečerné CGI filmy, ktorých kritiky a recenzie budem rozoberať. Pre potreby tejto bakalárskej

---

<sup>2</sup>BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

práce sa nebudem zaoberať animovanými seriálmi na motívy hernej série (*Final Fantasy: Legend of the Crystals*, 1994; *Final Fantasy: Unlimited*, 2001; *Brotherhood: Final Fantasy XV*, 2016), krátkym 2D animovaným filmom (*Final Fantasy XV: Episode Ardyn – Prologue*, 2019) a ani hraným seriálom od japonského Netflixu (*FINAL FANTASY XIV Dad of Light*, 2017) a to z dôvodu, že ich popularita v kontexte svetovom a česko-slovenskom nie je príliš vysoká a aktuálne existuje len naozaj malé množstvo materiálov – recenzií, ktoré by im venovali pozornosť. Tým pádom by pre túto prácu a celkový výsledok výskumu neboli prínosné. Pre predstavenie série som využívala predovšetkým článok stránky IGN -*IGN PRESENTS THE HISTORY OF FINAL FANTASY*<sup>3</sup>, ktorý detailne popisoval históriu franšízy od jej úplných počiatkov.

V metodologickej časti objasňujem tému práce a cieľ výskumu. Priblížim metódu a jej postup, ktorú budeme pri výskume využívať, konkrétne kvalitatívnu analýzu a skúmanie dokumentov. Pri vytváraní tejto bakalárskej práce aktívne využívam knihu Jana Hendla *Kvalitatívny výskum*, ktorá bola kľúčovou publikáciou pri ustanovovaní metodologických postupov. Položím si hlavné výskumné otázky a ustanovím prvotné hypotézy. V tejto časti taktiež predstavím analytickú vzorku, s ktorou pracujem a spôsob, ktorým som ju vyberala.

V analytickej časti pristúpime už priamo k analýze jednotlivých kritik a postupne k ich komparácii. Na základe skúmania prístupných dokumentov a ich porovnávaní sa pokúsime odpovedať na stanovené otázky a vyvrátiť alebo potvrdiť vopred určené hypotézy.

Cieľom tejto práce je poukázať na rozdiely pri vnímaní filmov založených na určitom médiu a pri písaní kritik medzi filmovým kritikom na základe príkladových analýz filmovej série *Final Fantasy*, ktorý má skúsenosť s filmom na profesionálnom poli a medzi obyčajným divákom – fanúšikom, ktorý má skúsenosť s pôvodným médiom, na ktorom je film založený. V rámci skúmania sa pokúsim taktiež dokázať, že filmy môžu byť vnímané ako kult medzi radami fanúšikov i napriek ich negatívnemu vnímaniu radami kritikov.

---

<sup>3</sup>TORIYAMA, Akira. IGN PRESENTS THE HISTORY OF FINAL FANTASY. *IGN* [online]. 2009 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2009/06/18/ign-presents-the-history-of-final-fantasy>

# 1. TEORETICKÁ ČASŤ

V teoretickej časti sa venujem konceptom, ktoré sú dôležité pre danú tému práce. V prvej kapitole a následných podkapitolách poukazujem na filmovú kritiku, konkrétne v kontexte na jej históriu a vývin. Taktiež sa zameriavam na konkrétne znaky, ktoré by mal vnímať pri kritike profesionál a ktoré si uvedomuje osoba diváka. S ohľadom na diváka si predstavíme i osobu fanúšika, ktorý je pre túto prácu veľmi dôležitý. V druhej kapitole si predstavíme sériu *Final Fantasy*, v krátkosti jej históriu, popularitu, vplyv a predovšetkým uvediem tri filmy, ktorých kritikami sa bude táto práca zaoberať.

## 1.1. Filmová kritika

### 1.1.1. Krátka história filmovej kritiky

Filmová kritika existovala a vyvíjala sa spoločne s filmom už od jeho úplných začiatkov. I napriek tomu, že jej spojenie s filmom ako novým médiom bolo zo začiatkov viac negatívne ako pozitívne, v neskorších rokoch sa začala posúvať k väčšej objektivite.

Pôvodné korene filmovej kritiky by sme mohli hľadať v tzv. „filmovom komentári“, ktoré sa začali objavovať v 20. rokoch 20. storočia a vychádzali postupne vo viacerých periodikách. Tieto „filmové komentáre“ mali síce hlavnú funkciu sumarizácie, no poskytovali i malé kritické nahliadnutie na film samotný. Môžeme teda hovoriť o tom, že v týchto rokoch sa po prvý krát začínajú prejavovať snahy dívať na film nielen skrz jeho zábavnú funkciu, no i z hľadiska umeleckej hodnoty. Po niekoľkých rokoch boli tak diváci a čitatelia vystavený serióznemu nahliadnutiu na filmy.<sup>4</sup>

Veľký prelom prišiel v rokoch 40. rokoch 20. storočia. Z filmových komentárov, ktoré boli zaťažené na sumarizáciu sa prechádza ku kritikám inteligentným, osobným, esejistickým, zameraným predovšetkým na kritiku a i analýzu filmov. Medzi periodiká, ktoré sa na takúto kritiku zameriavali a postupne ju počas rokov rozvíjali patrili *Time*, *The Nation*, *The New Yorker*.

---

<sup>4</sup>BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. Dostupné na internete: <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

Medzi známe kritické mená, ktoré boli považované v týchto dekádach za jedni z najlepších môžeme nájsť napr.: James Agee, Andrew Sarris, a Pauline Kael.<sup>5</sup>

V roku 1978 prichádza kritika na televízne obrazovky a to zásluhou kritikov Gene Siskela a Roberta Egbera a to konkrétne v programe s názvom *Sneak Previews*. Jej popularita v týchto rokoch narastá do enormne veľkých rozmerov. Bohužiaľ, s nárastom popularity a s príchodom technológií ako internet do filmovej kritiky prichádza istý úbytok originality a profesionality. Ta sa prejavuje akýmsi „návratom“ k štýlu písania z 40. rokov, riadenie sa heslom „zábava nado všetko“ a amatérskymi, častokrát príliš vulgárnymi alebo stručnými kritikami divákov. Stáva sa, že práve tieto texty mnohokrát zatieňujú tie profesionálne a hodnotné.<sup>6</sup>

V modernej dobe sa do povedomia dostáva čoraz častejšie a nachádza svoju cestu k publikácii teda i divácky hlas, ktorý bol do 90. rokov z dôvodu „neviditeľnosti“ a pomerne ťažkému dohľadaniu často prehliadaný, s výnimkou usporadovaných ankiet, či výskumov. Ako napr.: uvádza Jules J. Wanderer v štúdiu *In Defense of Popular Taste: Film Ratings Among Professionals and Lay Audiences*, v 70. rokoch sa usporadúval výskum rozdielov medzi vnímaním diváckej kritiky a profesionálnej filmovej kritiky, avšak tematike sa hlbšie nikto dlho nevenoval.<sup>7</sup> Dovolím si preto tvrdiť, že pokročilá technológia vyniesla divácky názor do povedomia nás, dokonca i tých profesionálnych.

## **1.1.2. Profesionálna filmová kritika a divácka kritika**

### **1.1.2.1. Vývoj diváckej kritiky**

Ako bolo spomínané v predchádzajúcej časti, veľký rozmach diváckej, amatérskej kritiky prišiel ruka v ruku v 90. rokoch s rozvojom internetu. Vznikali prvé osobné blogy, na ktorých obyčajní ľudia uverejňovali svoje názory, s ktorými sa postupne začali dostávať do povedomia.

---

<sup>5</sup>BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. Dostupné na internete: <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

<sup>6</sup>BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. Dostupné na internete: <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

<sup>7</sup>BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. Dostupné na internete: <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

Ďalším dôležitým faktorom a prvým krokom k formovaniu sa diváckeho názoru ako ho poznáme dnes, bol aj rozmach home videa a VHS, ktorý umožňoval audiencii zhladať film niekoľkokrát i v domácom prostredí. Neprofesionálnemu publiku to teda umožnilo konzumovať film neobmedzene - navyše s možnosťou upriamiť sa na detaily, ktoré by im jediná návšteva v kine nedovoľovala alebo opakovane prežiť emócie, ktoré v ňom film vyvolá.<sup>8</sup>

Na prelome miléníí, s príchodom stránok ako Rotten Tomatoes alebo Metacritics, ktoré slúžia na zhromažďovanie filmových kritik a recenzií všetkého druhu, bolo umožnené naozaj každému s prístupom na internet vyjadriť svoj názor a stať sa maličkým percentom v nielen svetovom filmovom hodnotení.

S diváckymi recenziami a kritikami na viditeľných miestach a s priamou možnosťou porovnania ich, sa v tomto momente ukazuje, že rozdiel medzi názormi pri jednotlivých filmoch vie byť v niektorých prípadoch až diametrálne odlišný. Predovšetkým sa jedná o filmy – adaptácie, ktoré sú založené na predtým populárnom materiáli (ako napr.: kniha, komix, hra a pod.) s veľkou fanúšikovskou základňou.<sup>9</sup>

#### **1.1.2.2. Rozdiely medzi profesionálnou a diváckou kritikou podľa teoretikov**

Podľa Lis Thompson sa hlavný rozdiel medzi divákom a človekom, ktorý sa venuje filmu z profesionálneho hľadiska ukazuje už na vnímaní filmu ako média. Kým profesionálny kritik sa zaoberá filmom viac do hĺbky, berie ho nielen z hľadiska zábavy, no skúma i jeho estetickú stránku; divák sa viac zameriava na zábavný faktor filmu a na zážitok z príbehu, ktorý mu zostane po sledovaní snímku.

10

Konkrétnejší príklad chápania profesionálnej kritiky uvádza Christian Fleck vo svojej publikácii *Knowledge for Whom?: Public Sociology in the Making*. V nej tvrdí, že v odbore skúsený filmový kritik vníma jednotlivé zložky filmu z hľadiska žánrových očakávaní a technického prevedenia filmu. Tie sú konkrétne

---

<sup>8</sup>BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. Dostupné na internete: <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

<sup>9</sup> Ako napríklad v úvode spomínaný „Warcraft: Stret dvoch svetov“

<sup>10</sup>WALMSLEY-EVANS, Huw. *Film criticism as a cultural institution*. New York: Routledge, 2018. ISBN 978-1138186583.

mizanscéna, režijná práca, scenár, kamera, strih, celková filmová post-produkcia a špeciálne efekty.<sup>11</sup>

Divák, naopak, vníma film ako celok. Nezameriava sa špecificky na technickú stránku alebo jednotlivé zložky snímku ako kamera, zvuk alebo strih. Dôležitý je finálny dojem, ktorý na ňom film zanechá.<sup>12</sup> Dovolím si tvrdiť, že z tohto vyplýva, že hodnotenie diváka je hlboko subjektívne, nesnaží sa o istú objektivitu z hľadiska technických reálií. Pre osobu bez profesijného základu sa hodnotenie odvíja od toho, či ho film nenudil, či mu boli sympatické hlavné postavy a aký celkový emočný dopad na neho snímka v konečnom mala.<sup>13</sup> Dokazuje to i divácky prieskum z roku 2011 uverejnený Jasonom Dietzom, editorom stránok agregátora Metacrics.<sup>14</sup>

### **1.1.2.3. Filmová kritika diváka vzťahujúca sa k adaptácii. Fanúšik ako kritik.**

Keďže sa v mojej bakalárskej práci venujem kritikám filmov, ktoré sú založené na dlhoročne publikovanej video-hernej sérii – čiže môžeme hovoriť o kritikách na filmové adaptácie - osoba fanúšika a jeho názor sú pre túto prácu veľmi dôležité. Práve z tohto dôvodu som sa rozhodla venovať jednu časť i jej konkrétne.

Charakterizujme si najprv osobu fanúšika ako takého. Podľa Lewis, fanúšik (alebo inak podporovateľ, nasledovník) je človek, ktorý podporuje určité médium (divadlo, hra, komiks, knihy, viac generalizovaný žáner a pod.)<sup>15</sup>, dúfa v jeho rozširovanie sa, poprípade pomáha s týmto rozširovaním s tvorbou tzv.: fanúšikovského materiálu (ako napr.: fan filmy, fan kresby a pod.). Jeho dedikácia

---

<sup>11</sup>FLECK, Christian a Andreas HESS. *Knowledge for whom?: public sociology in the making*. Burlington, VT: Ashgate, [2014].

<sup>12</sup>FLECK, Christian a Andreas HESS. *Knowledge for whom?: public sociology in the making*. Burlington, VT: Ashgate, [2014].

