

# **Městská fantasy**

**Problematika žánru v prostoru současné AV tvorby**

BcA. Jan Hubáček

---

Diplomová práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jan HUBÁČEK**  
Osobní číslo: **K09375**  
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Režie a scenáristika**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Problematika žánru městské fantasy v prostoru současné AV tvorby**

**2. Praktická část:**  
**Romance rytířské doby, délka minimálně 20 min., režie – vedoucí práce: prof. Stanislav Párnický, ArtD.**

### Zásady pro vypracování:

#### 1. Teoretická část:

**Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.**

**Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-ROM. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.**

**Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.**

#### 2. Praktická část:

**Výstupní dílo předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD-video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište). Dále předejte 2 ks technického scénáře v kroužkové vazbě, 1 ks CD s technickým scénářem a dialogovou listinou (vše řádně popište).**

**Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.**

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**Vladimir Jakovlevič Propp – Morfologie pohádky a jiné studie**

**Vladimir Jakovlevič Propp – Historické kořeny magických příběhů**

**James Monaco – Jak číst film**

**Kirstin Thomsonová, David Bordwell – Dějiny filmu**

Vedoucí diplomové práce:

**prof. Stanislav Párnický, ArtD.**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce:

**31. ledna 2011**

Termín odevzdání diplomové práce:

**16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*Janíková*  
děkanka



*Šviráková*  
Ing. Eva Šviráková, Ph.D.

ředitelka ústavu

# PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 9. 2. 2019 .....

Jan Hubáček .....  
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se zaměřuje na problematiku žánru městské fantasy v prostoru současné audiovizuální tvorby. Vývojem a definicí fantasy se zabývali dva polští spisovatelé. Stanisław Lem odvozoval fantasy od pohádky, Andrzej Sapkowski odkazoval k anglosaské mytologii. Jako rozhodující prvky městské fantasy byly určeny antiverismus, město, mytologický archetyp a schéma funkcí kouzelné pohádky Vladimira J. Proppa, s ohledem na nenulový součet a determinismus narušený stochastikou náhody. Na základě těchto předpokladů zkoumáme filmy *Noční hlídka* a *Jak utopit Dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách*. V závěru se autor zamýšlí nad příčinami absence filmů městské fantasy v české kinematografii a sdílí vlastní zkušenosti s tvorbou tohoto žánru.

Klíčová slova: film, městská fantasy, město, žánr

## **ABSTRACT**

This diploma thesis is focused on the issue of urban fantasy genre in contemporary audiovisual production. Two Polish authors were dealing with the evolution and definition of fantasy. Stanisław Lem deduced fantasy from a fairy tales, Andrzej Sapkowski referred to Anglo-Saxon mythology. As the decisive elements of urban fantasy genre were defined antiverism, town and city, mythological archetype and the scheme of functions of magical fairy tale from Vladimir J. Propp, with the respect to the non-zero summation and determinism disrupted by coincidence. Based on these preconditions are examined films *Night watch* and *How to drown Dr. Mráček or The end of watermen in Bohemia*. In conclusion the author ponders upon the causes of absence of urban fantasy films in Czech cinematography and shares his personal experience with the production of this genre.

Keywords: film, urban fantasy, city, genre

Děkuji vedoucímu diplomové práce Stanislavu Párnickému za jeho osobní čas a konstruktivní připomínky. Rovněž bych chtěl poděkovat Jaroslavu Rásochovi, Nataše von Kopp a Shimonu Shemtovovi za podnětné debaty nad tématem, Zdeňce Kujové za konzultace a korekce, rodičům Věře Hubáčkové a Janu Hubáčkovi za podporu, a v neposlední řadě bratrovi Tomáši Hubáčkovi, který mě již od útlého věku zásobil knihami Neila Gaimana, jemuž bych chtěl tímto rovněž poděkovat.

Prohlašuji, že jsem na teoretické části diplomové práce pracoval samostatně a citace jsem zřetelně označil. Odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 DEFINICE ŽÁNRU MĚSTSKÁ FANTASY</b> .....	<b>11</b>
1.1    DEFINICE POJMU ŽÁNŘ .....	11
1.2    DEFINICE FANTASY .....	12
1.2.1    Definice pohádky .....	13
1.2.2    Definice fantasy podle Stanislaw Lema .....	17
1.2.3    Definice fantasy podle Andrzej Sapkowskiho.....	19
1.2.4    Lem vs. Sapkowski .....	21
1.3    KATEGORIE FANTASY .....	22
1.4    MĚSTSKÁ FANTASY .....	23
<b>II ANALYTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>28</b>
<b>2 MĚSTSKÁ FANTASY VE FILMU</b> .....	<b>29</b>
2.1    URČENÍ MĚSTSKÉ FANTASY .....	29
2.2    ROZBOR ZAHRANIČNÍHO FILMU .....	31
2.3    NÁVRHY DALŠÍCH FILMŮ.....	34
2.4    ROZBOR ČESKÉHO FILMU .....	35
2.5    MĚSTSKÁ FANTASY V ČESKÉ REPUBLICE .....	38
<b>3 OSOBNÍ ZKUŠENOST AUTORA</b> .....	<b>40</b>
3.1    LITERÁRNÍ PŘEDLOHA .....	40
3.2    PŘEVOD DO FILMOVÉHO SCÉNÁŘE .....	41
3.3    REALIZACE.....	42
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>44</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH PRAMENŮ</b> .....	<b>45</b>
<b>SEZNAM ZNIŇOVANÝCH FILMŮ:</b> .....	<b>48</b>

## ÚVOD

*„Fantazírování je přirozenou tendencí v psychickém vývoji člověka. Fantazírování neuráží rozum, neškodí mu, nezamlžuje pravdu a nekálí touhu po poznání. Naopak, čím živější a pronikavější rozum je, tím krásnější fantazie je schopen tvořit.“*

J. R. R. Tolkien

Tato slova britského autora a dnes již klasika světové literatury, jsou reakcí a kritikou vůči všem, kteří úmyslně či neúmyslně utlačují a ubíjejí lidskou kreativitu. Fantazírování přitom nepatří pouze do světa dětí. Podobně pošetilé by bylo myslet si, že pohádky nemohou starší generace ničím oslovit. Fantazie je vždy prvním krokem, bez kterého se nemůže dostavit žádná invence ani pokrok. Přesto existovalo v lidských dějinách nespočet systémů a režimů, zahleděných do své vlastní domělé úplnosti a dokonalosti, které se snažily veškerou tvorbu sešněrovat přesně vymezenými hranicemi a cokoliv, co se odvážilo je překročit nebo obejít, tvrdě cenzurovaly a potlačovaly.

Dnes máme to štěstí, že v naší zemi zažíváme relativní mír, demokracii a svobodu. Přesto jsou nejryzejší formy fantazírování a kreativity často přehlíženy nebo zesměšňovány. Po několik dekad byl i žánr městské fantasy řazen mezi brakovou literaturu. V posledních letech se s novou vlnou autorů konečně částečně rehabilituje a stává se uznávaným pojmem. Témata z literatury obecně prosakují do dalších médií. Není žádným překvapením, že videoherní průmysl rychle pochopil atraktivitu prostředí městské fantasy a úspěšně profituje na celých sériích her s touto tematikou. V průmyslu filmovém je však situace dosti odlišná. Vznikají-li tyto filmy v zahraničí spíše sporadicky, česká produkce městské fantasy i žánrových filmů obecně se téměř



nekoná. Kde hledat důvod tohoto stavu? Jde o neustále propíraný nedostatek financí na kvalitní žánrovou tvorbu? Chybí snad v českých luzích i divácká poptávka? Nedostává se tvůrcům vědomostí nebo zkušeností na to, aby se ctí zvládli takovou výzvu?

Osobně cítím, že nastupující generace českých filmařů, nezatížena komplexy minulosti, bude následovat světový vývoj kinematografie a rozevře u nás nůžky pestrosti žánrů co nejvíce. Pro motivy, které by v rámci nových žánrů mohli představit, však není třeba chodit daleko. Prostor střední Evropy nabízí nepřeborné množství inspirace.

Tato práce tak může sloužit jako vodítko pro tvůrce, kteří by se žánrem městské fantasy chtěli zabývat. Rád bych touto cestou nabídnul své závěry z výzkumu evoluce a archetypu fantasy, a několik zkušeností z vlastní tvorby.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 DEFINICE ŽÁNRU MĚSTSKÁ FANTASY

## 1.1 Definice pojmu žánr

Chceme-li rozebrat, co pojem fantasy znamená, ujasněme si nejprve, co chápeme pod slovem žánr. Po bližším zkoumání totiž zjistíme, že definice toho pojmu zdaleka není ustálená a nad jeho významem se vedou odborné debaty. Na VI. česlo-slovenské filmologické konferenci konané v Olomouci v roce 2002, jejíž hlavním tématem byl Žánr ve filmu, například Josef Šlerka uvedl: „Z tématu tohoto symposia a z množství přihlášených příspěvků a jejich různorodosti by se dalo usuzovat, že je s definováním pojmu žánr nějaký problém. Úmyslně říkám: problém s definováním pojmu, nikoli s jeho používáním.“<sup>1</sup> V závěru svého příspěvku pak naznačuje smířlivé východisko a žánrové zařazení označuje jednoduše jako pouhou míru rozpoznání opakování podobností určující příslušnost díla k nějakému konkrétnímu žánru.<sup>2</sup> Dovolím si neúčastnit se této debaty a pro účel své práce využiji obecné vymezení dostupné na stránkách internetové encyklopedie Wikipedie. Pojem žánr vychází z francouzského slova genre, v překladu druh či rod. Žánr je zde definován jako rozdělení konkrétních forem umění podle kritérií relevantních dané formě (např. filmový žánr, hudební žánr nebo literární žánr). Ve všech odvětvích umění jsou však žánry neurčité kategorie bez pevných hranic a jsou určeny především zažitými konvencemi. Mnoho děl pak jde napříč několika žánry a používá a kombinuje tyto konvence.<sup>3</sup> Podíváme-li se podrobněji na heslo filmový žánr, dostaneme se vysvětlení, že se takto rozdělují filmy, které mají společné znaky

---

<sup>1</sup> ŠLERKA, Josef. Žánr jako řečová hra. In PTÁČKOVÁ, Brigita. Žánr ve filmu. první. Praha : Národní filmový archiv, 2004. s. 179.

<sup>2</sup> Tamtéž.

