

UNIVERZITA KARLOVA ▪ FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV ČESKÉ LITERATURY A LITERÁRNÍ VĚDY



DIPLOMOVÁ PRÁCE

MILAN PAVLÍČEK

MYTOLOGICKÉ A MÝTOTVORNÉ RYSY
HVĚZDNÝCH VÁLEK
A SPECIFIKA JEJICH PŘÍBĚHŮ
COBY PŘÍBĚHU NA POKRAČOVÁNÍ

*Mythological and Mythogenic Aspects of Star Wars
and the Specificities of its Stories in Regard to Serialized Storytelling*

Vedoucí práce: Prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.

Praha 2011

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 25. dubna 2011

.....

Podpis

Poděkování

Marianě Krpálkové, Janě Luhanové, Haně Dvořákové, Michalu Pavlíčkovi, Jakubu Hromkovi
a mému vysokoškolskému pedagogovi, Petru A. Bílkovi.

Abstrakt

Diplomová práce *Mytologické a mýtovorné rysy Hvězdných válek a specifika jejich příběhů coby příběhu na pokračování* se zabývá zkoumáním šestice příběhů tvořících cyklus *Hvězdných válek* na pozadí modelu příběhu Emila Volka, jehož pojmosloví a typologii příběhů využívá, a usiluje popsat, jak na sebe příběhy vzájemně působí, resp. jak vzájemně ovlivňují svoji recepci, a jak se jejich přijímání v průběhu času proměnilo. Druhým cílem práce je zkoumat, v jakém smyslu je k *Hvězdným válkám* vztahován pojem mýtu, a zvažovat, zda je taková souvislost oprávněná. Práce se snaží podat jak definici *Hvězdných válek*, tak definici mýtu a zabývá se vztahem cyklu k monomýtu Josepha Campbella, s nímž bývá cyklus hojně spojován. V závěru jsou popsány narativní prvky a procesy podílející se na utváření původní trilogie. Příloha obsahuje popis problematických aspektů překladu příběhů do češtiny a stručnou kritiku existujících překladových verzí.

Klíčová slova: *Hvězdné války*, příběh, mýtus, monomýtus, fabule, syžet, diskurz, kontext, příběhy na pokračování

Abstract

Mythological and Mythogenic Aspects of Star Wars and the Specificities of its Stories in Regard to Serialized Storytelling covers the six stories of the *Star Wars* series in relation to Emil Volek's story model whose terminology and story typology is used to describe how the stories influence one another, which is to say, how the stories influence the reception of the other stories in the series and how the reception has changed over time. The diploma thesis also examines how myth is being applied to *Star Wars* and reflects whether such connection is justified. Both *Star Wars* and myth are given a definition and the relationship between the series and Joseph Campbell's monomyth, a concept frequently connected to *Star Wars*, is explored. The final part of the text describes narrative elements and processes participating in the creation of the original trilogy. An appendix covers various issues in regard to the translation of the series into Czech and briefly evaluates existing translations.

Key words: *Star Wars*, story, myth, monomyth, fabula, syuzhet, discourse, context, serialized storytelling

Obsah

1. MYTHOS.....	7
2. MYTHOPOEIA	17
3. MONOMÝTUS	52
4. DEMYTIZACE.....	78
LITERATURA	93
PŘÍLOHA	99

“You need to connect things so that they make us feel something.”

– Roman Coppola: *CQ*

1. Mythos

„Mýtus nebo propast, uzavření nebo chaos, logika nebo umění a estetika – to je, oč tu běží.“ Tak – lakonicky vyřčeno, pojato i převzato – vymezuje Emil Volek polární krajnosti svého modelu příběhu, načež pokračuje: „Moderní a postmoderní literatura si hraje s jedním proti druhému – v rámci svých vlastních estetických a ideologických her.“ (VOLEK 2008: 37)

Hvězdné války, může se jevit (a nepochybně hojně jeví), představují ukázkový exemplář narativu popsateľného v tomto modelu právě krajními rysy jeho os: hovoří se o nich jako o příbězích z mýtů vycházejících anebo vykazujících jejich vlastnosti, o příbězích co do motivické i dějové stavby přímočarých a nekomplikovaných, ba konvenujících vkusu masového publika a určených ke snadné konzumovatelnosti. Logika příběhu, jakkoli ji lze mnohdy nazírat jako vratkou, si ve své kauzální posloupnosti – i ve své vratkosti – v ničem nezadá s mnohými tradičními mýty.

Navzdory tomu: „Největší postmoderní umělecký film všech dob“, zní podtitul článku Aidana Wasleyho, zamýšlejícího se nad celým cyklem u příležitosti jeho dokončení. (WASLEY 2005; vl. překlad)

Je to krajně nesourodé spojení: mýtus, nejstarší narativní útvar pokládaný svými příjemci za pravdu, nositel existenciálního paradigmatu, svým způsobem literatura faktu, vědecká literatura a zároveň filozofie své doby – a vesmírná opera, žánr fantastiky, jenž nejenže o výklad světa neusiluje, ale vydává se zcela opačným směrem: jeho svět je programově odlišný od světa příjemce; jde o žánr, jehož primární aspirací je bavit.

