

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Tereza Lišková

**Narativní struktury, mytologizace a
transmediální vyprávění na příběhu
Hvězdných válek**

Diplomová práce

Praha 2014

Autor práce: **Tereza Lišková**

Vedoucí práce: **Prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.**

Rok obhajoby: **2014**

Bibliografický záznam

LIŠKOVA, Tereza. *Narativní struktury, mytologizace a transmediální vyprávění na příběhu Hvězdných válek*. Praha, 2014. 66 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce Prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.

Abstrakt

Tématem diplomové práce byla analýza narativních struktur a transmediálního vyprávění v příběhu Hvězdných válek (Star Wars) zpracovaných do filmové podoby režisérem Georgem Lucasem. Práce se zaměřila především na narativní analýzu původních i novějších filmových zpracování tématu a dále analýzu transmediálního vyprávění, díky kterému se Star Wars rozšířily především do oblasti literatury a počítačových her. Kromě narativní analýzy byla předmětem práce také analýza fikčního světa, ve kterém se příběh odehrává a stereotypizaci hlavních postav. Dalším bodem diplomové práce je také analýza transmediálního vyprávění, díky kterému je původní příběh Star Wars přeměněn do podoby knižních zpracování, počítačových her a dalších. Celý koncept Star Wars můžeme označit za moderní narativ, jehož příběhy navíc spadají do žánru science-fiction a odehrávají se ve zcela fikčním prostředí. Při analýze narativu autorka vycházela především z klasické teoretické literatury o teorii narativity. Například Morfologie pohádky od Vladimira J. Proppa, podle jehož teorie bylo možné do jisté míry analyzovat i původní a další epizody Star Wars. Pro analýzu transmediálního vyprávění bylo kromě jiného využito také studie Mary Laure Ryanové, která rozebírá základní možnosti proměny narativu v transmediálním vyprávění. Cílem diplomové práce bylo přiblížit příběh Star Wars a zpřehlednit jeho vliv a další rozšíření ve spojení s analýzou narativu. Jako výsledek bylo doloženo, že i takový příběh, jakým byly a jsou filmy Star Wars, lze analyzovat podle představených teorií narativity. Současně široký záběr filmů a dalších rozšíření nabízí dostatečný prostor pro narativní analýzu i analýzu transmediálního vyprávění.

Abstract

The topic of diploma thesis was to analyze the narrative structure and transmedia storytelling of Star Wars processed into a film by director George Lucas. The work is mainly focused on narrative analysis of both the original and more recent films and further analysis of transmedia narrative that makes Star Wars extend mainly into the field of literature and computer games. In addition to narrative analysis subject of the work was also the analysis of the fictional world where the story takes place. Another point of diploma thesis is to analyze transmedia narrative that makes the original Star Wars story transform into a books, computer games and more. The whole concept of Star Wars can be described as a modern narrative, moreover, whose stories are from the genre of science-fiction and take place in a completely fictional environment. During the analysis of narrative structures, author primarily used the classical theoretical literature about the narrative theory. For example the Morphology fairy tales from Vladimir J. Propp, according to which it is possible to extent the analyse of the original and other episodes of Star Wars. For analysis of transmedia storyteling was also used studies of Mary Laure Ryan, who discusses the possibility of altering the basic narrative in transmedia narrative. The aim of diploma thesis was to bring the story of Star Wars and clarify its impact of a further extension in conjunction with the analysis of narrative. As a result, it was demonstrated that even such a story as Star Wars movies, can be analyzed by the presented theories narrative. At the same time wide range of films and other extension offers sufficient space for narrative analysis and transmedia narrative.

Klíčová slova

Analýza narativu, transmediální vyprávění, Star Wars, Hvězdné války, fikční svět, teorie vyprávění

Keywords

Narrative analyse, transmedia storytelling, fiction world, Star Wars

Rozsah práce: 112 879 znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 14.5. 2014

Tereza Lišková

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala vedoucímu diplomové práce Prof. PhDr. Jiřímu Krausovi, DrSc. za ochotu, přínosné konzultace i trpělivost při psaní této práce.

Obsah

<i>Úvod – narativní teorie na příkladu Star Wars</i>	1
1. O Star Wars	4
1.1 Dějová linie Hvězdných válek	5
1.2 Star Wars: rozšíření příběhu	10
2. Teoretická část	15
2.1 Morfologie příběhu	17
2.2 Další analýza narativu	20
2.3 Narativní teorie Lubomíra Doležela	23
2.4 Teorie transmediálního vyprávění podle Marie-Laure Ryanové	27
3. Analytická část	33
3.1 Analýza narativu Star Wars	35
3.1.1 Epizoda IV: Nová naděje	35
3.1.2 Epizoda I: Skrytá hrozba	46
3.1.3 Epizoda II a III	52
3.2 Analýza transmediálního vyprávění skrze literaturu Star Wars	55
<i>Závěr</i>	59
<i>Summary</i>	66
<i>Použitá literatura a zdroje</i>	68

Úvod – narativní teorie na příkladu Star Wars

Star Wars (Hvězdné války) se jako fenomén zrodily v Americe na konci 70. let. Tehdy šlo sice pouze o první film (epizodu), která se v mnohém neodlišovala od jiných akčních filmů, v žánru sci-fi se však jednalo o obrovský přelom, který s sebou strhl několik následujících generací. O Star Wars jako fenoménu nelze samozřejmě mluvit pouze na základě jednoho komerčně úspěšného a filmařsky zdařilého snímku. Jsou to právě další pokračování a následně dotáčené prequely, které z původního příběhu Star Wars vytvořili celý fikční svět s mnoha dějovými liniemi a množstvím postav. A pak je to také neuvěřitelně oddaná a rozsáhlá základna fanoušků, která dalšími mutacemi původního příběhu, ať už do oblastí počítačových her, komiksů nebo knižních zpracování tento obrovský boom rozšířila. Dnes, více než 35 let od premiéry prvního filmu Star Wars, lze jen těžko najít člověka, který by o Hvězdných válkách buď jen neslyšel, odkazy a citace z filmů se často objevují i v jiných dílech, ať už to jsou filmy, seriály nebo současná literatura, a základna skalních fanoušků je minimálně v USA tak rozsáhlá, že mohou pořádát i vlastní festivaly. Na základě ságy Star Wars dokonce vzniklo i recesistické náboženství jediismus, což je víra založená na filozofii rytířů Jedi, ke které se i v České republice v roce 2011 přihlásilo 15 070 obyvatel.¹

Všechny příběhy a filmy Star Wars spadají do populárně naučného žánru science-fiction, tedy vědecko-fantastických filmů. Jedná se o příběhy a naraci imaginárních postav se smyšlenými osudy, které jsou navíc umístěny ve zcela fikčním světě, který se dle samotné naratologie Star Wars nachází ve velmi daleké galaxii. Ale i v tomto zcela imaginárním prostředí lze nalézt některé paralely se světem současným či reálným.

¹ *Přibylo věřících bez vyznání a Moravanů, rytířů Jedi je víc než Romů, iDnes.cz, 15. prosince 2011, http://zpravy.idnes.cz/pribylo-vericich-bez-vyznani-a-moravanu-rytiru-jedi-je-vic-nez-romu-1pa-domaci.aspx?c=A111215_095802_domaci_hv*

Základní narativní linií příběhu, která prochází jednotlivými díly Star Wars a vytváří tak jednotnou strukturu, je původní příběh o souboji mladého hrdiny Luka Skywalker a jeho přátel a temné záporné postavy v podání Darth Vadera, který slouží hroznému Impériu a císaři. Toto téma zaujímá celkem tři původní Epizody (IV, V a VI), přičemž ústí ve vítězství dobra alias Síly nad Zlem, Darth Vaderem a Temnou stranou. Na druhé straně nové série filmů, prequelů k původním filmům, soustavně a intenzivně vytváří narativní půdu pro původní filmy a více do hloubky rozvíjí příběhy jednotlivých postav, především pak Anakina Skywalker pozdějšího Darth Vadera, s cílem rozšířit příběh a navázat na původní epizody. Tato narativní struktura a archetypy hlavních postav nabízí mnoho materiálu pro následnou analýzu základního narativu. Stejně tak zajímavý je i fikční svět, který režisér, scénárista a autor většiny snímků George Lucas vytvořil jako dějiště všech svých filmů. Jeho určité principy odkazují k paralelám v našem současném světě a zároveň svou rozmanitostí a originalitou vytváří zcela autonomní funkční fikční prostředí.

Jak již bylo zmíněno, významnou doménou Star Wars je také vytvořená bublina kolem původních filmů, která dala pomocí transmediálního vyprávění možnost růstu mnoha dalších alternací, ať už ve smyslu licencovaných rozšíření nebo fanouškovské fikce, což svět a život Star Wars ještě posílilo. Kromě základních šesti filmů tak vznikly i další animované verze, knižní verze, komiksové adaptace, počítačové či karetní hry, které nejen fanouškům Star Wars nabízejí variabilní rozšíření základního příběhu.

Právě kvůli věhlasnosti a rozsáhlosti celého konceptu Star Wars jsem se rozhodla zaměřit svou diplomovou práci na narativní analýzu tohoto příběhu. Práci bych ráda uchopila jako příspěvek k teorii intertextuality, která se v dnešní době nemusí zaměřovat pouze na starší texty jako je například bible a klasická literatura, ale může se

neustále rozvíjet díky novým dílům a především novým médiím. V diplomové práci se tedy budu především věnovat narativní analýze původních i novějších filmových zpracování a dále analýze transmediálního vyprávění, díky kterému se Star Wars rozšiřuje především do oblasti literatury a počítačových her. Kromě narativní analýzy se zaměřím také na analýzu fikčního světa, ve kterém se příběh odehrává a stereotypizaci hlavních postav. Případně se pokusím zjistit, kam dále může původní narativ směřovat při rozšíření původní série (další filmové rozšíření Star Wars je plánováno na uvedení v roce 2015 a 2016).

Pro analýzu narativů budu vycházet především z klasické teoretické literatury o teorii narativity. Jako například Morfologie pohádky od Vladimira J. Proppa, podle jehož teorie, přestože se se svou obsáhlou analýzou zaměřil především na tradiční ruské pohádky, bude do jisté míry možné analyzovat i původní a další epizody Star Wars. Dále pak díla autorů jako Gérard Genette, Seymour Chatman a další, či například publikace autorů navazujících na dílo českého narativního teoretika Lubomíra Doležela. Pro analýzu transmediálního vyprávění, která bude dalším bodem diplomové práce, budu kromě jiného využívat také studii Mary Laure Ryanové, která rozebírá základní možnosti proměny narativu v transmediálním vyprávění. Zaměřuje se především na rozšiřování, mutaci a transpozici v narativních systémech a na různých příkladech z literatury dokládá, jak se mohou jednotlivé příběhy v rámci různě zvolených médií proměňovat.

Základním velice významným zdrojem pro diplomovou práci budou ovšem samotné filmy, tedy celkem šest epizod Star Wars. Dále pak i další oficiální, licencované materiály k této tematice.

Jako hlavní předpokládaný cíl mojí diplomové práce bych na základě výše uvedeného ráda stanovila analýzu konkrétních narativních struktur, které byly v příběhu Star Wars uplatněny a jakým způsobem se tyto struktury proměňovaly s rostoucí oblibou filmových zpracování a rozšiřováním příběhu. Zároveň bude analýza spočívat také ve zkoumání jednotlivých postav, které se v příběhu Hvězdných válek objevují.

V neposlední řadě bude cílem práce přiblížit, jakým způsobem se původní příběh rozvinul na základě licencovaných transmediálních zpracování, jako jsou například online a počítačové hry nebo literatura Star Wars.

O Star Wars

Původní první díl Star Wars byl natočen roku 1977 týmem pod vedením George Lucase, který je duchovním otcem Star Wars a také autorem většiny scénářů. První díl byl původně uveden do kin pouze pod názvem Star Wars (Hvězdné války), ale dnes o něm mluvíme jako o IV. Epizodě s podtitulem Nová naděje (New Hope). O tom, jak sám George Lucas dával celou osu příběhu dohromady, se dodnes vedou určité spory. Jisté ale je, že Lucas sám předvymyslel celou osu příběhu tří původních epizod. Někde se také uvádí, že původní nápady a scény, které se nevešly do prvního dílu, byly později přetaveny do dalších dílů. Zároveň, protože nebylo jisté, jak bude příběh a film přijat, bylo stěžejní, aby první Epizoda mohla fungovat jako samostatný film s jasným začátkem a zakončením narativu. Naopak u jiných epizod se již dopředu počítalo s návazností na další díly. Lucas sám ovšem mnohdy v průběhu natáčení filmu do příběhu zasahoval a měnil určité detaily. Významným bodem vývoje Star Wars ságy byl Lucasův návrat k trilogii Star Wars v polovině devadesátých let, kdy se ji rozhodl rozšířit ještě o další tři díly, které se výrazně zaměřují na postavu Anakina Skywalkera, pozdějšího Darth Vadera. I proto se podle několika teorií Star Wars mohou alternativně

nazývat jako „Tragédie života Darth Vadera“, popisující život této postavy od útlého dětství, přes Jediovskou akademii až po morální pád a přechod na temnou stranu.

Kromě aktuálních šesti filmů, se nyní chystá také pokračování, navazující na VI. Epizodu série. Předpokládaná premiéra je prozatím stanovena na rok 2015.

Dějová linie Hvězdných válek

V prvním díle Star Wars (dle skutečného pořadí natočení filmů) se hned na začátku setkáváme se všemi hlavními postavami heptalogie Star Wars, jako je hlavní kladný hrdina Luke Skywalker, legendární záporná postava Darth Vader, další z hrdinů Hans Solo, emancipovaná princezna Leia či rytíř Jedi Obi-wan Kenobi. Spolu s hlavním hrdinou Lukem také poznáváme základní funkční principy světa Hvězdných válek jako je existence Síly, kterou k ochraně dobra, spravedlnosti a demokracie využívají právě rytíři Jedi. Dále pak její protiváhu tzv. temnou stranu (Dark side), kterou bychom mohli považovat za ekvivalent zla v našem reálném světě. Ve chvíli, kdy do příběhu spolu s mladým Lukem Skywalkerem vstupujeme, vládne ve světě Temná strana, rytíři Jedi jsou rozmetáni a Impériu vládne temný císař (Emperor), jehož nejvěrnějším posluhovačem a učedníkem je právě Darth Vader, nezaměnitelný díky svému ikonickému vzhledu a masce. Ve filmu se nejprve mladý Luke Skywalker setkává se starým Obi-wanem Kenobim, bývalým rytířem Jedi, žijícím v ústraní. Ten mu prozradí nejen více o Síle, ale i o Lukově původu a jeho otci, který byl taktéž rytířem Jedi. Společně pak odlétají za pomoci pašeráka Hana Sola pryč, aby zachránili princeznu Leiu, kterou drží na bojové lodi Hvězda smrti (Death Star) jako rukojmí Darth Vadera. Napínavá záchranná akce nakonec končí úspěchem, ale při ústupu je v souboji se světelnými meči (jeden z výrazných atributů Star Wars) zabit starý Obi-wan Kenobi. Luke, Hans i princezna Leia se přidávají ke skupině povstalců, která intenzivně bojuje

proti imperiální armádě a v závěru filmu se jim podaří zničit nejsilnější zbraň impéria bojovou vesmírnou loď Hvězdu smrti.

V dalších dílech Star Wars (Epizodě V a VI) se opět setkáváme s týmiž hrdiny jako je Luke Skywalker, princezna Leia, Hans Solo, Darth Vader, samotný Císař a někdy i Obi-wan Kenobi jako duch zjevující se Lukovi. V Epizodě V - Impérium vrací úder (The Empire strikes back, 1980) se navíc setkáváme s nejvyšším učitelem Jedi – mistrem Yodou. Ten po zničení řádu Jedi žije v naprosté izolaci na planetě Dagobah, kam ho po několika dalších bitvách v povstalecké armádě přijede vyhledat na radu Obi-Wana Kenobiho i mladý Luke Skywalker. Právě zde by se měl naučit více o umění rytířů Jedi a zároveň se dozvědět i o temné a mocné druhé straně síly. Mladý Luke je však netrpělivý a dříve, než dokončí svůj výcvik, opouští Mistra Yodu, aby se utkal s Darth Vaderem a pomohl svým přátelům Hanu Solovi a princezně Leie. V průběhu dalších dílů zároveň sledujeme i narůstající přátelství mezi Lukem a pilotem Hanem Solo, kterého ve filmu ztvárnil Harrison Ford a jehož přerod ze sobeckého kriminálního na oddaného přítele a hrdinu je spolu s jeho náklonností k princezně Leie tenkou červenou linkou, jež se prolíná příběhem Star Wars. Zásadním momentem páté Epizody je pak zároveň souboj Luka s Darth Vaderem, kde Lukovi Darth Vader prozradí, že je ve skutečnosti jeho otcem a Luke by se proto měl připojit k němu na Temnou stranu síly. Před mladým hrdinou se tak otevírá morální dilema, které bude součástí příběhu i v následující a závěrečné Epizodě celé ságy. Epizoda VI: Návrat Jediho (Return of the Jedi, 1983) začíná opět záchrannou misí, tentokrát se jedná o život Hana Sola. Po jeho záchraně se Luke Skywalker vrací na planetu Dagobah, kde chce u mistra Yody dokončit svůj výcvik. Mistr Yoda však brzy brzy po jeho příletu umírá a Lukův výcvik je tak dokončen. Není ale jasné, zda díky nové informaci o svém otci bude mít dost

odhodlání bojovat s Temnou stranou síly a zda jí nepodlehne, tak jako kdysi jeho otec. Poté, co se Luke opět vrací za svými přáteli, se společně s povstalci vydají na další nebezpečnou misi, neboť Impérium začalo budovat novou Hvězdu smrti (první byla zničena v Epizodě IV). Po dlouhých bojích na planetě Endor, obývané Ewoky – bytostmi podobným malým medvídkům, povstalci nakonec vítězí. Mezitím dochází k dalšímu souboji mezi Lukem a jeho otcem Darth Vaderem. Luke se snaží přimět svého otce, aby se vrátil zpět na stranu dobra – Síly, ten je však příliš svázán s Císařem, než aby se mu mohl postavit. V souboji Luke nakonec Darth Vadera porazí, ale odmítne ho zabít, přestože ho k tomu navádí samotný temný Císař. Ten se proto pokusí pomocí Temné síly zabít přímo Luka, ale do cesty vstoupí právě Darth Vader a ochrání tak svého syna a zároveň svrhne Emperora do hluboké šachty. Následně Darth Vader podlehne svým zraněním a taktéž umírá. Na závěr příběhu ještě Luke sdělí princezně Leie, že je jeho vlastní sestrou a oplývá tedy potřebnými schopnostmi, aby se mohla stát rytířkou Jedi. Celá sága končí pozitivním vzhledem do jasnější budoucnosti, neboť Císař je mrtev, Impérium se pravděpodobně rozpadne a rovnováha se opět vychýlila na stranu dobra a Síly.