<sup>3</sup> Žánr - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-08]. Žánr. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Žánr>>

z hlediska námětu, zápletky, zpracovávaného tématu, kompozice a některých dalších typických prvků a propriet.<sup>4</sup> Tento popis nám v tuto chvíli stačí.

Nyní se v sousloví „žánr městská fantasy“ posuneme dále. Výraz městská je relativně bezproblémový a významově konkrétní. Zaměříme se na slovo fantasy. Je nasnadě, že definice tohoto pojmu bude pro zmiňovaný žánr klíčová.

## 1.2 Definice fantasy

V případě pojmu fantasy se do jisté míry opakuje debata kolem slova žánr. Problémem není však pouze definice. I samotné používání slova fantasy je velmi často nesprávné. Je proto na místě věnovat jeho rozkrytí zvýšenou pozornost.

Mimo jiných se podstaty fantasy ve svých pracích snažili dobrat dva dnes již klasičtí autoři fantasy a sci-fi literatury. Shodou okolností jsou oba polské národnosti. Stanislaw Lem ve své práci *Fantastika a futurologie* definuje fantasy pomocí pohádky.<sup>5</sup> Naproti tomu Andrzej Sapkowski oponuje ve své úvaze *V Šedých horách zlato není* a klíč k fantasy vidí v anglosaské mytologii.<sup>6</sup> Oba pohledy můžou být do jisté míry správné, oba se mohou dokonce prolínat. Při podrobnějším zkoumání však narazíme na fakt, že stojí na velmi rozdílných základech. Podívejme se teď na oba tyto pohledy zevrubněji.

Lem navrhuje tuto definici: fantasy je pohádkou, jejíž osud není determinován. Jde tedy o příběh, ve kterém determinaci osudu porušuje stochastika náhody. Zároveň tvrdí, že fantasy je s pohádkou v zásadním rozporu,

---

<sup>4</sup> Filmový žánr - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-14]. Filmový žánr. Dostupné z WWW: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmový\\_žánr](http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmový_žánr)

<sup>5</sup> LEM, Stanisław . *Fantastyka i futurologia*. Wydawnictwo Literackie : Wydawnictwo Literackie, 2003. 1008 s.

<sup>6</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. *V Šedých horách zlato není*. Ikarie. 1994, 6, s. 43-46.

neboť fantasy, na rozdíl od pohádky, je hrou s nenulovým součtem. Na druhou stranu je zde ale zásadní shoda ve vztahu ke skutečnosti. Říká, že fantasy se od pohádky neliší, protože jsou obě stejně antiveristické ve vztahu ke skutečnosti.<sup>7</sup> K rozklíčování výše zmíněných tvrzení nám z velké části pomůže slovník cizích slov (v kapitole 1.2.2 Definice fantasy podle Stanislawo Lema). Pátrat po podstatě výrazu pohádka nicméně budeme jinde.

### 1.2.1 Definice pohádky

Jakkoli se může zdát, že české slovo pohádka zní povědomě a málokdo by za ním hledal nějakou záludnost, obecně vžitá představa o pohádkách může být zavádějící. Široká veřejnost pohádku obvykle chápe jako kratší epickou fiktivní prózu, jejíž součástí zpravidla bývají nadpřirozené bytosti a jevy. Příběh odráží odvěký boj dobra se zlem a v drtivé většině případů dospěje ke šťastnému konci.

Jednou z osobností, které se pohádkám věnovali nejpodrobněji, je ruský lingvista a folklórní badatel Vladimir Jakovlevič Propp. Snažil se vycházet z dostupných studií svých předchůdců. Jeho precizně vybudovaný metodologický přístup však záhy dřívější modely vyvrátil. Alespoň v základním příznaku se shodoval s Vissarionem Grigorievičem Belinskim, ruským literárním kritikem, estetikem, revolučním demokratem. Tento příznak pohádky spočívá v tom, že vypravěč ani posluchač nevěří, že to, o čem se vypráví, se skutečně stalo. Na první pohled se může zdát, že to není příznak podstatný, protože neurčuje charakter pohádky jako takové. Může se dokonce zdát, že tu nejde o vlastnost pohádky, ale jejích posluchačů. Záleží na nich, zda věří,

---

<sup>7</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. Ikarie. 1994, 6, s. 43-46.

nebo nevěří. Pravdou nicméně zůstává podstatný fakt, že pohádka je založena na záměrném výmyslu, a to není ani druhořadý ani náhodný příznak. Do značné míry určuje veškerou poetiku pohádky. Z formálně logického hlediska je tento příznak stanoven správně, poněvadž všechny ostatní druhy lidové prózy (pověst, bylina, lidové vyprávění) jsou založeny na snaze podat zprávu o realitě, respektive alespoň jádro příběhu vychází z reálií. Lid věří ve skutečnost toho, o čem se v nich vypráví.<sup>8</sup> Belinského příznak je zvláště důležitý, pokud si vybavíme Sapkovského pojetí, tedy kořeny fantasy v mýtech a legendách.

Po velmi podrobném studiu celkem sta vybraných kouzelných pohádek<sup>9</sup> Propp definoval celkem 31 funkcí, které se postupně vyskytují v každé pohádce. Pojmem funkce označuje akci jednajících osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje. Všem funkcím důsledně přiřadil značky, podle potřeby ještě doplněny indexem. Na základě takto definovaného systému již nebyl problém sestavit jedinečné a určující schéma pro každou ze sta kouzelných pohádek, nápadně připomínající rovnice o velkém počtu neznámých. Srovnáváním těchto schémat navzájem pak dospěl k závěrům, které lze stručně formulovat takto:<sup>10</sup>

1. Stálými, stabilními prvky pohádek jsou funkce jednajících osob, nezávisle na tom, kdo a jak je plní. Tyto funkce tvoří základní součásti pohádky.
2. Počet funkcí, které jsou kouzelné pohádce vlastní, je omezený.
3. Posloupnost funkcí je vždy totožná.
4. Všechny kouzelné pohádky co do své stavby náleží k jednomu typu.

---

<sup>8</sup> PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. druhé. Jinočany : H & H, 2008. 343 s.

<sup>9</sup> Výraz kouzelná pohádka je spíše pracovním pojmem pro potřeby Proppovy morfologické studie a její přesná definice je natolik složitá, že dalece přesahuje rámec této práce. Pro naše účely můžeme pojmy pohádka a kouzelná pohádka zaměňovat.

Z těchto a dalších závěrů budeme později vycházet při posuzování konkrétních děl městské fantasy. Proto si dovolím uvést i zkrácený výčet všech funkcí kouzelné pohádky, které Propp vymezil a to samozřejmě v pořadí, v jaké je diktuje sama pohádka. Všechny funkce mají řadu podskupin, které mají podobný vztah jako druhy k rodu. Slouží víceméně jako příklady, jejich výčet nicméně není a ani nemá být vyčerpávající.

První funkci, ať je jakákoliv, vždy předchází ještě tzv. výchozí situace, která nás uvede do děje a prostředí, například vyjmenuje členy rodiny, nebo představí budoucího hrdina. Poté následují tyto funkce:

- I. ODLOUČENÍ – Jeden ze členů rodiny opouští domov.
- II. ZÁKAZ – Hrdinovi je něco zakázáno.
- III. PORUŠENÍ – Zákaz je porušen.
- IV. VYZVÍDÁNÍ – Škúdce se snaží vyzvídat.
- V. VYZRAZENÍ – Škúdce dostává informaci o své oběti.
- VI. ÚSKOK – Škúdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku.
- VII. POMAHAČSTVÍ – Oběť podlehne úskoku a tím bezděčně pomáhá nepříteli.
- VIII. ŠKŮDCOVSTVÍ – Škúdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu (tato zvláště obsáhlá funkce uvádí celkem 19 dalších podskupin a navíc variantu).
- VIII.-a NEDOSTATEK – Jednomu ze členů rodiny se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít.
- IX. PROSTŘEDNICTVÍ, SPOJOVACÍ MOMENT – Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn.
- X. ZAČÍNÁJÍCÍ PROTIKACE – Hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní vysloví svůj souhlas.

---

<sup>10</sup> PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. druhé. Jinočany : H & H, 2008. 343 s.

- XI. OCHOD – Hrdina opouští domov.
- XII. PRVNÍ FUNKCE DÁRCE – Hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka.
- XIII. REAKCE HRDINY – Hrdina reaguje na činy budoucího dárce.
- XIV. VYBAVENÍ, ZÍSKÁNÍ KOUZELNÉHO PROSTŘEDKU – Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek.
- XV. PROSTOROVÉ PŘEMÍSTĚNÍ MEZI DVĚMA ŘÍŠEMI, VYKONÁNÍ CESTY – Hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání.
- XVI. BOJ – Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje.
- XVII. OZNAČENÍ – Hrdina je označen.
- XVIII. VÍTĚZSTVÍ – Škůdce je poražen.
- XIX. LIKVIDACE NEŠTĚSTÍ NEBO NEDOSTATKU – Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány.
- XX. NÁVRAT – Hrdina se vrací.
- XXI. PRONÁSLEDOVÁNÍ – Hrdina je pronásledován.
- XXII. ZÁCHRANA – Hrdina se zachraňuje před pronásledováním.
- XXIII. NEPOZNANÝ PŘÍCHOD – Nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země.
- XXIV. NEOPRÁVNĚNÉ NÁROKY – Nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky.
- XXV. TĚŽKÝ ÚKOL – Hrdinovi je uložen těžký úkol.
- XXVI. SPLNĚNÍ – Úkol je splněn.
- XXVII. POZNÁNÍ – Hrdina je poznán.
- XXVIII. ODHALENÍ – Nepraví hrdina nebo škůdce je odhalen.
- XXIX. TRANSFIGURACE – Hrdina dostává nové vzezření.
- XXX. TREST – Škůdce je potrestán.
- XXXI. SVATBA – Hrdina se žení a nastupuje na carský trůn.

Tímto je tedy výčet funkcí uzavřen. Propp připouští, že existují ojedinělé případy akcí hrdinů, které nelze přiřadit k žádné z uvedených funkcí. Většinou se jedná o prvky přenesené z jiných forem (anekdota, aj.). Počet 31 funkcí



je při představě nekonečné imaginace a invence lidské mysli relativně omezený. Propp srovnával pouze ruské pohádky, uvádí nicméně, že jeho závěry s překvapivou přesností odpovídají velké části dějových linií pohádek z celého světa. Upozorňuje rovněž na fakt, s jakou logickou a uměleckou nevyhnutelností vyplývá jedna funkce z druhé, navzájem se nevylučují a všechny náleží k jedné ose. Pohádkové schéma Vladimira Jakovleviče Proppa posléze využijeme při srovnání syžetů a variant fantasy.