Wasley poukazuje na to, že *Star Wars* jsou výtvořem filmaře, který byl v 70. letech součástí umělecké avantgardy; první film George Lucase, *THX 1138*, vrcholnou měrou akcentoval formu, zejména vizuální složku, a to na úkor tradičního pojetí narativity. *Star Wars* potom řadí mezi snímky, pro jejichž tvůrce představuje prvořadé umělecké téma samotná výstavba díla: *Star Wars* se prostě velmi prostě zabývají fabulí (*plot*).¹ „Na těch

¹ Pojmu *plot* se rovná Aristotelův *mythos*, tedy prostě *příběh* jako takový; rovněž se *mythos* jako *plot* v angloamerické tradici překládá. Ve Šklovského dichotomii fabule a syžetu, používané tradičně naší poetikou, *mythosu* zhruba odpovídá *fabule* (VOLEK 2008: 12-13), a abych v citované pasáži odlišil pojmy *plot* a *story*, překládám první jako *fabule*, druhý jako *příběh*. Je ovšem nutno brát na zřetel, že takto užitý pojem *fabule* postrádá svůj specifický významový rys, tvořený právě protikladností k syžetu, vůči němuž se vymezuje;

filmech všechno, od úvodního odlétajícího textu po natočení dvojice trilogií v nechronologickém pořadí, klade do popředí otázku fabule. Jako diváci se musíme potýkat nejen se složitým soukolím spleteného a propleteného narativu, ale postmoderním způsobem i se základními mechanismy samotného vypravěčství.

Jak *Star Wars* usilují o to, abychom si uvědomili jejich narativní strukturu, začínají se postupně ostřeji rýsovat další věci, které jsou na těchto filmech podivné. Nejvýznačnější je, že si začneme všimnout, že tyto filmy představují důkladné zamyšlení nad dialektikou nahodilosti a řádu. Všechny jsou závislé na absurdních náhodách, které umožňují ději, aby postupoval dál. (...) Tato závislost na nepravděpodobné shodě okolností není omezena na *Star Wars*. Jak už literární kritici dlouho upozorňují, arbitrární spřažení událostí pro účely vyprávění je jedním ze základních rysů všech narativů. R2-D2 se prostě *potřebuje* setkat s Lukem na Tatooine, stejně jako Prosperovi nepřátelé *potřebují* být vyplaveni na břeh jeho ostrova a jako se Elizabeth Bennetová *potřebuje* provdat za pana Darcyho, aby bylo narativním požadavkům oněch příběhů vyhověno. Aby obecnost ochotně přijala náhodu v narativu, si žádá potřeba příběhu dospět k závěru.

Lucas jde ale s tímto uvědomováním si narativního eskamotérství ještě o krok dál: dává jasně najevo své teoretické zaujetí fungováním fabule. Coby divákům nám nepravděpodobné události, k nimž musí dojít, aby se rafinovaný mechanismus narativu uspokojivým způsobem zaklapl, skýtají potěšení. Postavy však dojdou pochopení, že je tu ještě jiný činitel, jim vnější, jenž určuje děj. Uvnitř imaginárního světa filmů se oné síle říká... nu, ‚Síla‘. To díky Síle Anakin vyhraje závod kluzáků, aby se mohl dostat z Tatooine a stát se rytířem Jedi a uvést do pohybu všechny další události ve všech ostatních filmech. Dozvíme se, že Anakinovo zrození, pád, vykoupení i smrt jsou zapotřebí k tomu, aby ‚byla Síla přinesena rovnováha‘ a, nikoli náhodou, aby příběh dostal svou dramatickou formu. Jinými slovy, Síla je metaforou, anebo určitým ztvárněním, požadavků narativu. Síla je moc fabule.“ (WASLEY 2005; vl. překlad)

Wasley tuto paralelu dále prohlubuje, když přebírá další pojmosloví Lucasova fikčního světa a ukotvuje jím parabolu o autorském přístupu k *fabulaci*: je-li ve filmech přístup ke světlé straně Síly postavám zprostředkován skrze klid, pasivitu, důvěru ve vlastní pocity a smířenost s přirozeným během světa, jeví se v Lucasově případě jako plodný ten aspekt výstavby fabule, kde mají nejvýraznější podíl právě ochota ponechat věci náhodě, nechat se odosobněle vést inspirací ve službě příběhu. Temná strana je pak charakterizována snahou

v tomto kontextu je třeba *fabuli* vnímat jako z dané dichotomie vyvázanou, a jde tedy spíše pouze o „výstavbu příběhu kauzálním řetězením událostí a jejich vzájemnými vztahy“.

o vědomou rigorózní kontrolu a zosobněna postavou Palpatina, manipulátora i iniciátora veškerého dění, a na misky těchto vah klade Wasley proti sobě úspěch, jehož se dočkala původní trilogie z přelomu 70. a 80. let zrodilší se z omezených tvůrčích možností i finančních prostředků, a nevstřícné přijetí, kterého se dostalo novým epizodám, jimž počítačová animace poskytla mnohem širší pole vizuální působnosti a v nichž se Lucasova tvůrčí kontrola projevuje o mnoho výrazněji, neboť je-li většina toho, co vidíme, vytvořena v počítači, sotva to ponechává prostor pro tvůrčí šťastnou náhodu.