<sup>13</sup>COLLAZO, Matt. How Movie Critics and Moviegoers View Films Differently. *The Artifice* [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://the-artifice.com/movie-critics-and-moviegoers-view-films-differently/>

<sup>14</sup>DIETZ, Jason. WHEN FILM CRITICS AND MOVIE FANS DISAGREE. Metacritics [online]. 10.8.2011 [cit. 2019-03-03]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/feature/movie-critics-vs-users>

<sup>15</sup>LEWIS, Lisa A., ed. *The adoring audience: fan culture and popular media*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07820-2..

je na vysokej úrovni a snaží sa vyhľadávať akýkoľvek nový obsah, ktorý je z jeho obľúbeného média odvodený.<sup>16</sup>

Fanúšik vníma pri filmovom médiu rovnaké veci ako obyčajný divák – emócie po vzhliadnutí filmu, sympatia k hlavným postavám, finálny dojem – ale vzťahuje ich k pôvodnému zdroju, na ktorom je film založený. Odvážim sa hovoriť o určitých očakávaniach, ktoré si na základe niečoho fanúšik k adaptácii vytvára.<sup>17</sup> Fanúšik totiž prechováva k pôvodnému zdroju určitý emocionálny, citový vzťah – na základe ktorého súdi i filmovú adaptáciu. Na rozdiel od obyčajného diváka pozná istý kontext pôvodného zdroju, je familiárny s jeho špecifickými znakmi (prostredie, v ktorom sa odohráva dej; popríklad postavy a ich príbehy; špecifickú hudbu a pod.).<sup>18</sup>

Na základe dostupných informácií predpokladám, že tieto špecifiká fanúšik aktívne vyhľadáva následne i vo filme inšpirovanom alebo založenom na jeho obľúbenom diele.

### **1.1.3 Agregátory filmových kritik a recenzií Rotten Tomatoes**

Rotten Tomatoes bolo založené ako fanúšikovský projekt Senh Douonga v auguste roku 1998, za účelom „vytvorenia stránky, ktorá by umožnila divákovi získať prístup ku rôznym kritikám z celých Spojených štátov amerických“. Pôvodne sa jednalo len o recenzie a kritiky na filmy z franšízy Jackieho Chan.<sup>19</sup> Postupne sa však začali pridávať i kritiky k ostatným vtedy dostupným filmom. Prvým

---

<sup>16</sup>“Conclusion: Prospects for Fan Studies.” *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, by Nicolle Lamerichs, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2018, pp. 231–240. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/j.ctv65svxz.15](http://www.jstor.org/stable/j.ctv65svxz.15).

<sup>17</sup>NØRGAARD KRISTENSEN, Nete a Unni FORM. *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media*. Routledge, 2018. ISBN 978-1-31-530803-6.

<sup>18</sup>NØRGAARD KRISTENSEN, Nete a Unni FORM. *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media*. Routledge, 2018. ISBN 978-1-31-530803-6.

<sup>19</sup>FUJITANI, Ryan. *20 YEARS LATER, RUSH HOUR IS STILL A BUDDY-COP GEM: IN 1998, JACKIE CHAN AND CHRIS TUCKER TEAMED UP FOR AN ACTION-COMEDY THAT WOULD STAND THE TEST OF TIME... AND HELP LAUNCH A CERTAIN MOVIE REVIEW WEBSITE*. [online]. 18. september 2018 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/20-years-later-rush-hour-is-still-a-buddy-cop-gem/>

uverejneným filmom, ktorého kritiky stránka hosťovala a nepatril pri tom pod franšízu Jackieho Chana, sa stal *Your Friends & Neighbors* z roku 1998.

„Poriadny“ štart stránky, v podobe blízkej tej dnešnej, sa datuje na 1. apríla 2000. K americkým recenziám a kritikám sa postupne pridávajú autori z celého sveta. Rotten Tomatoes si prešlo mnohými vlastníkmi (napr.: sprvu súkromná spoločnosť do roku 2004, IGN Entertainment 2004-2010, Warner Bros. 2011-2016, Fandango 2016- vlastníkom Rotten Tomatoes dodnes) a niekoľkými zmenami (napr.: v roku 2016 boli po prevzatí stránok Fandangom zrušené komunitné diskusie).<sup>20</sup>

Stránka slúži ako filmový a televízny agregátor zbierajúci kritiky ako od profesionálov, tak i od fanúšikov. Profesionálne kritiky sú uvedené vo forme linku, ktorý následne odkáže používateľa na pôvodný zdroj. Naopak, kritiky a recenzie od divákov je možné v celom znení pridať a následne dohľadať i priamo na stránkach v záložke „Audience reviews“. Tieto recenzie sú na oboch stranách spriemerované za účelom vytvorenia hodnotenia pre obe strany.<sup>21</sup>

Každoročne taktiež udeľuje stránka Rotten Tomatoes filmom ceny za najlepšie a najhoršie hodnotené filmy, na základe celkového počtu kritik a výšky hodnotenia na stránkach. Táto súťaž nesie názov *Golden Tomato Awards* a delí sa na tri kategórie – „wide release“ (film bol odvysielaný vo väčšine kín v USA) a „limited release“ (film bol odvysielaný vo vybraných kinách v USA) a „Foreign“ (zahraničné filmy).<sup>22</sup>

## **Metacritics**

Metacritics je podobne ako Rotten Tomatoes agregátorom recenzií a kritik dostupných na internetových archívoch. Stránka vznikla v januári roku 2001 pod vedením troch bývalých právnikov a mala zastrešovať nielen filmové a televízne recenzie a kritiky ako už vtedy bežiacie Rotten Tomatoes, ale taktiež i tie video-

---

<sup>20</sup> PALLOTA, Frank. Fandango acquires review site Rotten Tomatoes, Flixster [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://money.cnn.com/2016/02/17/media/fandango-rotten-tomatoes-flixster/index.html>

<sup>21</sup> *What's the Tomatometer®? Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/about#whatisthetomatometer>

<sup>22</sup> The 14th Annual Golden Tomato Awards. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/guides/golden-tomato-awards-2012/>

herné alebo hudobné. V roku 2005 bolo Metacritics predané CNET, ktoré dnes patrí pod organizáciu CBS Corporation.<sup>23</sup>

Hodnotenia sú podobne ako pri Rotten Tomatoes rozdelené na divácke a profesionálne kritiky. Z týchto sa však na rozdiel od druhého agregátora spriemeruje jedno celkové „metascore“, ktoré nie je len obyčajným priemerom. Stránka disponuje vlastným bodovacím skóre. Percentuálne skóre kvality sa vytvorí každej kritike samostatne v závislosti od autora– to závisí od postavenia kritika na stránke, jeho popularity, kvality recenzií a pod. Kritikám sa prisúdi istá váha, a až na základe tejto prisúdenej váhy sa robí celkový priemer z recenzií.<sup>24</sup>

## 1.2 Séria Final Fantasy

### 1.2.1 Krátka história franšízy

*Final Fantasy* bolo vytvorené v roku 1987, Hironobuom Sakagučim pod záštitou firmy Square Soft (dnes Square Enix).<sup>25</sup> Jedná sa o japonskú sériu videohier vytvorenú pôvodne pre konzoly NES. V dnešnej dobe existuje pätnásť hlavných titulov a obrovské množstvo vedľajších, ktoré sa postupne dostali i na rôzne iné platformy ako počítač, PlayStation, Xbox, Nintendo, mobilné zariadenia a pod. Jednotlivé diely sú väčšinou samostatné príbehy prepojené určitými opakujúcimi sa elementami, ako napr.: téma príbehu, mená postáv alebo herné mechanizmy. Tieto detaily sú vyhľadávané a oceňované predovšetkým dlhodobými fanúšikmi.

Táto herná séria je dôležitým a základným predstaviteľom herného žánru JRPG („japanese role-play videogame“ alebo japonská role-play videohra. Jedná sa o hru, v ktorej hráč zaujíma rolu hlavnej postavy, respektíve viacerých hlavných postáv a vidí z ich perspektívy odohrávajúce sa udalosti), ktorá sa zaslúžila o jeho popularizáciu po celom svete a od ktorej preberajú elementy ostatní predstavitelia

---

<sup>23</sup>*About Metacritics* [online]. [cit. 2019-08-03]. Dostupné z webových archívov: <https://web.archive.org/web/20150918235934/http://www.metacritic.com/about-metacritic>

<sup>24</sup>*How We Create the Metascore Magic* [online]. [cit. 2019-08-03]. Dostupné z webových archívov: <https://web.archive.org/web/20150928225241/http://www.metacritic.com/about-metascores>

<sup>25</sup>TORIYAMA, Akira. IGN PRESENTS THE HISTORY OF FINAL FANTASY. *IGN* [online]. 2009 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2009/06/18/ign-presents-the-history-of-final-fantasy>

žánru. *Final Fantasy* je kriticky uznávaná ako profesionálnymi hernými kritikmi, tak i hráčmi oboch pohlaví (čo dokazuje podľa môjho názoru i fakt, že sa dnešným dňom predalo viac ako 150 miliónov kópií) pre inovácie v rámci herného priemyslu, foto-realistickú vizuálnu stránku, hudbu, naratívnu štruktúru a využitie vopred predpripravených interaktívnych videoklipov (tzv.: FMV – full motion videos), a pod.<sup>26</sup>

Celosvetový úspech umožnil rozšírenie z herného média i na ostatné platformy – okrem hier vznikli knihy, komiksy, animované a hrané seriály a už spomínané tri CGI (fotorealisticke animované) celovečerné filmy, ktorých kritikami sa táto práca zaoberá. Dnes sa jedná o jednu z najväčších intermediálnych franšíz.<sup>27</sup>

### **1.2.2. Final Fantasy na filmovom poli**

Ako bolo v predchádzajúcej časti spomenuté, táto práca sa zaoberá kritikami na tri CGI filmy, ktoré patria k tejto sérii. Osobne si myslím, že produkcia *Final Fantasy* filmov (a celkovo filmov štúdia Square Enix) je týmito kritikami a celkovou recepciou fanúšikov a profesionálnych kritikov veľmi hlboko ovplyvnená a preto je dôležité spomenúť ju aspoň kontextuálne. Kritikám sa podrobnejšie venujem v analytickej časti.

#### **Final Fantasy: The Spirits Within (2001)**

V roku 1997 bolo spoločnosťou Square Soft založené štúdio Square Pictures (japonsko – americká koprodukcia). Team obsahujúci 200 ľudí na čele s režisérom a zakladateľom pôvodnej hernej série Hironobum Sakagučim, mal za úlohu vytvoriť svetovo prvý celovečerný film, ktorý by bol vytvorený metódou foto-realistickej animácie. Podobne ako pri hrách, malo ísť o úplne samostatný príbeh.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>TORIYAMA, Akira. IGN PRESENTS THE HISTORY OF FINAL FANTASY. *IGN* [online]. 2009 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2009/06/18/ign-presents-the-history-of-final-fantasy>

<sup>27</sup>TORIYAMA, Akira. IGN PRESENTS THE HISTORY OF FINAL FANTASY. *IGN* [online]. 2009 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2009/06/18/ign-presents-the-history-of-final-fantasy>

<sup>28</sup>Park, Jane. "Final Fantasy: The Spirits Within. A Case Study." *MEDIA IN TRANSACTION CONFERENCE*. Vol. 2. 1999.

Ambície štúdia však siahali omnoho ďalej, čo ukazovala i doprevádzajúca masívna reklamná kampaň – štúdio sa snažilo vytvoriť prvého počítačovo animovaného človeka, ktorý by bol postupom času schopný nahradiť hercov, modelov a podobne – a to nielen v Japonsku, no i globálne. I toto bol z jeden z dôvodov, prečo sa celý film natáčal pôvodne v anglickom jazyku.<sup>29</sup>

Square Pictures pre vytvorenie tohto filmu používali jedni z najmodernejších a najdrahších animačných techník dostupných v tej dobe. Je pravdepodobné, že i to bol jeden z dôvodov, prečo bol pri natáčaní presiahnutý rozpočet o niekoľko miliónov.<sup>30</sup>

Film debutoval v kinách v roku 2001 a bol hodnotený prevažne negatívnymi názormi ako od divákov, fanúšikov, tak i od profesionálnych kritikoch a stal sa kasovým prepadákom. Finančná strata viedla k zaniknutiu filmového štúdia Square Pictures a prinútila samotnú materskú firmu Square Soft k spojeniu sa s ďalšou japonskou hernou spoločnosťou Enix, z dôvodu hrozby krachom.<sup>31</sup>

Film bol nominovaný v roku 2002 hneď na niekoľko ocenení – v kategóriách ako „Najlepšia editácia zvuku v kategórii domácich a zahraničných filmov“ na Golden Reel Awards; „Najlepší animovaný film“ na Online Film Critics Society Awards; „The Golden Fleece“ na Golden Trailer Awards (jedná sa o cenu za, citujem: „Najlepší trailer, k nie tak najlepšiemu filmu“) a „Cena Poroty“ na Japan Media Arts Festival. Z týchto nominácií však na výhru premenil len jednu a to konkrétne poslednú spomínanú cenu poroty.