Celosvětovým hitem se nejen první, ale i další díly Star Wars staly díky zajímavému a často napínavému scénáři s mnoha dějovými zvraty, kde nechybí ani napětí, příběh přátelství nebo milostný trojúhelník, ale také díky poctivé filmařské práci a efektním trikům, které do té doby nebyly příliš obvyklé. Společnost Lucas Film navíc nabídla práva a licence k filmu mnoha dalším společnostem, čímž podpořila vznik fanouškovské základny a zároveň i vznik fenoménu Star Wars.

Od roku 1983, kdy přišel do kin poslední a závěrečný díl tehdejší trilogie Star Wars, uběhlo více než šestnáct let, než se mohli fanoušci Hvězdných válek těšit na další sérii filmů – tentokrát tři prequely, které předchází původní trilogii, rozvíjí některé postavy a navíc nám prozrazují i další informace o světě Star Wars. V první Epizodě z roku 1999 s názvem Skrytá hrozba (Phantom of Menace) vystupuje mladý učedník Jedi Obi-wan Kenobi (kterého dosavadní fanoušci znali pouze jako starého učitele z Epizody IV) a jeho učitel zkušený rytíř Jedi Qui-gon. Období, ve kterém se celá Epizoda odehrává, je charakteristické idylickou, avšak již trochu zkosnatělou republikou, jejíž součástí jsou veškeré planety Galaxie a v jejímž čele stojí Senát složený ze zástupců těchto planet. Hlavní silou a obranou republiky je pak vážený řád Jedi, jehož úkolem je právě ochrana demokracie a republiky. Republika se však dostává do střetu s Obchodní federací, která porušuje zákony a má separatistické sklony. Navíc ohrožuje i mírumilovnou a přírodní planetu Naboo, v jejímž čele stojí královna Amidala. Právě tu musí pro její vlastní bezpečí Obi-wan se svým učitelem ukrýt a odvézt do hlavního města. Cestou jsou však nuceni nouzově přistát na planetě Tatooine. Zde přichází na scénu mladý, sotva 11-letý Anakin Skywalker, který žije na Tatooinu se svou matkou jako otrok a v němž Qui-gon spatří velký potenciál stát se rytířem Jedi. Po vítězství v místním pouštním závodě je Anakin propuštěn a spolu s Obi-wanem a Qui-gonem odjíždí do hlavního města. Cestou se seznamuje i s mladičkou královnou Amidalou. První Epizoda končí smrtí Qui-gona, kterého zavraždí temný učedník Darth Maul, člen řádu Sithů kam patří i Sithský Lord, jehož identita v první Epizodě zůstává neznámá. Mladý Anakin se tak i přes nesouhlas Rady Jedi, která v jeho osobě cítí také budoucí nebezpečí, stane učedníkem Obi-wana Kenobiho. V dalších epizodách druhé série Star Wars (Epizoda II: Klony útočí a Epizoda III: Pomsta Sithů) je stěžejní právě postava Anakina Skywalkera, který se svou zpupností snaží postavit stávajícím řádům a i přes napomínání svého učitele Obi-Wana

je příliš horlivý. Zároveň se rozvíjí jeho milostný příběh se senátorkou Amidalou (z Epizody I), což je taktéž mimo pravidla řádů Jedi. Republika mezitím stojí na pokraji své záhuby a většinovou moc si přisvojuje kancléř, který je však ve skutečnosti skrytý Sithský lord. Ve třetí Epizodě dochází ke konečnému přechodu Anakina Skywalkera na Temnou stranu. To je zapříčiněno především následujícími okolnostmi: jednak strachem o milovanou Padmé, která s ním tajně čeká dítě a také ztrátou matky, kterou Anakin neviděl několik let a která je na planetě Tatooine zavražděna kočovným kmenem, přestože se jí Anakin snažil přispěchat napomoc, bohužel však pozdě. Tyto dvě tragické události podlomí Anakinovu víru ve stávající systém a rytíře Jedi a nakloní se tak za pomoci temného kancléře alias Sithského lorda k Temné straně síly, která mu zdánlivě slibuje mnohem větší možnosti. Anakin se tedy nakonec nechá přetáhnout na Temnou stranu, přičemž ztratí nejen milovanou Padmé, ale i blízkého přítele Obi-wana a zároveň tak napomůže Sithskému lordu rozvrátit Republiku, převzít moc a zároveň rozdrtit řád Jedi. Nejnovější Epizoda III: Pomsta Sithů končí téměř smrtí Anakina, kterému k přežití pomůže pouze Darth Sidious a Anakin Skywalker dostává svou typickou podobu masky a jméno Darth Vader. Jeho milovaná Padmé však umírá u porodu a narozená dvojčata Lucas a Leia jsou rozdělena a na další roky ukryta před silou Lorda Sidiousa a Darth Vadera. Rovnováha je narušena a řád Jedi zničen.

Mnoho zarytých fanoušků by za hlavní originály pravděpodobně označilo především původní trilogii, která se od novějších filmových zpracování odlišuje nejen v detailech zpracování. Na druhé straně, série tří prequelů dodává původní trilogii zcela jiný rozměr a na celou ságu tak lze pohlížet hned z několika úhlů. Například lze postupovat postupně podle narativní osy příběhu od Epizody I po Epizodu VI, kde je mimo jiné velice zajímavý i z pohledu filmařské technologie přechod od nejnovějších filmů

k nejstaršímu (mezi Epizodou III a IV), kde je rozestup více než 20 let. Divák, který ve filmech postupuje podle jejich přirozeného vývoje, tak jak byly natočeny, pak získává zcela jiný pohled na nejnovější tři epizody, protože již tuší, jak vlastně příběh Anakina Skywalkera dopadne a překvapením pro něj není ani identita Sithského lorda. Na druhé straně, postupuje-li divák podle standartního vývoje příběhu tedy od Epizody I po Epizodu VI, pak musí zcela zákonitě nahlížet jinak i na postavu Darth Vadera, který by měl v původních epizodách vystupovat jako čistě záporná postava, avšak po seznámení se s prequely se pohled na jeho postavu podstatně mění. Tomuto divákovi navíc odpadá moment překvapení, kdy Darth Vader Lukovi prozradí, že je jeho otec, protože tento divák je s takovým faktem obeznámen již od třetí Epizody.

V obou případech je nutné přiznat, nakolik na sebe jednotlivé díly navazují, což můžeme přičítat především faktu, že na všech dílech hvězdné ságy spolupracovali podobní lidé a všechny filmy spojovalo jméno George Lucase, ať už na pozici režiséra, scénaristy nebo producenta.

Star Wars: rozšíření příběhu

Jak víme, příběhy Star Wars můžeme v rámci literární teorie zařadit do žánru science-fiction, sci-fi alias vědecko fantastických děl, kde kromě toho, že příběhy z povahy fikce nevyprávějí o skutečných událostech nebo osobách, se v příběhu navíc vyskytují též technologické anomálie či neznámé přírodní až nadpřirozené živočišné druhy a postavy. Navíc je příběh, tak jak je to u žánru sci-fi velice časté, zasazen do prostředí vesmíru.

Stránka prostředí, fungování fikčního světa a společenského uspořádání je ve Star Wars velice propracovaná. Pro skalní fanoušky Star Wars je k dispozici i celá online

encyklopedie², která blíže specifikuje a vysvětluje charakteristiky některých postav, planet či druhů, které se v příběhu Star Wars vyskytují, ale ve filmovém zpracování jim nebyl dán dostatečný prostor pro vyčerpávající představení.

Na druhé straně, vědomostní stránka Star Wars se rozšiřuje dále i díky transmediálnímu vyprávění, pomocí další tematické literatury, komiksů, počítačových her a fanouškovské fikce. Kromě původních šesti filmů tak v roce 2008 vznikl opět pod vedením George Lucase animovaný film Star Wars: Klonové války, který je dějově zasazen mezi Star Wars Epizodu II a III. V příběhu vystupují známé postavy ze Star Wars jako Anakin Skywalker, hrabě Dooku nebo Jabba the Hutt, ale příběh jako takový žádným způsobem nezasahuje do původní linie příběhu, ani nemění žádná fakta a pro velkou část veřejnosti zůstává stále stranou. Znamějším je možná až navazující animovaný seriál, který je vysílán pod stejným názvem a rozšiřuje vedlejší linii animované verze Star Wars. Hlavním cílem narativu je jednak popsat šedou oblast příběhu Star Wars, kterou jsou Klonové války. Toto časové období je zmíněné nejen ve starších epizodách, ale směřují k němu také události druhé Epizody, zatímco třetí Epizoda se odehrává více méně až po skončení těchto válek. Další prostor pro rozvoj tohoto období je tedy vyhrazen především v doprovodné literatuře a komiksech.

V roce 1991 povolil Lucasfilm vydání oficiálního pokračování příběhu Luka Skywalker, princezny Leii, Hana Sola a dalších populárních hrdinů z druhé poloviny ságy Star Wars.³

² dostupná na www.starwars.com/explore

³ zdroj: Czech Star Wars Universe. Svět Star Wars románů. (2011) [Online] Dostupné na: www.cswu.cz/won/cw.php

Jedním z nejslavnějších a nejlepších autorů navazující literatury se stal spisovatel science-fiction Timothy Zahn. Jeho první trilogie (známá též pod názvem Thrawnova trilogie) sklidila u fanoušků Hvězdných válek velký úspěch.

Tato třídílná série pokračuje v linii příběhu Star Wars, několik let po událostech ze šesté Epizody Návrat rytíře Jedi, tentokrát s novým záporným hrdinou admirálem Thrawnem, který chce po vzoru Darth Vadera zničit Novou Republiku. Kromě Zahna k literatuře Star Wars přispělo mnoho dalších autorů sci-fi a není výjimkou, že je příběh Star Wars často rozšiřován i pomocí komiksu. V případě veškeré literatury Star Wars se jedná o licencovaná rozšíření, která mají za cíl pravdivě a v souladu s původními filmy rozšířit a doplnit svět Star Wars přednastavený v narativech původních filmů. Literární fikce pak vyplňuje slepá místa mezi epizodami, soustředí se na příběhy vedlejších postav a v některých případech prodlužuje příběh Star Wars i po skončení všech epizod, tak jak tomu bylo i u Thrawnovy trilogie. Literatura s tematikou Star Wars čítá již desítky až stovky titulů.⁴

Ve zkratce lze literaturu Star Wars rozdělit do několika období. Prvním obdobím, je tzv. Nadvláda Sithů (Sith Era), ta předchází o mnoho (stovky až tisíce) let první Epizodě Star Wars. Literatura tohoto období detailně rozebírá historii zlověstného řádu Sithů, ke kterému bude později patřit i Darth Vader a zlý Emperor Darth Sidious. Tento řád vznikl původně přechodem několika Jediů na temnou stranu (tak jako to později učiní i sám hlavní hrdina Anakin Skywalker). Řád Sithů byl později zničen, ale tajně přetrval v izolaci, vždy pouze ve dvojici pána a učedníka.⁵

⁴ Podle neoficiálních zpráv však bylo v současné době vydávání dalších navazujících příběhů pozastaveno, dokud nebude dokončen scénář k novým filmovým zpracováním, tak aby nedošlo ke kolizi ve vývoji příběhu.

⁵ zdroj: <http://starwars.com/explore/encyclopedia/groups/sith/>

Mimo řádu Sithů jsou některé tituly tohoto období věnovány také příběhům tzv. Staré Republiky (Old republic).

Druhé období popsané v literatuře Star Wars pod názvem Vznik impéria (Rise of Empire) mapuje historii těsně před událostmi první Epizody Star Wars (především příběhy spojené s postavou Obi-wana Kenobiho), období mezi I. a II. Epizodou a mezi II. a III. Epizodou, kam mimo jiné spadá také období tzv. Klonových válek. Stejně tak literatura pokračuje i po událostech III. Epizody až ke IV. Epizodě, kde bylo nutné vyplnit události mnoha let.⁶ Období událostí od IV. po VI. Epizodu je v literatuře rozpracováno jako část odboje, ale v porovnání s ostatními obdobími nečítá tolik titulů. Velké množství další literatury však dějově spadá do období až po skončení všech filmů a pro fanoušky Star Wars jsou známé jako knihy období Nové republiky a Nového řádu Jedi a dalších.

K dalšímu rozšíření příběhu Star Wars a fikčního světa došlo a průběžně dochází i pomocí mnoha počítačových her. Jejich počet je díky tvůrčí náročnosti sice o něco nižší, než jak je tomu u literatury s tematikou Star Wars, stále však tvoří velké pole rozšiřující původní naraci příběhu Hvězdných válek. Zajímavé například je, jak málo můžeme najít počítačových her, které by se svou narací odehrávaly v období popsaném přímo ve filmech Star Wars. Naopak podobně jako rozšiřující literatura, i počítačové hry raději využívají období, která nejsou v původním narativu zahrnuta – a to především období vzniku sithského řádu a jejich boje s řádem Jedi (tisíce let před vznikem Impéria), stejně jako období Klonových válek nebo temné období mezi III. a IV. Epizodou.

⁶ III. Epizoda Pomsta Sithů končí narozením Luka a Leií a zničením Republiky a řádu Jedi, zatímco IV. Epizoda Nová naděje začíná v době, kdy je Lukovi kolem 20 let a řád Jedi už nikdo téměř nepamatuje.

Mezi nejznámější a do jisté míry také nejzajímavější počítačové hry ze světa Star Wars patří Star Wars: Knights of Old Republic (a následné pokračování Knights of Old Republic II a Old Republic) a Star Wars: The Force Unleashed (a následné pokračování The Force Unleashed II).⁷

Příběh počítačové hry Knights of Old Republic se odehrává více jak 4 000 let před začátkem filmového narativu. Jak již bylo několikrát naznačeno toto období je charakteristické vznikem temného řádu Sithů, jehož zakladatelem se stal Darth Malak, původně rytíř Jedi, který se přiklonil na temnou stranu Síly. Linie příběhu této počítačové hry nás provází soubojem mezi řádem Jedi a Sithy (v určitých pramenech je toto období označováno i jako Jediovská občanská válka). Hráč, který je hlavním hrdinou této RPG hry má za úkol splnit několik úkolů s cílem pomoci rytířům Jedi k vítězství. Při jejich plnění však má vždy na výběr, zda zvolí řešení, které je bližší spíše temné nebo světlé straně Síly, což je i mezi fanoušky počítačových her považováno za ojedinělé.⁸ Na druhé straně, základní diskurz narativu v této hře není narušen, neboť za jednání hráče v souladu se dobrou stranou Síly získává v průběhu hry určité výhody, zatímco přiklonění se na Temnou stranu není ve hře nijak zvýhodněno.

Zcela jiný koncept nabízí počítačová hra Force Unleashed. Příběh této hry je zařazen do období mezi III. a IV. filmovou Epizodou, které můžeme charakterizovat jako temné. Připomeňme, že třetí Epizoda Star Wars končí přechodem Anakina Skywalkerera na Temnou stranu a na konci tohoto filmově nejnovějšího dílu se stává oním ikonickým Darth Vaderem.

⁷ Autorem počítačové hry The Force Unleashed je studio LucasArts a na hře se podílel přímo i sám George Lucas.

⁸ zdroj: http://bonusweb.idnes.cz/star-wars-knights-of-the-old-republic-dsh-Recenze.aspx?c=A031128_swkotor_bw

Vedle toho IV. Epizoda již na začátku ukazuje Darth Vadera jako typicky zápornou postavu a nemilosrdného zlosyna. Není divu, že se tedy doba po rozpadu Republiky a začátku nadvlády Impéria až po zformování prvního odporu, stala pro mnoho tvůrců počítačových her tak lákavou. Ve Force Unleashed hráč vystupuje v pozici mladého Sithského učedníka. Automaticky tak stojí na Temné straně síly a spolupracuje s nejzápornějšími postavami Star Wars Darth Sidiousem alias Sithským lordem a Darth Vaderem. Hlavním cílem hry je především záškodnická činnost, zničení několika planet, plnění úkolů Darth Vadera spolu se získáváním nových schopností, tak jak to u počítačových her bývá a především závěrečným soubojem světelnými meči se samotným Darth Vaderem.