Wasleyho text je zjevně interpretace, výklad, a tedy povážlivou měrou obsahuje především jeho vlastní vklad; nadto nezmiňuje ani jednu pro nás klíčové slovo *mýtus*. Přesto jeho úvahy s naším tématem souzní a tím, že zaujímá určitá stanoviska, poskytují této práci určitá východiska, od nichž – vskutku, doslova – může vycházet.

Wasley analyzuje narativ, nikoliv šest narativů: *Star Wars* jsou vnímány jako provázaný celek a samotné filmy určitými formálními znaky svádějí k takovému výkladu. V dále ubíhající žluté titulní logo, shodné pro všech šest filmů, následované odvíjejícím se žlutým textem, jež uvádí číselné označení epizody a její podtitul, podporují interpretaci jediného příběhu, dramatu o šesti dějstvích, která se nyní, po uzavření cyklu, jeví cele oprávněná a kterou George Lucas upřednostňuje (BRETT 2005). V předchozích letech tomu tak však nebylo, a popis toho, jak byly narativy vnímány ve svém dobověspolečenském kontextu a jak se toto vnímání proměňovalo, představuje jeden ze dvou úkolů, jež pro tuto práci zamýšlím, neboť přisuzuje-li se jim obecně status moderního mýtu, nač jiného je záhodno zaměřit pozornost než na postavení těchto narativů ve společnosti a na jejich vzájemný vztah, chceme-li vědět, jaké jsou toho příčiny či nakolik jsou úvahy o moderním mýtu smysluplné.

Druhým úkolem je potom narativní analýza cyklu z hledisek zmíněných v názvu, tj. z hledisek motiviky, tematiky a narativních schémat příznačných jednak pro mýty a jednak pro příběhy na pokračování – a to jak „vyprávění členěné na samostatné části“, tak „šestákové příběhy“ (tato dvě pole se pochopitelně vděčně překrývají), svou schematičností – prostotou fabule – k mýtu připodobitelné.

Je pozoruhodnou shodou, že Wasleyho metafora bezděčného tvůrčího zdaru zavadaného téměř buddhistickým nelpěním na podílu vlastního tvůrčího vkladu a ochotném vydání se do rukou inspirace a improvizace v protikladu k pečlivému konstruování bez ochoty ke kompromisům je plně vztáhnutelná i na mýtotvorné charakteristiky těchto filmů; ony mytologické rysy byly koneckonců prvořadě přisuzovány prvním třem filmům – vzniknuvším skutečně jako kompromis ideálu a nedostačujících realizačních možností, vzešlým

z neustálého vzdorování nepříznivým okolnostem a z žonglování narativními prvky při hledání přijatelné fabule –, zatímco s odstupem let natočená trilogie nová – vznikající tak, aby maximálně vyhovovala Lucasovým představám –, spíše nastoupila vyšlapanou cestu, ale jelikož se dočkala negativního kritického ohlasu, těžko mohla roli mýtu zaujmout, ač se zdá, že byla záměrně konstruována tak, aby vykazovala jeho formální znaky.

Wasleyho text tedy do jisté míry reflektuje i obecně převládající tendenci uznávat původní trilogii jako „filmovou klasiku“, zatímco nová trilogie je odmítána jako nezdar a zklamání.

Co je poněkud zarážející, je označení cyklu přívlastkem postmoderní, a to vzdor vágnosti jemu vlastní. Určitou oprávněnost tomu propůjčuje značná míra intertextuality, jež filmy prostupuje; charakter pastíše daný derivativní povahou snímků. Jakákoli postmoderní stanoviska zdůrazňující pluralitu a relativitu perspektiv se ale začínají ve filmech objevovat postupně, s každou další epizodou, přičemž v prvním natočeném snímku, epizodě IV, jsou sotva patrná; až každý další reinterpretuje a relativizuje všechny předcházející, přičemž dojem hry se strukturou narativu – jediného narativu – je možný až přispěním epizod I, II a III, výrazně využívajících paralelismu s epizodami IV, V a VI.

Z hlediska Volkova modelu příběhu je filmy rovněž stěží možno označit jako postmoderní, tj. charakterizované důrazem na napětí mezi fabulí a syžetem. Naopak, jde o narativy až příkladně tradiční. Volkem navrhovaný model vzniká jako syntéza (a zároveň vymezení se vůči) množství historicky předcházejících naratologických koncepcí – počínaje, jak jinak, Aristotelem – ve snaze vytvořit nástroje, jimiž by bylo možné vzájemně poměřovat aspekty příběhů, vybudovat abstraktní systém souřadnic v určitém *narativním prostoru*, který by popisoval stavbu příběhu na základě výběru ze všech existujících možností. (VOLEK 2008: 26–27)

Příběh ve Volkově pojetí není jednoduše jakýkoli narativ, avšak pouze jeden modus narativu: „je to konfliktní, dialogický narativ, který se zaměřuje na zrušení protikladu.“ (VOLEK 2008: 21)

Pro tento model je klíčová dichotomie *fabule* a *syžetu* vzešlá od ruských formalistů a následně „zapřená“ francouzskými strukturalisty²; neméně klíčová bude následně i pro naše analytické úsilí. Definujme si nyní tyto dva pojmy. Dle Borise Tomaševského je fabule „(...)