### 1.2.2 Definice fantasy podle Stanislaw Lema

Nyní se můžeme vrátit k pojmům antiverismus, determinace osudu, stochastika náhody a nenulový součet.

Antiverismus vyjadřuje negaci slova verismus (italský umělecký směr přelomu 19. a 20. století usilující o pravdivé vyjádření skutečnosti)<sup>11</sup>. Chápejme tedy antiverismus jako označení pro něco neskutečného, nadpřirozeného, myslí ani vědou nevysvětlitelného. Determinace (vymezení, určení pojmu; stanovení vývojového směru; vztah mezi určujícím a určovaným)<sup>12</sup> osudu odkazuje na Proppovo logické a nevyhnutelné vyplývání jedné funkce z druhé. Stochastika (náhodný, nevypočitatelný, někdy též opozitum ke slovu determinace)<sup>13</sup> náhody vyjadřuje naopak porušování tohoto principu. Význam nulového součtu předložíme vzápětí při uvedení konkrétních příkladů společně s dalšími zmíněnými atributy.

---

<sup>11</sup> Slovník cizích slov online [online]. 2011 [cit. 2011-09-07]. Slovník cizích slov. Dostupné z WWW: <www.slovník-cizich-slov.cz>

<sup>12</sup> Tamtéž.

<sup>13</sup> ABZ.cz: slovník cizích slov - on-line hledání [online]. 2011 [cit. 2011-09-07]. SLABZ.cz: slovník cizích slov - on-line hledání . Dostupné z WWW: <slovník-cizich-slov.abz.cz>

Zopakujme si definici podle Stanislawo Lema. Fantasy můžeme označit za pohádku, ve které je determinace osudu narušena stochastikou náhody. Zároveň se fantasy od pohádky odlišuje nenulovým součtem, nicméně jsou totožné ve vztahu ke skutečnosti, protože jsou antiveristické.

V pohádce i ve fantasy může Popelka přijet na ples v tykvi, tažené rodinkou myší. Tato situace je nepochybně antiveristická. Determinace pohádky si žádá, aby se princ, který bál pořádku, do Popelky na první pohled zamiloval. Nulový součet bude následně znamenat, že poté, co budou potrestány zkažené sestry a ďábelská macecha, se vezmou a budou šťastně žít na věky.

Ve fantasy se do hry naopak připlete stochastika náhody. Může způsobit, že princ lásku například jen předstírá, aby Popelku vylákal do temné komnaty, kde ji sprostě zneužije a posléze nechá vyvést ze zámku pod pohrůžkou nebetýčné ostudy. Popelka si to nicméně nenechá líbit, na nějakou dobu se ukryje v temném hvozdě. Zde sestaví družinu zdánlivě nesourodých charakterů, s jejíž pomocí prince potrestá a sesadí. Mezitím vyplyne na povrch, že skutečný nárok na korunu má Popelka a princ byl pouhou loutkou, ovládanou zlým černokněžníkem.

Vraťme se ještě k antiverismu, tedy nejcharakterističtějšímu z rysů fantasy. Můžeme se znovu podívat na příběh o Popelce, ještě před jejím příjezdem však vstoupíme do plesového sálu. Máme tu tedy zámek, komnatu, prince, šlechtu, paní v atlasových šatech a s korunkami, lokaje v livrejích a svícny. Všechno je velmi skutečné. Když zaslechneme ještě rozhovor dvorního rádce s hosty, jak debatují nad posledním papežskou encyklikou, verismus bude dokonalý. Najednou se ale objeví vědma, kočár z tykve a do něj zapřažené polní myši, tedy naprostý antiverismus. Stále by se dala nicméně nalézt cesta k vysvětlení. Děj by se mohl odehrávat ve vzdálené galaxii na planetě, kde myši běžně kočáry tahají. Vědma by mohla být například astronaut NASA, popřípadě převlečený kapitán lodi Enterprise. Případně by se děj mohl odehrávat

na postapokalyptické Zemi, kde se po seriích atomových válek vyvinuly myši-mutanti, ale lidstvo se vrátilo evolučně zpět do středověku na hrady a zámky. Takový příběh by byl přece vážný, vědecky vysvětlitelný a tedy veristický.<sup>14</sup>

Zde vidíme i rozdíl mezi fantasy a sci-fi, tedy žánry, které jsou často zaměňovány. Science fiction (v překladu vědecká fikce) je umělecký směr, vymezený výskytem spekulativních technologií a přírodních jevů anebo dosud neznámých forem života. Děj sci-fi je často zasazen do vesmíru, budoucnosti či alternativní historie.<sup>15</sup> Přístup ke skutečnosti ve sci-fi a ve fantasy je tedy diametrálně rozdílný, přímo opačný. Na tomto místě si dovoluji nesouhlasit s názorem Andrzeje Sapkowského, který říká, že vzhledem k antiverismu není fantasy o nic lepší ani horší než sci-fi.<sup>16</sup> Vždyť právě na základě vztahu ke skutečnosti se formují všechny další roviny syžetů, jako jsou postavy a jejich motivace, prostředí, časové určení, včetně zmiňovaných funkcí Vladimira Proppa a jejich sousledností.

### 1.2.3 Definice fantasy podle Andrzeje Sapkowského

Nehledě na rozdílný přístup k hodnotám, které určuje verismus či antiverismus nabízí Andrzej Sapkowski jiný pohled na genezi žánru fantasy. Tvrdí, že je nebyvale málo klasických děl tohoto žánru, které využívají pohádkový motiv, programují se k jeho symbolice a postmodernisticky interpretují vyznění. Svou tezi staví na zjištění, že anglosasové, kteří ve fantasy dominují a kteří podle něj tento žánr stvořili, recyklují vhodnější materiál, než

---

<sup>14</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. V šedých horách zlato není. Ikarie. 1994, 6, s. 43-46.

<sup>15</sup> Science fiction - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-08]. Science fiction. Dostupné z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Science\\_fiction](http://cs.wikipedia.org/wiki/Science_fiction)>

jsou pohádky. Nabízí keltskou mytologii, legendu o králi Artušovi, irské či bretonské balady. Pohádku v této souvislosti nazývá infantilní a primitivní.<sup>17</sup> Zcela opomíjí široké spektrum autorských pohádek nebo fakt, že pohádka je zřídka určena jen pro dětského čtenáře, respektive diváka.

To nicméně nepopírá jeho výklad o mytologickém pozadí fantasy. Jako archetyp všech fantasy děl určuje legendu o králi Artušovi a rytířích Kulatého stolu. Každá fantasy pak podle něj kopíruje následující rámec. Máme dvě království (země, impéria), jedno je zemí dobra, druhé naopak. Je zde dobrý král, obraný o trůn a dědictví, jež se snaží získat zpět, čemuž se protíví síly zla a chaosu. Dobrého krále podporuje dobrá magie a dobrý čaroděj, stejně jako kolem svého spravedlivého panovníka shromážděná chrabrá družina. Ke konečnému vítězství nad silami temnot je však nezbytný zázračný artefakt, magický předmět nebývalé síly. Tento předmět má v moci dobra a pořádku integrační a mírotvorný vliv, v rukou zla je destruktivní silou. Magický artefakt je tedy třeba najít a zmocnit se ho dříve, než padne do spárů věčného nepřítele.<sup>18</sup> Odkazuje tedy na shrnutý rámec knihy *Artušova smrt*<sup>19</sup>, poprvé vydané v roce 1485. Uvedený rámec mu připadá relativně málo pohádkový, ale zato kvazi-historický. V Anglii dodnes probíhá respektovaný vědecký výzkum a vykopávky v okolí Winchesteru, kde se mohl nacházet hrad Kamelot, král Artuš je snad pohřben v Glastonbury (podle jiných zase v Chorvatsku<sup>20</sup>), a Avalon možná na Bardsey Island v severním Walesu.

---

<sup>16</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. *Ikarie*. 1994, 6, s. 43-46.

<sup>17</sup> Tamtéž.

<sup>18</sup> Tamtéž.

<sup>19</sup> MALORY, Thomas. *Artušova smrt*. Praha : Aurora, 1997. 484 s.

<sup>20</sup> Hrob krále Artuše je prý v Chorvatsku - [www.lidovky.cz](http://www.lidovky.cz) [online]. 2010 [cit. 2011-09-08]. Hrob krále Artuše je prý v Chorvatsku. Dostupné z WWW: <[http://www.lidovky.cz/tiskni.asp?r=ln\\_noviny&c=A090604\\_000061\\_ln\\_noviny\\_sko](http://www.lidovky.cz/tiskni.asp?r=ln_noviny&c=A090604_000061_ln_noviny_sko)>

Nemusíme ani dělat příliš velké ústupky, abychom Artušovu smrt „napasovali“ na Pána Prstenů<sup>21</sup>, od J. R. R. Tolkien, anglického spisovatele, filologa a univerzitní profesora, jednoho z nestorů fantasy. Zjednodušeně lze přirovnat Artuše k Aragornovi, Anduril je Excalibur, Prsten je Grál, Frodo je Galahad, Merlin Gandalf a Sauron spojením Morgany LaFay a divokých Sasů poražených u Mount Badon (na Polích Pellenoru). Podobnost není jen takto povrchní, odráží se i v hlubší vrstvě obou děl a samozřejmě základním kánonu – leitmotivu boje mezi dobrem a zlem.

Sapkowski tedy říká, že stejně jako se legenda o králi Artuši stala vzorem pro Tolkiena, stal se Tolkien vzorem pro všechny pozdější autory fantasy. Jejich tvorba tedy následuje výše zpodobněné schéma.

#### 1.2.4 Lem vs. Sapkowski

Srovnajme tedy dva výklady pojmu fantasy. Lem definuje pomocí pohádky, Sapkowski naproti tomu dává rovnítko mezi fantasy a mytologií. Liší se tyto přístupy vůbec?

Mýty jsou nepochybně hrou s nenulovým součtem. Zdaleka ne všechny činy jsou kompenzovány skutky podstatou opačnými, často právě z důvodu porušení determinismu stochastikou. Zároveň obsahuje přehršel nadpřirozených bytostí a jevů, je tedy rovněž antiverstická.