Teoretická část

Z hlediska teorie se práce zaměří na oblast narativních teorií a stereotypizace postav při vytváření scénáře a příběhu Star Wars. Naratologie neboli teorie vyprávění se zabývá tím, jak jsou jednotlivé příběhy v samotném vyprávění sestaveny, jak na sebe navazují a co se nám tímto snaží sdělit. Nejčastěji se s vyprávěním můžeme setkat samozřejmě v literatuře, která nám dává dobrý podklad pro to, abychom příběh podrobili analýze. Ale v dnešní době se narativní teorie nezabývá již pouze klasickou literaturou, ale jejímu zkoumání a analýze můžeme předložit i výstupy jiných médií, v našem případě například filmová zpracování příběhu.

Narativní analýza se často zaměřuje na fiktivní příběhy, které, jak uvádí Jonathan Culler ve své Studii k teorii fikce, můžeme chápat jako jakýsi opak k literatuře faktu. *„Ta se zabývá skutečnými postavami a událostmi, zatímco fikce se věnuje postavám a událostem imaginárním. Předkládá tak tvrzení o postavách, které neexistují, a událostech, které se nikdy nestaly, neboli – o fikčních světech.“* (Culler 2005, 13)

Počátky narativních teorií lze vysledovat velice daleko. Narativní teorie jsou často spojovány také s Aristotelovou Poetikou. Ten například tvrdil, jak ho cituje Gerard Genette v knize *Fikce a vyprávění*, že „*básníková kreativita se neprojevuje na úrovni verbální podoby díla, ale na fikční úrovni, tedy na úrovni vymyšlení nebo uspořádání příběhu.*“ (Genette 2007,9) Ovšem větší význam jako systematická metoda nabývá naratologie až postupně s nástupem strukturalismu. Proto pro narativní analýzu v této práci budu využívat především modernější autory a jejich díla, počínaje Vladimírem J. Proppem a jeho dílem *Morfologie pohádky*, které se do jisté míry stalo základním kamenem pro narativní analýzu a kde se Vladimír Propp zaměřil na rozbor tradičních ruských pohádek a folkloru a na jejich příkladech vymezil několik základních témat, z nichž je celý příběh sestaven. Přišel tak mezi prvními s myšlenkou, že narativy knih, románů, pohádek a dalších fungují v podstatě na jakési variaci opakujících se situací.

Na Vladimíra Proppa navázali další autoři, jako například Gérard Genette nebo Seymour Chatman, kteří narativní teorie dále rozvíjeli. Seymour Chatman ve své knize *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu* například připomíná, že přestože je Proppova *Morfologie pohádky* svým významem pro narativní analýzu velice důležitá, zakládá se na příliš jednoduchých příbězích, a proto je třeba narativní analýzu rozšířit tak, aby odpovídala i složitějším příběhům typickým pro moderní dobu. (Chatman 2008, 9)

K dalším významným pojmům narativní teorie zároveň patří také fabule a syžet alias příběh a diskurs, tedy dva základní pojmy, které narativ naplňuje. Příběh pak ve své podstatě chápeme jako to, co je vyprávěno, sled dějových událostí apod. Vedle toho syžet neboli diskurz představuje to, jakým způsobem je nám tento příběh podáván, v jaké formě, popřípadě za jakým účelem.

Morfologie příběhu

Vladimir J. Propp v Morfologii pohádky zdůrazňuje, že žádná dosavadní teorie umožňující strukturalizaci a kategorizaci příběhů není dostačující. Zároveň připomíná, že to, co chápeme pohádkou a jako tradiční folklorní pohádku analyzujeme, nemusí být pouze pohádka, tedy příběh s obsahem nadpřirozených a kouzelných předmětů, mluvících zvířat a jiných atributů pro pohádku typických, ale může se v zásadě jednat o jakýkoliv sled dějových událostí. (Propp 2008, 15) Mezi základní vlastnosti pohádky nebo příběhu pak zařadil například mnohotvárnost, pestrost, barvitost, ale na druhé straně jednotvárnost a opakovatelnost. K tomuto závěru došel především přesvědčením, že v jakékoliv pohádce či příběhu může být mnoho odlišných a rozličných postav, a my víme, že výrazně se může odlišovat také prostředí, ve kterém se daný příběh odehrává, ale dle Proppa existuje pouze omezený počet funkcí v příběhu, které mohou dané postavy vykonávat. (2008, 26)

Tato opakovatelnost funkcí byla již dříve zaznamenána při analýze mýtů a náboženských příběhů, ale Vladimir Propp si jí nyní všímá také u tradičních pohádek a otevírá tak možnost, že podobnou opakovatelnost funkcí můžeme nalézt i u dalších příběhů nebo třeba i filmových scénářů. (2008, 26)

Dle Proppovy analýzy je možné funkce jednajících osob charakterizovat následovně:

- 1) Základní části pohádky, které je třeba vydělit,
- 2) Definice funkcí nemůže být spojována s danou osobou v příběhu, jednatelem,
- 3) Funkce je nejčastěji reprezentována podstatným jménem vyjadřujícím jednání (např. zákaz, vyptávání se, útěk),
- 4) Podstatný je význam funkce s ohledem na její umístění v příběhu.

„Pod pojmem funkce rozumíme akci jednající osoby z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje“ (Propp 2008, 26)

V Morfologii pohádky jsou nám dále předkládány jednotlivé funkce, které mohou jednající postavy plnit v rámci příběhu ve své totožné posloupnosti. Základní je podstata funkce, jejíž obsah se může v jednotlivých příbězích mírně proměňovat. Toto vymezení funkcí bude možné využít pro analýzu základního příběhu Star Wars v analytické části práce. Jedná se například o tyto funkce, které následují po vymezení výchozí situace:

- I. Jeden ze členů rodiny opouští domov (dočasné odloučení)
- II. Hrdinovi je něco zakázáno
- III. Zákaz je porušen
- IV. Škúdce se snaží vyzvídat
- V. Škúdce dostává informace o své oběti
- VI. Hrdina je podroben zkoušce
- VII. Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek
- VIII. Hrdina a škúdce vstupují do bezprostředního boje
- IX. Škúdce je poražen
- X. Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány

A další. (Propp 2008, 29-55)

Ale funkce jednajících postav nejsou jedinými prvky, ze kterých se pohádky nebo příběhy sestávají. Propp dále uvádí také spojovací prvky a motivace, formy objevení nových osob a další atributí prvky a rekvizity, které mohou daný příběh doplňovat. (2008,79)

Spojovací prvky většinou fungují jako propojení mezi jednotlivými funkcemi nebo jednáním druhých osob. Jedná se například o propracované informování o minulosti či zdůraznění předchozí funkce. Pokud je takový spojovací prvek vynechán, může jednání osob působit jako neopodstatněné nebo jako ex-machina (Propp 2008, 60). V některých případech jako spojovací prvky působí také přivedení nebo přivezení osoby či předmětu, které je klíčové pro vývoj příběhu a sled funkcí. (Propp 2008, 62)

Zatímco motivace vidí Propp jako nejproměnlivější prvky příběhu. Jedná se o prvky, které vedou postavy k určitým jednáním. Zároveň jsou mnohdy hůře rozeznatelné než například spojky nebo samotné funkce.

„Můžeme navíc pozorovat, že totožné nebo podobné činy jsou motivovány nejrůznějším způsobem.“ říká Vladimír J. Propp. (2008, 63)

Dalším prvkem pohádek je objevování nových postav a jejich uvedení do děje. Určité kategorie postav, které Propp rozděluje, jsou již od začátku zahrnuté ve výchozí situaci, například hrdina, odesílatel nebo carova dcera. Jiné kategorie postav jsou do děje uváděny jiným způsobem, typickým pro danou kategorii. Například škůdce se poprvé objevuje většinou náhle – přilétá, připlíží se, vedle toho Dárce nebo kouzelný pomocník jsou potkáni náhodně. (Propp 2008, 69) Tato uvedení však mohou nabývat mnoha proměn. Například ani hrdina nemusí být v příběhu hrdinou od začátku, ale pouhým hledačem, ze kterého se hrdina zrodí. *„Nadpřirozené zrození hrdiny je velice důležitým pohádkovým prvkem. Zrození je obvykle provázeno proroctvím o hrdinově osudu.“* (Propp 2008, 70)

Nejdůležitější pro následnou analýzu je ale především fakt, že nejen pohádky jsou vystavěny pomocí těchto funkcí, atributů a rekvizit, tak jak je popsal Vladimír J. Propp, ale i mýty nebo moderní novely mohou vykazovat podobnou strukturu a proto je možné je stejným způsobem analyzovat. (Propp 2008, 82)

Další analýza narativu

Významným teoretikem je Seymour Chatman. Ten se vrací k důležitému rozdělení narativu na příběh a diskurs – jakési znázornění toho, co a jak se v příběhu odehrává (Chatman 2008, 9). Jako hlavní složky příběhu neboli komponenty narativu vyděluje především dvě hlavní skupiny – události a existenty. Jako podskupinu událostí dále označuje jednání a dění, zatímco mezi existenty řadí postavy a prostředí (Chatman 2008, 18). Samotný diskurs příběhu pak Chatman charakterizuje jako soubor prostředků, jimiž je příběh sdělován. Mezi tyto prostředky můžeme zařadit nejen strukturu narativního přenosu, která se vyznačuje především vztahem času příběhu a času vyprávění, ale například také manifestaci narativu, která z části záleží i na typu média, kterým je příběh sdělován a v jaké konkrétní formě, zda verbální, filmové, hudební, pantomimické či jiné. (Chatman 2008, 21)

Seymour Chatman zároveň říká: „*Odlišné médium může mít zvláštní předpoklady pro určité narativní efekty.*“ (2008, 29) – například u filmu vidíme vizuálně zpracované postavy, ale promítání nám neodhaluje myšlení postav, proto je obvykle nutné „*vyvozovat myšlenky postav z toho, co otevřeně řeknou nebo udělají.*“ (2008, 29)

Jak již bylo řečeno, jedním ze základních prvků příběhu podle Chatmana jsou události. Spojením událostí a diskursu příběhu vzniká v narativu osnova, která je v podstatě diskurzivním zpracováním příběhu. (Chatman 2008, 43)

„Pořadí, v němž osnova uvádí události, nemusí odpovídat přirozeně logickému sledu událostí v příběhu. Jejím úkolem je zdůraznit nebo upozadit určité události příběhu, některé interpretovat a jiné ponechat k vyvození, předvádět či vyprávět, komentovat či přejít mlčením, zaostřit na ten či onen aspekt události nebo postavy.“ (Chatman 2008, 43)

Obecnou událost můžeme dále dělit na jednání a dění. Obě možnosti v zásadě zaznamenávají určitou změnu stavu. Jednání označujeme jako činnost, kterou vykonala některá z postav nebo jí byla postava zasažena. (Chatman, 2008, 44) Mezi základní typy činností postav můžeme podla Chatmana zařadit například mluvení, myšlení, vnímání a další. Vedle toho dění – *„předpokládá predikaci, jejímž narativním objektem je postava nebo jiný existent, na nějž se upírá pozornost.“ (Chatman 2008, 45)*

Z teorie narativu tedy vyplývá, že posloupnost událostí v příběhu je nějakým způsobem daná. U některých příběhů může jít i o posloupnost lineární, ale mnohem častěji jde o takzvaně příčinnou (kauzální) posloupnost, která může být vyjádřena buď explicitně nebo spíše jako skrytá (implicitní). K tomu Seymour Chatman dodává, že u modernějších příběhů se autoři snaží vyhnout přímé kauzalitě, tak jako tomu bylo například u jednodušších příběhů (Chatman 2008, 47).

Dalším důležitým prvkem příběhu podle Chatmana je také pravděpodobnost. Má tím na mysli určité prvky jednání, které se v příběhu dějí, ale nejsou v textu jednoznačně popsány a divák, či čtenář si je musí sám domyslet na základě pravděpodobnosti. Na druhé straně, tato schopnost domýšlení je závislá na kulturním a společenském předpokladu, což znamená, že se může u různého publika lišit (Chatman 2008, 54)

Stejně tak jako lineárnost nebo kauzalita příběhu, je u výstavby osy narativu důležitá také hierarchie událostí. V tomto případě nejde pouze o jejich souslednost, ale také o jejich důležitost. Proto Seymour Chatman ve své analýze rozlišuje především tzv. jádra – klíčové body narativu ve vývoji událostí (2008, 54), a satelity - události s okrajovým významem. *„Právě proto nelze jádra vynechat bez rozbití logiky příběhu.“* (Chatman 2008, 54), zatímco *„Méně významná událost - satelitní - není stejným způsobem nezbytná. Lze ji vypustit bez narušení dějové logiky, ačkoli její vynechání narativ samozřejmě ochudí esteticky. Satelity s sebou nenesou možnost výběru, pouze rozvíjejí rozhodnutí, k nimž došlo v jádrech.“* (Chatman 2008, 55)

Kromě událostí, které vytvářejí základní osu příběhu a osnovu diskursu, jsou ve vyprávění podstatné také takzvané existenty. Mezi existenty Chatman řadí prostor a postavy příběhu. Prostor příběhu se může opět odlišovat, například podle využitého média. To znamená, že třeba ve filmu je prostor příběhu sice omezený (nevidíme, co je mimo záběr kamery), ale na druhou stranu také zcela exaktní, na rozdíl od prostoru využitého v literatuře (Chatman 2008, 101). Podobné je to i s postavami. Chatman upozorňuje především na historický vývoj, kdy dříve byla charakteristika postav nedůležitá, jednalo se spíše o nástroje, události a samotné postavy podléhaly více samotné osnově příběhu (což můžeme doložit i například na Proppově analýze, kde vedle rozmanitého množství jednání vyčleňuje pouze omezené množství postav bez další charakterové specifikace). Naopak dnes se pozornost upírá více také na psychologickou stránku postav.

„V moderním uměleckém narativu je dominantní zábavou zkoumání postavy. Závisí to na konvenčním přesvědčení o jedinečnosti individua, o příbězích se dá mluvit jen tam,

kde se vyskytují jak události, tak existenty. Události nemohou být bez existentů. A ačkoli je pravda, že text může obsahovat existenty bez událostí (portrét, deskriptivní esej), nikoho by nenapadlo nazývat jej narativem.“ (Chatman 2008, 118)

Ve svém díle *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a ve filmu* se Seymour Chatman zabývá analýzou zpracování narativu ve filmové podobě. Přiznává, že i film je vlastně fikčním zpracováním narativu a platí zde tak stejné zásady, které jsme uvedli výše, ale stejně tak má film už ze své povahy zpracování další možnosti, jak narativ rozšířit. Jedním z těchto nástrojů je například deskripce, která sice bývá součástí děje, ale zároveň má funkci podpořit narativ. (Chatman 2000, 29) Deskripci pak lze rozdělit na expresivní a diskrétní, přičemž ve filmu je podle Chatmana častěji využíváno druhé možnosti a jako nástroje deskripce mohou fungovat zvolené kulisy, kostýmy a další. (Chatman 2000, 44)

Stejně tak Seymour Chatman uvádí, že ve filmu je deskripce sice vizuálně bohatá, ale na druhé straně verbálně značně ochuzená na rozdíl od literatury (2000, 45) a mnohdy tedy opět záleží na všímavosti diváka.

Narativní teorie Lubomíra Doležela

Teorii narativity se věnuje též český teoretik Lubomír Doležel. Ve svém díle *Heterocosmica* z roku 1988 představil úplný systém narativní sémantiky fikčních světů, přičemž zároveň propojil výzkum mikrostruktury (textové výstavby díla) s makrostrukturou (fikčním světem). (Sládek 2012, 20)

Jak napsal ve své studii O teorii a metodologii Lubomíra Doležela Ondřej Sládek: „*Dle Lubomíra Doležela je fikční svět, který je generován narativním textem, zvláštní makrostrukturou, jež podléhá určitým omezením (...) Tato omezení popisuje jako aletické modality možnosti, nemožnosti a nutnosti. V jeho pohledu jde o základní podmínky fikčního světa (tj. jeho kauzální vztahy, časová a prostorová kritéria, ale také akční schopnosti fikčních postav).*“ (Sládek 2012, 18)

Na základě svých úvah a dalších studií tak Lubomír Doležel došel k přesvědčení, že „*narativní fikční text je sémiotickým systémem, jenž vytváří možný fikční svět. Svět, který je zcela autonomní, nezávislý na světě aktuálním*“ (Sládek 2012, 18)⁹

Zároveň však tento svět vzniká jako paralelní ke světu aktuálnímu a vztahuje se k němu všemi možnými způsoby od imitace ke kontrastu. (Doležel 2008, 71). Čímž nám říká, že fikční světy vzniklé na základě narativního textu nemají s naší realitou nic společného a nejsou v zásadě ani nijak propojené, ale přesto se do vývoje a výstavby fikčního světa naše zkušenosti a principy současného světa promítají a fikční svět se tak v několika více či méně zřetelných principech může podobat světu aktuálnímu.

Tento paralelní vztah funguje ovšem i opačným směrem. Ve svém dalším díle Fikce a historie v období postmoderny se Bohumil Doležel zaměřuje také na postmoderní historické texty a jejich tendenci přebírat výstavbu narativu z textů fikčních.