² „V rámci francouzského strukturalismu byly *fabula* a *sjužet* Todorovem ‚odsouzeny‘ k zapomnění a nahrazeny dvojicí *histoire/récit* (tzn. zhruba *fabule*, *mythos*) a *discourse* (tzn. *diskurz*, *text*). V důsledku toho zmizelo z naratologie právě to nové, co pojem *sjužetu* přinášel, a příběh byl opět redukován na své chronologicko-kauzální logické aspekty.“ (VOLEK 2008:13)

souhrn motivů v jejich logických, příčinných a časových souvislostech; syžet je souhrn těchže motivů v té následnosti a těch souvislostech, v jakých jsou předvedeny v díle (...) syžet je čistě umělecká konstrukce.“ (VOLEK 2008:15)

Volek sleduje vývoj tohoto konceptu za tuto prostou definici. *Syžet se vynořuje z diskurzu jako sekundárně modelující systém, recipientův konstrukt na téže úrovni abstrakce jako fabule. Syžet je aktuální verzí jakéhokoli narativu. Fabule je nikoli pouhý syžetem zpracovávaný materiál, avšak recipientova rekonstrukce vyprávěných událostí v přísně logickém pořádku, utvářená také průběžně, nikoli až „po přečtení“.* *Syžet může využívat i materiál mimo fabuli, tj. nedějového (diskurzivní formy řeči, popisy, vysvětlení, materiály z historie, vědy apod.), a tím fabuli „přerůst“; fabule, spjatá s dějem, se naproti tomu může vytrácet, redukovat se na pouhou „možnost děje“; hledání toho, co se vlastně událo. Experimentální narativy výrazně využívají napětí mezi syžetem a fabulí, zatímco v tradičním narativu se syžet fabuli velmi blíží.* (VOLEK 2008: 15–17)

Napětí mezi fabulí a syžetem je napětím mezi dvěma ze 6 os, jichž Volkův model používá k popisu a porovnávání příběhů. Syžet a fabule konstituují určité *rámce*, které dělají z narativu příběh a zároveň ho vymezují, ohraničují.

Přijmeme-li Volkova stanoviska, nemůžeme než dojít k závěru, že do konstrukce syžetu nevyhnutelně vstupují i mimotextové a intertextové faktory; pole syžetu se proměňuje či rozšiřuje i po skončení čtení v závislosti na tom, jestli čtenář „pochopil, co se vlastně stalo“; nejrůznější nedořečená zakončení mohou vyžadovat určité presupozice, jichž může čtenář nabýt až po přečtení, a teprve poté se pro něj příběh „uzavře“ – což je pouze ilustrativní příklad toho, kterak ještě umocněněji působí tento mechanismus v případě příběhů na pokračování. Fabule jednoho příběhu může zůstat i po přečtení stejná, ale syžet se vždy zřetelně modifikuje pod vlivem okolních příběhů: je to stejný proces probíhající při čtení příběhu, jen v makrorovině a ustanovený mezi *více* příběhy.

Jak ovšem určit, kde příběh začíná a končí? Není přece rozdělení příběhu na dvě části čistě umělé, dané vnějšími faktory, když i v případě jednoho příběhu, neobklopeného potencialitami dalších příběhů sdílejících též fikční svět, je možné přestat číst – v závislosti na rozsahu diskurzu jistě hojně ani nelze jinak – a s časovým odstupem potom pokračovat? Jak lze určit, že se nejedná prostě o jeden velký příběh? A je vůbec něčemu přínosné určovat, kde jeden narativ končí a další začíná?

Nuže, jedna možná odpověď zní, že začátek a konec příběhu určuje samotný *text* či *diskurz*. Materiál samotný a médium, jímž je podáván, ohraničují příběh, i kdyby na konci

stálo „pokračování příště“ či přestože se příběh pro čtenáře nedočká „uzavření“. Je *konvenční*, že jeden text zpravidla zakládá jeden příběh; obdobně tak jeden film, jeden comicsový sešit a tak dále. Konvence stanoví *rámc*e.

Vůči takovému stanovisku se nabízí celá řada námitek či připomínek, neposlední z nichž zní, že konvence je věcí proměnlivou. Text odkázaný na médium knihtisku má rozsah omezený tím, kolik stránek udrží vazba pohromadě; rozdělený do dvou či více svazků zůstává přece stále jedním textem. Na film je kladeno omezení času, jenž může příjemce souvisle věnovat jeho sledování, a přece je princip (televizního i jiného) seriálu vystaven právě na tomto omezení; řada seriálů ustanovuje v posloupnosti dílů jeden příběh, obdobně jako kapitoly segmentují román. „Pokračování příště“ explicitně sděluje, že příběh neskončil (anebo ano?).