### **Final Fantasy VII: Advent Children (2006)**

Po spojení firiem Square a Enix a nadobudnutí nových finančných prostriedkov z úspešnej hry *Final Fantasy X-2*, sa začali prípravy k vytvoreniu nového filmu. Tentokrát sa však nejednalo o samostatný príbeh v japonsko-

---

<sup>29</sup>Park, Jane. "Final Fantasy: The Spirits Within. A Case Study." *MEDIA IN TRANSACTION CONFERENCE*. Vol. 2. 1999.

<sup>30</sup>Park, Jane. "Final Fantasy: The Spirits Within. A Case Study." *MEDIA IN TRANSACTION CONFERENCE*. Vol. 2. 1999.

<sup>31</sup>LINDER, Brian. SQUARE PICTURES SHUTS DOWN. *IGN* [online]. 2001 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2001/10/04/square-pictures-shuts-down>

americkej koprodukcii ako v prípade titulu *The Spirits Within*, no o priame pokračovanie celosvetovo úspešného herného titulu z roku 1997 – *Final Fantasy VII*. Réžiu mal nastarosti pôvodný režisér hry Tecuja Nomura a Takeši Nozue a film sa natáčal v japonských štúdiách, konkrétne vo Visual Works, ktoré slúžilo i pred tým na vytváranie herných videí, tzv.: „cutscene“.<sup>32</sup>

V prípade tohto filmu sa produkčná taktika však prudko odlišovala od taktiky pri prvom filme. Pôvodne bol vytvorený 20 minútový scenár, posunutý vybraným fanúšikom. Až po pozitívnych ohlasoch sa rozhodlo štúdio pretvoriť scenár do celovečernej podoby a vydať tento film už priamo na DVD so stopážou 100 minút.<sup>33</sup>

Na základe týchto informácií môžeme teda tvrdiť, že film už od počiatku vznikol ako záležitosť mierená prevažne na fanúšikov a nie na profesionálne kritické publikum. Je to jasné už i z faktu, že v prvých minútach filmu nám je na obrazovkách oznámené, citujem: „Všetkým, ktorý kedysi milovali tento svet a strávili čas s jeho priateľmi, urobte si prosím znovu čas a znovu ho navštívte...“.<sup>34</sup>

Film vyšiel v Európe 25. apríla 2006 a ako bolo predpokladané, fanúšikovské ohlasy boli nadmieru pozitívne, profesionálne kritické však až na výnimky negatívne.

Film sa vďaka fanúšikovskej popularite dočkal 2. júna 2009 taktiež i predĺženej a upravenej Blu-ray edície s názvom *Final Fantasy VII: Advent Children Complete*. Medzi jeho ocenenia patria „Honorary Media Award“ na Sidgets Film Festival z roku 2005 alebo „Najlepší animovaný film“ počas American Anime Awards v roku 2007.

### **Kingsglaive: Final Fantasy XV (2016)**

---

<sup>32</sup>BISHOP, Rollin. A Brief History of 'Final Fantasy' Films. *Inverse* [online]. August 22, 2016 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.inverse.com/article/19974-final-fantasy-spirits-within-kingsglaive-advent-children>

<sup>33</sup> „Director's commentary“, *Final Fantasy VII: Advent Children* (DVD) (japonský jazyk) (Limited Edition Collector's Set ed.), Japonsko. Square Enix. 20.02.2007. Citované dňa 09.03.2019

<sup>34</sup> „Final Fantasy VII: Advent Children“, *Final Fantasy VII: Advent Children* (DVD) (japonský jazyk), Japonsko. Square Enix. 20.02.2007. Citované dňa 09.03.2019

Podobne ako pri *Final Fantasy VII: Advent Children*, i v prípade filmu *Kingsglaive: Final Fantasy XV* sa Square Enix rozhodol vytvoriť film, ktorý by nestál úplne samostatne. Tentokrát sa jednalo o prológ k očakávanej hre *Final Fantasy XV* a mal slúžiť predovšetkým ako predstavenie sveta a postáv potencionálnym kupujúcim, poprípade na doplnenie príbehu pre fanúšika, ktorý hru hral ako prvú.<sup>35</sup>

Primárne bol tento film podobne ako jeho predchodca z roku 2005 tvorený štúdiom Visual Works, dokonca i rovnakým tímom ako *Advent Children*. Neskôr sa však presunul do štúdia Business Division 2 a začali na ňom spolupracovať i iné filmové štúdiá ako Digic Pictures (napr.: pred *Kingsglaive* pracovalo na vizuálnych prvkoch v hre *Assasins Creed*, vytvorilo CGI animovaný trailer k *Final Fantasy XV*), Image Engine (napr.: *Jurassic World*, *Game of Thrones*) alebo Puppetworks Animation Studio (napr.: *Another Day of Life*), aby bolo možné film dokončiť do termínu vydania.<sup>36</sup>

Film vyšiel 9. júla 2016. Profesionálna kritika sa k nemu stavala negatívne, v niektorých prípadoch dokonca nazvali film „popkultúrnym pastišom“. Fanúšikovia sa naopak, podobne ako pri jeho predchodcovi *Advent Children*, k filmu stavali väčšinou pozitívne a tento film uvítali ako nahliadnutie do sveta novej, dlho-očakávanej hry. Film bol nominovaný na cenu „Najlepší Animovaný Film“ Saturn Awards.

---

<sup>35</sup>RAY CORRIEA, Alexa. *15 New Things We Learned from Final Fantasy 15's Director* [online]. Marec 30, 2016 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/15-new-things-we-learned-from-final-fantasy-15s-di/1100-6436138/>

<sup>36</sup>公開日時. 『FFXV』のプロジェクトについて田畑端氏と野末武志氏を直撃！「もう一度、『FF』が勝つ姿を見せたい」【ダイジェスト版】 (v japonskom jazyku, pomoc s prekladom: Bc. Danica Náprstková), Famitsu. [online]. Marec 31. 2016 [cit. 2019-03-10]. <https://web.archive.org/web/20160331061146/http://www.famitsu.com/matome/ff15/interview01.html>

## **2. METODOLOGICKÁ ČASŤ**

### **2.1. Téma výskumu**

Hlavnou témou práce a výskumu v nej prevedenom je komparácia profesionálnych a fanúšikovských filmových kritik filmov zo série *Final Fantasy* na základe prvkov odvodených z kvalitatívnej analýzy.

### **2.2. Cieľ výskumu**

Cieľom výskumu je potvrdiť alebo vyvrátiť, ktoré zložky si pri hodnotení filmu v praxi vníma profesionálna kritika a ktoré fanúšik série, obyčajný divák a poukázať na to, že tieto filmy môžu byť pre osobu fanúšika kultom i napriek tomu, že pre profesionálnu kritiku sa jedná o filmy priemerné, až podpriemerné.

### **2.3. Metóda výskumu**

Ako metódu môjho výskumu som si zvolila kvalitatívnu analýzu, odvodenú z analýzy dokumentov Jana Hendla. Na základe týchto vymedzení som vypracovala metodológiu pre túto prácu. V nasledujúcej časti si kvalitatívnu analýzu ako takú priblížime.

#### **2.3.1. Definícia kvalitatívneho výskumu**

V publikácii „Kvalitatívny výskum“ Jana Hendl (2016) definuje výskum ako taký ako systematický zber dát za nejakým účelom, s určitým cieľom. Výsledky výskumu, na rozdiel od bežných ľudských aktivít (ktoré postupom môžu pripomínať výskumné praktiky) je možné podrobiť kritike.

Kvalitatívny prístup k výskumu podľa autora uplatňuje v širokej škále rozličných odborov a predovšetkým v sociologických výskumoch. Predpokladá sa, že pôvodne sa kvalitatívny výskum odvodil od etnológie, poprípade z obecných terénnych výskumov.<sup>37</sup> I napriek dlhodobému využívaniu, metodologicky bol tento druh výskumu rozvinutý až v 19. storočí ako reakcia na jednostrannú kvantitatívnu metódu.

Kvalitatívny výskum je podľa Hendla braný niektorými odborníkmi len ako doplnok ku kvantitatívnemu výskumu. Uvádza niekoľko príkladov teoretikov a ich názorov ku kvalitatívnemu výskumu. Uvádza napr.: Glasera a Corbinovú (1989), ktorý vymedzovali kvalitatívny výskum ako každý, v ktorom sa nepracuje

---

<sup>37</sup>HENDL, Jan. *Kvalitatívni výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

so štatistikami alebo určitými kvantifikačnými spôsobmi; alebo Creswella (1998, s.12), ktorý zas charakterizuje kvalitatívny výskum ako, citujem: „Kvalitatívny výskum je proces hľadání porozumění založenna různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách“.<sup>38</sup>

Hendl taktiež v publikácii uvádza jeho návrh na základný konštrukt kvalitatívneho výskumu. Mala by byť vybraná téma práce a na základe tejto témy stanovené výskumné otázky a hypotézy. Tieto je možné podľa autora počas výskumu modifikovať, keďže považuje kvalitatívny výskum ako pružnú výskumnú metódu. Po tomto kroku by malo prísť k zberu dát (na základe vlastných úvah výskumníka) a ich následnej analýze. Dáta by mali byť zbierané tak, aby jasne pomáhali pri zodpovedaní na zadané otázky. Analýza a zber prebieha súčasne – počas tohto kroku sa selektujú užitočné informácie pre výskum. Následne sa tieto informácie interpretujú. Konečná správa by podľa Hendla mala obsahovať popis s nadobudnutými výsledkami. Dôveryhodnosť tejto správy by mala byť overiteľná. Hendl navrhuje spôsob overenia hneď niekoľkými možnosťami – vychádza v nich z Maxwella, Lincolna a Guby alebo Yina.

Hendl uvádza v práci niekoľko spôsobov ako je možné ku kvalitatívnemu výskumu pristupovať na základe objektu, ktorý je skúmaný. Sú to prípadová štúdia, etnografický výskum, zakotvená teória, fenomenologické skúmanie, biografický výskum, skúmanie / analýza dokumentov, historický výskum, akčný výskum a kritický výskum. V nasledujúcej časti si priblížime pre našu bakalársku prácu prístup skúmania dokumentov, z ktorého budeme vychádzať.<sup>39</sup>

### **2.3.3. Analýza dokumentov**

Analýza dokumentov sa podľa Hendla využíva rovnako v kvalitatívnej a aj kvantitatívnej analýze. Ako dokument môžeme chápať všetko, čo je istým spôsobom zaznamenané, uložené v archíve a pod. Autor dokonca uvádza, že sa môže jednať i o všetky stopy ľudskej existencie. Dovolím si teda tvrdiť, že chápanie

<sup>38</sup>HENDL, Jan. *Kvalitatívny výskum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Str. 50. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

<sup>39</sup>HENDL, Jan. *Kvalitatívny výskum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

toho, čo je vlastne dokument, závisí od osoby výskumníka a jeho vlastného určenia a jedná sa o subjektívnu záležitosť.<sup>40</sup>

Postup analýzy Jan Hendl ukazuje na príklade Mayringa (1990). Dokumenty by mali prejsť niekoľkými stupňami spracovania. Tými sú definícia výskumnej otázky (toho, čo budeme skúmať), definícia toho, čo považujeme za dokument – táto definícia bude slúžiť pri výbere a zbere textov (v našom prípade si definujeme ako dokument texty, kritiky a recenzie dostupné zo stránok Rotten Tomatoes a Metacritics).. Posledným krokom je interpretácia dokumentov, v ktorej sa sústreďujeme na zodpovedanie položených otázok a potvrdenie hypotéz na základe štúdia textov.<sup>41</sup>

#### **2.4. Analytická vzorka**

Ako už bolo načrtnuté, ako analyzované dokumenty mi slúži výber kritik a recenzií zo stránok Rotten Tomatoes a Metacritics, ktoré slúžia na zhromažďovanie filmových kritik všeobecne a rozlišujú ich do dvoch kategórií podľa typu autora - profesionálnych filmových odborníkov a amatérskych pisateľov.