„*Historie přebírá narativ z fikce, kde byl vyvinut. Narativní historie je nerozeznatelná od narativní fikce.*“ (Doležel 2008, 28)

⁹ Pozn. K podobnému závěru dochází i Gerard Genette ve své studii Fikce a vyprávění, když říká, že vše, co je součástí fikčního textu je opět pouze fikcí a neodkazuje k žádnému reálnému skutku z našeho světa. (Genette, 2007)

Zároveň však dodává, že tím, že určité děje - ať už historické nebo fikční - popíšeme narativem, neznamená, že je zcela vytvoříme. Jediné, co použitím jazyka vytváříme, jsou takzvané možné světy (Doležel 2008,36) Teorie možných a fikčních světů je pro Doležela významným tématem, jak již jsme uvedli výše. V této publikaci také dodává *„Každý možný svět, který je časově uspořádán je úplnou historií světa, a nikoli jeho omezeným intervalem. Proto aktuální svět zahrnuje to, co aktuálně existovalo nebo se stalo, co bude aktuálně existovat nebo se stane.“* (2008, 37) Pro analýzu narativu příběhu to může znamenat, že svět příběhu není pouze omezen na sled událostí zachycených narativem, ale do tohoto světa i například jednání postav mohou zasahovat události fikčního světa, které nejsou součástí narativu.

„Tvůrce fikce má svobodu povolat do fikční existence jakýkoli představitelný svět. (...) Fyzicky nemožné světy, zvané nadpřirozené nebo fantastické, jsou ve fikci všech období zastoupeny stejně dobře jako světy fyzicky možné, nazývané přirozené nebo realistické.“ říká Bohumil Doležel (2008, 42) a dodává, že právě hranice mezi fyzicky možným a nadpřirozeným tvoří hranici mezi historií a mytologií. Důvod, proč namísto reálných a možných světů tvoříme světy nadpřirozené, není příliš daleko: *„Pokud jde o mimořádné výkony obrazotvornosti, nic není přitažlivější než nemožné světy.“* (Doležel 2008, 42)

A vrátíme-li se k tématu této práce a stěžejnímu příběhu Star Wars, které k životu díky extraordinárnímu narativu přivedl George Lucas, lze pro toto tvrzení nalézt ještě přesvědčivější důkaz. Nebo by snad bylo možné vytvořit podobnou ságu, kdyby se Lucas musel držet v hranicích fyzicky možného světa? I kdyby to například možné bylo, pravděpodobně by dnes už tyto fenomenální příběhy ztratily část ze své jedinečnosti a i pro jejich autory by nebyly natolik lákavé. Vždyť i Lubomír Doležel připomíná: *„Tvůrci fikce, zvláště postmodernisté, jsou fascinováni výzvou konstruovat*

nemožné světy podobně, jako byli matematikové přitahováni nemožným úkolem kvadratury kruhu.“ (2008, 43)

Otázkou zůstává, kdy se v narativu autor při vytváření fikčního světa odkazuje k historickým faktům nebo naopak k protifaktové konstrukci neaktuálního světa. Pro naše účely významný rozdíl spočívá i mezi tzv. historickou fikcí nebo science-fiction. Bohumil Doležel o tomto rozdílu říká: *„Na rozdíl od science fiction jsou protifaktové historické fikce datovány k určitému dobře známému historickému světu, a proto může být explicitně vyjádřen rozdíl mezi řády faktového a protifaktového světa.*“

(2008, 122) Na druhé straně, obrátíme-li toto tvrzení ve prospěch naší analýzy filmů Star Wars, při analýze fikčního světa, který je tvořen tímto narativem, není možné zcela odlišit, zda prostředí, postavy, či technologie využitě ve filmu Star Wars jsou zcela v rozporu s fakty našeho světa v aktuální budoucnosti. Řečeno ještě jednou a jinými slovy dle myšlenky Bohumila Doležela: pokud se v historické fikci nacházejí určité prvky, můžeme určit - vzhledem k tomu, že známe období, úroveň vývoje a historii doby, ve které se narativ odehrává – zda jsou tyto prvky protifaktové neboli v protikladu se skutečnými prvky konkrétní doby nebo naopak odpovídají historickému zařazení fikce. U science-fiction, vzhledem k tomu, že narativ není zařazen do období známé historie, se o určitých prvcích narativu takto explicitně vyjádřit nemůžeme.

Na dílo Lubomíra Doležela navázalo mnoho světových a významných autorů. Myšlenky a studie vztahující se k teorii narativity a také fikčních světů byly publikovány také v souborném díle Heterologica (Ed. Bohumil Fořt), kam přispěli mimo jiné také Ondřej Sládek, Thomas Pavel, Marie-Laure Ryanová, Bohumil Fořt a další. Ti všichni navázali na myšlenky, studie a principy Lubomíra Doležela.

Ondřej Sládek v textu s názvem O teorii a metodologii Lubomíra Doležela dále napsal: *„Hlavní důvod, proč je možné vnímat Doleželovu narativní sémantiku jako obecnou*

teorii fikce, spočívá v užití konceptu možného světa. Teprve tím, že přijmeme fakt, že lidské výtvoř (literatura, drama, filmová torba aj.) představují zvláštní možné světy, překračujeme do jisté míry omezující hranice našeho světa a přiznáváme těmto novým světům statut bytí.“ (2012, 33)

O vztahu fikčního světa k reálnému pak píše ve stejné publikaci také Petr Kořátko: *„Narativní fikční svět zaměřuje naše myšlení a představivost k reálnému světu. Rozdíl je jen ve zvláštním modu tohoto zaměření.“ (2012, 113)*

Teorie transmediálního vyprávění podle Marie-Laure Ryanové

Na Lubomíra Doležela a další navazuje se svou statí Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita i literární teoretička Marie-Laure Ryanová. V této statí se zabývá jednak teorií tzv. postmoderního přepisu podle Doležela a současně transmediálním vyprávěním příběhů, kde zároveň uvádí Doleželovou citaci: *„Postmoderní přepisy klasických děl (...) kladou výzvu kanonickému světu původního díla konstrukcí nového, alternativního fikčního světa.“ (Doležel 2003,202).* Tyto dodatečné přepisy nebo transmediální narativy lze pak podle jejích slov rozdělit na tři odlišné typy: rozšíření, mutaci a transpozici.

První typ, rozšíření, obohacuje původní příběh přidáváním dalších existentů. Konkrétně se může jednat o příběhy vedlejších postav, které v rozšíření fungují jako hlavní postavy, ale také například rozšíření času příběhu přidáním sequelů nebo prequelů. (Ryanová 2012, 127) Jako ukázkou uvádí Ryanová několik příkladů, ale v rámci zachování tématu této práce můžeme jako příklad rozšíření využít prequely původní trilogie Star Wars.

Dalším typem transmediálního vyprávění je mutace, přestože Mary-Laure Ryanové dává přednost spíše označení modifikace, které tolik neimplikuje časoprostorové přemístění (2012, 128). Mutaci neboli modifikaci charakterizuje Ryanová jako proměnu narativu, která je podstatně odlišná od původní verze a přetváří jeho strukturu. Charakteristickým znakem je například přiřazení jiného osudu postavám. (Ryanová 2012, 127)

Jako poslední z transmediálních typů uvádí Ryanová transpozici a opět při její definici cituje Doležela, který říká: „*Tato operace zachovává tvar a hlavní příběh původního světa, ale umísťuje jej do rozdílného časového nebo prostorového prostředí*“ (Doležel 2003, 203)

Ryanová k teorii transmediálního vyprávění a transfunkcionality dále uvádí, že se jedná o jev v populární kultuře velice žádaný, a to i přesto, že je prvkem zhruba stejně starým, jako je samotný narativ. Na druhé straně se díky němu snaží dnešní autoři bojovat proti skepsi, zda ještě lze vytvořit nějaký zcela originální příběh. (Ryanová 2012, 129) Ve své snaze o typologizaci transmediálního vyprávění se též odkazuje na dílo Henryho Jenkinse, který říká, že „*transmediální vyprávění je tok obsahu skrze vícero mediálních platforem*“ (Jenkins 2006,2) Ryanová dále popisuje transmediální vyprávění jako takzvaný ‚efekt sněhové koule‘, kdy „*se určitý příběh těší takové popularitě, že spontánně generuje množství prequelů a sequelů, fanouškovské fikce a transmediální adaptace.*“ (Ryanová 2012, 129) Jako příklad mohou sloužit i příběhy Harryho Pottera nebo Pána prstenů, jež se z původního autorského textu románu rozšířily i do filmu, počítačových her a dále. Podobné davové téměř šílenství a hlad po dalších rozšíření a pokračování příběhu doprovázel také vznik celé ságy Star Wars. Marie-Laure Ryanová však dodává, že jako dalším impulsem k transmediálnímu vyprávění může být již i původní ekonomický záměr, kdy je „*jistý příběh již od samého začátku vytvářen jako*

projekt, který se vyvíjí skrze mnoho mediálních platforem. Světy příběhu se tak stávají komerčními franšízami a cíl jejich developerů je přinutit publikum konzumovat tolik médií, kolik je jen možné.“ doplňuje dále Ryanová (2012, 130). Jako příklad společně s odkazem na Henryho Jenkinse uvádí široký záběr filmu Matrix. Na zvažovanou zůstává, nakolik výraznou roli hrál tento druhý aspekt při dalším rozšiřování světa Star Wars, vezmeme-li v potaz, že mnoho literatury a počítačových her vzniká v koprodukcii nebo pod dohledem Lucasova impéria.

Ale vraťme se k původnímu rozdělení typologie transmediálního vyprávění. Jak uvádí Marie-Laure Ryanová – „*v transmediálním příběhovém systému je nejběžnějším vztahem mezi různými dokumenty rozšíření*“ (2012, 130) Rozšíření jako taková však dále můžeme vydělit na tzv. mezipříběhy, paralelní příběhy a vnější příběhy.

Mezipříběhy Ryanová charakterizuje jako různá pokračování, která leží mezi jednotlivými epizodami příběhu, stejně tak jako prequely a sequely, které rozšiřují původní příběh (2012, 130). V kontextu světa Star Wars se jedná nejen o nejznámější rozšíření původní trilogie o další tři filmové prequely (a také plánované dotočení VII. Epizody), ale stejně tak můžeme do této skupiny zařadit příběhy z animované verze Star wars - Klonové války, které se odehrávají v mezičasovém prostoru mezi II. a III. Epizodou.

Dalším typem rozšíření jsou tzv. *paralelní příběhy*, které probíhají ve stejné časové rovině a na stejném místě jako původní příběh (Ryanová 2012, 130), ale rozšiřují například osud nebo události spojené s vedlejší postavou příběhu.

Zajímavé jsou ovšem i tzv. *vnější příběhy*, které jsou spíše považovány za „satelity makropříběhu“ a Ryanová sem řadí i například folklor a legendy, které se vztahují

k objektům světa příběhu. (2012, 130) Tím pádem by bylo možné do této skupiny zařadit například příběhy z období Staré republiky Star Wars a vzniku Sithského řádu, které jsou popsány v rozšiřující literatuře Star Wars a časově jsou zakotveny velice daleko od času událostí původních příběhů. Zároveň však popisují a vysvětlují fakta, jež jsou v původním příběhu považována za esenciální.

Složitější situace nastává při modifikaci příběhu, která je, jak uvádí Ryanová, mnohem méně běžná než rozšíření (2012,130). Jako konkrétní případ uvádí sama autorka zpracování počítačové hry Star Wars: The Force Unleashed, kde hrdina bojuje primárně za Temnou stranu síly, čímž na rozdíl od původních příběhů napomáhá výhře zla nad dobrem, což je v protifaktovém kontrastu s původním narativem. Spojení s původním filmem, jak konstatuje Ryanová, tak zůstává pouze v koncepci děje (boj dobra se zlem) a výskytem autentického prostředí a postav (v obou verzích vystupuje Darth Vader a jako jeden z hlavních prvků hráči používají souboj světelnými meči) (Ryanová 2012, 131).

Třetí typ transmediálního vyprávění, tedy transpozice není podle Ryanové v mnoha případech kompatibilní s dnešními intermediálními franšízami.(2012, 131) Sama uvádí, že příběh Star Wars umístěný do kulís středověkého města by ztratil mnoho ze svých hlavních atributů, stejně jako kdyby byly události tohoto narativu umístěny do současného, nikoliv natolik technicky vyspělého světa.

O jednotlivých typech transmediálního vyprávění ve vztahu k původnímu světu Ryanová dále říká: „*Vztah rozšíření zachovává původní svět podstatně více než modifikace, protože nevyžaduje žádné změny v původním příběhu.*“ (2012, 132) I když se můžeme ptát, zda rozšiřující filmy nebo knihy, které sepsal jiný autor než autor původního

příběhu, pojednávají ještě stále o tomtéž světě. Na druhé straně, jak víme, veškeré scénáře k filmovému zpracování série Star Wars byly produkovány buď přímo Georgem Lucasem nebo týmem pod jeho vedením. Doplňující literatura pak mnohdy prochází schvalováním skupinou LucasArts nebo LucasFilms, tak aby byla zajištěna shoda s původním fikčním světem.

Na druhé straně, již z povahy transmediálního vyprávění příběhů vyplývá, že *„vzhledem k tomu, že různá média mají různé výrazové prostředky, je virtuálně nemožné, aby dvě různá média projektovala tentýž svět.“* argumentuje dále Ryanová. Znamená to tedy, že zpracování fikčního světa ve filmu nemůže již ze své audiovizuální povahy odpovídat zobrazení fikčního světa v literatuře, stejně jako se bude odlišovat i jednání nebo psychologické vykreslení postav.

Na závěr charakterizuje Ryanová transmediální adaptaci Star Wars jako typický příklad sněhové koule a využití mediální franšízy. O podobném rozdělení jsme psali již výše, ale pro úplnost ho uvádíme i zde.

Transmediální svět Star Wars se podle Ryanové skládá z:

- 1) Jádra kanonických dokumentů – tedy původních 6 filmů George Lucase, které rozšiřují tentýž svět.¹⁰

Z transmediálních adaptací, jako jsou hry a onlinové světy, produkované různými firmami na základě licence. Do této kategorie můžeme zařadit i literární díla různých autorů, kteří též na základě licence v rovině knih a komiksů rozšiřují svět Star Wars.

¹⁰ pozn. I když doplnění původních tří epizod třemi prequely by se jako takové dalo současně považovat za rozšíření samotným autorem

K této kategorii Ryanová dodává: „*Světý těchto textů mají tendenci stát se rozšířeními, protože musí být schváleny původními autory.*“ (2012,134) – tzn. že by společnost George Lucase pravděpodobně neschválila variantu textu, který by výrazně narušoval nebo vybočoval z původního narativu Star Wars.

- 2) Apokryfních dokumentů produkovaných fanoušky – zde může mít proces modifikace mnohem větší pole prostoru než u dokumentů, které jsou schvalovány na základě licence. V rovině satiry se můžeme například setkat i s transpozicí a přesunem postav Star Wars do současného světa. Na druhé straně, základna skutečných fanoušků Star Wars se v mnoha případech vyznačuje loajalitou k původním textům a jen v ojedinělých případech by chtěla vybočovat proti stanoveným narativům nebo charakteristikám postav či prostředí.

(Ryanová 2012, 134)

Proto, aby byl nějaký příběh vhodný pro transmediální adaptaci, musí splňovat několik podmínek. Podle Ryanové je podstatný nejen základní příběh, zpracovaný v podobě filmu nebo literatury, ale i silná postava s osobní historií, která vytváří možnost pro další rozšíření pomocí prequelů a sequelů. V případě další transmediální adaptace skrze různá média je nutné vytvořit celý funkční fikční svět, v jehož hranicích se budou tyto adaptace odehrávat. (2012, 141)

Nemusíme čekat na analytickou část práce, abychom zmínili, že v případě Star Wars byla vytvořena natolik silná hlavní postava Darth Vadera, aby k původním třem filmům byly dotočeny další tři, které mapují jeho život doslova od útlého věku. A o síle

vzniklého fikčního světa svědčí i množství Star Wars adaptací ať už v rovině literární, nebo počítačové.

To v zásadě znamená, že svět Star Wars splňuje očekávání Ryanové, když říká: „*Aby mohl fikční svět podporovat velký systém příběhů, musí též představovat různorodost. (...) To znamená, že takový svět musí být svými stvořiteli detailně promyšlen, aby mohly být jeho různé aspekty popsány různými dokumenty.*“ (Ryanová 2012, 143)

Stejně jako Henry Jenkins říká, že: „*Transmediální svět příběhu musí mít encyklopedickou kapacitu.*“ (2006,116)

Analytická část

Ve druhé, analytické části diplomové práce se zaměřím na analýzu příběhu Star Wars dle poznané a blíže specifikované narativní teorie. Cílem bude přiblížit, nakolik se vlastní narativní struktura Star Wars přibližuje teoriím Vladimíra J. Proppa, Seymoura Chatmana nebo Lubomíra Doležela. Důležitým bodem analytické části zároveň bude porovnat, jak se narativní struktura příběhu proměňovala v závislosti na vývoji a přípravě samotných filmů. Připomeňme, že první díl Star Wars z roku 1977 byl postaven a zfilmován jako samostatná jednotka, která mohla, ale nemusela, mít pokračování (což především z ekonomických důvodů záviselo na přijetí filmu). Tento fakt by měl být v narativu znát, na rozdíl od dalších dílů, které už s možným pokračováním počítali. Dalším důležitým bodem, který bude pro analýzu podstatný, je fakt, že první tři epizody Star Wars byly dotočeny ve velkém časovém odstupu od původních filmů, proto se i jejich filmové i narativní zpracování bude pravděpodobně lišit od původních dílů (Epizod IV-VI). A zároveň tyto novější tři

epizody jako prequely svým narativem předcházejí příběhu, který byl již zpracován. Proto se filmaři museli poprat s otázkou, jak na sebe filmy co nejpřirozeněji napojit. Příběhy a filmy Star Wars jsou dnes často nazývány vesmírnou pohádkou nebo dokonce vesmírnou kovbojkou. Jedná se z pohledu teorie o moderní narativ, kterému se podařilo díky několika silným prvkům vytvořit nejen zcela jedinečné filmové prostředí, ale samotný příběh a jeho bohatost vytvořil samostatný prostor pro vznik dalších rozšíření a pokračování, což fanoušci této kosmické ságy dodnes oceňují. Analýza takového narativu je proto velkou výzvou, jak na takto široký příběh, který se stal ve své kategorii v podstatě legendou, aplikovat teoretické postupy, se kterými jsme se seznámili v předchozí části práce.