Určitá segmentace je nevyhnutelná v každém případě, nicméně pro každou konkretizaci, abychom použili Ingardenova termínu, je nakonec jejím arbitrem pochopitelně pouze a jedině recipient. Recipient si může zvolit, zda bude dva texty číst jako jeden příběh nebo jeden text jako dva příběhy, pochopitelně na základě nějakých kulturních faktorů, které jej k této volbě povedou. Jak si recipient rozdělí příběhy, potom určuje, jak se proměňují jejich syžety pod vlivem okolních příběhů. Skupina prvků zde není rovna svému úhrnu. Veškerou moc čtenáři: pokud recipient rozhodne, že jeden příběh zakládají dva texty, je to samozřejmě jiný příběh, než takový, který zakládá pouze jeden z těchto textů. (Proto je tedy na místě ptát se, kde jeden narativ končí a další začíná.) Toto nastavení *rámců* je cele umělé – neexistuje žádný *přirozený* začátek či konec, pouze přisouzený – a teoreticky jej lze posouvat níže či výše na různé úrovně, a to až k vnímání vlastního života jako jediného narativu, segmentovaného dle rozličných kategorií na příběhové i nepříběhové subnarativy.

Naše téma je toho příkladnou ilustrací. Nakolik jsou *Star Wars* na rovině výstavby fabule konzervativně tradiční, natolik představují narativy, které lze různojace konfigurovat jako příběhy a které v různých dobách konstruovaly radikálně odlišné syžety a i ve své stávající, „dokončené“ šestidílné podobě tyto potenciality nadále nabízejí, a to třeba už jen na základě otázky, zda příběh začíná čtvrtou epizodou z roku 1977, nebo první epizodou z roku 1999. Z této perspektivy se jeví označení za postmoderní docela oprávněné.

Pojem *rámc*e jako něčeho, co z různých hledisek popisuje konfiguraci příběhu, vychází rovněž z Volkova modelu, podle něhož se příběhy v *narativním prostoru* „vynořují tu i onde, připodobněné k nepředpověditelným *katastrofám*, jež popsal francouzský matematik René Thom“. (VOLEK 2008: 27) Příběh vymezuje určitá akce, konkrétně „jistý případ

prostředkování mezi určitými protivami, ději a situacemi.“ (VOLEK 2008: 28) Kromě fabule a syžetu figurují coby osy v tomto modelu ještě další rámce, tedy vzájemně poměřovatelné způsoby, jak je narativ podán a uspořádán.

Vymezení začátku a konce příběhu a jejich vzájemný vztah jsou podstatné pro rámec *metonymické relace a prostředkování mezi protikladnými činiteli a funkcemi*. Začátek a konec příběhu zde představují uspořádání elementů příběhu; toto uspořádání nese určitou sémantickou hodnotu. Sémantické hodnoty začátku a konce příběhu jsou spojeny vztahem funkční ekvivalence; tato ekvivalence je paradigmatická a učena kulturními kódy a dobovými normami a působí jak prospektivně, tak retrospektivně.³ Na jejím základě vznikají různé sémantické efekty. Na jejich popis se různou měrou soustředí předcházející, tradiční preskriptivní modely příběhu. (VOLEK 2008: 28, 30, 32–35)

Aristotelův model tragédie, vztahený na *mythos*, předkládá efekt narativní transformace jedné situace do situace jí protikladné. Tento *elementární příběh* lze symbolicky znázornit jako $+ \succ -$ či $- \succ +$; „něco se pokazí“ a „něco se povede“. Minimální elementární příběh pouze ke změně poukazuje jako k možnosti.

Cyklický příběh, postulovaný Proppem a Todorovem (jeho model prezentuje takový příběh jako ideální), rovněž využívá narativní transformace. Počíná se situací, která dojde proměny, aby se posléze obrátila v situaci tutéž, analogickou anebo podobnou (ba postačující může být i jen odkaz k ní), tedy $+ \succ - \succ +$. K tomuto typu se šťastným začátkem a šťastným koncem připojuje Volek ještě inverzní modalitu $- \succ + \succ -$, již Todorovův model, zdá se, nerozeznává.

Z teorie mýtu francouzského etnologa Clauda Lévi-Strausse je do Volkova modelu přebrán typ *cyklický příběh narativní transformace „s bonusem“*, popisovaný takto: „zrušení protikladu nejen ukončuje konflikt, nerovnováhu, ale vede též k nové, dodatečné kvalitě (například hrdina nejenom porazí síly zla, ale též se ožení s krásnou princeznou a stane se králem). Jinými slovy, specifický případ rozuzlení, úspěšné narativní prostředkování s nějakou dodatečnou ‚výslužkou‘, je [Lévi-Straussem] stanoven jako univerzální model pro mýtus i pro příběh.“ (VOLEK 2008: 21) K symbolickému znázornění tohoto typu $+ \succ - \succ ++$ Volek opět dodává inverzní modalitu $- \succ + \succ --$.