Vzorkou sa mi následne stali už konkrétne recenzie jednotlivých filmov v rôznych dĺžkach, označené autorom, poprípade názvom média, v ktorom konkrétne vyšli. Keďže týchto recenzií sa vyskytuje predovšetkým v prípade prvého filmu – *Final Fantasy: The Spirits Within*, niekoľko desiatok (konkrétne 146 ku dňu 10.3.2019), rozhodla som sa zúžiť výber na základe niekoľkých požiadavkou.

Tými sú v prípade profesionálnych kritik : autor, ktorý má s filmom, recenziami a kritikou už bohaté dlhoročné skúsenosti (v tomto prípade je tzv.: „overeným kritikom Rotten Tomatoes“) alebo jeho kritiky a recenzie vychádzajú v rôznych podstatných periodikách – či už internetových, magazínoch a pod. Taktiež som vyhľadávala ideologicky (nábožensky) nezaťažené recenzie, keďže v textoch tohto typu sa hodnotenia odvíjali najmä od postojov autora k ideológii. V konečnom dôsledku sa teda konkrétne recenzie od autorov Rogera Eberta

---

<sup>40</sup>HENDL, Jan. *Kvalitatívni výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

<sup>41</sup>HENDL, Jan. *Kvalitatívni výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

(recenzia získaná z jeho internetového archívu)<sup>42</sup>, Petera Bradshawa (The Guardian)<sup>43</sup>, Tima Braytona (Alternate Ending)<sup>44</sup>, Philipa Frencha (The Guardian)<sup>45</sup> a Lisy Schwarzbaum (Entertainment Weekly)<sup>46</sup>. V prípade *Advent Children* a *Kingsglaive* sa jednalo o podstatne menšie množstvo zozbieraných kritik, z toho dôvodu, že ich dostupnosť bola vysoko obmedzená.

V prípade diváckych recenzií a kritik som za hlavný faktor pri výbere považovala okolnosť, či autor príspevku má skúsenosť so sériou hier, je oboznámený s jej špecifickými znakmi a je jej fanúšikom. Túto metódu som aplikovala nie len pri filme *Final Fantasy: The Spirits Within*, no i pri *Final Fantasy VII: Advent Children* a *Kingsglaive: Final Fantasy XV*. Podobne som v prípade všetkých troch filmov využívala aktívne práve kritiky zo stránok Rotten Tomatoes a Metacritics, zo záložky *Audience reviews*.

## 2.5. Komparácia znakov

Ku komparácii pristúpim po podrobnejšej analýze dokumentov, ktoré som vybrala k skúmaniu. Aby som mohla porovnávať znaky, vytvorím si prehľadné tabuľky rozdelené na profesionálnu kritiku a kritiku fanúšikovskú. Následne vyberiem na základe kritik najviac opakované znaky, ktoré zoradím do spomínaných tabuliek a porovnam, či sa na ne zameriava len kritik s odborným vzdelaním alebo iba fanúšik, poprípade obaja a aký je rozdiel v ich vnímaní. Následne tieto znaky porovnam s teoretickou časťou, aby som zistila, či sa prax a teória zhodujú.

---

<sup>42</sup> EBERT, Roger. Final Fantasy: The Spirits Within Movie Review (2001). Rogerebert.com [online]. [cit. 2018-14-11]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/reviews/final-fantasy-the-spirits-within-2001>

<sup>43</sup> BRADSHAW, Peter. Final Fantasy: The Spirits Within. The Guardian [online]. [cit. 2014-11-14]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/03/culture.reviews1>

<sup>44</sup> BRAYTON, Tim. Final Fantasy: The Spirits Within: Just remember the Uncanny Valley. Alternate Ending [online]. [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://www.alternateending.com/2015/04/just-remember-the-uncanny-valley.html>

<sup>45</sup> FRENCH, Philip. Final Fantasy: The Spirits Within. The Guardian [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/05/features.review>

<sup>46</sup> SCHWARZBAUM, Lisa. Final Fantasy: The Spirits Within. Entertainment Weekly [online]. [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://ew.com/article/2001/07/12/final-fantasy-spirits-within-2/>

## **2.6. Výskumné otázky a hypotézy**

Na základe stanoveného cieľa výskumu si pokladám otázky, ktorými sa zaoberám v analytickej časti práce. Otázky sú formulované tak, aby ich bolo možné s presnosťou zodpovedať a na základe týchto odpovedí sa dopracovať k stanovenému cieľu bakalárskej práce.

### ***1) Môžeme na danú problematiku nazerať v kontexte len svetovom, alebo aj konkrétne česko-slovenskom?***

H1: Na danú problematiku sa dá nazerať v kontexte svetovom a je dostupných dostatok zdrojov k danej tematike.

H2: Na danú problematiku sa nedá nazerať v kontexte česko-slovenskom, keďže séria u nás nie je príliš známa, neexistuje dostatok materiálov k spracovaniu textov na vedeckej úrovni.

### ***2) Ktoré prvky v praxi vnímajú pri písaní kritiky na adaptáciu profesionáli, a ktoré fanúšikovia pôvodného diela?***

H1: Prvky, ktoré vnímajú profesionáli sa zhodujú s prvkami uvádzaných v teoretickej časti. Kritik si bude všimáť jednotlivé zložky filmu z hľadiska žánrových očakávaní a technického prevedenia filmu, konkrétne mizanscéna, režijná práca, kamera, strih, celková filmová post-produkcia a špeciálne efekty.

H2: Prvky, ktoré budú vnímať fanúšikovia sa budú taktiež zhodovať s prvkami uvádzanými v úvode. Diváka bude zaujímať celkový zábavný charakter filmu, hodnotenia budú závisieť od jeho emocionálneho postoja k filmu, ako fanúšik bude hľadať spojitosť v adaptácii s pôvodným materiálom.

### ***3) Môžeme na základe fanúšikovskej kritiky prísť k tvrdeniu o týchto filmoch ako určitých kultoch?***

H1: Áno, filmy sú pre fanúšika chápané ako kultové, považuje ich za plnohodnotné súčasť franšízy.

### **3. ANALYTICKÁ ČASŤ**

#### **3.1 Analýza kritik v československom kontexte**

Celkové množstvo profesionálnych a diváckych kritik, ktoré som skúmala v tejto práci bolo 61. Všetky tieto dokumenty boli svetového charakteru, najčastejšie zo stránok z USA a Veľkej Británie.

I napriek snahe o dohľadanie profesionálnej kritiky v českých alebo slovenských archívoch, nepodarilo sa mi nájsť vyhovujúce kritiky tejto kategórie dostupné a pre tieto krajiny. Domnievam sa, že je to z dôvodu toho, že síce u nás filmy boli distribuované na DVD a Blu-ray (a dva z filmov dokonca obsahujú český dabing), prezentované boli už od začiatku ako čisto fanúšikovská záležitosť zameraná na niche publikum. Myslím si, že i kvôli tomuto dôvodu im profesionálna kritika v Čechách alebo na Slovensku nevenovala príliš veľkú pozornosť.

Naopak, fanúšikovská kritika je dohľadateľná vo forme osobných blogov alebo krátkych komentárov na filmových databázach ako ČSFD, avšak stále nie v takej miere a množstve ako vo svetovom kontexte.

Z dôvodu, že by v analýze a komparácii kritik v česko-slovenskom kontexte chýbala strana profesionálnej kritiky a výsledky tohto výskumu by mohli byť tým pádom nepresné, československý kontext je pre túto bakalársku prácu neskúmateľný.

#### **3.2 Analýza kritik vo svetovom kontexte**

K analýze kritik vo svetovom kontexte bolo dostupné dostatočné množstvo filmových kritik profesionálneho i fanúšikovského charakteru.

##### **3.2.1 Profesionálne filmové kritiky**

###### **3.2.1.1 *Final Fantasy: The Spirits Within***

V prípade prvého z filmov sa budem zaoberať kritikami Rogera Eberta (recenzia získaná z jeho internetového archívu), Petera Bradshawa (The Guardian), Tima Braytna (Alternate Ending), Philipa Frencha (The Guardian) a Lisy Schwarzbaum (Entertainment Weekly).

Kritici sa vyjadrujú k tomuto filmu ako o prvom animovanom snímku uvádzajúci na plátna animovaného foto-realistického človeka. V mnohých recenziách sa často objavujú i informácie o tom, že hlavná postava filmu Aki Ross bola prvým pokusom o virtuálnu herečku, ktorá mala následne hrať i v iných – či už

animovaných alebo hraných filmoch - avšak vzhľadom na to, film bol prepadákom a spôsobil zánik štúdia, sa tak nestalo.

Roger Ebert vo svojej kritike tvrdí, že filmu neverí to, že by mala byť hlavná hrdinka živá – ale dôležité je preňho, že tak vyzerá. (Citujem: „*I keď Aki Ross nie je živá ako herečka, vyzerá živou ako hociktorá modelka Playmate, ktorá bola vyretušovaná k úplnej dokonalosti*“<sup>47</sup>). Okrem toho, pozitívne vyzdvihuje vizuálnu stránku filmu, pozadia a poukazuje i na fakt, že i napriek tomu, že sa vo filme dejú pomaly antigravitačné kúsky, my ako diváci sme schopný im veriť a nie len ako rozprávke (predpokladá, že je to kvôli určitej familiarite s postavou, ktorá vyzerá ako my). Film taktiež považuje za dôležitý prelom pre filmové umenie animácie.

Filmu však vytyka nekonzistentný naratív, vďaka ktorému divák môže zostať zmätený.<sup>48</sup>

Lisa Shwarzbaum sa o *The Spirits Within* vyjadruje ako o technickom zázraku spojeným s narušením hraníc medzi digitálnymi hrami a filmom. Dokonca tvrdí, že by sa mohlo jednať o budúcnosť filmovej tvorby. Síce pripomína i fakt, že človeku sa ťažšie spája s charaktermi tohto filmu ako so živými hercami, podobne ako Egbert vyzdvihuje nádheru pozadí a textúr (v prípade charakterov vlasy, oči a pod.), vizuálnu stránku a dovoľí si tvrdiť, že práve tieto jednotlivé zložky sú schopné diváka zaujať natoľko, že filmu odpustí i naratív vystavaný na filmových sci-fi klišé a priemerný dej.<sup>49</sup>

Na priemerný dej, ktorý však upadá v čoraz väčšie klišé, dlhú stopáž a dokonalosť vizuálnej stránky, predovšetkým scenérii/pozadí sa zameriava i Peter Bredshaw. Na rozdiel od predošlých dvoch kritikov však nevníma foto-realistické

---

<sup>47</sup>EBERT, Roger. Final Fantasy: The Spirits Within Movie Review (2001). *Rogerebert.com* [online]. [cit. 2018-14-11]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/reviews/final-fantasy-the-spirits-within-2001>

<sup>48</sup>EBERT, Roger. Final Fantasy: The Spirits Within Movie Review (2001). *Rogerebert.com* [online]. [cit. 2018-14-11]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/reviews/final-fantasy-the-spirits-within-2001>

<sup>49</sup>SCHWARZBAUM, Lisa. Final Fantasy: The Spirits Within. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://ew.com/article/2001/07/12/final-fantasy-spirits-within-2/>

charaktery príliš pozitívne, poukazuje na to, že nikdy animácia nedokáže pre diváka nahradiť reálneho človeka.<sup>50</sup>

Ďalší kritik - Philip French prirovnáva dokonca tieto charaktery k voskovým figurínam. Síce poznáme ich hlasy, no vieme si ich predstaviť ako iných ľudí – hercov a preto im nikdy nebudeme veriť, že sú skutočné – i keď vizuálne pôsobia realisticky. Taktiež kritizuje slabý dej a nezapamätateľnú premisu.<sup>51</sup>

Vizuálnu stránku – avšak len scenérií a nie charakterov - hodnotí pozitívne aj Tim Brayton, vo svojej naopak negatívnejšej recenzii. Príbeh považuje za zmätený, plný klišé, ktoré dokonca v určitých prípadoch do seba nezapadajú, z naratívneho hľadiska je teda podľa neho veľmi slabý, až podpriemerný. Výzor charakterov podľa neho funguje, len keď nehybne stoja – v momente, keď sa dostávajú do akcie, začínajú vyzerat' nereálne, v niektorých prípadoch môžu v divákovi vyvolať nepríjemný pocit – autor tvrdí, že postavy nemajú „dušu“ a emócie, ktoré reálny herec má a je ich schopný publiku sprostredkovať.<sup>52</sup>

### **3.2.1.2 *Final Fantasy VII: Advent Children***

V prípade tohto filmu sa jedná sa o recenzie od Davida Cornelia (eFilmCritic.com), Jamesa Platha (Movie Metropolis), Jeffreyho Chena (Window to the Movies) a Jean-François Vandeurena (Panorama) a Leslie Felperina (Variety).