Lze tedy dojít k závěru, že při porovnání stěžejních tezí Stanisława Lema a Andrzeje Sapkowského dojdeme nikoli k rozporu, nýbrž ke shodě. Pro definici fantasy tedy můžeme využít obou přístupů, aniž bychom měli obavy, že se dopustíme omylu.

---

<sup>21</sup> TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů I. – Společenstvo prstenu. Praha : Mladá Fronta, 2001. 379 s.

### 1.3 Kategorie fantasy

Fantasy žánr ušel značný kus cesty od svých počátků z per J. R. R. Tolkiena a Roberta E. Howarda (autor známého *Conana*, který poprvé spatřil světlo světa v roce 1932, tedy 5 let před Tolkienovým *Hobitem*). Ačkoli nekonečné řady dalších autorů téměř slepě kopírovali jejich příběhový archetyp, rozvětvili žánr do několika ucelených „podžánrů“, které dnes tvoří svébytné skupiny. Jejich hranice se však často smívají a lze dospět k víceru druhům rozdělení. Andrzej Sapkowski opět přispěl do diskuze vlastním dělením, pro naše účely by však mohlo být zavádějící. Uvedeme tedy kategorie v podobě, která se vyskytuje nejčastěji:

#### 1. Historická fantasy

se vyznačuje menšími prvky magie a fantastických prvků, svět, ve kterém se příběh odehrává má povětšinou blízko skutečnému středověku a starověku a lze zde nalézt reference na skutečné historické události a osoby. Časté jsou motivy převzaté z artušovské romance (T. H. White – *Meč v kameni*).

#### 2. Hrdinská fantasy

nebo také vysoká fantasy se zaměřuje na hrdiny „klasického“ typu (známého i z legend). Bývá založena na dobře propracovaném světě, jehož mytologii sama tvoří. Typickým představitelem takového světa je Středozemě J. R. R. Tolkiena.

#### 3. Meč a magie

často označuje i fantasy obecně, ale v užším smyslu se jedná o díla, která kladou důraz na meč, tedy na fyzické nebezpečí a akci. Na rozdíl od vysoké fantasy jde jejím hrdinům více o vlastní prospěch než o abstraktní dobro. Typickým představitelem je barbar Conan Robert E. Howarda. Podskupinou **Meč a sandály** různí kritici označují díla, která se buď odehrávají v nejstarších dobách na planetě Zemi, nebo je rozšiřují na veškerá díla, kde se vůbec

nevyskytuje magie. Hlavně v oblasti filmu je to pejorativní označení pro snímky s nevalným scénářem, špatným herectvím a chabou produkcí.

#### **4. Temná fantasy**

je na hranici s hororem. Extrémním představitelem je H. P. Lovecraft, lze sem zařadit ale i upírské příběhy. Samotný žánr hororu však do fantasy nepatří.

#### **5. Vědecká fantasy**

zahrnuje díla, která používají sci-fi i fantasy prvky. Nejčastěji se odehrávají ve vesmíru s kosmickými loděmi či řadou dalších vynálezů a zároveň obsahují magii jako důležitou součást světa. Typickým představitelem je filmová sága *Hvězdné války*.

#### **6. Městská fantasy**

je kategorií, kterou se zabývá tato práce. Rozebereme ji podrobněji v následující kapitole.

### **1.4 Městská fantasy**

Co vlastně rozumíme pod pojmem město? Charakteristickým souborem znaků, který je odlišuje od volné krajiny a především od vesnice (tedy míst, kde se mýtu odnepaměti daří dobře), město definuje vysoká hustota osídlení, kompaktnost a koncentrace zástavby, typická demografická, sociální a profesní struktura obyvatel (obvykle nepracují v zemědělství, ale naopak v obchodu, průmyslu, službách) a poskytování správních, vzdělávacích, obchodních a kulturních funkcí pro širší okolí. Pro město je také specifický městský způsob života, který je na rozdíl od venkovského více neosobní, anonymní a účelový. Obyvatelům měst klesá počet osobních vztahů a sociálních kontaktů, naopak roste počet profesionálních vztahů a fyzických kontaktů. Ve městech se také

proto koncentrují sociálně patologické jevy jako zločinnost, prostituce, závislosti nebo rozpady manželství.<sup>22</sup>

V rámci výše uvedeného vymezení kategorií fantasy se k našemu pojmu vztahuje tento popis: Městská fantasy se na rozdíl od klasické fantasy zpravidla odehrává v reálném městském prostředí a v současnosti. Jde o poměrně nedávný směr, který se začal rozvíjet hlavně v 80. letech 20. století. Typickým příkladem je román *Nikdykde* autora Neila Gaimana, v české literatuře pak například *Nepohádka* Vladimíra Renčina. Sapkowski charakterizuje podtitulem „Elfové v Central parku“ a mluví o propojení klasických fantasy motivů a města, moderní civilizace. K tomuto typu přidává tzv. MMS (Magic Meets Software), ve kterém je magie propojená s počítači (např. „merlinovská“ řada *Amber* Rogera Zelaznyho)<sup>23</sup>.

Městská fantasy se postupně oddělila od starších skupin fantasy. Neměla by se proto zaměňovat s magickým realismem, což je literární směr, ve kterém se prolíná reálná skutečnost s iluzivními prvky (zejména sny a halucinace). Magický realismus se objevil již ve 20. letech 20. století. Nejčastěji je pak zmiňován v souvislosti s boomem tohoto žánru v Jižní Americe v druhé polovině dvacátého století, především s knihou *Sto roků samoty* od Gabriela Garcíi Márqueze.

Můžeme vyjmenovat společné prvky s městskou fantasy:

- Obsahuje magické a mytické prvky (pověsti), vliv folklóru.
- Tyto prvky působí přirozeně, ale nejsou vysvětleny.
- Protagonisté je často přijímají a nehledají v nich logiku.
- Někdy dochází k zrcadlení minulosti a přítomnosti, astrální a fyzické roviny nebo jednotlivých postav.

---

<sup>22</sup> Město - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-10]. Město. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Město>>

<sup>23</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. Subžánry subžánrů. *Ikarie*. 2001, 12, s. 41-46.



- Může se odehrávat nebo vzniknout v místech míšení kultur.

Naproti tomu najdeme v magickém realismu řadu nepřehlédnutelných jevů, které jsou městské fantasy cizí:

- Zakřivení plynutí času do smyčky nebo jeho úplné vynechání. Může docházet k opakování minulosti v přítomnosti a prolínání dvou (a více) časových rovin.
- Dochází k obrácení příčiny a následku, například postava trpí před vypuknutím tragédie.
- Zobrazuje události z různých úhlů pohledu, např. z pozice věřícího a nevěřícího nebo kolonizovaného a kolonizujícího.

Hlavně stavbou příběhu je ale magický realismus od městské fantasy značně vzdálen. Nenese stopy ani pohádky ani mytických legend.

Vznik městské fantasy souvisí nepochybně s jistým vyčerpáním starších kategorií fantasy a rovněž vyspělostí autorů i čtenářů. Potřeba unikat z reálného světa do fiktivních, nikdy neexistujících zemí či alternativních historických epoch se vytratila možná i proto, že neustálým recyklováním témat se tyto světy přestali tvářit tak jedinečně a nedosažitelně. Antiveristická a tajuplná krajina se vyjímalala na všech přebalech fantasy knih i plakátech jejich filmových přepisů. Ztratila část své mystičnosti a přitažlivosti, trochu vyčpěla a zevšedněla. Často nadbytečné ilustrace paperbackových přebalů, úzce související také s ojedinělou schopností fantasy autorů chrlit o svých hrdínech a královstvích nekonečné ságy, se začaly promítat i do vnímání žánru širší veřejností. Žánr fantasy dostal nálepku braku se všemi adjektivy, které z tohoto označení vyplývají. Jako reakci na neutuchající kritiku zveřejnil Terry Brooks (jeden z nejpłodnějších autorů fantasy současnosti) na svých oficiálních stránkách následující názor: *„Lidé, kteří na fantasy literaturu pohlížejí jako na podřadnou nebo infantilní, jsou většinou lidmi, kteří ji nechtou nebo jí nerozumí. Rád bych jim vzkázal, že dobrá fantasy je sociálním komentářem s dobrou zápletkou - Tolkien, C. S. Lewis,*

*příběhy ze země Oz a mnoho dalších. Jistě, příběhy se odehrávají v imaginativních světech. Tyto světy nicméně odráží náš vlastní a říkají nám o nás samotných fakta, která je nutné vyslovit a porozumět jim. Rovněž bych je chtěl upozornit, aby si všimli, jak často používají jiné formy literatury fantazii za základní princip svých vlastních příběhů. Fantasy přesahuje svou vlastní formu v širším rozsahu než jakýkoliv jiný literární styl.*<sup>24</sup>

Stojí jistě za zmínku, že Tolkienovi se v jeho rodné Anglii popularita zprvu obloukem vyhýbala. Obrovský úspěch a s ním nástup fantasy mánie vznikly až v USA vzdor autorovi i jeho agentu, kteří nesouhlasili s levným brožovaným vydáním. Lze tedy směle tvrdit, že k rozkvětu fantasy došlo díky vydavatelskému pirátství.<sup>25</sup>

Jako nevyhnutelným důsledkem zmíněného vývoje se stalo, že fantazie, a mystika začaly hledat nová prostředí, která by opředla svými tajemstvími. Aby se vymezily vůči nikdy neexistujícím světům, znovu našly místa principiálně opačná, vrátily se ke všednodennosti a uniformnosti měst, že kterých Howardi a Tolkienenové původně utíkali, a nabourali tu nejbližší realitu, která fantazii zdánlivě vůbec nepřeje. Nepřehlédnutelným důsledkem však je, že na bázi kontrastu s nejtvrdější suchou realitou vyniká podstata fantasy ještě lépe. A naopak se ukazuje, že města nemusí být vlastně zase tak neplodná a při špetce snahy se nadpřirozeno vynořuje i z míst, kde by je nikdo nehledal. Recipient už nemusí podstupovat složitou a šroubovanou cestu mimo realitu, všechno podstatné se může odehrát v jeho sousedství, stačí snad jen vykouknout z okna, vyjít na ulici a často není třeba ani tohle.