³ „Jestliže se na tuto situaci podíváme z pragmatického hlediska, vidíme, že *teleonomický program* příběhu, ustavený kognitivními mechanismy psýché a literárními a kulturními tradicemi a konvencemi, budí ve čtenáři očekávání týkající se typu ekvivalence mezi začátkem a koncem, které pak konkrétní příběh více či méně splní či zklame. Jak toto splňování, tak zklamání jsou prvky estetické hry. Rozuzlení je tak prospektivní, jako retrospektivní.“ (VOLEK 2008: 30)

Rozuzlení, „uzavření“ příběhu, je však možné vytvořit ještě dalším způsobem, i pokud v příběhu k narativní transformaci nedochází, a sice na základě metaforického vztahu mezi činiteli a funkcemi. *Metaforické prostředkování mezi činiteli a funkcemi* představuje čtvrtou ze šesti os modelu. Zde je možné rozlišit dva typy příběhotvorných mechanismů.

Paralelní příběh „nulového stupně“ bez explicitního prostředkování je typ, v němž jsou určité akce položeny do paralel. Už Šklovskij si všímá, že pocit rozuzlení může být vyvolán buď tak, že „protiklad akcí či jistá nerovnováha nebo konflikt jsou rozřešeny na konci“ (VOLEK 2008: 20), nebo že se akce, ať protikladné či prostě rozdílné, umístí paralelně. Čtenář potom musí využít své kulturní encyklopedie a vztáhnout na paralelu akcí, které by samy o sobě netvořily příběh, určitou konvenci. Jsou tak možné tyto typy rámců: + // +, – // – nebo + // –, – // +. (Jako příklad uvádějí Šklovskij i Volek Tolstého *Tři smrti*, líčící smrt dámy, mužika a stromu.)

Paralelní metapříběh je typ, v němž vložený příběh metaforicky prostředkuje mezi rámcovým příběhem (do něhož je vložen): + [+ > –] – nebo – [– > +] +. Metaforickým prostředkováním se vložený příběh podílí na výstavbě druhého, a tedy ho pomáhá vůbec ustavit jako příběh. Také si lze představit paradoxní varianty + [– > +] – a – [+ > –] či varianty s rámci stejné hodnoty: + [...] + nebo – [...] –.

Posledními dvěma osami modelu jsou matrice binárních sémantických opozic a strukturální kompenzace.

Binární sémantické opozice jsou koncepcí představenou Claudem Lévi-Straussem a rovněž operující na metaforickém principu. LÉVI-STRAUSS (2006) při svém zkoumání mýtu usiluje popsat ho jako významotvornou strukturu a staví mýtus do polárního protikladu k poezii: poezie mu představuje jazykový projev maximálně soustředěný na formu; jinak řečeno, estetická hodnota spočívá nikoli v denotátu znaku, ale ve znaku samém. Proti tomu: „Podstata mýtu netkví ani ve stylu, ani v tom, jak jej vyprávíme, ani v syntaxi, ale v *příběhu*, který vypráví.“ (LÉVI-STRAUSS 2006: 185) Zde tedy narážíme na ztotožnění mýtu s jakýmsi „čistým příběhem“, jehož esence zůstává zachována (jak Lévi-Strauss uvádí) bez ohledu na to, jakými prostředky se vyjadřuje – překlad, tedy substituce znaků jinými znaky, ho nedeformuje, každý recipient po celém světě vnímá mýtus jako mýtus. Významotvornost struktury analyzuje Lévi-Strauss tak, že ji rozkládá na jednotky („mytémy“), které mají charakter propozice. Tyto jednotky se potom řadí do paradigmatických skupin charakterizovaných určitým sémantickým rysem, jenž je jim společný, a každá tato skupina prostředkuje s jinou skupinou jednotek, která je v mýtu ustanovena jako její přímý protiklad.

Vzájemné působení těchto paradigmatických skupin propozic v opozičním vztahu má potom směřovat k překonání určitého protikladu – což v zásadě odpovídá narativní transformaci nazírané z jiného hlediska. Význam struktury není tedy v této perspektivě stanoven jejími jednotkami, ale protikladnými vztahy mezi paradigmatickými soubory těchto jednotek. Volek nevěnuje této části svého modelu příliš prostoru, nicméně i tato matrice binárních sémantických opozic, zde vztažena prostě na jakýkoli příběh, utváří určitý rámeček příběhu ohraničující – tentokrát v protikladu k předchozím rámcům zevnitř, neboť prvky, které jsou takto proti sobě postaveny, poukazují zpětně na mytologická či ideologická východiska textu – a sumarizuje protiklady, mezi nimiž příběh prostředkuje.

Strukturní kompenzace popisují asymetrické vztahy *fabule*, *syžetu* a *diskurzu*. *Syžet* může fabuli „přesahovat“ nejrůznějšími nedějovými materiály, fabule se naopak může redukovat na minimum nebo stahovat do samého *diskurzu*. Strukturní kompenzace však narativu i navzdory oslabení jiných rámců ponechávají charakter příběhu, byť minimálního.