David Cornelius uvádza, že filmová cieľová skupina sú len fanúšikovia pôvodnej série. *Advent Children* ako samostatný film neobstojí. Uvádza, že je po scenáristickej stránke slabo napísaný, nedomyslený. Jednotlivé prvky vo filme na seba nenadväzujú, jeho štruktúra je nezmyselná - film má slabú naratívnu hodnotu. Akčné sekvencie sú síce vizuálne podarené, no keďže sledujeme postavy, ktoré nie sú ľudia, divák stráca pocit napätia a nadobúda po chvíľke pocit nudy

---

<sup>50</sup> BRADSHAW, Peter. Final Fantasy: The Spirits Within. *The Guardian* [online]. [cit. 2014-11-14]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/03/culture.reviews1>

<sup>51</sup> FRENCH, Philip. Final Fantasy: The Spirits Within. *The Guardian* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/05/features.review>

<sup>52</sup> BRAYTON, Tim. Final Fantasy: The Spirits Within: Just remember the Uncanny Valley. *Alternate Ending* [online]. [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://www.alternateending.com/2015/04/just-remember-the-uncanny-valley.html>

a otrávenosti. Kritizuje i nedostupnosť pôvodného materiálu (hry, ktorá vyšla v roku 1993 na platformu PlayStation 1– pre porovnanie, film je z roku 2006, v ktorom je konzola na trhu takmer nedostupná, nahradená inými).<sup>53</sup>

James Plath vyzdvihuje vizuálnu stránku, hlavne výzor postáv a vizuál /choreografiu akčných scén vo filme. Tvrdí však, že naratív nedáva zmysel, je príliš prekombinovaný, pokiaľ film nepozera fanúšik videohry. Dokonca ani druhá verzia filmu, *Advent Children Complete* neprináša nič, čo by naratív upevnilo, skôr naopak.<sup>54</sup>

Jeffrey Chen narozdiel od svojich kolegov hodnotí film pozitívnejšie. Vyzdvihuje vizuálnu stránku (film dokonca nazýva ukážkou vrcholu toho, čo moderné technológie v odbore animácie dokázali v tej dobe vytvoriť) a akčné sekvencie, ktoré prinášajú pre diváka pocity napätia. Taktiež však pripomína, že film je mierený len na fanúšikov, ktorý už hernú sériu a jej postavy poznajú.<sup>55</sup>

Leslie Felperin chváli síce vizuálnu stránku, no má výhrady voči expresívnosti postáv, ktorá je narozdiel od reálneho herca v animácii obmedzená. Z naratívneho hľadiska považuje *Advent Children* sa film porozumiteľný len fanúšikmi a nedostupný ostatným ľuďom.<sup>56</sup>

Jean-François Vandeuren film hodnotí negatívne, i keď priznáva, že sa jedná o omnoho lepší produkt ako *Final Fantasy: The Spirits Within*. Podobne ako jeho kolegovia vytýka filmu slabý scenár, nenadväzujúce prvky a slabú naratívnu štruktúru.

---

<sup>53</sup>CORNELIUS, David. Final Fantasy 7: Advent Children. *EFilmCritic.com* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z:

<http://www.efilmcritic.com/review.php?movie=14321&reviewer=392>

<sup>54</sup> Článok obnovený z internetového archívu. [cit. 2009-11-28]. Pôvodný zdroj: PLATH, James. Final Fantasy VII: Advent Children. *Movie Metropolis* [online]. [2009-06-07]. Dostupné z: <http://www.dvdtown.com/reviews/blu-ray-final-fantasy-vii-advent-children/7041>

<sup>55</sup> Článok obnovený z internetového archívu. [cit. 2018-12-28]. Pôvodný zdroj: CHEN, Jeffrey. Capsules for 2006: Page 1. *Window to the movies* [online]. [cit. 2006-04-25]. Dostupné z: <http://www.windowtothemovies.com/af2006.html#ff7adventchildren>

<sup>56</sup>FELPERIN, Leslie. FINAL FANTASY VII : ADVENT CHILDREN (2005). *Variety* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://variety.com/2005/film/reviews/final-fantasy-vii-advent-children-1200523592/>

Naopak však chváli vizuálnu stránku a animáciu. Animáciu hodnotí ako technicky geniálnu a plynulú, rovnako ako i farebnosť filmu. Problém je však v tom, že všetky zložky filmu do seba nakoniec nezapadajú, nič ich neprepája a tým pádom film pôsobí necelistvo.<sup>57</sup>

### 3.2.1.3 *Kingsglaive: Final Fantasy XV*

Jedná sa o recenziu od Christiana Holuba (Entertainment Weekly), Jeanette Casoulis (New York Times), Soren Andersen (Seattle Times), Andrew Bakera (Variety), Edwarda Douglasa (Film Journal International), Meghan Sullivan (IGN), Andrew Webstera (The Verge), a Aarona Riccia (Slant Magazine).

Christian Holub sa o filme vyjadril ako o veľmi dlhej ukážke, ktorá môže pôsobiť na človeka ako vystrihnutá priamo z herného média. Domnieva sa, že môže byť týmto pádom familiárna pre fanúšika série, ktorý teda film bude vnímať omnoho pozitívnejšie ako obyčajný divák. Dokonca film nazýva len obyčajnou upútavkou, trailerom k nadchádzajúcej hre. Vyčíta mu ťažkopádny naratív, zlé využitie strihu, ťažko sledovateľnú akciu. Taktiež tvrdí, že foto-realistický vizuál, ktorý pôsobí zo začiatku úchvatne, postupom stopáže stráca na čare, človek si začína uvedomovať, že pôsobí predsa len príliš umelo (hlavne v prípade vedľajších charakterov, ktoré vyzerajú všetky rovnako).<sup>58</sup>

Jeanette Casoulis ponúka negatívnu recenziu. Film nazýva pop-kultúrnym pastišom, nesúci prvky už predtým existujúcich filmov (*Lord of the Rings*, *Star Wars* a pod), ktoré i napriek tomu nevie využiť vo svoj prospech. Film podľa nej neprináša nič originálneho.

Kritizuje i vizuálnu stránku filmu; v prípade postáv uvádza, že i keď sa snažia napodobniť reálneho človeka, nikdy sa im to nedarí úplne. Venuje sa i naratívu, ktorý považuje za slabý, dej za prekombinovaný a nezmyselný.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup>VANDEUREN, Jean-François. FINAL FANTASY VII : ADVENT CHILDREN (2005). *Panorama* [online]. [cit. 2018-11-28]. Dostupné z: <http://www.panoramacinema.com/html/critiques/finalfantasy7.htm>

<sup>58</sup>HOLUB, Christian. 'Kingsglaive: Final Fantasy XV': EW review. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://ew.com/article/2016/08/18/kingsglaive-final-fantasy-xv-ew-review/>

<sup>59</sup>CATSOULIS, Jeannette. Review: 'Kingsglaive: Final Fantasy XV,' Where the Bad Guys Sport Silly Hats. *The New York Times*[online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z:

Soren Anderson prichádza tiež s negatívnou recenziou. Tiež prirovnáva film k ukážke, tvrdí, že filmu chýba interakcia, ktorú máme v hre a preto nefunguje, začne diváka i vďaka svojej dlhej stopáži nudiť. Za ďalšiu chybu považuje i slabý naratív, nezrozumiteľnosť hlavnej myšlienky, ktorá sa stráca v bizarnom a prekombinovanom svete. Vizuálne síce film považuje za pokrok oproti *The Spirits Within*, no myslí si, že v divákovi i napriek tomu môže vizuálna stránka nepríjemné pocity sledovania niečoho, čo nie je úplne ľudské – i keď sa o to snaží. <sup>60</sup>

Andrew Barker tvrdí, že *Kingsglaiive* je len ťažko považovateľný za samostatný film – dá sa považovať skôr za dlhú reklamu pre hru, herný trailer, ktorý nám má ozrejmiť svet, v ktorom sa bude hra odohrávať. Čo sa týka naratívnej štruktúry, film zlyháva a pôsobí skôr ako zmätený nonsens prehatený množstvom zbytočných postáv, je nezrozumiteľný pre diváka. Chváli však vizuálnu stránku, považuje ju za technologický zázrak dnešnej doby. <sup>61</sup>

Edward Douglas filmu vytýka taktiež zlý scenár, prekombinovanosť, nezmyselnosť; taktiež prirovnáva film k dlhej hernej ukážke. Tvrdí, že film sa môže páčiť iba fanúšikom, pre ostatných divákov nedáva zmysel. <sup>62</sup>

Meghan Sullivan chváli filmu vizuálnu stránku, hyper-realistickú animáciu a krásne scenérie, rovnako chváli i vizuál postáv. Pozitívne hodnotí i choreografiu akčných scén (a vernosť akcie k pôvodnému materiálu, keďže autorka sa priznáva k tomu, že je i fanúšikom hier). Film hodnotí ako krásny „na oko“, no taktiež uvádza, že zlyháva na prekombinovanosti a režijnej „plytkosti“ – ten sa nevenuje do

---

<https://www.nytimes.com/2016/08/19/movies/review-kingsglaiive-final-fantasy-xv-where-the-bad-guys-sport-silly-hats.html>

<sup>60</sup>ANDERSEN, Soren. 'Kingsglaiive: Final Fantasy XV': Chaos reigns in this kingdom. *The Seattle Times* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z:

<https://www.seattletimes.com/entertainment/movies/kingsglaiive-final-fantasy-xv-chaos-reigns-in-this-kingdom/>

<sup>61</sup>BARKER, Andrew. Film Review: 'Kingsglaiive: Final Fantasy XV': This glorified video game trailer combines eye-popping visuals with an eye-crossing story. *Variety* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/film/reviews/film-review-kingsglaiive-final-fantasy-xv-movie-1201839391/>

<sup>62</sup>DOUGLAS, Edward. Film Review: Kingsglaiive: Final Fantasy XV. *Film Journal International* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z:

<http://www.filmjournal.com/reviews/film-review-kingsglaiive-final-fantasy-xv>

hĺbky všetkým filmovým zložkám a tak konečný výsledok pôsobí na diváka nedokončene. Taktiež kritizuje scenár, ktorý i v kombinácii s dobrým dabingom nedokáže preniesť na diváka emócie.<sup>63</sup>

Andrew Webster taktiež chváli film po vizuálnej stránke, vyzdvihuje scenérie, ktoré podľa neho chce každý z fanúšikov preskúmať a vizuál akcie. Film však považuje podobne ako jeho kolegovia za slabo napísaný, scenár nedáva dôvod na empatiu s postavami. Naratív je zmätený, ťažko sledovateľný. Tvrdí, že *Kingsglaive* pôsobí dobre len ako trailer, nie však ako samostatný film.<sup>64</sup>

Aaron Riccio tiež tvrdí, podobne ako jeho kolegovia, že *Kingsglaive* nefunguje ako film, skôr ako reklama. Po vizuálnej stránke je film úžasný - zlyháva po naratívnej stránke, ktorá je nezmyselná. Je plný klišé. Podľa autora je veľká chyba, že dej sa uchováva pre hru – film teda pôsobí fádne, je mu odoprená akákoľvek naratívna hodnota.<sup>65</sup>

### **3.2.2 Fanúšikovská kritika**

Na základe stanovených kritérií som vybrala súbor dokumentov zo stránok Rotten Tomatoes a Metacritics. Ich zhrnutia uvádzam v troch kategóriách - podľa troch filmov.

#### **3.2.2.1 *Final Fantasy: The Spirits Within***

Mnoho kritik sa k filmu vyjadrovalo negatívne. Často krát opakovaný motív bol práve fakt, že so sériou *Final Fantasy* nemal film i napriek menu žiadnu konexiu (napr.: Mac R., Andrew S, John A.,...).