---

<sup>24</sup> Chimera's Chimeras: "Fantasy is a Waste of Time." Sounds Familier? Does to me! [online]. 2010 [cit. 2011-09-10]. Chimera's Chimeras. Dostupné z WWW: <http://chimeraschimeras.blogspot.com/2010/06/fantasy-yes-please.html>, vlastní překlad

<sup>25</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. Ikarie. 1994, 6, s. 43-46.

Žánr se etabloval, dostal se do širšího povědomí, což mělo za následek i odvahu nových autorů, aby se vydali touto cestou. Dnes již vychází desítky kvalitní literárních či komiksových titulů městské fantasy. Autoři jako Neil Gaiman se stali celebritami. Situace na poli kinematografie je však kupodivu odlišná.

## **II. ANALYTICKÁ ČÁST**

## 2 MĚSTSKÁ FANTASY VE FILMU

Drtivá většina filmů vzniká přepisem literárních děl. Dalo by se možná najít analogii mezi kvantitou určitého žánru v literatuře a počtem jeho zpracování na stříbrném plátně. Jisté však je, že v případě městské fantasy takovýto boom zdaleka nenastal. Přitom finanční náročnost, tak často skloňovaný kámen úrazu zmiňovaný prakticky pokaždé, když publikum vyjádří hlad po fantasy žánru, se případu městské fantasy toliko nedotýká. Není třeba vytvářet fantaskní světy a „vzdušné zámky“, tisícíhlavé armády komparsistů a kilometry kašmíru na výpravné kostýmy. Kulisy i rekvizity se naopak často nachází v těch nezapomenutějších koutech jakéhokoli města. Pravda, antiveristický prvek je třeba většinou ještě přidat, ale v dnešní době se cena výroby vizuálních efektů natolik redukovala, že ani v tomto případě nebude její dopad na rozpočet rozhodující. Navíc je důležité si všimnout, že městská fantasy i ve své literární poloze, je co do expresivity a „bombastičnosti“ nadpřirozených jevů, velmi úsporná.

### 2.1 Určení městské fantasy

Kdokoliv by mohl namítat, že se mýlíme, že do kategorie městská fantasy bychom naopak mohli zařadit značnou část současné hollywoodské produkce. Vždyť antiverismus se v prostředí města vyskytuje poslední dobou opravdu hojně. Zapomíná se však právě na další znaky fantasy, které nesmíme opomíjet. Znovu je tedy shrneme:

- Antiverismus, tedy neskutečnost. Tato neskutečnost nesmí být vysvětlitelná, tedy ani snem, ani psychickou či mentální nemocí, ani vědecky, ani technologií byť dosud neznámou, ani například genetickou mutací. Stejně tak neznáme bytosti či artefakty, které

doputovali z jiných planet, galaxií či vesmírů řadíme k žánru sci-fi, nikoliv fantasy.

- Stěžejní část příběhu, tedy taková, která obsahuje antiveristické prvky, se odehrává ve městě, nebo v prostředí městu příbuzném. Neakceptujeme tedy příběhy, kde se nadpřirozeno vyskytuje v jiném světě, do kterého se hrdina z města dostane (například skrz starou almaru, tajný portál, obraz na stěně, teleport, tajemný most).
- Syžet následuje Sapkowského mytologický archetyp a Proppovo schématu funkcí kouzelné pohádky, zejména tedy věčný boj dobra se zlem s ohledem na
- Stochastiku náhody porušující determinismus osudu,
- Nenulový součet.

Problém s určováním žánru u soudobé filmové produkce je ten, že celá řada titulů může náležet k více kategoriím, často na první pohled nesourodých. Hranice se poněkud stírají a vznikají nejrůznější kombinace, které si berou z jednotlivých žánrů jen to, co jim vyhovuje. Tento postup nemusí být nutně ke škodě a je nejspíše nevyhnutelnou součástí evoluce filmového média. Tvořit díla žánrově čistá tvůrce jakoby omrzelo. Důvodem může být, že většina žánrů se svým způsobem natolik vyčerpala, že nenabízejí autorům prostor pro originální ztvárnění v čisté podobě.

Když se ovšem pokusíme najít a spočítat filmy vyhovující popisu žánru městské fantasy, troufám si tvrdit, že najdeme jen velmi málo titulů. Musíme si uvědomit, že většina thrillerů, hororů, sci-fi, akčních, dobrodružných, superhrdinských a mystery filmů, které si vypůjčují nadpřirozené prvky, prostě archetypu fantasy neodpovídají. Jsem si vědom, že mé tvrzení může vyvolávat polemiky. Debaty nad konkrétními filmy, jestli ten který patří či nepatří

do kategorie městské fantasy, by mohly být nekonečné. Na základě všech vodítek, která jsme si uvedli, se ale pokusím vybrat a rozebrat konkrétní tituly.

## 2.2 Rozbor zahraničního filmu

Jedním z filmů, který by už na první pohled mohl náležet žánru městské fantasy, je nedávný ruský titul *Noční hlídka*. Vznikl v roce 2004 pod režijním vedením Timura Bekmambetova. Bekmambetov, ve své domovině velmi plodný tvůrce zejména reklam a videoklipů, se do té doby mimo Rusko představil pouze zvrácenou variací na římské zápasy v sukních *Gladiator*. Když sáhl po prvním dílu úspěšné série pěti knih Sergeje Lukyanenka, producenti jej původně plánovali zpracovat jako dvoudílný TV film. Záhy si však uvědomili potenciál materiálu a nasměrovali film do kin, kde se stal jedním z nejúspěšnějších snímků, který se jim bohatě vyplatil. Quentin Tarantino přirovnal *Noční hlídku* ke stejné přelomovému snímku, jakým byla trilogie *Pán prstenů*. I díky tomuto „doporučení“ dostal Bekmambetov příležitost natočit své další dílo *Wanted* jako hollywoodský velkofilm, s obsazením hvězd jako Angeliny Jolie a Morgana Freemana.<sup>26</sup>

Zkusíme příběh *Noční hlídky* shrnout a porovnat ho jak s Lemovými, tak Sapkowského měřítky. Z míry výsledné shody nebo rozporu můžeme vyvodit, nakolik titul odpovídá popisovanému žánru městské fantasy. Doporučuji nahlížet postupně zpět na podrobný seznam funkcí, zejména jejich širší popis (kapitola 1.2.1 Definice pohádky). Děj *Noční hlídky* je poměrně komplikovaný, čtenář si jej může vzdáleně přirovnat k známějšímu filmu *Krotitelé duchů* z roku 1984.

---

<sup>26</sup> Wanted / Wanted (2008) | ČSFD.cz [online]. 2008 [cit. 2011-09-11]. Wanted. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/229743-wanted/>>

Na pozadí úvodní válečné středověké vřavy se dozvídáme o vyvolené kastě lidí, stoupců sil Světla a Tmy, kteří magickou sílu těží z lidské energie. Bezvýsledný boj dvou protikladných stran je zastaven, jelikož je vyrovnaný. Rozhodnutí přinese až za 1000 let Vyvolený, který se přidá k jedné ze stran. Prozatím je ustanovena „hodná“ Noční hlídka, kontrolující aktivity Temna a „zlá“ Denní hlídka, dohlízející na regulérní činnost Světla. Máme zde tedy odvěký souboj mezi dobrem a zlem, tak jak se na správnou pohádku nebo mýtus sluší a patří. Kromě této úvodní sekvence se celý příběh odehrává ve městě, konkrétně v Moskvě dnešních dnů. Hlavní hrdina, Anton Goroděcky, je členem jednotky Noční hlídky, jeho zvláštní schopností je jasnovidectví. Tolik tedy výchozí situace, dále se děj vyvíjí následovně.

Anton přichází o snoubenku [dle Proppa I. Odloučení]. Anton dostává příkaz vystopovat malého chlapce Jegora, který je obětí vábení tajemného hlasu [II. Zákaz – zde Propp uvádí i funkčně totožnou variantu Příkaz]. Anton se vydává do města a snaží se Jegora vystopovat, aby ho zavedl ke zdroji hlasu, v Proppově terminologii ke Škúdcu [III. Porušení – ve variantě splnění příkazu]. Hlas se snaží navádět Jegora pomocí symbolů na ulicích [VI. Úskok]. Chlapec následuje městem symboly a volání a přichází až do doupěte škúdce [VII. Pomahačství]. Anton dorazí do doupěte včas, zachrání Jegora, ale sám je těžce zraněn [VIII. Škúdcovství]. Při léčení Anton popisuje události svému nadřízenému Geserovi a sděluje, že objevil velmi podivný vzdušný vír. Od něj se dozvídá, že se jedná o Vír prokletí, jehož výskyt předznamenává příchod Vyvoleného a poslední bitvu [IX. Prostřednictví, spojovací moment]. Anton se rozhoduje, že musí znovu vyhledat Jegora [X. Začínající protiakce]. Geser se vyptává Antona, kam chce jít, snaží se ho přemluvit, aby neodcházel [XII. První funkce dárce]. Antonova odpověď je zároveň obviněním Gesera i celého nastaveného systému boje mezi Světlem a Tmou [XIII. Reakce hrdiny]. Geser dává Antonovi partnera v podobě kouzelné sovy [XIV. Vybavení, získání kouzelného prostředku]. Anton odchází z chráněného sídla Noční hlídky



[XI. Odchod]. Anton spěchá do domu, kde bydlí Jegor, ale dorazí až po upírce – škůdci. Využívá při tom „Soumrak – paralelní svět“ [XV. Prostorové přemístění mezi dvěma světy, vykonání cesty]. Aby Anton zachránil Jegora, musí sám sebe pořezat, označit a následně zjišťuje, že chlapec je jeho nechtěný a dávno zapomenutý syn [XVII. Označení]. Anton musí syna zase ve spěchu opustit [XX. Návrat]. Zavulon, hlavní škůdce pronásleduje Antona [XIII. Pronásledování]. Anton získává Zavulonův obojek, takže je vůči němu imunní [XII. Záchrana]. Geser posílá Antona zničit Vír prokletí [XXV. Těžký úkol]. Anton získává informaci, na základě které je zničen Vír [XXVI. Splnění]. Ukazuje se, že za vším je Zavulon [XXVIII. Odhalení], který prozrazuje Jegorovi, že Anton ho chtěl před lety nechat zabít. Jegor je Vyvolený, přidává se na stranu Temných a jako „ty zlé“ označuje Antona a Noční hlídku [XXIX. Transfigurace – hrdina dostává nové vzezření]. Anton ještě ušetří Zavulonovi několik ran, svým svědomím je však trestán nejvíc sám [XXX. Trest].