Vztáhněme nyní tento model, konstruovaný tak, aby obsáhl i záměrně antinarativní experimenty, na *Star Wars*. Seřadíme-li si přehledně šestici jím popisovaných rámců, tvořících zároveň jeho osy –

1. *syžet*
2. *fabule*
3. *metonymické relace a prostředkování mezi protikladnými činiteli a funkcemi*
4. *metaforické prostředkování mezi činiteli a funkcemi*
5. *binární sémantické opozice*
6. *strukturní kompenzace*

–, lze snáze spatřit, že *Star Wars* jich využívají pouze minimálně. Pomineme-li *binární sémantické opozice* (nikoli pro jejich bizarní a nejednoznačnou povahu k pominutí jistě sváděvě vybízející, ale prostě proto, že těžko porovnávat různé příběhy na základě něčeho, co má každý příběh údajně latentně obsahovat jako své osobité sémantické limity – jako něco, co si každý příběh buduje „sám“, byť samozřejmě všechnu práci odvádí recipient s pomocí své kulturní encyklopedie, a co tudíž nevyhnutelně skýtá nespočet realizací a je tedy ještě obtížněji systematizovatelné než ostatní rámce), je každý ze šestice příběhů sám o sobě výrazněji zkoumatelný jedině z hlediska *metonymické relace a prostředkování mezi protikladnými činiteli a funkcemi*, tedy z hlediska činitelů pracujících uvnitř fabule – což je jediné hledisko, z něhož byly tradiční příběhy zkoumány tradičními modely. „Tradiční

příběh“ je ostatně měřítkem, standardem tohoto modelu – jedině v porovnání s ním jsou vyjevovány možnosti postmoderní hry.

Tím se vracíme k úvodní citaci z Volkova textu: „Mýtus nebo propast, uzavření nebo chaos, logika nebo umění a estetika – to je, oč tu běží.“ *Star Wars* jako šestice příběhů se svojí stavbou rovnají tradičnímu příběhu; příběh vytváří určitý mýtus, vždy usiluje o to, aby u recipienta vyvolal dojem uzavření a aby mu podával události ve smysluplné příčinné posloupnosti. V mezích své stavby se tyto příběhy nikdy nevydávají opačným směrem.

Jestliže se Wasley uchyluje k přívlastku „postmoderní“ a činí tak pro to, co spatřuje v rámci *fabule*, neříká tím vlastně: „To je tak triviálně prosté, tradiční až na hranici únosnosti a uvěřitelnosti, že to prostě musí být záměrné“?

Ovšem, jak už bylo zmíněno výše, začneme-li se kromě stavby jednotlivých příběhů zabývat i jejich vzájemnými vztahy – a pro Wasleyho tvoří šest epizod *jediný* příběh –, začnou se rysky na osách Volkova modelu od nuly tradičního příběhu vzdalovat. Sepětí fabule a syžetu, v jednotlivých příbězích velmi blízké, se počíná rozvolňovat a mezi jednotlivými původními a novými epizodami začíná působit také *metaforické prostředkování*.

2. Mythopoeia

Star Wars, tedy název, který zde používám pro označení cyklu, jenž je naším tématem, byly původně názvem snímku uvedeného do amerických kin 25. května 1977. Různé rané verze scénáře filmu nesly odlišné tituly; to coby součást tvůrčího procesu těžko vnímat jako něco ojedinělého. Na rozdíl od ostatních příběhů, u kterých si sice uvědomujeme postupnou proměnu jejich místa a působení v *kulturním kontextu*, ale většinu z nich máme spojenou alespoň s představou ukončeného, neměnného *textu* či *diskurzu*, se film uvedený pod titulem *Star Wars* dočkal dalšího vývoje ještě roky po svém prvním uvedení, a to včetně změny názvu.

Už v případě tohoto jediného filmu je tedy třeba rozlišovat hledisko synchronní a diachronní. Nutnost tohoto odlišení vzchází ze snahy vymezit materiál, se kterým budeme pracovat: pokusíme-li se popsat, co jsou a znamenají *Star Wars* dnes, dozajista budou naše závěry odlišné od obdobných snah činěných v roce 1977, ale také 1997, a nepůjde při tom jen o to, kolik příběhů v dané době cyklus tvořilo a jak se různily jejich verze. Co *Star Wars* byly a znamenaly v roce 1977, má přitom nesporně výrazný podíl na tom, že vznikly další příběhy, i na tom, že celá série bývá kladena do souvislosti s mýtem. *Star Wars* v roce 1977 představovaly kulturní mezník, ať už jako konvergence předchozích trendů, či jako efektor změny. Nevídaná popularita příběhu a její mnohotvárný dopad vyvolávaly snahy o vysvětlení a mýtus ho poskytoval.