Podľa Jacoba B. síce mal film výborné vizuálne spracovanie, no príbeh mu prišiel nudný a bez emócií, ktoré boli v pôvodnej hre. Taktiež kritizoval chýbajúce akčné scény, ktoré pôvodná hra bola schopná spracovávať na vysokej úrovni. Brandon W. sa vyjadruje k filmu podobne, tiež vyzdvihuje scenérie a vizuál postáv,

---

<sup>63</sup>SULLIVAN, Meghan. KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV REVIEW. *IGN* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2016/08/18/kingsglaive-final-fantasy-xv-review>

<sup>64</sup>WEBSTER, Andrew. The Final Fantasy XV movie is a confusing, beautiful mess. *The Verge* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2016/8/29/12665318/kingsglaive-final-fantasy-15-movie-review>

<sup>65</sup>RICCIO, Aaron. Kingsglaive: Final Fantasy XV. *Slant Magazine* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://www.slantmagazine.com/film/review/kingsglaive-final-fantasy-xv>

tvrdí však, že tempo a naratív po prvej polke upadajú. Pozastavuje sa i nad názvom a domnieva sa, že keby sa film premenoval iba na *The Spirits Within*, pravdepodobne by mal väčší úspech, avšak takto pôsobí vzhľadom na sériu úplne bezpredmetne. Takmer identický názor sa opakoval u viacerých fanúšikov (napr. ako Scott B., Neal P., alebo Steffan G.), ktorý tiež považovali meno filmu a jeho chýbajúcu konexiu k pôvodnej hernej sérii za najväčšiu chybu. Ďalší z fanúšikov – Lorey M. – sa pozastavuje nad tým, prečo film nevyužil ako predlohu niektorú z už existujúcich hier (v roku 2001 bolo prístupných už 10 dielov hlavnej série hry), tiež označuje film ako zbytočný. Pozitívne sa vyjadruje len k špeciálnym efektom, ktoré film ponúka.

Dmitri C. zas poukazuje na to, že film nedokáže na diváka preniesť emócie, ktoré dokázala naň preniesť pôvodná hra, i napriek krásnemu vizuálu. Rovnaký názor zastával i Andrew S. alebo Jon T.

Niektoré kritiky (konkrétne napr.: od používateľa Bumblebee Z., Davida B., alebo Alexandra C.) zachádzali dokonca do takej miery, že tento film nazvali absolútnym sklamaním pre fanúšika, odporúčali sa mu vyhnúť alebo ho nazvali úplnou zbytočnosťou.

Jeden z mála rozdielnych názorov pochádzala od Chrisa S., ktorý sa o sebe tiež vyjadril ako o fanúšikovi. Tvrdí, že chyba filmu nie je v tom, že sa volá *Final Fantasy* a nemá so sériou nič spoločné, ale v tom, že film má slabú naratívnu hodnotu a celkovo nudí.<sup>66</sup>

### **3.2.2.2 *Final Fantasy VII: Advent Children***

Divácke recenzie sa väčšinou k filmu *Advent Children* vyjadrovali pozitívne. Fanúšikovia vo veľkej miere oceňovali fakt, že film znova prináša k životu ich obľúbené postavy z hernej predlohy (film slúži ako jej sequel) a ukazuje, čo sa s nimi po skončení udalostí deje (napr.: Connor M.); animáciu / vizuálnu stránku a akčné sekvencie, ktoré svojou choreografiou pripomínajú hru (napr.: Lawrence T., Tom N., a pod.). Na základe načítaných textov si dovoľím tvrdiť, že v konečnom dôsledku sa kritiky zhodujú i na tom, že je tento film určený osobe fanúšika, ktorý je vopred oboznámený s rozvinutým svetom *Final Fantasy*

---

<sup>66</sup>FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN REVIEWS: Audience. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/m/final\\_fantasy\\_the\\_spirits\\_within/reviews/?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/final_fantasy_the_spirits_within/reviews/?type=user)

VII, a pre ktorého sa jedná o nostalgický zážitok - a nie obyčajného diváka, ktorý zostane s množstvom nezodpovedaných otázok a naratív naňho môže pôsobiť neusporiadane (recenzie od používateľov Bena M., Bena G., Amvu Z., Isaaca S., Walkera S., Johna M., Josepha P., Paula Anthonyho C. a pod.). V prevahe pozitívnych fanúšikovských kritik sa však našli i negatívne – avšak i v týchto sa zameriavali kritizujúci na vzťah filmu a jeho postáv k pôvodnej hre a takmer žiadna z recenzií sa nezameriavala primárne na filmové prvky (napr.: Ana S., Gianna M.).<sup>67</sup>

### 3.2.2.3 *Kingsglaive: Final Fantasy XV*

Podobne ako pri *Final Fantasy VII: Advent Children* sa pri filme *Kingsglaive: Final Fantasy XV* stretávame s diametrálne odlišnými názormi u profesionálov a u fanúšikov. Množstvo z diváckych kritik je veľmi pozitívnych a dokonca zachádza až do obviňovania kritikov z neadekvátnosti ich hodnotenia (napr.: užívateľ Metacritics Reviewerist<sup>68</sup>). Množstvo fanúšikov oceňuje, že film rozvíja svet *Final Fantasy XV* a objasňuje nevysvetlené udalosti, ktoré priamo vedú k situácii v hre – označujú tento film ako „prequel“. Fakt, že film môže pôsobiť ako upútavka nevnímajú negatívne, práve naopak. Rovnako ako pri filme *Final Fantasy VII: Advent Children* sa však objavujú vo veľkej miere názory, že sa jedná len o produkt pre fanúšika, ktorý bežný divák neocení. Prívrženci fandomu inak oceňujú taktiež vizuálnu stránku a detailne vytvorený svet, v prípade akčných scén choreografiu (množstvo z recenzií sa vyjadrilo, že by ocenili viac akčných scén), dabing hlavných postáv a hudbu, ktorá zachováva štýl pôvodnej série.<sup>69</sup>

---

<sup>67</sup>FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN REVIEWS: Audience. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/m/final\\_fantasy\\_vii\\_advent\\_children/reviews/?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/final_fantasy_vii_advent_children/reviews/?type=user)

<sup>68</sup> KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV : User Reviews. *Metacritics* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/kingsglaive-final-fantasy-xv/user-reviews>

<sup>69</sup>KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV REVIEWS: Audience. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/m/kingsglaive\\_final\\_fantasy\\_xv\\_2016/reviews/?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/kingsglaive_final_fantasy_xv_2016/reviews/?type=user)

### 3.4 Komparácia znakov

Aby bolo kritiky možné bez problémov porovnať, usporiadam a zapíšem si jednotlivé znaky, ktoré som v mojom skúmaní profesionálnych kritik a fanúšikovských kritik vnímala, do prehľadnej tabuľky uvedenej nižšie.

Tab. 3. 1

	Profesionálna filmová kritika	Fanúšikovská filmová kritika
Vizuálna stránka	Áno	Áno
Žánrové očakávania	Áno	Nie
Historický kontext	Áno	Nie
Naratívna výstavba deja	Áno	Áno, no nie v takej miere ako v prípade profesionálnych kritikov
Réžia, scenár	Áno	Nie
Hudobná zložka	Výber kritik sa nezaoberal hudobnou zložkou filmu.	Áno, fanúšik oceňoval návrat melódií a motívov z pôvodnej franšízy
Vzťah filmu k predlohe	Neovplyvňuje hodnotenie - vnímanie toho, či filmy obstoja ako samostatné jednotky	Ovplyvňuje hodnotenie vo veľkej miere
Špecifické znaky z predlohy prenesené do filmu	Nie	Áno, fanúšik špecifické znaky vyhľadáva
Zábavný faktor	Nie	Áno

Ako vidíme podľa tabuľky, profesionálna kritika sa naozaj riadi „učebnicovým“ príkladom, ktorý uvádza napr. Thompsonová alebo Chris Fleck. Profesionálny filmový kritici sa skutočne vo svojich textoch zaoberajú prevažne v teoretickej časti uvedenými prvkami—filmy hodnotili na základe žánrových očakávaní a podľa technickej stránky. Taktiež bola vnímaná mizanscéna (a celková vizuálna stránka filmu), naratívna výstavba deja, režijná práca, scenár, kamera,

celková filmová post-produkcia, strih a špeciálne efekty. V prípade *Final Fantasy* filmov si kritici najviac všimli práve vizuálnu stránku a špeciálne efekty, ktoré hodnotili pozitívne a naratívnu skladbu na základe žánrových konvencií, ktorý naopak bol hodnotený negatívne, zmätene, ba nazývaný ako preplnený s „kliše“. V prípade každej hodnotenej zložky bolo uvedené, z akého dôvodu na ňu kritik nazerá negatívne alebo pozitívne z hľadiska filmového. Ďalším z faktorov, ktoré vnímala kritika bol i historický kontext, predovšetkým v prípade *The Spirits Within*, keďže sa jednalo o animačný prelom v kinematografii. Len malé množstvo kritikov sa vyjadrovalo i k predlohám, filmy hodnotili ako samostatné médiá. Profesionálne hodnotenia filmov sú tak vo veľkej miere negatívne. Podľa kritikov filmy nedokážu fungovať ako samostatné jednotky, jednotlivé zložky nie sú dotiahnuté do dokonalosti.

Divácka kritika fanúšika si naopak, tak ako bolo predpokladané, kládla veľký dôraz na svoj celkový dojem z filmu a vyhľadávala v ňom špecifické znaky z predlohy (napr.: i v prípade hudobnej zložky). V prípade, že fanúšik nebol dostatočne spokojný so zážitkom, ktorý mal z filmu, alebo podľa neho film nedosahoval pôvodnej kvality videohry / neodkazoval sa dostatočne k pôvodnému zdroju, kritika bola negatívna (tieto znaky si človek mohol všimnúť prevažne pri skúmaní kritik k filmu *The Spirits Within*, kedy sa väčšina fanúšikov k nemu postavila negatívne práve z tohto uvedeného dôvodu) – i v tomto prípade sa nám ukazuje jasný kontrast medzi fanúšikovskou a profesionálnou kritikou. Pokiaľ však film naplnil očakávania, ktoré pramenili z hier, priniesol určitý pocit spokojnosti - fanúšikovská kritika bola ladená pozitívne. Môžeme teda tvrdiť, že fanúšik sa riadi pocitovo, emocionálne a tak dobré hodnotenia môžu vyplývať i z čisto napr.: nostalgickej stránky alebo z toho, že ho film niečím zaujal a bavil. Fanúšik – hodnotiteľ, si nevšima historický kontext, za ktorého film vznikol, ani sa príliš nevenuje žánrovým očakávaniam. Len v malých percentách recenzií pri všetkých troch filmoch sa fanúšik venoval naratívnej výstavbe deja. V prípade ak sa jej venoval, nekomentoval ju do hĺbky, no povrchne, jednou vetou.

Spoločnými znakmi, ktoré si všimajú i profesionáli, i fanúšikovia, pri ich filmových hodnoteniach je v prípade týchto filmov vizuálna stránka filmu a choreografie. Profesionálny kritik ju hodnotí z technickej stránky - jej prepracovanosť a detaily, originalitu, prevedenie a pod. Na základe týchto zložiek

vynáša svoj celkový súd.

Fanúšik hodnotí už od počiatku celkový dojem, ktorý na ňom vizuálna stránka filmu zanechala. Jednoducho, či sa mu páčila, pôsobila naňho dobre alebo nepáčila. Na základe kritik môžeme dokonca predpokladať, že dostatočným faktorom pre pozitívne hodnotenie vizuálnej stránky je pre neho prvotný pocit ohromenia, ktoré tieto filmy vďaka foto-realistickej animácii poskytujú. Čo sa týka vizuálnej stránky postáv, mnoho fanúšikov uvítalo návrat ich obľúbencov (v prípade filmu *Advent Children*) v krajšom a detailnom grafickom prevedení.

Okrem rozdielov uvedených vyššie, môžeme zaznamenávať i rozdiely v písanej forme textu. Tie uvádzam prehľadne v nasledujúcej tabuľke.

**Tab. 3. 2**

	Profesionálna filmová kritika	Fanúšikovská filmová kritika
Odborný jazyk	Prevažuje	Nie, prevažuje ne odborný jazyk a slang
Využitie filmových odborných termínov	Áno	Nie
Dĺžka textu	Dlhšie texty (uviedenie filmu, kritika jednotlivých zložiek, ...)	Väčšinou krátke texty, neustálená forma

Pri profesionálnych filmových kritikách prevažuje formálna jazyková forma, text je rozdelený na úvod (v úvode prichádza k predstaveniu filmu, oboznámenie s režisérom, podmienkami za akých snímka vznikala a pod.), jadro (kritika jednotlivých filmových zložiek, poprípade so zameraním na jednu určitú zložku) a záver (zhrnutie). Taktiež sú v týchto kritikách využívané odborné filmové termíny. Podľa môjho osobného názoru, v prípade profesionálnych filmových sa kritik snaží i isté objektívne vyjadrenie k filmu.