Cílem analytické části této práce tedy nejprve bude analyzovat dle teorie Vladimira J. Proppa jednotlivé narativní prvky nejprve zcela prvního dílu Star Wars, tedy Epizody IV: Nová naděje natočeného v roce 1977. Dalé pak také analyzovat i další následující díly z původní trilogie. V rámci této analýzy bychom se současně měli seznámit jednak s autentickým prostředím Star Wars a vytvořeným fikčním světem, ve kterém se celý narativ odehrává. Stejně tak si přiblížit a charakterizovat hlavní postavy Star Wars.

Následně se analýza zaměří na další tři díly Star Wars, které se budu snažit analyzovat v porovnání s předchozími díly a snažit se odhalit, jak se narativ stejného příběhu proměnil po více jak 16 letech nebo čím se snažil podpořit a obohatit původní tři filmy. Po analýze filmového zpracování se pak zaměřím také na další materiály s tematikou Star Wars. Jedná se především o literaturu Star Wars, která rozšiřovala příběh po skončení filmového zpracování a také rozšíření a modifikace motivu příběhu do počítačových her. Tato analýza transmediálního vyprávění příběhu skrze další média

a za pomoci mnoha licencovaných i nelicencovaných rozšíření bude prováděna na základě teorie nastíněné Marie-Laure Ryanovou v teoretické části práce. I zde budu analyzovat, jakým způsobem byl příběh rozšířen a také, zda a jak se narativ odlišoval od původního zpracování, ať už z důvodů nějaké změny v příběhu nebo i díky využití odlišného média.

Analýza narativu Star Wars

Epizoda IV: Nová naděje

Na začátku čtvrté Epizody Star Wars se objevuje dnes již často citovaný text, který nás odkazuje k místu a času nadcházejících fikčních událostí: „Kdysi dávno ve velmi vzdálené galaxii...“ Následuje další text, který plní funkci uvedení do děje a nastiňuje nám současnou situaci příběhu. Narativ není tedy budován postupně, ale divák je díky těmto úvodním textům postaven přímo do středu již probíhajícího děje. Grafické zpracování textu „letícího vesmírem“ a podpořené tematickou hudbou Star Wars se stalo natolik ikonickým, že se bude i nadále objevovat na začátku každého dalšího dílu série.

Na začátku Nové naděje nám text říká, že *„V galaxii právě zuří občanská válka. Povstalci, kteří podnikají útoky ze své skryté základny dosáhli prvního vítězství proti ďábelskému galaktickému Impériu. Během bitvy se povstaleckým špiónům podařilo ukořistit tajné plány k největší a nejsilnější zbrani Impéria – Hvězdě Smrti (Death Star), ozbrojené kosmické stanici, která má sílu zničit i celou planetu. Pronásledována imperátorovými zločinnými agenty prchá princezna Leia domů a na palubě své lodi ukrývá získané tajné plány, které jí mohou pomoci osvobodit svůj lid a obnovit svobodu v galaxii.“*¹¹

¹¹ zdroj: *Star Wars: Epizoda IV* [film]. George Lucas. USA, 1977.

Už způsob popisu současné situace není zcela objektivní a divákovi dává jasně najevo na čí straně stojí dobro. Využití slov jako d'ábelské a zločinné ve spojení s Impériem a naopak touha po svobodě a demokracii z pohledu povstalců a princezny Leii nenechá nikoho na pochybách o rozdělení sil.

A ani toto uvedení do situace a nastolení výchozí situace není pro film zcela tradiční. Jak zmiňuje již Seymour Chatman, film často využívá spíše vizuální a skrytou deskripci, kterou si musí v některých případech divák sám domyslet. Další atributy postav nebo jejich povahu si pak často musíme domýšlet z toho, jak se postavy zachovají nebo co řeknou.

Takovéto uvedení do děje, jaké se rozhodl využít George Lucas, je rozhodně jedinečné a spíše připomíná způsob narativu používaný v literatuře.

Po tomto úvodu však již začíná samotný příběh, který se blíží více klasickému filmovému zpracování narativu. První scéna filmu nás uvrhne ihned doprostřed vesmírné bitvy, tedy rozběhnutého děje, kde ale díky úvodnímu textu víme, co se děje a navíc to samotnému filmu přidá na akčnosti. Jako první významné postavy se objevují dva roboti R2D2 a C3PO, kteří na palubě jedné z lodí komentují situaci bitvy a obávají se o osud princezny, čímž nám naznačují, na čí straně vlastně stojí. I samotné zpracování robotů je zajímavé a podporuje to iluzi technicky vyspělého prostředí, ve kterém se Star Wars odehrávají. Současně můžeme říct, že v tomto narativu plní podobnou roli jako postavy mluvících zvířat v Proppových tradičních pohádkách. Jeden z robotů (R2D2) se vyjadřuje pomocí série pískavých a skřípavých zvuků, kterým ostatní postavy dokáží porozumět, ale pro diváka zůstávají nepřeložené a o tom, co tento robot říká nebo jak zasahuje do děje, se musíme domýšlet pomocí toho, jak na jeho pípání reagují okolní postavy. Druhý, androgenní robot je schopen komunikovat stejným jazykem jako ostatní postavy. Jeho funkce a zpracování jeho úlohy v narativu je

svým způsobem směšné, robot působí neohrabaně, ale na druhé straně svými hloupými dotazy a sebestylou často doplňuje a komentuje právě probíhající děj, takže funguje v příběhu nejen jako pomocník, ale i jako spojka mezi jednotlivými scénami. Což se ukáže jako praktické ihned na začátku filmu, kdy se během přestřelky na palubě lodi oba roboti dostanou do záchraného modulu a uniknou z lodi s cílem splnit tajnou misi.

Další z postav, která vstupuje do děje ihned v úvodní scéně je temný Darth Vader. Jeho postava je typická svým vzhledem, černý plášť a jakýsi ekvivalent kosmické uniformy spolu s maskou z něj dělají více robota než člověka, což nám pomáhá zařadit si ho do správné skupiny zloduchů. Stejně tak jako nepřirozený hlas i sípavý dech vycházející skrze masku podporují jeho temnou stránku. Tak jak to ve své Morfologii popisuje Vladimír Propp – Darth Vader jako hlavní škůdce se na scéně objevuje náhle, nemilosrdně překračuje mrtvoly vojáků, načež jednoho z povstalců ihned v úvodu vlastnoručně zavraždí. Úvodní deskripce postavy a vykreslení charakterových vlastností skrze její činy je v této scéně téměř dokonalé.

Třetí důležitou postavou, se kterou se v úvodní scéně setkáváme, je princezna Leia. O té už víme, že patří na správnou a utlačovanou stranu povstalců a snaží se pomocí ukořistěných plánů zachránit svobodu v galaxii. To se ovšem ani trochu nelíbí hlavní záporné postavě Darth Vaderovi a proto bere princeznu Leiu do zajetí, zcizené plány se mu však objevit nepodaří. Podle Proppovy teorie o funkcích jednajících princezna Leia jasně odpovídá carově dceři. A to nejen díky uvedení do děje, kdy je carova dcera již zahrnuta ve výchozí situaci (úvodní text příběhu), ale podobně jako škůdce se v příběhu objevuje dvakrát, tedy nejprve v první scéně a následně jako hledaný objekt v dalším pokračování příběhu. (Propp 2007, 69) I během pár minut, kdy se princezna objevuje v úvodní scéně je jasné, že bude představovat nebojácného a odvážného vůdce, který se nebojí čelit ani Darth Vaderovi.

Následným střihem se děj přenesl z kosmické lodi na jinou planetu, kam záchranným modulem doletěli dva roboti z úvodní scény. Předěl mezi předchozí částí, která nás uváděla do děje a seznamovala nás s prostředím i některými z hlavních postav a touto následující, kde se již příběh bude vyvíjet postupně, je tedy jasně patrný.

Nyní již víme, že dva roboti mají splnit jakýsi úkol nebo tajnou misi, ale nevíme jaký. Děj následuje jejich ploužením se po nehostinné pouštní planetě, kde je nakonec unesou Jawové- malí překupníci a tuláci, aby je následně prodali místním sedlákům. Tato možná až příliš dlouhá fáze plní pravděpodobně funkci jakési spojky mezi dvěma událostmi. Je to ten typ události, který Propp charakterizuje sice jako nepodstatný pro rozvoj děje, ale přesto plní v narativu svůj význam. (Propp 2008,60) Na pohled nepodstatné pátrání po pusté planetě a únos je totiž zavede k další důležité postavě příběhu Luku Skywalkerovi.

Luke jako mladý zemědělec žije se svým strýcem a tetou na nehostinné planetě. Spolu se strýcem pak od Jawů koupí právě oba již známé roboty, jako pomocnou zemědělskou sílu. Tak se vlastně budoucí hrdina, který se teprve musí stát pravým hrdinou, dostává do kontaktu s postavami, které by Propp charakterizoval jako pomocníky nebo dárce a kteří plní v příběhu pomocnou funkci (například zavedou hrdinu k dalším postavám). V této části narativ vytváří novou výchozí situaci, která nás seznamuje s další postavou a její funkcí v příběhu. V následující scéně pak během opravy robotů mladý hrdina vyjadřuje svou frustraci nad tím, že je upoután na této planetě, ač by se rád zúčastnil rebelských válek a pomáhal porazit Impérium (strádání nebo nedostatek dle Proppa). V charakterových vlastnostech této postavy se hned od začátku kloubí mladická dychtivost, naivita a netrpělivost spolu s dobrými úmysly. Následně Luke v jednom z robotů objeví naléhavou prosbu o pomoc princezny Leii, která je určena Obi-wanu

Kenobimu. Tím si Luke vytyčí vlastní úkol a rozhodne se starého Obi-wana, bývalého rytíře Jedi, nalézt.

Během cesty za starým Benem je však napaden národem pouštních lidí, čímž příběh naplňuje jednu z funkcí vymezenou Proppem a tím je *podrobení hrdiny zkoušce a přípravě na získání kouzelného prostředku nebo pomocníka* (Propp 2007,39), kterým, jak se ukáže, bude seznámení se s Obi-wanem. Tímto setkáním začíná hrdinův zcela nový osud a proces, který můžeme označit jako *zrození hrdiny*. Ve scéně s Obi-wanem dochází také k dialogu, který funguje jako spojovací fáze, ve které Obi-wan vzpomíná na dávné a slavné období rytířů Jedi, zmiňuje Klonové války a v neposlední řadě vypráví Lukovi o jeho otci, který byl též skvělým rytířem Jedi. Vyvrcholením této scény je *předání kouzelného prostředku*, kterým je v narativu Star Wars světelný meč, ikonický předmět a zároveň elegantní zbraň rytířů Jedi.

Podle Proppa má být *zrození hrdiny* a jeho proměna z hledače často doprovázeno proroctvím o hrdinově osudu (Propp 2007,70). V případě Luka Skywalker se jedná o jemnou modifikaci, kdy je hrdina seznámen s minulostí, osudem jeho otce (avšak Obi-wan Kenobi Lukovi zamlčí, že jeho otec je sám Darth Vader, namísto toho mu řekne, že Darth Vader zradil a zabil jeho otce) a principem Síly, která řídí tento svět a pomáhá rytířům Jedi bojovat proti zlu a Temné straně. Když společně s Obi-wanem vyslechnou tajnou zprávu princezny Leii s prosbou o pomoc, Lukovi se nejprve příliš nechce opouštět domov navzdory předchozímu strádání a touze po dobrodružství. Jeho motivace se však následně zesílí poté, co je jeho dosavadní rodina zavražděna imperiálními vojáky (můžeme označit jako další *akci škůdce* podle Proppa). A hrdina se rozhodne *opustit domov* a vydat se s Obi-wanem na cestu na planetu Alderon.

K tomu, aby se však na tuto planetu dostali, potřebují pomoc třetí osoby, kterou je pašerácký pilot Hans Solo a jeho kopilot Chewbakka z rodu Wookie (jedna z fantasy

ikonických postav Star Wars připomínající medvěda se specifickým způsobem komunikace), který jim za větší úplatu slíbí dopravit na místo určení. Podle Proppovy klasifikace lze Hanse Sola označit jako postavu *pomocníka*. Především proto, že v příběhu *plní funkci přemístění hrdiny* (Propp 2007, 66) a dále mu během cesty bude pomáhat s pronásledováním i bojem.

Mezitím v druhém dějovém sledu, který zaznamenává osud princezny Leii vězněné na palubě lodi Darth Vadera, dochází k několikanásobné *akci škůdce*. Ten se nejprve snaží vyzvídat, kde se nachází základna Rebelů a vyhrožuje zničením domácí planety princezny Leii Alderonu. Princezna, jako hrdinka a zároveň postava s typickými rysy Proppovy carovy dcery, nakonec podléhá a lokaci základny prozradí. Škůdce ji však nakonec stejně oklame a planeta Alderon (kam shodou okolností míří i další hrdinové) je pomocí kosmické lodi Hvězda smrti zničena.

Vzhledem k tomu, že planeta byla zničena, hrdinové (Luke Skywalker, Obi-wan Kenobi a Hans Solo) nemohou splnit svůj úkol a namísto toho se dostávají na palubu nepřátelské lodi, čímž je uzavřena *funkce přemístění hrdiny blíže k předmětu hledání* (Propp 2007,46), kterým je Princezna Leia (potažmo carova dcera), vězněná na té samé lodi. Před hrdiny tak vyvstává nový úkol a to zachránit princeznu Leiu. Zatímco Obi-wan Kenobi se vydává ve snaze ochránit své přátele za škůdcem po vlastní ose, zbývající postavy se rozhodnou zachránit princeznu. Během záchranné mise se dostávají do *přímého souboje se škůdcem* tentokrát v podobě imperiálních vojáků, které jsou ve filmu zpracovány jako mnohočetné přestřelky. Poté, co v přestrojení zachrání princeznu, je ještě čeká náročná cesta zpět do bezpečí plná nástrah, které se hrdinům daří překonávat především díky robotickým *pomocníkům*.

Mezitím hlavní postava škůdce Darth Vader díky přítomnosti Síly vycítí Obi-wana a vydá se za ním. Nastává další bezprostřední boj mezi Hrdinou (tentokrát Obi-wan) a

Škúdcem (Darth Vader). V boji je Obi-wan Kenobi zabit. Ostatním hrdinům se podaří z nepřátelské lodi uniknout i s princeznou, čímž je jejich úkol splněn. I proměna hlavního hrdiny Luka Skywalkerera je v podstatě dokončena, což je potvrzeno i proměnou jeho chování, kdy je již neohroženým bojovníkem. Během útěku jsou postavy pronásledovány, což je opět jedna ze standardních funkcí v příběhu dle Proppa. Poté, co uniknou pronásledování, přichází dle Proppa *návrat hrdiny domů nebo do jiné země* (Propp 2007,52). V tomto případě se hrdinové ukryjí i spolu s tajnými plány na přátelské základně rebelů, kde začne být plánována další akce na zničení nebezpečné Hvězdy smrti.

V tomto kontextu následuje další funkce příběhů vymezená již Proppem, aneb *uložení těžkého úkolu hrdinovi*. Sám Propp tvrdí, že forma této funkce může být natolik různorodá, že ji lze jen těžko klasifikovat (Propp 2007, 53). V případě našeho hrdiny Luka Skywalkerera se jedná o zničení nepřátelské Hvězdy smrti. Následuje opět napínavá akční scéna, která končí úspěchem a vítězstvím Rebelů a zničením Hvězdy smrti. Podle Proppovy morfologie *je tedy úkol splněn*. Pro úplnost narativu Star Wars je nutno podotknout, že k jeho splnění Lukovi pomáhal hlas Obi-Wana, který mu radil, aby naslouchal Síle a na poslední chvíli také pomoc přítele Hana Sola.

Podle Proppa musí být každý dějový sled nebo narativ ukončen nějakým standardním způsobem. V případě tradičních pohádek je to nejčastěji svatba hrdiny s carovou dcerou. (Propp 2007, 55). V případě Star Wars je děj ukončen *likvidací neštěstí*, tedy zničením nebezpečné nepřátelské lodi a oceněním hrdinů.