V příběhové linii filmu *Noční hlídka* jsme napočítali celkem 22 z 31 funkcí, které Propp určil pro kouzelné pohádky. Všechny byly uvedeny do příběhu v předepsané posloupnosti, kromě funkce č. XI. Tato výjimka nicméně potvrzuje pravidlo Stanislawo Lema o narušení determinace a posloupnosti stochastikou náhody. V závěru se rovněž dopočítáme k nenulovému součtu. Poslední dvě funkce se hodnotově obrací proti hlavnímu hrdinovi. Dobro v tomto odvěkém souboji rozhodně nevyhrává, spíše naopak.

Děj tohoto filmu ve stručnosti přirovnáme ještě k Sapkowského archetypu. Dvě impéria, dobré a zlé se ve filmu nepochybně vyskytují. Dobrý král (Geser) se brání proti zlému králi, který od začátku škodí (Zavulon). Každý má svou družinu (Noční hlídka, Denní hlídka). Je třeba získat zázračný artefakt, který jednou pro vždy rozhodne bitvu mezi dobrem a zlem (v tomto případě je artefaktem chlapec Jegor, který se má stát Vyvoleným).

Ruský film *Noční hlídka* tedy splňuje všechna kritéria, která jsme si stanovili a můžeme jej označit za městskou fantasy.

### 2.3 Návrhy dalších filmů

Na tomto místě si dovolím předložit stručný seznam filmů, u kterých jsem shledal znaky městské fantasy. Bylo by nicméně třeba podrobit filmy zevrubné analýze, aby bylo možné určit, nakolik se skutečně jedná o filmy žánru městské fantasy či nikoliv. Většina z nich více či méně odporuje alespoň jednomu ze znaků, které jsme si stanovili.

(U vícedílných ság uvádím pouze první díl)

- *Blade* (Blade, USA, 1998) - Režie: Stephen Norrington
- *Casper* (Casper, USA, 1995) - Režie: Brad Silberling
- *Čarodějky z Eastwiku* (Witches of Eastwick, USA, 1987) - Režie: George Miller
- *Čarodějův učeň* (Sorcerer's Apprentice, USA, 2010) - Režie: Jon Turteltaub
- *Harry Potter a Kámen mudrců* (Harry Potter and the Philosopher's Stone, USA / Velká Británie, 2001) - Režie: Chris Columbus
- *Highlander* (Highlander, USA / Velká Británie, 1986) - Režie: Russell Mulcahy
- *Konec světa* (End of Days, USA, 1999) - Režie: Peter Hyams
- *Krotitelé duchů* (Ghostbusters, USA, 1984) - Režie: Ivan Reitman
- *Město ztracených dětí* (Cité des enfants perdus, Francie / Německo / Španělsko, 1995) - Režie: Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro
- *Nebe nad Berlínem* (Himmel über Berlin, Západní Německo / Francie, 1987) - Režie: Wim Wenders
- *Stmívání* (Twilight, USA, 2008) - Režie: Catherine Hardwicke
- *Tak daleko, tak blízko!* (In weiter Ferne, so nah!, Německo, 1993) - Režie: Wim Wenders
- *Vrána* (Crow, USA, 1994) - Režie: Alex Proyas

## 2.4 Rozbor českého filmu

Najít v české kinematografii příklad pro městskou fantasy se ukazuje jako velmi nelehký úkol. Důvody pro tento stav rozebereme v kapitole 2.5 Městská fantasy v České Republice. Jeden z mála autorů, který se nebál užití antiveristických prvků i v moderním prostředí, je Václav Vorlíček. Dodnes patří k nejpłodnějším a nejúspěšnějším českým režisérům. Jeho tvorba se nevyhýbá ani polemizování s utopickými sci-fi tématy. Poprvé výrazněji zaujal české diváky parodií na komiksové seriály *Kdo chce zabít Jessii*. Snímek uspěl i na Mezinárodním festivalu vědecko-fantastických filmů v Terstu v roce 1966. O pět let později zde slavil úspěch i s moderní pohádkou *Dívka na koštěti*. V tomto filmu ještě koexistovaly dva relativně oddělené světy, o 3 roky později se již odvážil zasadit mytologické bytosti vodníků přímo do současné Prahy. Slavná komedie *Jak utopit Dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách*, vznikla v roce 1974, tedy v době, kdy o městské fantasy nebylo příliš slyšet ani v literárních kruzích. Nakolik můžeme film k tomuto žánru řadit, se pokusíme zjistit opět rozborem.

Příběh vypráví o zásadovém bytovém referentovi Jindřichu Mráčkovi a neslavném osudu posledních českých vodníků. Zbylo jich už jen sedm, pan Wassermann, choť Matylda s dcerou Polly a jejich sloužící, Karel, Bertík a Alois s dcerou Janou. Konec českého vodnictva se zdá neodvratný, zejména poté, kdy je Lojzíkovi za obětavost přidělen nový suchý byt s ústředním topením a informací, že jejich krásný vlhký domek na břehu Vltavy bude zbourán.

Nejprve je důležité správně rozpoznat jednající strany, což může být v tomto případě na první pohled zavádějící. „Dobro“, které je poškozováno, nepředstavují vodníci, byť přicházející o střechnu nad hlavou. Za hlavního hrdinu můžeme považovat spíše Janu, její „družinu“ tvoří zbylí sloužící a hlavně její budoucí milý, doktor Jindřich Mráček. Antagonistou zůstává konzervativní vodník Wasserman se svou manželkou, dcerou a zbytkem světového vodnického

aparátu, jehož mafiánské praktiky zahrnují především škůdcovství, topení obyčejných lidí, zisk duší a jejich zpeněžení. Navíc je třeba si povšimnout, že sloužící nejprve figurují na straně škůdce, až poté „zmoudří“ a přejdou ke kladným hrdinům.

Z výchozí situace se mimo jiné dozvídáme, že Jana nemá matku [I. Odloučení]. Pan Wasserman vzápětí prikazuje svým poddaným vyřešit případ s bytovým referentem, popřípadě doktora Mráčka rovnou zneškodnit [II. Zákaz (varianta Příkaz)]. Pan Mráček se přemluvit nenechá a potvrzuje plán demolice objektu [III. Porušení]. Následně se zmíní, že si každé ráno vyjíždí na lodičce [V. Vyzrazení], kterou Karel a Alois následně potápí [VI. Úskok]. Jana, která neví, že topeným je právě doktor Mráček, Jindřicha zachraňuje [VII. Pomahačství] a na prvním pohled se do něj zamiluje. Matyllda ji trestá proměnou v jelito [VIII. Škůdcovství]. Jana si přeje žít s Jindřichem, není jim to však zatím umožněno [VIII-a Nedostatek]. Jana je následně konfrontována se zjištěním, že zachránila právě doktora Mráčka, který odpovídá za demolicí domu [XIX. Prostřednictví, spojovací moment]. Od této chvíle již bojuje pro proti panu Wassermanovi [XVI. Boj]. Jindřich dostává od své matky dávku přeměňovacího séra [XIV. Vybavení, získání kouzelného prostředku]. Vodníci ho stále neustále chtějí utopit [XXI. Pronásledování]. Jindřich jde provést revizi bouraného domu. Zde se potká s panem Wassermanem, který si jej ale zamění s vodníkem, protože se Jindřich právě nechtěně proměnil v kapra [XXIII. Nepoznaný příchod]. Zanedlouho se však Jindřichova pravá totožnost ukáže [XXVII. Poznání]. Podobně se vyjeví, že ne každý, kdo vodníkem byl, jím ještě zůstává [XXVIII. Odhalení]. Jana se pomiluje s Jindřichem a tím se stává obyčejným člověkem [XXIX. Transfigurace]. Nejhuř nakonec dopadá zlomyslný pan Wasserman, zůstává sice vodníkem, ale musí se starat o svou obří manželku [XXXI. Trest]. Zato Jana s Jindřichem se šťastně berou [XXXII. Svatba]. Svým způsobem jsou odměněni i zbývající vodníci tím, že se stávají smrtelnými a můžou si užít pravého života.

Film o českých vodnících je určitě antiveristický a odehrávající se kompletně ve městě. V dalších rovinách srovnávání s žánrem fantasy ale nacházíme mezery. Podařilo se nám určit celkem 18 funkcí. Přiznejme si, že některá přiřazení jsou poněkud „šroubovaná“. Naopak, v příběhu se vyskytuje celá řada akcí jednajících postav, které Proppovými funkcemi pojmenovat nelze. Nenulový součet se nekoná, zlo je potrestáno, příběh končí svatbou. Tento výsledek by mohl naznačovat, že se jedná spíše o pohádku. Determinismu však není stochastikou pouze narušen. Časté komické nehody, nedorozumění a hlavně náhody jsou povýše na jeden z hlavních dějotvorných prvků, neomylně určující směřování příběhu. Po krátkém zamyšlení dojdeme k závěru, že kromě boje dobra a zla tento film neodpovídá ani schématu Andrzeje Sapkowského.

Nejedná se tedy o žánr fantasy, ale spíše o variaci crazy komedie s antiveristickými prvky.

## 2.5 Městská fantasy v České republice

Kde tedy hledat důvody absence městské fantasy v české kinematografii? Při podrobnějším zkoumání zjistíme, že spektrum žánrových filmů obecně je u nás velmi úzké. Přitom člověk je ze své podstaty tvor maximálně zvědavý. Dalo by se říct, že odhalování neznámého bylo motorem pokroku v celé evoluci lidstva. Tato zvědavost bude navíc těžko někdy ukojena, tedy aspoň do doby, než bude zodpovězena základní otázka „Proč jsme tady“. V dnešním přetechnizované společnosti byla tato touha ptát se do značné míry vytěsněna vědeckým vysvětlením téměř všech jevů našeho světa. Transformovala se částečně do tvorby a konzumace nejrozličnějších druhů umění.

Pokud naše touha po tajemství vychází z nedostatku iracionality v našem přísně racionálním světě, je žánr fantasy přímým naplněním této touhy. Je proto nadmíru škoda, že český divák se může nechat unášet pouze fantaziemi jiných národů. Vlastní českou bohatou mytologií, folklórem a inspirující historickou pamětí necháváme ležet ladem bez povšimnutí. Přitom cizinci z celého světa jezdí nejen do naší Prahy právě za magickou atmosférou.