Naopak, filmové kritiky od fanúšikov nemajú určitú ucelenú formu a sú čisto subjektívneho rázu. Medzi skúmanými recenziami sa našli recenzie dlhého charakteru, no i kritiky – pokiaľ vôbec v prípade týchto textov môžeme hovoriť o takom názve- zložené z jednej, či dvoch viet (ako napr.: „Som fanúšik *Final Fantasy* a film sa mi páčil, pretože pokračoval tam, kde hra skončila.“ Alebo „Najlepší videoherný film v histórii.“), v ktorých nie sú vždy uvedené všetky špecifiká toho, čo fanúšika konkrétne zaujalo. I na týchto prípadoch je vidieť, že pre

diváka je podstatný celkový dojem. Väčšina fanúšikovských recenzií je písaná veľmi neformálnym jazykom, v niektorých prípadoch dokonca hraničiacich s vulgaritou mierenou voči profesionálnym kritikom. Nevyužívajú filmové odborné termíny, časté sú slangové frázy a pod.

### 3.5 Final Fantasy film ako kult

V predchádzajúcej časti sme uviedli, že pôvodný fanúšikovia sa k *Final Fantasy* filmom stavajú pozitívne, konkrétne v prípade *Final Fantasy VII: Advent Children* a *Kingsglaive: Final Fantasy XV*. Dokonca do takej miery, že v prípade oboch týchto filmov sme medzi recenziami mohli nájsť také, ktoré obviňovali profesionálnu kritiku z nekompetentnosti pri hodnoteniach. Taktiež v nie málo kritikách sa uvádzalo, že sa jedná podľa fanúšikov o jedni z najlepších videoherných filmov. Naopak, film *Final Fantasy: The Spirits Within* fanúšikovia pôvodnej série odmietajú, vo väčšine prípadov z dôvodu, že nemá s pôvodnými hrami takmer nič spoločné.

Na základe týchto recenzií môžem predpokladať, že toto publikum je veľmi oddané predovšetkým zdrojovému materiálu – a pokiaľ prenesenie na filmové plátna. Môžeme teda nazývať *Final Fantasy* filmy kultovými?

Podľa Iana Haigha z BBC News Magazine definícia kultového filmu nie je úplne jednoznačná. Môže byť predpokladané, že sa jedná o akýkoľvek film, ktorý má určitých nasledovateľov. Vo väčšine prípadov však nehovoríme o filmoch, ktoré sú blockbustermi alebo súčasťou mainstream kultúry, ale o snímkach s malou diváckou základňou, ktorá je zložená z oddaných fanúšikov. Títo sa k filmom správajú priam s absolútnou blahosklonnou náklonnosťou.

Kultový film nemusí byť uznávaný profesionálnymi kritikmi, vo väčšine prípadov je to práve naopak a filmy sú známe pre svoju „horšiu“ kvalitu. Fanúšikovia kultového filmu sú veľmi aktívnou skupinou, snažiac sa ukázať svoju adoráciu podobne ako v prípade fandomu: tvorbou fan materiálu, cosplayom (prezliekanie sa/tvorba kostýmu obľúbených hrdinov).<sup>70</sup>

Ako je vidieť, mnoho zo znakov, ktoré určujú film za kultový, majú i *Advent Children* alebo *Kingsglaive*. Tieto filmy spadajú v rámci profesionálnej kritiky k priemerným alebo dokonca kvalitatívne podpriemerným a negatívne

---

<sup>70</sup>HAIGH, Ian. What makes a cult film?. *BBC News* [online]. [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/8640334.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8640334.stm)

hodnoteným filmom. Ako oddaných nasledovateľov môžeme považovať už spomínaných divákov filmov, ktorý sú i fanúšikmi pôvodnej série. Jedná sa o malú skupinku, ktorá je vymedzená ich obľubou špecifických znakov videohernej série, ktoré sa objavujú i vo filmoch. Dokonca môžeme predpokladať na základe hodnotení, že fakt, že oba filmy sú rozšírením hry vnímajú pozitívne.

Taktiež existuje množstvo fanúšikovskej tvorby, ktorá zobrazuje postavy z týchto filmov a ktorá každodenne pribúda na rôznych sociálnych platformách.

V prípade filmu *Final Fantasy: The Spirits Within* sa domnievam, že o statuse kultu nemôžeme hovoriť. Film prepadol rovnako u profesionálnej kritiky, tak i u divákov / fanúšikov a nie je mu venovaná väčšia pozornosť ani od jedných hodnotiacich. Dovolím si tvrdiť, že pôvodná fanbáza *Final Fantasy* ho dokonca odmieta a často nebýva zaradený v odporúčaníach fanúšikov, alebo je úplne ignorovaný, práve z dôvodu, že – ako som už spomínala – sú oddaný zdrojovému materiálu a jeho špecifickým znakom, ktoré tento film, ako na základe hodnotení môžeme zistiť, neoplýva. Dovolím si teda tvrdiť, že tento film teda nespĺňa požiadavky, ktoré by ho v rámci *Final Fantasy* filmov mohli označiť ako kultový.

## ZÁVER

Táto bakalárska práca sa zaoberala komparáciou profesionálnych a fanúšikovských filmových kritik filmov *Final Fantasy*. Ako metodologický prístup bola vybraná kvalitatívna analýza dokumentov, na základe ktorej som zodpovedala vopred určené tri otázky a snažili sa potvrdiť, či vyvrátiť hypotézy, ktoré sme určili.

Pri prvej otázke „Môžeme na danú problematiku nazerať v kontexte len svetovom, alebo aj konkrétne česko-slovenskom?“ prišlo k potvrdeniu oboch vopred určených hypotéz. Na problematiku sa dalo nazerať v kontexte svetovom, keďže bolo prístupných dostatok materiálov vo forme profesionálnych ale i fanúšikovských kritik. Naopak, v zúženom výbere kritik – konkrétne v československom kontexte, nebolo prístupných pre výskum dostatok materiálov, ktoré by zaručili presnosť výsledkov. Dodala som, že je pravdepodobné, že profesionálnych kritik nebolo dostatočné množstvo i kvôli faktu, že filmy boli v Čechách a na Slovensku produkované ako čisto fanúšikovská záležitosť.

Pri druhej otázke, „Ktoré prvky v praxi vnímajú pri písaní kritiky na adaptáciu profesionáli, a ktoré fanúšikovia pôvodného diela?“ sa mi taktiež podarilo potvrdiť hypotézy a doplniť ich.

Na základe analýz a jej výsledkov môžem tvrdiť, že sa z veľkej časti pri výskume potvrdilo akademické stanovisko teoretikov uvádzaných v teoretickej časti tejto práce, ako napr.: Christian Flecka, Huw Walmsley-Evansa, či Lis Thompsonovej. Vnímanie filmu fanúšikom a vnímanie filmu profesionálom sa v praxi približuje teoretickému predpokladu - a to pri kritikách u všetkých troch filmoch, i napriek tomu, že *Final Fantasy* filmy majú rozdielne funkcie v rámci franšízy –*The Spirits Within* je samostatný film nenadväzujúci na žiaden z predchádzajúcich dielov, *Advent Children* je priamym pokračovaním k populárnej hre z 90. rokov a *Kingsglaive* má úlohu *prequelu*, ktorý mal prilákať potencionálnych kupujúcich.

Profesionálny filmový kritici na film nahliadajú ako na zloženie niekoľkých faktorov – filmových zložiek ako hudba, scenár, strih, naratívna štruktúra, vizuálna stránka. Konkrétne v prípade *Final Fantasy* filmov sa kritici venujú vizuálnej stránke pravdepodobne najviac – myslím si, že je to práve kvôli hyper-realistickej animácii, ktorou filmy výrazne vynikajú. Taktiež si všímajú i historický kontext, za

ktorého filmy vznikol (predovšetkým v prípade *Final Fantasy: The Spirits Within*) a to podľa môjho názoru v prípade, ak sa jedná o určitý dôležitý filmový míľnik (v prípade *The Spirits Within* sa jedná o prvý foto-realistický snímok na svete). Filmy vnímajú i skrz žánrové očakávania. Naopak, vo väčšine prípadov ich nezaujíma postoj k pôvodnej franšíze a stavajú sa k filmom tejto série ako samostatným jednotkám a snažia sa o isté objektívne ohodnotenie filmu na základe poznatkov z filmovej teórie.

Fanúšikovia, naopak, film vnímajú viac emocionálne, neriešia jednotlivé zložky, filmy berú skôr ako nadväzujúce nesamostatné časti a skúmajú, či rozširujú pôvodné diela, majú nejaké z jeho špecifických znakov, ako sa správa ich obľúbená postava a pod. Domnievam sa, že v prípade série *Final Fantasy* je tento štýl hodnotenia ešte umocnený tým, že sa jedná o naozaj dlhodobo fungujúcu multimedialnú franšízu. Z pocitu celkovej satisfakcie sa následne odvodí ich hodnotenie. Jedná sa o subjektívnejšie hodnotenie ako v prípade profesionálnej kritiky.

Tieto dva odlišné prístupy môžu podľa môjho názoru viesť k tomu, že medzi hodnoteniami odborníkov a fanúšikov môžu nastať až priepastné rozdiely. Myslím si, že na základe výsledkov tejto komparácie môže nastať niekoľko možností:

- Film je síce hodnotený dobre kritikmi na základe jeho spracovania ale zle hodnotený fanúšikovskou skupinou z dôvodu, že nezachoval špecifické znaky pôvodného diela.
- Film je negatívne hodnotený na základe jeho spracovania profesionálnou kritikou. Naopak fanúšikmi je vo väčšine hodnotený dobre z dôvodu, že zachováva špecifické znaky pôvodného diela, rozširuje franšízu. (Prípady filmov *Final Fantasy VII: Advent Children* a *Kingsglaive: Final Fantasy XV*.)
- Film je hodnotený negatívne profesionálnou kritikou na základe jeho spracovania a taktiež je hodnotený negatívne i fanúšikovskou kritikou z dôvodu nezachovávanía pôvodných špecifických znakov. (Prípady filmu *Final Fantasy: The Spirits Within*)
- Film je hodnotený pozitívne profesionálnymi kritikmi z dôvodu dobrého spracovania a aj fanúšikmi, pretože zachováva špecifické znaky pôvodného materiálu.

Osobne sa domnievam, že nadobudnuté poznatky môžeme interpretovať nielen v rámci *Final Fantasy* filmov, no v rámci diskurzu profesionálna kritika – fanúšikovská kritika celkovo i v prípade filmových sérií založených na menších franšízach.

Tretia otázka týkajúca sa kultu a jej hypotéza bola potvrdená čiastočne a čiastočne vyvrátená. Z hľadiska profesionálnej kritiky nie je žiaden z týchto filmov kultový, skôr naopak, zapadajú pre nich tieto filmy do priemernej kategórie, až podpriemernej. Domnievam sa, že medzi fanúšikmi o filme ako kulte môžem hovoriť len v prípade neskorších filmov - *Final Fantasy VII: Advent Children* a *Kingsglaive: Final Fantasy XV*. Fanúšikovia ich vítajú nadšene, sú pre nich plnohodnotnými súčasťami série, ktoré rozširujú hlavný dej videohier. Fanúšik oceňuje ich špecifické znaky, ktoré preberajú z pôvodných videohier, návrat charakterov a pod. Naopak, o filme ako kulte nemôžeme hovoriť v prípade filmu *Final Fantasy : The Spirits Within* – fanúšikovia sa k nemu stavajú negatívne, z dôvodu, že film má len málo kvalít a znakov pôvodnej hernej série. Myslím si, že práve z tohto dôvodu si film nebol schopný vytvoriť vernú fanbázu ani medzi skalnými fanúšikmi série *Final Fantasy*, ktorý mu dokonca neprikladajú žiadnu hodnotu ani v rámci franšízy a skôr ho odmietajú. Osobne sa domnievam, že práve kvôli negatívne ohlasu a úplnému prepadu v prípade oboch hodnotiacich strán boli produkčne ďalšie dva filmy orientované takmer výhradne na fanúšikovské publikum.

Tento výskum prináša zobrazenie znakov, ktoré profesionálna kritika a kritika fanúšikovská vníma v praxi pri hodnotení filmov. Hlavný prínos tejto práce vidím vo vyobrazení reálnych, nie len teoretických prvkov, ktoré si obe strany všímajú na základe analýzy recenzií, ktoré boli k filmom dostupné. Osobne si myslím, že tieto poznatky by sa dali využiť ďalej pri skúmaní filmovej recepcie v rámci osôb fanúšika a filmového kritika a dopadu týchto názorov na popularitu alebo prípadne produkciu filmov - adaptácií štúdiami.