Pro větší analytickou přehlednost posloupnosti funkcí uvedeme jednotlivé Proppovy funkce a jejich naplnění v příběhu Star Wars spolu s tradičním Proppovým označením v přehledné tabulce:

	Funkce jednajících osob	Označení	Bližší určení funkce	Vymezení situace v příběhu Star Wars
Činnost škůdce	Výchozí situace			Darth Vader obsadí rebelskou loď
	Škůdce působí jednomu ze členů rodiny újmu nebo škodu	A	A1 Škůdce unese člověka	Darth Vader zajme princeznu Leiu
	Škůdce se snaží vyzvídat		Cílem vyzvídání je zjistit, kde se nacházejí další osoby	Darth Vader zjišťuje, kde se nachází základna rebelů
	Škůdce působí jednomu ze členů rodiny újmu nebo škodu	A	A14 Škůdce sám zabíjí	Pomocí Hvězdy smrti je zničena celá planeta
Akce hrdiny	Hrdina opouští domov		Do příběhu vstoupí nová postava dárce, která je potkána náhodně	Luke se vydává hledat Obi-wana Kenobiho na základě informací od robotů
	Hrdina je podroben zkoušce	D	D8 Nepřátelská bytost se snaží hrdinu zahubit	Luke je přepaden pouštními lidmi, na pomoc mu přijde Obi-wan
	Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek	F	F1 Prostředek je předán přímo	Obi-wan předává Lukovi světelný meč
	Motivace	Mot.	Negativní	Smrt pěstounů motivuje hrdinu k odchodu
	Hrdina je přenesen k místu, kde se nalézá předmět hledání	G	G1 Hrdina letí vzduchem	Luke Skywalker s pomocí Hanse Sola odlétá plnit svůj úkol
	Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje	H	H1 Hrdina a škůdce se střetnou v přímém boji	Luke a Hans bojují s vojáky ve snaze najít princeznu
	Počáteční neštěstí je zlikvidováno	K	K10 Zajatec je osvobozen	Hrdinové osvobodí princeznu Leiu
	Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje	H	H1 Hrdina a škůdce se střetnou v přímém boji	Obi-wan Kenobi bojuje s Darth Vaderem
	Hrdina se vrací		Ve stejné formě jako příchod	Luke, Hans a Leia unikají z Hvězdy smrti v kosmické lodi
	Hrdina je pronásledován	Pr	Pr 1 Pronásledovatel za hrdinou letí i Pr6 Pronásledovatel se snaží hrdinu zabít	Loď je pronásledována nepřátelskými letouny a dochází k přestřelce
	Hrdina se zachraňuje před pronásledováním	Rs	Rs1 hrdina bleskově odlétá vzduchem	Kosmická loď odletí pryč
	Nepoznaný hrdina se dostává do jiné země	O		Luke se dostává na základnu rebelů
	Hrdinovi je uložen těžký úkol	M	Zkouška síly obratnosti a statečnosti	Luke se vydává na nebezpečnou výpravu s cílem zničit Hvězdu smrti
	Úkol je splněn	N		Hvězda smrti je zničena
	Hrdina se žení a nastupuje na trůn	W	W0 hrdina místo carovy dcery získává odměnu nebo kompenzaci v jiných formách	Luke je oceněn řádem a získal skvělé přátele – Leiu a Hanse

Jak se ukazuje, dle analýzy prvního z filmů Star Wars, i tento moderní narativ se scifi tématem lze dopodrobna analyzovat dle teorie zavedené již Vladimírem J. Proppem. Přestože příběh Star Wars se díky svému zpracování, scifi žánru i množství postav může jevit jako mnohem složitější, při základní analýze v něm lze nalézt veškeré základní funkce určené Vladimírem Proppem. Samozřejmě v některých případech se některé funkce zcela nepřekrývaly. Například funkce nepravého hrdiny jak ji popisuje Propp se v tomto filmu vůbec neobjevila. Na druhé straně funkce přímého boje s nepřítelem byla ve Star Wars nejen několikanásobná, ale pro tento konkrétní případ by bylo lepší ji dále konkrétněji klasifikovat, protože hrdinové nebojovali pouze s hlavní zápornou postavou, kterou byl Darth Vader, ale i s dalšími škůdci v podání nepřátelských vojáků apod.

Propp také nepočítá s psychologickou proměnou postav. Určitá postava je podle jeho teorie stejná víceméně od začátku až do konce příběhu. Proto by třeba podle jeho teorie bylo složitější uchopit postavu Hanse Sola nebo i princezny Leii, která se rozhodně nechová jako pouze pasivní postava a bezbranná princezna, kterou je třeba zachránit.

Příběh prvního z dílů Star Wars má standardní vývoj, každá akce hlavních postav je v příběhu náležitě zdůvodněna a divák má tak šanci pochopit jednotlivé činy. Zřetelné je i charakterové zpracování postav, od začátku víme, kdo stojí na čí straně. V tomto ohledu nedochází k žádným proměnám ani přechodům z jedné strany na druhou. I samotný narativ IV. Epizody se jeví jako ukončený, hrdina splnil všechny své úkoly a příběh skončil dobře. Na druhé straně, přestože byla zničena Hvězda smrti, nejsilnější zbraň mocného Impéria - hlavní zloduch Darth Vader, zabit nebyl, naopak unikl a ani celé Impérium rozhodně nebylo poraženo, což nechalo filmařům otevřenou cestu k dalším dílům.

V dalších dvou nejstarších epizodách původní trilogie je narativ podobný jako v prvním díle. Hlavními postavami zůstávají mladý Luke Skywalker a jeho přítel Hans Solo spolu s princeznou Leiou. Není žádným překvapením, že hlavní zápornou postavou je i nadále Darth Vader, kterému v zádech stojí také jeho ďábelský vůdce – Císař (v originále označován jako Emperor). Na straně Síly se pak objeví i nejstarší z učitelů Jedi Mistr Yoda, který bude Luka postupně učit více o umění Jedi, které se v prvním díle ke slovu příliš nedostalo. Divák tak bude seznámen s historií a zničením řádu Jedi, s principy fungování Síly i nástrahami Temné strany, kterým bude následně čelit i hlavní hrdina.

Narativ dalších dílů (Epizod V a VI) pak především spoléhá na jednotlivá dobrodružství hrdinské trojice v rebelském boji proti Impériu. Nejdůležitějším bodem příběhu se pak stane zjištění, že Darth Vader je Lukův (a Leiin) otec, což vytvoří morální dilema příběhu a podlomí Lukovu víru v dobrou stranu Síly. Ve třetím díle pak více prostoru dostane i samotný Darth Vader a jeho emoční stránka, kdy se v něm během napínavého souboje se synem pohne svědomí a odmítne svého syna zabít. Významný moment nastává ve chvíli, kdy Darth Vader umírá a poprvé za celé tři filmy mu Luke může sejmut hroznou masku, čímž mu doslova dodá lidskou tvář a jeho zlé a záškodnické činy jsou jakoby odpuštěny. Tyto psychologické proměny jsou pro Epizody V a VI pravděpodobně nejvýraznější, ostatní ryze akční události a válečné scény pak v podstatě splývají dohromady.

Jednoznačně velice zajímavým atributem Star Wars je prostředí, ve kterém se jednotlivé díly odehrávají. Větší prostor analýze fikčního světa bude věnován spíše ve spojitosti s novějšími díly Star Wars, tedy Epizodami I-III., protože i tam si dali filmaři na deskripci prostředí více záležet. Ohledně původních filmů Star Wars je třeba říci, že na

tehdejší dobu vzniku je úroveň technické filmařské kvality opravdu vyspělá. Avšak v kontrastu s dnešní filmovou vizualizací působí poněkud zastarale. Celý děj Star Wars, jak víme, se odehrává ve vesmíru a hrdinové pomocí vesmírných plavidel putují v rámci Galaxie z jedné planety na druhou. Celá společnost je technicky velmi vyspělá, používá a komunikuje s roboty, budovy mají automatické otevírání dveří a zbraně střílí pomocí laseru. V kontrastu s tímto technickým pokrokem však zbytek prostředí působí v podstatě apokalyptickým dojmem, na některých planetách lidé bydlí v hliněných budovách apod. Tento rys má pravděpodobně za cíl podpořit atmosféru onoho období temna pod nadvládou Impéria, ve kterém se dané příběhy odehrávají, což bude ještě více zdůrazněno po spojení se třemi filmovými prequely. Vedle technických vymožeností se v příběhu setkáváme i s mnoha živočišnými či mimozemskými druhy, čímž je posíleno sci-fi a fantasy vyznění filmu. Z těchto tvorů a lidem nepodobných ras můžeme jmenovat již zmiňované Wookie, Jawy nebo v třetím filmu významné Ewoky a mnoho dalších. Nutno podotknout, že jejich přehlídka již v prvním filmu působí díky nemodernímu kostýmovému zpracování pro dnešního diváka dosti bizarně, v pozdějších dílech proto bude využito více počítačové animace.

Epizoda I: Skrytá hrozba

O úspěšnosti původní trilogie Star Wars nemusíme z dnešního pohledu pochybovat. Proto také není ani třeba hledat důvody, proč se tým pod vedením George Lucase rozhodl i po tolika letech se k tématu Star Wars vrátit a doplnit původní tři filmy o další tři prequely, které by zkompletovaly ságu Star Wars a dodaly příběhu o životě Anakina Skywalkera, pozdějšího temného lorda Darth Vadera, zcela nový rozměr.

Rozšíření příběhu Star Wars v tomto případě splňovalo veškeré základní atributy, které jako klíčové pro úspěšné rozšíření příběhu zmiňuje i Lubomír Doležel. Příběh si uchoval svou hlavní postavu, kterou šlo i z psychologického hlediska dále rozšířit a dodat jejímu vnímání i jiný úhel pohledu. Prostředí fikčního světa navíc nabízelo širokou míru benevolence, s níž si mohli autoři skutečně vyhrát.

V tomto duchu se nese i zpracování první Epizody Star Wars s názvem Skrytá hrozba (Phantom of Menace). Tento díl byl natočen v roce 1999, o více než deset let později než poslední z trilogie Star Wars, a proto se i filmy značným způsobem liší. Jednoznačně například úroveň filmové techniky, která je v Epizodě I značně vyspělejší, graficky a výpravou na vyšší (z velké části počítačové) úrovni. Díky své výpravnosti a ojedinělým kulisám byl také tento film jako jediný v roce 2012 přepracován do technologie 3D. V každém případě však tento díl mezi příznivci Star Wars nepatří ke zcela oblíbeným. A při bližší analýze filmu je nasnadě proč. I když film má podobnou stopáž a délku jako jiné díly Star Wars a přestože události v něm zapadají do rámcového příběhu, v celém narativu první Epizody se toho v podstatě příliš zásadního neodehraje. Příběh filmu spíše pouze naznačuje mnoho událostí, které budou zpracovány v dílech nadcházejících, uvádí do děje mnoho nových postav a zároveň využívá svůj potenciál pro kompletní představení světa Star Wars. Plní tak jakousi funkci spojky a přede hry k dalším dílům, tedy minimálně Epizodám II a III.

Zvláštní a odlišné pojetí Skryté hrozby nám proto neumožňuje film analyzovat podle Proppovy morfologie, tak jako jsme to ukázali na dílu prvním. Například postava hlavního hrdiny zde není úplně stoprocentně definována, spíše nám příběh říká, kdo se pravděpodobně stane hrdinou dílů dalších. Postavu škůdce zde sice najít můžeme,

spekulovat lze i o několika, ale jejich akce jsou roztroušené a pro celkový narativ nepříliš podstatné. Proto bude lepší řídit se analýzou narativu Seymoura Chatmana a jeho rozdělení na události a existenty a dění a jednání.

Hlavním klíčem narativu první Epizody Star Wars je spor mezi galaktickou Republikou a Obchodní Federací, která již od začátku filmu ohrožuje malou mírumilovnou planetu Naboo, v jejímž čele stojí mladá královna Amidala. To je klíčová zápletka, kterou můžeme označit jako kontinuální dění, na jejímž pozadí se budou odehrávat další události, které s konkrétní situací zdánlivě nesouvisí, avšak pro další děj budou významné. Obchodní Federace hrozí Naboo blokádou a Republika pro urovnání konfliktu vysílá dva rytíře Jedi Qui-gona a mladého učedníka Obi-wan Kenobi jako diplomaty. Jednání však selhají a hlavním úkolem rytířů se stane ochránit královnu Amidalu. Tyto akce rytířů můžeme označit jako jednání hlavních postav. Qui-gon v tomto případě plní podobnou funkci jako Obi-wan ve starších dílech série a to postavu moudrého rádce, učitele, který jak se však ukáže, není nikdy zcela neomylný. Jejich postavy v tomto díle kromě hlavních akcí mají za úkol běžného diváka více seznámit s řádem Jedi a jejich základními pravidly.

Hlavní ženskou postavou je již zmíněná královna Amidala, která v příběhu plní pro Star Wars již značně typickou úlohu statečné a emancipované hrdinky (podobně jako princezna Leia ve starších dílech) a která ve valné většině scén vystupuje inkognito v přestrojení jako služebná Padmé. Tento fakt není po dvě třetiny filmu nikde zmíněn, ale funguje zde do jisté míry skrytá deskripce, kdy si divák může všimnout kradmých pohledů a nenápadných náznaků, díky nimž převlek odhalí.

Zapomenout nesmíme také na hlavní zápornou postavu a tou je tajemný lord Sidious, který vzdáleně podporuje a udílí rozkazy místokráli Obchodní Federace a skrytě tak osnuje nepokoje a rozpad Republiky. Jeho záporná role je jasně patrná dle zastřeného hlasu a černé kápi, díky které mu není nikdy vidět do obličeje. Jeho hlavním pomocníkem je strašlivý Darth Maul, postava, která téměř nemluví, s červenočerným tetováním obličeje a malými růžky, jež značně připomíná tradiční vyobrazení ďábla.

Významnou rolí pro Epizodu I je i prostředí, ve kterém se příběh odehrává. Je například velký rozdíl mezi scénami odehrávajícími se přímo ve vesmíru nebo na některé z planet. Scény z vesmíru a kosmických lodí jsou hodně technické, vizuálně strohé a čistě spadají do žánru sci-fi. Naopak scény z některých planet, především pak scény odehrávající se na planetě Naboo, působí spíše fantasy dojmem, je zde velká rozmanitost flory i fauny a scény jsou vizuálně bohatší. Zajímavý je i fakt, že kosmické lodě jsou až na malé výjimky ovládnuty postavami lidské rasy a případně roboty, přestože na planetách je velká rozmanitost jiných do jisté míry inteligentních tvorů a ras. Na stejném kontrastu je pak postaven i konflikt na planetě Naboo, kdy je mírumilovná a přírodní planeta devastována technizovanou armádou Obchodní Federace.

Pravděpodobně nejdůležitějším bodem celého prvního dílu jsou události na planetě Tatooine, kde po útěku z planety Naboo i spolu s královnou tajně přistanou rytíři Jedi. Tato událost by měla mít v příběhu zcela satelitní význam, ale díky ní se hrdinové setkají s další hlavní postavou – malým Anakinem Skywalkerem, který zde pracuje jako otrok. V tomto dítěti spatří Qui-gon velký potenciál pro to, aby se stal rytířem Jedi. Jedinou alespoň trochu akční a napínavou scénou celého dílu se stane místní nebezpečný pouštní závod, který sotva devítiletý Anakin musí vyhrát, aby získal svobodu. To se mu nakonec podaří a spolu s rytíři Jedi odjíždí do hlavního města

Coruscant. V případě malého Anakina si autoři dali především záležet na tom, aby vyzněly jeho dobré povahové rysy a idealistické představy o světě a především pak jeho silný vztah k matce, který bude hrát významnou roli v dalších dílech. Událostmi se prolíná také Anakinova vzrůstající náklonnost k o několik let starší královně, která zprvu začíná jako přátelství, ale v dalších dílech přeroste v milostnou zápletku.

Po těchto událostech se všichni hrdinové i s malým Anakinem bezpečně dostanou do hlavního města Coruscant, které zabírá celou jednu planetu a je opět ukázkou vyspělé moderní a technologické společnosti. Ve srovnání například s prostředím na planetách ve starších dílech Star Wars působí mnohem vyspěleji, moderněji, ale i díky odlišné politické situaci (prozatím nevládne zlé Impérium) blahobytněji. Celý konflikt Republiky s Obchodní federací, neúspěšná a neefektivní jednání v galaktickém Senátu, stejně jako témata demokracie či korupce mají za cíl demonstrovat současnou situaci a neschopnost a zkorumpovanost celého demokratického systému Republiky. To nakonec vede i ke změně v politickém vedení, kde se k moci jako hlavní kancléř dostane postava senátora Palpatina. Tato událost, která zprvu působí pouze jako jedna z mnoha, však bude mít opět katastrofální následky v dalších dílech Star Wars.