Je zároveň podstatné si uvědomit, že pojem filmové tajemství je často chápán chybně. Nezřídka je zaměňován pouze se základním prvkem filmového vyprávění, které tvoří soustředění otázek a odpovědí. Podrobně rozebírá tajemství v kinematografii Tomáš Hubáček ve své diplomové práci. Rozpoznávacím znakem je pro něj přítomnost tajemné atmosféry. Filmové tajemství pak popisuje jako to, co v danou chvíli filmového vyprávění nemá racionální vysvětlení. Je přitom lhostejné, jestli se nakonec racionální vysvětlení najde, nebo zůstane v iracionální rovině (nebo se třeba nenajde vůbec).<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> HUBÁČEK, Tomáš. Tajemství jako fenomén ve filmovém vyprávění. Zlín, 2007. 49 s. Diplomová práce. FMK UTB

Je až s podivem, s jakou zarputilostí se čeští autoři vyhýbají příběhům s tajemnem či s tajemstvím. Důvody můžeme snad hledat v historii našeho národa, který byl za tisíc let své existence mnohokrát podroben většími a silnějšími. 20. století bylo zrychleným odrazem předchozích věků, hned třikrát se nad námi vystřídali „povýšené“ režimy. Habsburská monarchie, nacisté a následně komunismus zanechaly nesmazatelné rýhy v kulturním obrazu národa. Je otázkou, nakolik se můžeme cítit svobodní v dnešním globálním diktátu euroatlantické konzumní civilizace. Opětovné snahy o znovunalezení identity, byly krutě potlačeny Mnichovskou dohodou a posléze příchodem vojsk Varšavské smlouvy. Díky absencí jasného nepřítele tak v dnešní době utichla snaha se národnostně vymezit. Češi si vybuodovali neochvějný racionální cynismus, zosobněný nejlépe ve světoznámém vojáku Švejkovi.

Po stránce náboženské jsme byli vykořeněni obdobně, proti husitskému hnutí vytáhly armády téměř z celé Evropy. Následovala Bílá hora a doba temna. Ateizaci populace dokončila komunistická zvůle. Nemůžeme se tak divit, že se náš racionální národ odvrací nejen od náboženství.

V současnosti je tedy česká kinematografie velmi neplodná, co se týče filmů s tajemstvím obecně, o městské fantasy ani nemluvě. Nebylo by čestné opomenout seriál Strážce duší nebo film Maharal. Tyto ojedinělé příklady nicméně nevyznívají nejlépe. Důvodem může být, že dnešní čeští filmaři, kteří dokáží realizovat celovečerní hraný projekt, mají zkušenost převážně s tragikomickým žánrem. Na jiné látky ještě nenašli ten správný recept, částečně i proto, že český cynický divák není sto akceptovat, že by se v jeho českém okolí mohlo dít něco tajuplného. V prostředí hollywoodských filmů s tajemstvím nicméně problém nemá. Jejich relativní vzdálenost je sama o sobě činí tak trochu „jinými“ a tajemnými. Není tedy pravdou, že by český divák neměl o tajemné filmy zájem. Kvanta importovaných hollywoodských titulů, které přetékaají úžasnými efekty, jsou toho důkazem.

### 3 OSOBNÍ ZKUŠENOST AUTORA

Vzhledem k tématu této práce si dovoluji zmínit ve stručnosti osobní zkušenost s žánrem městské fantasy. Uvedené postupy jsou zároveň aplikací vědomostí, nabytých pětiletým studiem filmové režie na vysoké škole a závěrů získaných studiem problematiky městské fantasy, při realizaci konkrétního audiovizuálního díla.

#### 3.1 Literární předloha

Praktickou částí této diplomové práce je krátkometrážní hraný film *Romance rytířské doby*, jehož jsem autorem, tedy scénáristou a režisérem. Příběh je na motivy povídky Neila Gaimana. Tento britský spisovatel se stal nejvýznamějším autorem žánru městské fantasy a jistým způsobem definoval jeho směr. Povídka *Rytířství* (v originále *Chivalry*) patří k těm známějším. Děj není nikterak komplikovaný, celý se odehrává v blíže neurčeném městském prostředí dnešní doby.

Starší dáma paní Whitakerová najde v krámků Svatý grál. Koupí si jej, doma vyleští a postaví na krbovou římsu. Události nabere spád, když u jejích dveří zazvoní Galahad, vyvolený rytíř od Kulatého stolu, pro něhož je hledání grálu životním posláním. Povídka je do jisté míry komická, proti sobě stojí starousedlé chování paní Whitakerové, kterou rytíř v nablýskaném brnění a na koni z jiných časů nevyvádí z míry. Svatý grál se jí na krbu líbí natolik, že jej nehodlá vyměnit ani za nabízené zlato nebo nejmocnější kouzelné předměty. Do fiktivního mytického světa se čtenář nepodívá. Jsou předloženy pouze artefakty, které Galahad přiváží ze svých dobrodružných i strastiplných výprav. Navzdory své relativní jednoduchosti obsahuje povídka celou řadu odkazů nejen na Artušovskou legendu. Vnímavější čtenář pochytí i hlubší vrstvy kódování, typické pro postmoderní umění.



### 3.2 Převod do filmového scénáře

Pro ztvárnění jsem si tuto povídku vybral mimo jiné proto, že přítomné nadpřirozené prvky se daly převážně realizovat bez náročných trikových technologií. Lacině vypadající efekty přitom často sráží kvalitu poloprofesionálních i televizních pokusů o fantasy žánr a vyvolávají nechtěný či shovívavý úsměv na tvářích diváků.

Anglická jména a reálie byly jedním z prvních úskalí, se kterými jsem se chtěl vyrovnat. Mou snahou bylo vytvořit film, který se bude odehrávat pokud možno v onom českém racionálním a cynickém prostředí, a přesto se pokusit zapůsobit na švejkovského diváka tajemně. Nedostal jsem se nicméně dál, než k záměně jmen osob a míst. Snahu o nahrazení anglosaské legendy prvky z české mytologie jsem brzy vzdal. Galahada by snad mohl zastoupit Svatý Václav, Brunsvík nebo možná jeden z Blanických rytířů. Avšak k artefaktům jako je Svatý grál nebo Kámen mudrců nemáme v českých zemích adekvátní ekvivalent. Takovou úpravou by se navíc do jisté míry zborčila důmyslná koncepce motivací postav a významových přesahů. Legenda o Grálu a rytířích Kulatého stolu je u nás nicméně rovněž notoricky známá.

Řada debat a diskusí se vedla nad způsobem, jak by se měl středověký rytíř ve městě „zjevovat“. Nakonec zůstala varianta úspornější, podle mého názoru však neméně působivá. Galahadův přechod mezi dvěma světy není zobrazován. Je na divákovi, jestli se bude bavit fantazírováním na toto téma, nebo přijme přítomnost Galahada v soudobém světě obdobně samozřejmě, jako to dělají ostatní postavy příběhu. Úspornost v zobrazování antiverismů považuji za jednu z cest, jak se divákovi v městské fantasy přiblížit. V divákově mysli bude navíc kouzlo vždy „kouzelnější a opravdovější“, než jak by jej mohl vizualizovat sebelepší trikový efekt.

### 3.3 Realizace

Samotná realizace projektu byla nakonec otázkou více než jednoho roku a není předmětem tohoto pojednání. Proto zmíním jen několik konkrétních bodů, vztahujících se k tématu práce.

Přestože jsem si k natáčení vybral příběh, který není nikterak výpravný a finančně náročný, dbali jsme zvýšené pozornosti u všech podrobností, zejména výzbroji a výstroji rytíře, kouzelných artefaktů a historických rekvizit. Mimo jiných jsem měl na paměti blíže nedatovaný výrok Jana Švankmajera, předního českého režiséra, jehož tvorba překypuje surrealismem: „*Čím je tvůrce neuvěřitelnější v celku, tím reálnější musí být v detailu.*“ Tímto pravidlem jsme se snažili řídit. Galahad, ztvárněný hercem Petrem Jarčevským, tuto důslednost pocítil asi nejvíce. Mimo jiné mu bylo odbarveno přírodní hnědé obočí, aby ladilo se blondatou parukou.

Výběr herců je alfou a omegou každého filmu. Práce s herci a jejich výsledný projev na plátně je jednou z nejvýraznějších vizitek režiséra. Nepřísluší mi hodnotit, nakolik jsem byl či nebyl úspěšný. Pokusím se pouze shrnout, s jakými tezemi jsem k práci přistupoval.

Obecně se dá říct, na rozdíl například od USA, že filmové herectví se v Česku prakticky nevyučuje. Všichni zdejší herci jsou nastaveni primárně na tzv. divadelní herectví, při kterém by měl být hercův projev „čitelný“ i divákům v zadních řadách hlediště. Před filmovou kamerou tak můžou mít méně zkušení herci problém s tzv. „přehráváním“, jejich výraz je pro kamerové vidění nezřídka příliš expresivní, a to nejen v detailech. U tajemných filmů by se mohlo jednat o kámen úrazu. Pokud by herec například mírně přehnal svůj výraz při reakci na filmový antiverismus, publikum mu akci neuvěří a křehká „smlouva s divákem“ se může narušit. Režisér by si měl navíc osvojit nuance v přístupu k hercům. Tak zkušená herečka, jako Nina Divíšková (ztvárnila hlavní postavu starosvětské paní) reaguje na režijní pokyny jinak než relativně

mladý herec Petr Jarčevský, jehož zkušenosti před filmovou kamerou nebyli tak bohaté.

Důležitou myšlenkou, kterou jsem se snažil držet po celou dobu realizace projektu, tak byla jistá uměřenost. Tedy nejen v hereckém projevu, ale v celém vyznění díla. Tajemné momenty by nikdy neměly být akcentovány všemi výrazovými prostředky, zpravidla musí být i něčím zcizovány, aby působily pravděpodobně a neprvoplánově.<sup>28</sup> Platí to tedy i o použití hudby, ruchů, efektů, střihu, atd. Snažil jsem se balancovat na tenké hraně tak, aby se film nestal příliš komický, protože pak by se mohla vytratit tajemná atmosféra. Na druhou stranu nesměl být tajemný příliš, aby se nestal pouhou parodií na tajemno a tím pádem opět směšný a trapný.