## **Zoznam tabuliek**

Tab. 3. 1.....	33
Tab. 3. 2.....	35

## Zoznam použitých prameňov a literatúry

### Pramene

#### Profesionálna filmová kritika:

EBERT, Roger. Final Fantasy: The Spirits Within Movie Review (2001). *Rogerebert.com* [online]. [cit. 2018-14-11]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/reviews/final-fantasy-the-spirits-within-2001>

EBERT, Roger. Final Fantasy: The Spirits Within Movie Review (2001). *Rogerebert.com* [online]. [cit. 2018-14-11]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/reviews/final-fantasy-the-spirits-within-2001>

SCHWARZBAUM, Lisa. Final Fantasy: The Spirits Within. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://ew.com/article/2001/07/12/final-fantasy-spirits-within-2/>

BRADSHAW, Peter. Final Fantasy: The Spirits Within. *The Guardian* [online]. [cit. 2014-11-14]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/03/culture.reviews1>

FRENCH, Philip. Final Fantasy: The Spirits Within. *The Guardian* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/05/features.review>

BRAYTON, Tim. Final Fantasy: The Spirits Within: Just remember the Uncanny Valley. *Alternate Ending* [online]. [cit. 2018-11-14]. Dostupné z: <https://www.alternateending.com/2015/04/just-remember-the-uncanny-valley.html>

CORNELIUS, David. Final Fantasy 7: Advent Children. *EFilmCritic.com* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <http://www.efilmcritic.com/review.php?movie=14321&reviewer=392>

Článok obnovený z internetového archívu. [cit. 2009-11-28]. Pôvodný zdroj: PLATH, James. Final Fantasy VII: Advent Children. *Movie Metropolis* [online]. [2009-06-07]. Dostupné z: <http://www.dvdtown.com/reviews/blu-ray-final-fantasy-vii-advent-children/7041>

Článok obnovený z internetového archívu. [cit. 2018-12-28]. Pôvodný zdroj: CHEN, Jeffrey. Capsules for 2006: Page 1. *Window to the movies* [online]. [cit. 2006-04-25]. Dostupné z:

<http://www.windowtothemovies.com/af2006.html#ff7adventchildren>

FELPERIN, Leslie. FINAL FANTASY VII : ADVENT CHILDREN (2005). *Variety* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://variety.com/2005/film/reviews/final-fantasy-vii-advent-children-1200523592/>

VANDEUREN, Jean-François. FINAL FANTASY VII : ADVENT CHILDREN (2005). *Panorama* [online]. [cit. 2018-11-28]. Dostupné z: <http://www.panorama-cinema.com/html/critiques/finalfantasy7.htm>

HOLUB, Christian. 'Kingsglaive: Final Fantasy XV': EW review. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://ew.com/article/2016/08/18/kingsglaive-final-fantasy-xv-ew-review/>

CATSOULIS, Jeannette. Review: 'Kingsglaive: Final Fantasy XV,' Where the Bad Guys Sport Silly Hats. *The New York Times* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/08/19/movies/review-kingsglaive-final-fantasy-xv-where-the-bad-guys-sport-silly-hats.html>

ANDERSEN, Soren. 'Kingsglaive: Final Fantasy XV': Chaos reigns in this kingdom. *The Seattle Times* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://www.seattletimes.com/entertainment/movies/kingsglaive-final-fantasy-xv-chaos-reigns-in-this-kingdom/>

BARKER, Andrew. Film Review: 'Kingsglaive: Final Fantasy XV': This glorified video game trailer combines eye-popping visuals with an eye-crossing story. *Variety* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/film/reviews/film-review-kingsglaive-final-fantasy-xv-movie-1201839391/>

DOUGLAS, Edward. Film Review: Kingslaive: Final Fantasy XV. *Film Journal International* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <http://www.filmjournal.com/reviews/film-review-kingslaive-final-fantasy-xv>

SULLIVAN, Meghan. KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV REVIEW. *IGN* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z:

<https://www.ign.com/articles/2016/08/18/kingsglaive-final-fantasy-xv-review>

WEBSTER, Andrew. The Final Fantasy XV movie is a confusing, beautiful mess. *The Verge* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z:

<https://www.theverge.com/2016/8/29/12665318/kingsglaive-final-fantasy-15-movie-review>

RICCIO, Aaron. Kingsglaive: Final Fantasy XV. *Slant Magazine* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z: <https://www.slantmagazine.com/film/review/kingsglaive-final-fantasy-xv>

#### **Fanúšikovská filmová kritika:**

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN REVIEWS: Audience. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z:

[https://www.rottentomatoes.com/m/final\\_fantasy\\_the\\_spirits\\_within/reviews/?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/final_fantasy_the_spirits_within/reviews/?type=user)

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN REVIEWS: Audience. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2018-12-28]. Dostupné z:

[https://www.rottentomatoes.com/m/final\\_fantasy\\_vii\\_advent\\_children/reviews/?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/final_fantasy_vii_advent_children/reviews/?type=user)

KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV REVIEWS: Audience. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z:

[https://www.rottentomatoes.com/m/kingsglaive\\_final\\_fantasy\\_xv\\_2016/reviews/?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/kingsglaive_final_fantasy_xv_2016/reviews/?type=user)

KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV : User Reviews. *Metacritics* [online]. [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/kingsglaive-final-fantasy-xv/user-reviews>

#### **Ostatné**

„Final Fantasy VII: Advent Children“, Final Fantasy VII: Advent Children (DVD) (japonský jazyk), Japonsko. Square Enix. 20.02.2007. Citované dňa 09.03.2019

## Literatúra

WALMSLEY-EVANS, Huw. *Film criticism as a cultural institution*. New York: Routledge, 2018. ISBN 978-1138186583.

FLECK, Christian a Andreas HESS. *Knowledge for whom?: public sociology in the making*. Burlington, VT: Ashgate, [2014].

LEWIS, Lisa A., ed. *The adoring audience: fan culture and popular media*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07820-2..

Conclusion: Prospects for Fan Studies.” *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, by Nicolle Lamerichs, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2018.

NØRGAARD KRISTENSEN, Nete a Unni FORM. *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media*. Routledge, 2018. ISBN 978-1-31-530803-6.

NØRGAARD KRISTENSEN, Nete a Unni FORM. *Cultural Journalism and Cultural Critique in the Media*. Routledge, 2018. ISBN 978-1-31-530803-6.

Park, Jane. "Final Fantasy: The Spirits Within. A Case Study." *MEDIA IN TRANSACTION CONFERENCE*. Vol. 2. 1999.

ENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

BATTAGLIA, James. *Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age*. Brockport, 2010. Senior Honors Theses. The College at Brockport. Dostupné na internete: <https://digitalcommons.brockport.edu/honors/32/>

COLLAZO, Matt. *How Movie Critics and Moviegoers View Films Differently*. The Artifice [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://the-artifice.com/movie-critics-and-moviegoers-view-films-differently/>

DIETZ, Jason. *WHEN FILM CRITICS AND MOVIE FANS DISAGREE*. Metacritics [online]. 10.8.2011 [cit. 2019-03-03]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/feature/movie-critics-vs-users>

FUJITANI, Ryan. *20 YEARS LATER, RUSH HOUR IS STILL A BUDDY-COP GEM: IN 1998, JACKIE CHAN AND CHRIS TUCKER TEAMED UP FOR AN*

ACTION-COMEDY THAT WOULD STAND THE TEST OF TIME... AND HELP LAUNCH A CERTAIN MOVIE REVIEW WEBSITE. [online]. 18. september 2018 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/20-years-later-rush-hour-is-still-a-buddy-cop-gem/>

PALLOTA, Frank. Fandango acquires review site Rotten Tomatoes, Flixster [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://money.cnn.com/2016/02/17/media/fandango-rotten-tomatoes-flixster/index.html>

What's the Tomatometer®? Rotten Tomatoes [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/about#whatisthetomatometer>

The 14th Annual Golden Tomato Awards. Rotten Tomatoes [online]. [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/guides/golden-tomato-awards-2012/>

About Metacritics [online]. [cit. 2019-08-03]. Dostupné z webových archívov: <https://web.archive.org/web/20150918235934/http://www.metacritic.com/about-metacritic>

How We Create the Metascore Magic [online]. [cit. 2019-08-03]. Dostupné z webových archívov: <https://web.archive.org/web/20150928225241/http://www.metacritic.com/about-metascores>

TORIYAMA, Akira. IGN PRESENTS THE HISTORY OF FINAL FANTASY. IGN [online]. 2009 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2009/06/18/ign-presents-the-history-of-final-fantasy>

LINDER, Brian. SQUARE PICTURES SHUTS DOWN. IGN [online]. 2001 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2001/10/04/square-pictures-shuts-down>

BISHOP, Rollin. A Brief History of 'Final Fantasy' Films. Inverse [online]. August 22, 2016 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.inverse.com/article/19974-final-fantasy-spirits-within-kingsglave-advent-children>

RAY CORRIEA, Alexa. 15 New Things We Learned from Final Fantasy 15's Director [online]. Marec 30, 2016 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/15-new-things-we-learned-from-final-fantasy-15s-di/1100-6436138/>

公開日時. 『FFXV』のプロジェクトについて田畑端氏と野末武志氏を直撃！「もう一度、『FF』が勝つ姿を見せたい」【ダイジェスト版】 (v japonskom jazyku, pomoc s prekladom: Bc. Danica Náprstková), *Famitsu*. [online]. Marec 31. 2016 [cit. 2019-03-10]. <https://web.archive.org/web/20160331061146/http://www.famitsu.com/matome/ff15/interview01.html>

HAIGH, Ian. What makes a cult film?. BBC News [online]. [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/8640334.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8640334.stm)

**NÁZOV:**

Komparácia profesionálnych a fanúšikovských filmových kritik filmov zo série Final Fantasy

**AUTOR:**

Nikola Horníková

**KATEDRA:**

Katedra divadelných a filmových štúdií

**VEDÚCI PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D

**ABSTRAKT:**

Témou bakalárskej práce je komparácia ne odborných fanúšikovských a odborných profesionálnych kritických recenzií k trom filmom zo série *Final Fantasy – The Spirits Within, Final Fantasy VII: Advent Children* a *Kingsglaive: Final Fantasy XV*- v kontexte svetovom a Česko-Slovenskom.

Cieľom tejto práce je zodpovedanie na vopred stanovené hypotézy ako napr.: Aké sú rozdiely medzi vnímaním filmu odborným publikom a fanúšikovským? Môžeme vraviť o týchto filmoch ako „kulte“ pre fanúšika? Je vôbec možné porovnať názory na tieto filmy i na poli česko-slovenskom?

Práca sa zaoberá okruhmi: ako vnímajú tieto filmy odborní kritici, ako fanúšikovia; aké sú hlavné rozdiely vo vnímaní filmov medzi týmito dvoma pohľadmi v praxi. Taktiež sa snaží posúdiť, či filmy založené na dlho fungujúcej sérii sú pre pôvodných fanúšikov kultovými.

Metodológia práce je odvodená z postupov kvalitatívnej analýzy dokumentov Jana Hendla.

**KLÚČOVÉ SLOVÁ:**

Kvalitatívna analýza, komparácia, profesionálna filmová kritika, fanúšikovská filmová kritika, Final Fantasy

**TITLE:**

The comparison of professional and fan film criticism of Final Fantasy series movies

**AUTHOR:**

Nikola Horníková

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D

**ABSTRACT:**

The subject of this bachelor thesis is comparison of fan film critics and professional film criticism on the example of three Final Fantasy movies – *Final Fantasy - The Spirits Within*, *Final Fantasy VII: Advent Children* and *Kingsglaive: Final Fantasy XV* – in worldwide and Czechoslovak context.

The main goal of this work is answering to established hypothesis such as: which are the differences between the views of fan audience and professional audience? Can we speak about these movies as “cult” for fans of the series? Is it possible to explore the situation of these movies worldwide and also in Czechoslovak context?

This thesis is focused on the portrayal of fan and professional views on movies and on portrayal of main differences between their understanding of movie in practical field. It also explores possibility of the movie that is based on popular long running series being a “cult” movie for a fan.

The methodology of the work is derived from the process of Jan Hendl’s qualitative analysis of documents.

**KEYWORDS:**

Qualitative analysis, comparison, professional film criticism, fan film criticism, Final Fantasy