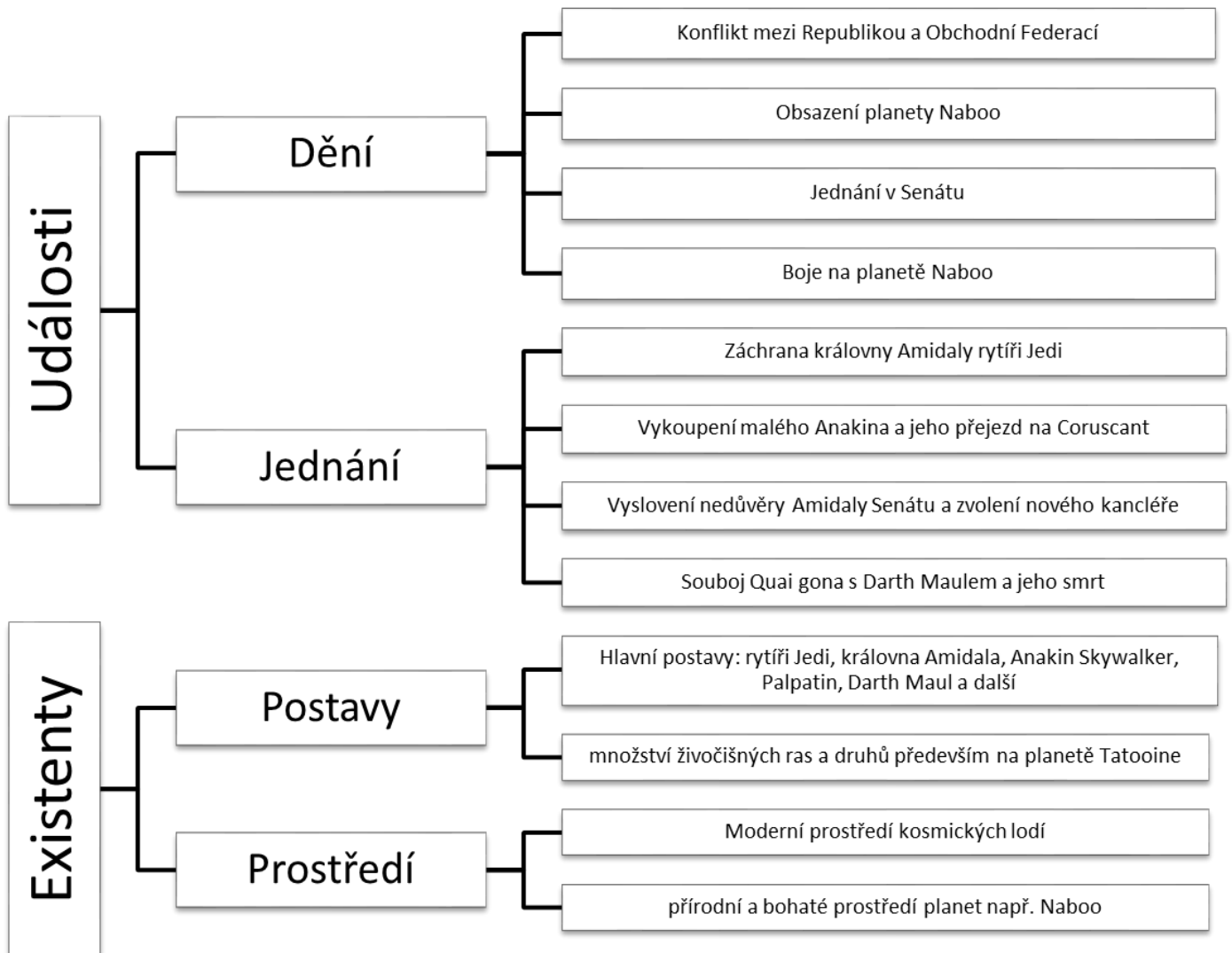
V závěru filmu dochází k několika paralelním událostem. Zdánlivě hlavní událostí je závěrečná bitva na planetě Naboo, kde za pomoci podvodního národa Gunganů poráží obyvatelé planety Naboo v čele s královnou a rytíři Jedi okupační armádu Obchodní Federace a na planetě je tak nastolen mír. Mnohem větší význam má jednání Qui-gona s radou rytířů Jedi, ohledně trénování malého Anakina jako rytíře Jedi. To však rada v čele s malým, ale moudrým mistrem Yodou odmítá, protože v Anakinovi cítí velkou hrozbu. Qui-gon naopak tvrdí, že Anakin je vyvolený, který přinese v budoucnu Galaxii

rovnováhu. Během boje na planetě Naboo je však Qui-gon zabit temným učedníkem Darth Maulem a Obi-wan Kenobi mu před smrtí slíbí, že se o malého Anakina postará a rytíře Jedi z něj nakonec vychová.

Pro význam následujících dílů je nutné zmínit, že učedník Darth Maul byl sice zabit Obi-wanem, ale totožnost jeho mistra – lorda Sidiouse, zůstává nadále skryta. Mezi vedením rytířů Jedi proto vzrůstá obava o návratu Sithského řádu, který využívá umění Jedi, ale slouží Temné straně Síly. Pokud byl totiž učedník zabit, bude si muset Sithský lord najít brzy nového.

Následná tabulka přehledně charakterizuje rozdělení jednotlivých částí Skryté hrozby podle analýzy Seymoura Chatmana na události a existenty (Chatman 2007,45). Podle analýzy tohoto dílu sloužilo dění událostí spíše k vytvoření rámce narativu a na základě jednání docházelo také k explikaci některých principů fikčního světa Star Wars. Naopak samotné jednání postav v rámci filmu mnohdy nepůsobilo, že by mělo pro narativ nějaký větší význam, ale na druhé straně právě tato jednání mnohdy zapříčinila další akce, jejichž význam bude odhalen v dalších dílech. Vznikla tedy jistá kauzalita událostí, která zahrnuje i události, které v tomto filmu zpracovány nebyly. Proto i tato následná příčinnost působila pro diváka skrytě (Chatman 2007,47) Tento fakt podporuje teorii, kterou jsem zmínila již na začátku této kapitoly a to, že první Epizoda Star Wars: Skrytá hrozba měla plnit především spojovací akci pro dokonalejší seznámení s fikčním světem a připravit základ událostí pro následující díly. I díky tomu byl dán velký prostor vykreslení postav, i těch pro příběh nevýznamných a především deskripci prostředí a světa Star Wars, při jehož tvorbě mohli autoři skutečně popustit uzdu fantazii.

Rozdělení na události a existenty:



Epizoda II a III

Stěžejní pro nejnovější dva díly Star Wars (Epizody II a III) je především sledování vývoje postavy Anakina Skywalkera. Ten se po skončení první Epizody stává mladým Padawanem (učedníkem řádu Jedi) a na začátku druhé Epizody se s ním setkáváme jako už s téměř dvacetiletým mladíkem, který je sice velmi talentovaný, ale zároveň také do jisté míry arogantní a nepříliš ochotný podvolovat se pravidlům řádu. Tyto jeho vlastnosti budou následně ještě posíleny po opětovném setkání se senátorkou Amidalou (bývalou královnou planety Naboo), ke které Anakin chová hluboké city, což je však rytířům Jedi zakázáno.

Na pozadí příběhu Anakina pokračuje rozpad Republiky a hrozící válečný konflikt, který z úkrytu stále osnuje tajemný Sithský lord. Jako satelitní událost tak Obi-wan Kenobi například objevuje celou armádu klonů, kteří čekají v záloze, aby mohli napadnout Republiku (tento konflikt je pak v rámci Star Wars rozvíjen i dál mimo hlavní osu filmů – o období Klonových válek, které povedou k zániku Republiky, pojednává jednak animovaný film Klonové války a také navazující seriál).

Hlavním motivem Epizody II je tedy kromě vzrůstajícího nebezpečí také příběh zakázané lásky mezi Anakinem a Padmé, kde je využito velice častého motivu, kdy se milenci musí jednak skrývat a jednak je jejich tajemství ohrožuje. Svazující pravidla řádu a nucený celibát v konfliktu s Anakinovými city k Padmé tak ještě víc podpoří jeho rebelské sklony. Významnou událostí v příběhu mladého Anakina bude také cesta za jeho matkou, kterou trpící vidá ve svých snech a která byla unesena a mučena potulným kmenem Tuskanů. Anakin se jí vydá napomoc, ale i když ji stihne ještě živou, nakonec mu přeci jen zemře v náručí. Bolest ze ztráty matky ho nakonec ovládne tak, že

vzápětí vyvraždí celou osadu kočovného kmene včetně malých dětí, čímž nejen, že poruší pravidla řádu Jedi, kteří nesmí bezdůvodně vraždit, ale zároveň se nechá ovládnout bolestí, vztekem a nenávistí, což je pro rytíře Jedi jednak nemyslitelné, jednak to předznamenává jeho příklon k Temné straně Síly.

Navíc tyto události promění celkový diskurs filmů Star Wars, které nejsou již pouze akčním filmem, ale do popředí se dostávají i jiné, například romantické zápletky, což můžeme chápat jako čistý záměr, jak rozšířit základnu diváků těchto filmů. Ve stejném duchu je zpracován i závěr filmu, kdy až trochu nadbytečně působí romatická scéna tajného svatebního obřadu mezi Padmé a Anakinem.

Psychologická proměna hlavní postavy Anakina Skywalkera pak pokračuje i v Epizodě III: Pomsta Sithů. V době, kdy se celá Republika nachází ve válce, veškerou moc ovládá kancléř Palpatine, který je ve skutečnosti Sithský lord Sidious a hlavní záporná postava, což se již brzy ukáže. Mezitím Anakin a Padmé, zatímco čekají potomky, musí svou lásku stále skrývat. Avšak ze strachu o život Padmé a o jejich budoucnost začne Anakin stále více naslouchat zrádnému Palpatinovi, což ho nakonec převede na Temnou stranu Síly. V kontrastu však zde proti sobě stojí jednak jeho dobré úmysly, kdy chtěl pouze uchránit svou milovanou ženu, podpořené také traumatickým zážitkem, kdy nedokázal zachránit svou matku. Ale i jak přímo ve filmu říká nejvyšší z řádu Jedi – Mistr Yoda: „*Strach ze ztráty je cesta k Temné straně.*“¹² Z toho důvodu začne zoufalý Anakin více naslouchat d'ábelskému kancléři, který mu slibuje naplnit jeho ambice lépe než řád Jedi. Proto se nakonec sám Anakin obrátí proti svým přátelům, řádu Jedi a příkloní se na stranu Temné síly a Sithského lorda.

¹² zdroj: *Star Wars Epizoda III: Pomsta Sithů* [film]. George Lucas. USA, 2005.

Tím, ale navždy ztratí i milovanou Padmé, která nakonec zemře při porodu, a zároveň napomůže trvalému zničení Republiky a výhře zla nad dobrem. Řád Jedi je zničen, mnoho z rytířů je zavražděno a zbytek se musí ukrýt. V závěrečném boji, tentokrát proti samotnému Obi-wanovi, málem zemře i sám Anakin, ale nakonec je zachráněn lordem Sidousem, který z něj učiní Darth Vadera. Dvě děti Lucas a Leia, které se narodily Padmé, jsou rozděleny a vychovány v utajení. Napojení na starší a původní díly série je tak kompletní. Pro diváka dalších dílů tak i samotná postava Darth Vadera získává zcela jiný, lidsější rozměr člověka, který byl hnán emocemi, strachem o své blízké a frustrací ze svých ambicí podlehl svým slabinám a morálnímu dilematu.

Narativ třetí Epizody je zajímavý také svým koncem. Na rozdíl od první Epizody nebo i starších dílů film nekončí dobře, většina hlavních postav umírá, vítězí Temná strana Síly a zlo nad dobrem, což je v mnoha narativech považováno za netradiční. Avšak vítězství Temné síly je zde především kvůli napojení na starší díly, které se v tomto temném období odehrávají. A ani pro diváka tento špatný konec nepůsobí tak násilně, neboť tuší pokračování dalších dílů.

I když narativ nebo zpracování se u jednotlivých dílů Star Wars do jisté míry odlišuje, i tak zde existují velice zásadní společné prvky. Veškeré filmy Star Wars, ať už byly natočeny v jakémkoliv období nebo s jakýmkoliv účelem a styl jejich narativu se proměňuje, všechny díly disponují stejnými typickými prvky, podle kterých můžeme rozpoznat, že se jedná stále o filmy Star Wars, nikoliv o nějaký jiný film žánru sci-fi. Narativy filmů například pracují s víceméně stejnými postavami i skupinami, jako je mimo jiné také řád Jedi a řád Sithů a dalšími rasami nebo kmeny, které se objevují výlučně v příbězích Star Wars. Typickými pro Hvězdné války jsou také souboje

světelnými meči, bez kterých se neobejde žádný z dílů, nebo také přítomnost Síly, která jako hlavní energie v těchto narativech ovládá vše živé. Tyto atributy série budou významné také pro propojení příběhu v rámci transmediálního vyprávění.

Analýza transmediálního vyprávění skrze literaturu Star Wars

Literatura s tematikou Star Wars je díky obrovskému zájmu ze strany fanoušků a čtenářů poměrně široká a čítá až stovky titulů. Za jedny z nejvýznamnějších jsou ovšem považována díla, která vznikla na základě licence udělené společností LucasArts a se kterými souhlasil také sám George Lucas. Jedná se tedy o případ transmediálního vyprávění, které bylo iniciované nejen zájmem fanoušků, ale jak můžeme předpokládat, tak i ekonomickými cíli. Mezi nejznámější literaturu s touto tematikou patří trilogie sepsaná autorem sci-fi literatury Timothy Zahnem. Příběhy, které jsou známé pod názvem Thrawnova trilogie, popisují příběhy hrdinů Star Wars zhruba 5 pět let po skončení narativu posledního filmového dílu Star Wars. Z pohledu transmediálního vyprávění, tak, jak ho definuje Ryanová, se jedná jednoznačně o metodu rozšíření narativu (Ryanová 2012, 127). Příběh totiž pracuje se stejným fikčním světem, ve kterém se odehrávaly i původní filmy, shodné zůstávají také postavy hlavních hrdinů (v tomto případě Luka, princezny Leii a Hana Sola). Zároveň se však v příběhu objevují i další postavy, které nebyly v dřívějších narativech buď vůbec zmíněny, nebo nebyly příliš významné. Tady se jedná například o zápornou postavu velkoadmirála Thrawna, který sloužil v imperiální armádě pod Darth Vaderem a nyní je posledním velitelem zbylé imperiální armády, nebo o postavu Mary Jade, která podle všeho byla přítomna událostem v Epizodě V., ale narativ se o jejím poslání zmiňuje teprve až v doplňující literatuře.

Nutno podotknout, že literární verze Star Wars, nejen že silně navazuje na původní filmový narativ, ale v mnoha případech se snaží s původním příběhem propojit. Události nebo jednání postav v knize tak často odkazují na události, které se odehrály ve filmovém zpracování Star Wars. Je tak možné, že čtenář, který by nebyl seznámen s původním příběhem, by nemusel literárnímu narativu plně rozumět. Silné propojení s původním narativem bylo pravděpodobně vytvořeno záměrně, na druhou stranu tak omezilo literární narativ v určitých hranicích tak, aby se nedostal do rozporu s kánonickými texty fikčního světa.

Zdá se, že by se tedy fikční světy, popsané každý skrze jiné médium v zásadě neměly v mnohém odlišovat. I když sama Ryanová říká, že vzhledem k povaze médií je nemožné, aby dvě odlišné platformy přenášely ten samý svět. O čemž se můžeme přesvědčit i na příkladu přímo v literatuře Star Wars. Na jedné straně je v knize dán větší prostor pro vnitřní pochody, myšlenky a pocity všech postav, a to i těch záporných, o jejichž vnitřním prožitku nebo i pochybách jsme neměli ve filmové verzi zcela přehled. Stejně tak postavy, stojící na straně Síly, v knize často komunikují zvláštním telepatickým způsobem, který ovládají pouze rytíři Jedi, a který je lépe než ve filmu zpracován právě v literatuře. Na druhé straně literární fikce v tomto případě nepracuje příliš široce s deskripcí prostředí nebo některých postav či živočišných druhů. Často se spokojí i s přirovnáním, které odkazuje k deskripci prostředí skrze film. Například při popisu pouštního města na planetě Myrkr se autor spokojil pouze s přirovnáním „místo připomínalo přístav na planetě Tatooine“ (Zahn 2010, 344) a dále se nějakému širšímu popisu nevěnoval. Také při popisu planety Dagobaah, kam se i v tomto narativu hrdina vracel, jako by autor spoléhal, že si čtenář zcela jasně vybaví prostředí, v němž se odehrávala filmová scéna. Podobně nejsou nijak názorně popsány

ani nové postavy, kde v případě Star Wars není vždy zcela jasné, jak jednotlivé živočišné druhy vypadají.

V teoretické části jsme uvedli, že Marie-Laure Ryanová jako jeden z předpokladů mediálního vyprávění vidí silnou postavu s osobní historií, jejíž příběh se rozvíjí skrze základní rozšíření, prequely a sequely. V případě filmů Star Wars se jednoznačně jednalo o postavu Darth Vadera, v dřívějších dílech Anakina Skywalkera a jeho osobní historii. V případě rozšíření skrze literaturu, kniha už sice nemůže pracovat s postavou Darth Vadera, který byl v poslední filmové Epizodě zabit (přestože jeho postava, činy a osobnost jsou v knize často zmiňovány), ale pro pokračování si autor vybral jiné postavy a především stále trvající konflikt mezi nově nastolenou Republikou a zbytky d'ábelského Impéria. V každém případě musíme uznat, že svět Star Wars, jako fungující fikční prostředí zcela splňuje veškeré požadavky pro to, aby se v jeho hranicích mohly adaptovat další příběhy.

Literární narativ v zásadě splňuje základní předpoklady pro rozšíření příběhu a vzhledem k silnému propojení se staršími filmovými narativy by se snadno mohl stát předlohou také pro filmové pokračování Star Wars.

Další transmediální vyprávění Star Wars a další rozšíření příběhu lze nalézt především využitím počítačových her. I ty se nechaly narativem Star Wars inspirovat a do jisté míry využívají také ekonomického potenciálu, který transmediální rozšíření tohoto narativu nabízí. U počítačových her s tematikou Star Wars je běžné, že příliš nevyužívají filmového narativu, ale stejně jako literatura se snaží využít kreativní prostor, který nebyl popsán přímo ve filmech. Příběhy počítačových her se tak

odehrávají v rozdílných obdobích a pro rozšíření využívají především vnější nebo paralelní příběhy či přímo modifikaci nebo transpozici narativu, jak uvádí Ryanová (2012, 130).