Samostatnou kapitolou by mohla být tvorba zdánlivě méně důležitých součástí filmového díla, jako jsou návrhy úvodních a závěrečných titulků, plakátů, či traileru. Všechny tyto prvky do značné míry říkají divákovi, na jaký film se má připravit. Často se právě na tomto místě uzavírá ona „smlouva s divákem“, která poukazuje na žánr a hodnoty, na jejichž základě se divák ve filmu orientuje. A pokud se nastaví špatně, může mít divák velký problém, aby film vnímal tak, jak tvůrci zamýšleli.

---

<sup>28</sup> HUBÁČEK, Tomáš. Tajemství jako fenomén ve filmovém vyprávění . Zlín, 2007. 49 s. Diplomová práce. FMK UTB

## ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se pokusil o zmapování vývoje a definici mladého žánru městské fantasy, jeho postavení v literatuře a hlavně v prostoru audivizuální tvorby.

Žánr se již etabloval, prostoupil do širšího povědomí a stal se i trochu módou. Dnes se často označení městská fantasy dává na nejrůznější tituly, zejména odnože sci-fi a hororu. Závěry, ke kterým jsem dospěl, zejména na základě studia teoretických prací autorů Lema, Sapkowskeho a Proppa, však ukazují, že takováto pojmenování jsou často mylná.

Výsledky zkoumání jsem aplikoval při rozboru dvou filmů. V případě ruského titulu *Noční hlídka* se potvrdilo, že film schématu určeného pro městskou fantasy odpovídá. Naopak jeden z mála českých adeptů, snímek *Jak utopit Dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách*, podle mého soudu kritériím nevyhovuje.

Při uvažování nad důvodem absence nejen českých fantasy filmů, ale žánrových děl v české kinematografii obecně, se příčiny ukazují v historickém a socio-kulturním vývoji českého národa, který našel útočiště a svým způsobem obranu před drsným vnějším světem v podobě cynického švejkovství.

Ve 21. století by však bylo vhodné tuto polohu přehodnotit a pootočit se jiným směrem. Přežití návyky a rezavé stereotypy si říkají o rozprášení silou nové tvůrčí fantazie. Je na čase, aby se dvacet let od nástupu demokracie svoboda projevila i v celkové žánrové pestrosti domácí filmové tvorby. Magická atmosféra českých měst se hlásí o slovo.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH PRAMENŮ**

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. Dějiny filmu - Přehled světové kinematografie. Praha : AMU, NLN, 2007. 845 s.

COX, Simon; OXBROW, Mark. Král Artuš a Svatý grál. Praha : Knižní klub, 2009. 256 s.

GAIMAN, Neil. Alice Cooper: Poslední pokušení. Praha : Comics Centrum, 2003. 146 s.

GAIMAN, Neil. Američtí bohové. Frenštát P. R. : Polaris, 2001. 464 s.

GAIMAN, Neil. Anansiho chlapeci. Frenštát P. R. : Polaris, 2006. 292 s.

GAIMAN, Neil. Hvězdný prach. Frenštát P. R. : Polaris, 2006. 246 s.

GAIMAN, Neil. Kniha hřbitova. Frenštát P. R. : Polaris, 2008. 304 s.

GAIMAN, Neil. Koralina. Frenštát P. R. : Polaris, 2007. 160 s.

GAIMAN, Neil. Kouř a zrcadla. Frenštát P. R. : Polaris, 2003. 292 s.

GAIMAN, Neil. Křehké věci. Frenštát P. R. : Polaris, 2007. 304 s.

GAIMAN, Neil. Nikdykde. Frenštát P. R. : Polaris, 1996. 303 s.

GAIMAN, Neil. Sandman #2: Domeček pro panenky. Praha : Crew, 2003. 240 s.

GAIMAN, Neil. Sandman #3: Krajina snů. Praha : Crew, 2005. 214 s.

GAIMAN, Neil; PRACHET, Terry. Good Omens. New York : ACE, 2001. 354 s.

HOWARD, Robert Ervin. Conan: Hodina draka. Praha : Klub Julese Vernea, 1997. 288 s.

HUBÁČEK, Tomáš. Tajemství jako fenomén ve filmovém vyprávění. Zlín, 2007. 49 s. Diplomová práce. FMK UTB

LEM, Stanisław . Fantastyka i futurologia. Kraków : Wydawnictwo Literackie, 2003. 1008 s.

- LOVECRAFT, Howard Phillips. Bezejmenné město a jiné povídky. Praha : Aurora, 1998. 253 s.
- MALORY, Thomas. Artušova smrt. Praha: Aurora, 1997. 484 s.
- MÁRQUEZ, Gabriel José García. Sto roků samoty. Praha : Odeon, 2006. 320 s.
- MONACO, James. Jak číst film. Praha : Albatros, 2004. 735 s.
- PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. druhé. Jinočany: H & H, 2008. 343 s.
- RENČÍN, Pavel. Nepohádka. Praha : Straky na vrbě, 2004. 384 s.
- SAPKOWSKI, Andrzej. Subžánry subžánrů. Ikarie. 2001, 12, s. 41-46.
- SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. Ikarie. 1994, 6, s. 43-46.
- ŠLERKA, Josef. Žánr jako řečová hra. In PTÁČKOVÁ, Brigita. Žánr ve filmu. první. Praha: Národní filmový archiv, 2004. s. 179
- TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů I. - Společenstvo prstenu. Praha: Mladá Fronta, 2001. 379 s.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. Dvě věže. Praha : Mladá fronta, 1993. 320 s.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. Návrat krále. Praha : Mladá fronta, 1993. 410 s.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. Silmarillion. Praha : Mladá fronta, 1992. 313 s.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. Společenstvo Prstenu. Praha : Mladá fronta, 1993. 480 s.
- URBAN, Miloš. Hastrman. Praha : Argo, 2001. 399 s.
- URBAN, Miloš. Sedmikostelí. Praha : Argo, 2001. 327 s.
- WHITE, Terence Hanbury. Meč v kameni. Praha : Baronet, 2005. 264 s.
- Wydawnictwo Literackie, 2003. 1010 s.
- ZELAZNY, Roger. Vládci stínů. Praha : AG Kult, 1992. 160 s.

ABZ.cz: slovník cizích slov - on-line hledání [online]. 2011 [cit. 2011-09-07].

SlABZ.cz: slovník cizích slov - on-line hledání . Dostupné z WWW: <[slovník-cizich-slov.abz.cz](http://slovník-cizich-slov.abz.cz)>

Chimera's Chimeras: "Fantasy is a Waste of Time." Sounds Familier? Does to me! [online]. 2010 [cit. 2011-09-10]. Chimera's Chimeras. Dostupné z WWW: <http://chimeraschimeras.blogspot.com/2010/06/fantasy-yes-please.html>

Filmový žánr - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-14]. Filmový žánr. Dostupné z WWW: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmový\\_žánr](http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmový_žánr)

Hrob krále Artuše je prý v Chorvatsku - [www.lidovky.cz](http://www.lidovky.cz) [online]. 2010 [cit. 2011-09-08]. Hrob krále Artuše je prý v Chorvatsku. Dostupné z WWW: [http://www.lidovky.cz/tiskni.asp?r=ln\\_noviny&c=A090604\\_000061\\_ln\\_noviny\\_sko](http://www.lidovky.cz/tiskni.asp?r=ln_noviny&c=A090604_000061_ln_noviny_sko)

Město - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-10]. Město. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Město>

Science fiction - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-08]. Science fiction. Dostupné z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Science\\_fiction](http://cs.wikipedia.org/wiki/Science_fiction)>

Slovník cizích slov online [online]. 2011 [cit. 2011-09-07]. Slovník cizích slov. Dostupné z WWW: [www.slovník-cizich-slov.cz](http://www.slovník-cizich-slov.cz)

Wanted / Wanted (2008) | ČSFD.cz [online]. 2008 [cit. 2011-09-11]. Wanted. Dostupné z WWW: <http://www.csfd.cz/film/229743-wanted/>

Žánr - Wikipedie [online]. 2011 [cit. 2011-09-08]. Žánr. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Žánr>

**SEZNAM ZNIŇOVANÝCH FILMŮ:**

Blade (Blade, USA, 1998) - Režie: Stephen Norrington

Casper (Casper, USA, 1995) - Režie: Brad Silberling

Čarodějky z Eastwiku (Witches of Eastwick, USA, 1987) - Režie: George Miller

Čarodějův učeň (Sorcerer's Apprentice, USA, 2010) - Režie: Jon Turteltaub

Denní hlídka (Dnevnoj dozor, Rusko, 2006) - Režie: Timur Bekmambetov

Dívka na koštěti (ČR, 1971) – Režie: Václav Vorlíček

Gladiatrix (Arena, Rusko / USA, 2001) - Režie: Timur Bekmambetov

Harry Potter a Kámen mudrců (Harry Potter and the Philosopher's Stone, USA / Velká Británie, 2001) - Režie: Chris Columbus

Highlander (Highlander, USA / Velká Británie, 1986) - Režie: Russell Mulcahy

Hvězdné války: Epizoda IV - Nová naděje (Star Wars: Episode IV - A New Hope, USA, 1977) - Režie: George Lucas

Jak utopit Dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách (ČR, 1974)  
– Režie: Václav Vorlíček

Kdo chce zabít Jessii (ČR, 1966) – Režie: Václav Vorlíček

Konec světa (End of Days, USA, 1999) - Režie: Peter Hyams

Krotitelé duchů (Ghostbusters, USA, 1984) - Režie: Ivan Reitman

Město ztracených dětí (Cité des enfants perdus, Francie / Německo / Španělsko, 1995) - Režie: Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro

Nebe nad Berlínem (Himmel über Berlin, Západní Německo / Francie, 1987)  
- Režie: Wim Wenders

Noční hlídka (Nočnoj dozor, Rusko, 2004) - Režie: Timur Bekmambetov

Pán Prstenů: Společenstvo prstenu (Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, USA / Nový Zéland, 2001) – Režie: Peter Jackson



Romance rytířské doby (ČR, 2011) – Režie: Jan Hubáček

Stmívání (Twilight, USA, 2008) - Režie: Catherine Hardwicke

Tak daleko, tak blízko! (In weiter Ferne, so nah!, Německo, 1993)  
- Režie: Wim Wenders

Vrána (Crow, USA, 1994) - Režie: Alex Proyas

Wanted (Wanted, USA / Německo, 2008) - Režie: Timur Bekmambetov