Prostředí počítačových her je pro autory i hráče jako odlišné médium velice zajímavé, protože na rozdíl od filmu nebo literatury nevyžaduje pouze pasivního diváka, ale fanoušek se může na hře aktivně podílet, čímž ale zásadně nenarušuje, pouze ovlivňuje, původní narativ počítačové hry.

Téma Star Wars je pro transmediální adaptaci skrze počítačové hry takřka ideálním materiálem. Už původní narativ totiž obsahuje množství akčních scén, které lze snadno napodobit v počítačových hrách, boje a přestřelky jsou také běžné a navíc prostředí fikčního světa umístěného ve vesmíru je výzvou pro atraktivní grafické zpracování hry. Kromě prostředí fikčního světa jsou v počítačových hrách zachovány i další pro Star Wars tradiční prvky, bez nichž by nebyla transmediální adaptace možná. Tím jsou například světelné meče nebo konkrétní postavy z původního narativu, které se objevují i v počítačových hrách. Hry navíc kopírují také systém fungování fikčního světa, především využíváním principu Síly a její Temné strany, které jsou základními prvky světa Star Wars.

Jak již bylo řečeno, podobně jako literatura se i počítačové hry s tematikou Star Wars snaží ve svém narativu nacházet prázdná, neznámá a nepopsaná místa celého příběhu nebo se snaží pozměnit původní narativ právě pomocí mutace, tak aby vytvořily nový atraktivní narativ, který by přitáhl další fanoušky.

Například v počítačové hře Force Unleashed se narativ odehrává v období mezi dvěma filmovými díly a zároveň nás uvádí do prostředí, se kterým se běžný divák v rámci filmového zpracování příliš nesetká – a to do vnitřního fungování a příběhu na Temné straně Síly. Hlavním hrdinou v narativu této počítačové hry je totiž sithský učedník, který slouží Darth Vaderovi a Císaři a s nimi bojuje proti rytířům Jedi. Jedná se tedy o poměrně pozměněný diskurs celého příběhu.

Tato hra podle teorie Ryanové v rámci transmediálního vyprávění využívá právě modifikaci příběhu, kdy hru s původními filmovými narativy spojuje pouze několik detailů, jako je shodné prostředí a některé shodné postavy jako například Darth Vader. Kromě tradičních počítačových her, nejčastěji typu RPG, je tematika Star Wars často využívána pomocí transpozice také v dalších variantách zábavního průmyslu počítačových her. Mnohé z nich jsou ovšem tak jednoduché, že lze jen těžko mluvit o jakémkoliv transmediálním vyprávění narativu. Tyto hry jsou často navrženy například pro mobilní telefony a přejímáním některých typických grafických prvků pouze využívají popularity Star Wars. Mezi oblíbené patří například právě světelné meče. Jako případ můžeme uvést jednu z oblíbených her Angry Birds.

Závěr

Cílem diplomové práce bylo přiblížit příběh Star Wars a zpřehlednit jeho vliv a další rozšíření ve spojení s analýzou narativu. Celý koncept Star Wars můžeme označit jako moderní narativ, jehož příběhy navíc spadají do žánru science-fiction a odehrávají se ve zcela fikčním prostředí vzdálené Galaxie. I přesto je však možné na tento narativ aplikovat teorii narativity, včetně Proppovy Morfologie nebo analýzy Seymoura Chatmana či Bohumila Doležela.

Výsledkem diplomové práce mělo být odhalení, že i takový příběh, jakým byly a jsou filmy Star Wars, lze analyzovat podle představených teorií. Současně široký záběr filmů a dalších rozšíření nabízel dostatečný prostor pro narativní analýzu i analýzu transmediálního vyprávění.

Jako první jsem v diplomové práci podrobila analýze zcela první díl série Star Wars. Analýza probíhala dle Proppovy teorie a v narativu filmu Star Wars Epizoda IV: Nová naděje bylo možné rozeznat a analyzovat téměř veškeré funkce zmiňované již V. J. Proppem jako zrození hrdiny, činnosti škůdce, role pomocníků, motivace příběhu a další. I postavy vystupující ve filmu odpovídaly archetypům postav navržených Proppem – jako příklad můžeme uvést filmovou postavu princezny Leii, která dle Proppovy morfologie odpovídá postavě carovy dcery. I když se může na první pohled zdát, že narativ akčního filmu jako je Star Wars by měl vykazovat o něco složitější strukturu, než jakou Propp odhalil u tradičních folklorních ruských pohádek, ukázalo se, že funkce, které postavy naplňují a jejich posloupnost, je v zásadě stejná. Celý příběh byl navíc i ukončen poměrně tradiční formou, a to zlikvidováním nebezpečí a vítězstvím hrdiny.

Právě konec odlišoval tento první díl od většiny ostatních, protože jak již bylo několikrát uvedeno, v průběhu vzniku filmu nebylo rozhodnuto o jeho dalším pokračování. Naopak i podle naší analýzy dalších dílů, následně autoři Star Wars již počítali s návazností na další díly, což do jisté míry napomohlo propojení Star Wars jako celé ságy o šesti filmových dílech.

Kromě analýzy základního narativu se práce zaměřila také na analýzu prostředí a fungování fikčního světa. Ten je v případě Star Wars velice promyšlený a zároveň specifický, což je jedna z věcí, která příběhům Star Wars pomohla jednak v jejich jedinečnosti, ale následně také v transmediálním vyprávění.

Jak ukázala analýza novějších dílů Star Wars, které byly dotočeny až o řadu let později, podařilo se Epizodám Star Wars I až III poměrně úspěšně rozšířit celý příběh a vytvořit podklad pro návaznost na starší tři díly. V novějších verzích Star Wars se však proměnil i způsob narativu, například v případě první Epizody nebylo zcela jednoznačně možné analyzovat narativ filmu tak, jako to bylo provedeno u Epizody IV, tedy podle Proppovy teorie, ale naopak hrál tento díl podstatnou roli pro seznámení se se světem Star Wars a přípravy pro události v dalších dílech. U následujících filmů pak byl kladen důraz především na psychologický vývoj hlavní postavy Anakina Skywalkera, čímž do budoucna filmy ovlivnily diskurs starších dílů, kde tato postava vystupuje jako hlavní záporná role.

Z tohoto pohledu novější díly Star Wars fungují jako rozšíření narativu stejným autorem a tedy jako prequely k původním třem filmům. Jejich narativ ale není až tak podobný původním filmům, kde jednu z hlavních funkcí plnily akční scény. U nových epizod se

kromě lepší psychologie postav děj zaměřil také na milostný příběh hlavních hrdinů, možná i ve snaze přilákat ke Star Wars více diváků.

Ekonomické cíle při vývoji Star Wars jsou jasně patrné, a to především od 90. let a návratu George Lucase k tomuto tématu. Stejně tak prodej licencí a vytváření frančíz pomocí literatury, hraček, počítačových her a mnoho dalšího s tematikou Star Wars napohlo k rozšíření fanouškovské základny a podpořilo vznik masivního fenoménu, jakým se příběh Star Wars stal.

Diplomová práce se kromě analýzy všech šesti filmů zaměřila také na další literaturu Star Wars a počítačové hry, které vznikly jednak na základě licence a jednak díky transmediálnímu vyprávění příběhu. Jak jsme zmínili již v analytické části práce, celý fikční svět a narativ Star Wars splňuje veškeré podmínky pro transmediální vyprávění a oblast jeho fungování i rozsah všech postav mají až encyklopedický objem. Pro transmediální vyprávění v případě Star Wars tak mohou být využity jednak hlavní ikonické postavy jako byl Darth Vader nebo mistr Yoda, či další hlavní postavy Luka nebo i Anakina Skywalkera, ale také například zcela vedlejší postavy, se kterými jsme se v původním narativu nesetkali. Důležitou roli při adaptaci příběhu skrze jiná média hrálo také prostředí a přítomnost Síly, která v narativu Star Wars ovládá vše živé a díky níž mají rytíři Jedi svou moc. A v neposlední řadě Star Wars dalo vzniknout i mnoha zajímavým živočišným druhům a kmenům, se kterými mohla i nadále například literatura pracovat.

Kromě původních filmů, literatury a například počítačových her se příběh dále rozšiřoval i skrze animovaný film a seriál, který se efektivně snažil vyplnit prázdný

prostor narativu mezi jednotlivými díly Star Wars. Na začátku animovaná verze filmu pracovala především s jednou z hlavních postav Anakinem Skywalkerem, dále pak přidávala množství vedlejších a nových postav, čímž byla vytvořena další větev příběhu Star Wars. Avšak pravděpodobně díky dohledu společnosti George Lucase, žádné z pokračování nebo rozšíření původního příběhu nevybočuje ze stanoveného diskursu a ani nijak nekonfrontuje původní linii příběhů.

Podobně je tomu i u rozšíření Star Wars skrze literaturu. Ta rozšiřuje poměrně vysokým číslem titulů příběhy Star Wars nejen v období, kdy se odehrávají samotné filmy, ale i daleko před začátkem filmů a několik let po jejich skončení. Je to právě literatura, která napomáhá rozšiřovat encyklopedickou kapacitu Star Wars tím, že dalšími tituly podporuje určité mýty a historii, která se váže k fikčnímu světu Star Wars. Jako příklad mohou sloužit tituly popisující příběhy z období tzv. Staré republiky a historii vzniku sithského řádu. Tyto znalosti a přiblížení osy příběhu Star Wars pak navazuje na znovuobjevení Sithského lorda ve filmovém zpracování.

Další literatura s touto tematikou pak dále rozvíjí původní příběh i po skončení filmů. Tady jsme se například mohli setkat s opravdu silným napojením na původní narativy. Nešlo tedy o adaptaci pouze několika známých postav a tradičních atributů, ale narativ knížky plynule pokračoval tam, kde skončil film a navíc často pracoval také s odkazy na filmové zpracování. Z důvodu takového plynulého navázání by bylo možné předpokládat, že se tento literární narativ, který spadá do literární trilogie o admirál Thrawnovi, stane předlohou pro další plánované filmové rozšíření Star Wars.

V neposlední řadě se diplomová práce zaměřila se svou analýzou také na přepracování Star Wars do počítačových her. V tomto případě se však ne vždy narativ spojoval s diskursem původní ságy a fanoušci počítačových her si tak například mohli vyzkoušet mutaci příběhu z pohledu Temné strany Síly. Ostatní atributy, jako světelné meče, prostředí, ve kterém se narativ odehrává, ale i některé důležité postavy jako například Darth Vader, zůstaly totožné.

Závěrem bych chtěla podotknout, že celý svět Star Wars i se svými mnohačetnými rozšířeními je až neuvěřitelně obrovským konceptem, který v podstatě vznikl na jednom podařeném narativu a dalším vhodně zvoleném a nápaditě vytvořeném fikčním světě. I to je kromě dalších marketingových a ekonomických či jiných nástrojů důvodem, proč je Star Wars celosvětově proslulým příběhem, který oslovuje několik generací a který má i nyní předpoklady se nadále rozvíjet. I proto byla diplomová práce na toto téma zajímavou výzvou, jak představit fenomén Star Wars a podrobit ho narativní analýze i analýze transmediálního vyprávění, díky kterým si získal takový ohlas. A právě tato analýza nám ukázala, že samotný příběh jako takový byl sice zajímavý a obsahoval veškeré podstatné prvky od kladného mladého hrdiny, výrazné záporné postavy po motiv přátelství i milostnou zápletku, stejně jako další díly dodaly narativu také morální obrat a psychologickou zpracovanost. Z mého pohledu je však na Star Wars nejzajímavější právě stránka fungování fikčního světa, ve kterém se všechny tyto příběhy odehrávaly a které právě Hvězdným válkám propůjčily svou jedinečnost.

Summary

The aim of my diploma thesis was to introduce the story of Star Wars and clarify its impact and further extension in conjunction with the analysis of narrative. The whole concept of Star Wars can be described as a modern narrative, moreover the stories belongs to the the genre of science-fiction and take place in a completely fictional environment in a galaxy far away. Even though it is possible to apply common narrative theory to this story, including Propp's Morphology or analysis of Seymour Chatman and Bohumil Dolezel.

The result of the thesis should be a revelation that even such a story as Star Wars movies, can be analyzed by the presented theory. As well the wide range of films and other extensions offer sufficient space for narrative analysis and also transmedia narrative.

First I have subjected to analysis the very first episode of the series Star Wars. The analysis was carried out by Propp's theory and in narrative structure of Star Wars Episode IV: A New Hope was possible to identify and analyze almost all the functions mentioned already by V. J. Propp. Although it may seem at first glance that the narrative of action movie like Star Wars should have a slightly more complex structure than what Propp revealed with traditional Russian folk tales, it turned out that the features that meet the characters and their sequence is essentially the same.

Apart from analyzing the the basic narrative the thesis focused on the analysis of the environment and the basic rules of the fictional world. Which is in case of Star Wars very coherent and specific.

As demonstrated by analysis of the later parts of Star Wars, which were subsequently shot up many years later, they quite successfully managed to expand the story and create basis for continuity with the older three parts. In new episodes, there was an

addition of high psychology of the characters and the storyline also focused on the love story between main characters, perhaps in an effort to attract more viewers of Star Wars. The diploma thesis analysis was also focused on the Star Wars literature and computer games that were created both based on license and partly due transmedia storytelling. Finally, I would like to point out that the entire world of Star Wars with their countless extensions is incredibly huge concept, which is basically because its successful narrative and well selected and imaginatively created fictional world. Even driven by its marketing and economic or other aims, there is a reason why the famous Star Wars world and story still appeals to multiple generations and has now ready to develop even further. That is why my diploma thesis on Star Wars subject was such an interesting challenge to introduce the phenomenon of Star Wars and undermine it to narrative analysis as well as transmedia narrative analysis, thanks to which it received such acclaim. In my point of view, on Star Wars the most interesting aspect is the fictional world in which all these stories took place and what just lent Star Wars its uniqueness.

Použitá literatura a zdroje:***Literatura:***

CULLER, Jonathan D. Studie k teorii fikce. 1. vyd. Brno: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2005, 102, ISBN 80-85778-46-7

CULLER, Jonathan D a Jiří HRABAL. Krátký úvod do literární teorie. Vyd. 1. Brno: Host, 2002, 168 s. ISBN 80-7294-070-8

DOLEŽEL, Lubomír. Fikce a historie v období postmoderny. Vyd. 1. Praha: Academia, 2008, 155 s. ISBN 978-80-200-1581-5..

DOLEŽEL, Lubomír. Heterocosmica: fikce a možné světy. Vyd. české 1. V Praze: Karolinum, 2003, 311 s. ISBN 80-246-0735-2

GENETTE, Gérard. Fikce a vyprávění. Vyd. 1. Brno: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2007, 96 s. ISBN 978-80-85778-56-4

CHATMAN, Seymour Benjamin. Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, 259 s. ISBN 80-244-0175-4

CHATMAN, Seymour Benjamin. Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu [online]. Vyd. 1. Brno: Host, 2008, 326 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. 2006. New York: New York University Press, 2006.

KOŤÁTKO, Petr. O čem se vypráví. In: Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy. Vyd. 1. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012. ISBN 9788085778885. Str. 105 – 126

PROPP, Vladimir Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. Vyd. 2. Jinočany: H & H, 2008, 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9

RYANOVÁ, Marie-Laure. Transmediální vyprávění příběhů a transfikcionalita. In: Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy. Vyd. 1. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012. ISBN 9788085778885. Str. 127-148

SLÁDEK, Ondřej. O teorii a metodologii Lubomíra Doležela. In: Heterologica: poetika, lingvistika a fikční světy. Vyd. 1. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012. ISBN 9788085778885. Str. 15-41

ZAHN, Timothy. Star Wars Dědic Impéria. Vydání 1. Praha, Egmont, 2010.

Internetové zdroje:

Lucasfilm Ltd. Star Wars Encyclopedia. (2014) [Online] Dostupné na: www.starwars.com/explore [Citováno 22. února 2014]

Czech Star Wars Universe. Svět Star Wars románů. (2011) [Online] Dostupné na: www.cswu.cz/won/cw.php [Citováno 3. března 2014]

Star Wars Game Centrum (2011) [Online] Dostupné na: www.swgc.cz [Citováno 3. března 2014]

Kárník, Petr. Star Wars: Knights of the Old Republic. (2003) [Online] Dostupné na: www.bonusweb.idnes.cz/star-wars-knights-of-the-old-republic-dsh-/Recenze.aspx [Citováno 3. března 2014]

Idnes.cz. Přibylo věřících bez vyznání a Moravanů, rytířů Jedi je víc než Romů. (15. prosince 2011) [Online] Dostupné na: http://zpravy.idnes.cz/pribylo-vericich-bez-vyznani-a-moravanu-rytiru-jedi-je-vic-nez-romu-1pa-/domaci.aspx?c=A111215_095802_domaci_hv [Citováno 30. ledna 2014]

Filmografie:

Star Wars Epizoda IV: Nová naděje [film]. George Lucas. USA, 1977.

Star Wars Epizoda V: Impérium Vrací úder [film]. George Lucas. USA, 1980.

Star Wars Epizoda IV: Návrat Jediho [film]. George Lucas. USA, 1983.

Star Wars Epizoda I: Skrytá hrozba [film]. George Lucas. USA, 1999.

Star Wars Epizoda II: Válka klonů [film]. George Lucas. USA, 2002.

Star Wars Epizoda III: Pomsta Sithů [film]. George Lucas. USA, 2005.