Aniž jsme se zatím pokusili mýtus pro své účely jakkoli definovat, postavme nyní zkusmo mezi ohlas tohoto filmu v roce 1977 a mýtus rovnítko – omezme mnohovýznamovost pojmu mýtus v tomto kontextu na „netypicky silné působení příběhu“ a používejme ho jako prozatímní definici. Právě prostřednictvím toho se nám snáze rozkryjí *různé* významy mýtu, o kterých můžeme v tomto kontextu pojednávat.

„*Star Wars* jako mýtus“ bychom s ohledem na dosud konstatované mohli rozložit na tři „úseky“, z nichž každý zakládá ten následující: (1) *Star Wars* se stavbou podobají tradičním příběhům, a proto mají takový ohlas. (2) Ohlas má za následek, že *Star Wars* jsou vnímány jako tradiční příběh. (3) Tento ohlas sám o sobě ustavuje příběh o úspěšném příběhu – úspěšném údajně proto, že se podobá tradičním příběhům –, který funguje paralelně vedle příběhu samotného. Schematicky to lze znázornit takto

(1) tradiční mýtus › *Star Wars* › (2) moderní mýtus › (3) mýtus o moderním mýtu

nebo také takto

[(1) mytologické prvky › *Star Wars* › (2) mýtotočvorné prvky] = (3) metamýtus *Star Wars*.

Z jiné perspektivy je toto schéma rozložením pojmu mýtus na jeho užší smysl, *tradiční příběh*, na jedné straně a širší smysl, barthesovský, ideologický mýtus, kdy je něco obecněplatně přijímáno jako něco jiného, než co ve skutečnosti je, na straně druhé. Ještě z jiného hlediska lze ke každému vymezenému úseku přiřadit určité reprezentativní datum, (1) rok 1977, uvedení prvního filmu, (2) rok 1997, znovuuvedení původní trilogie, jehož úspěch stvrzuje pozici cyklu coby mýtu, a (3) období po ukončení filmového cyklu, tj. po roce 2005. Jde samozřejmě jen o abstraktní model, způsob, jak popsat skutečnost, že působení *Star Wars* v kolektivní paměti prošlo během třiceti let vývojem stejně výrazným, jako se od sebe liší ideologická východiska jednotlivých filmů; dále také způsob, jak poukázat na to, že mýtus operuje uvnitř příběhu (2) i vně něj (3); a do třetice jak předložit možnost, že (1) i (2) jsou pouze něčím, co nám (3) podsouvá.

Jak pracuje mýtus vně příběhu, je fungování příběhu v *kulturním kontextu*. Toto působení je obousměrné – *kulturní kontext* se nějakou měrou podílí na formování příběhu (ať na straně původce, tak na straně příjemce) a příběh se následně podílí na proměně *kulturního kontextu*, byť u sotvakterého příběhu je možné působení sledovat. Jelikož v našem případě jde o sled příběhů, které vznikají s rozstupem roků a jejich ohlas je výrazný, můžeme od určité míry pozorovat, jak se kulturní kontext podílí na formování jednoho příběhu, který se podílí na proměně kulturního kontextu, který se pak podílí na podobě dalšího příběhu. Pojem *kulturního kontextu* si pracovně vymezme jako cokoli, co ovlivní podobu *diskurzu* (a tím i příběhu); může obsáhnout širokou škálu faktorů od autorské intence přes inspirační vlivy a intertextové vztahy po realizační omezení – jakož i případ toho, kdy tvůrce podlehne mýtu o vlastním příběhu.

Následující stránky jsou faktickým vylíčením sledu událostí – necht' nám představují definici toho, co *Star Wars* jsou, a to s předeslaným důrazem na diachronní hledisko. Zároveň jsou však fakta volena tak, aby se jednak dotýkala aspektů vzniku příběhů – to může vyznívat jako pozitivistický přístup, ale rád bych v tom spatřoval spíše jakousi pragmatiku narativu – a jednak poskytovala určitou představu o tom, co příběhy znamenaly – „metamýtus“, prostřednictvím něhož byly v daném období vnímány. Z hlediska příběhu pro nás není

podstatné, kolik který film vydělal peněz; z hlediska kulturněspolečenského to ale je s filmem neodlučitelně spjato, neboť kultura si, zdá se, takového příznaku cení. Příběhy mimo šestidílnou filmovou sérii zůstanou stranou naší pozornosti, ač od nich vzhledem k jejich provázanosti s filmy nelze zcela odhlížet. Jejich působnost – začlenění do kulturní encyklopedie – je ovšem ve srovnání se šesticí filmů nepochybně mnohonásobně užší.

Co se týče uvádění titulů děl, uchýlil jsem se k užití originálních názvů. Vede mě to k tomu snaha o konzistenci (některá zmiňovaná díla nemají český překlad, v případě jiných pokládám existující překlad za neuspokojivý) a zároveň snaha o přesnost a jednoznačnost (kupříkladu rozdíl mezi *Clone Wars* a *The Clone Wars*, jakož i *Star Wars* a *The Star Wars*, není jisté s to český překlad postihnout). Jedinou výjimku představuje řídce užívaná česká podoba názvu celé série; v pozici neshodného přívlastku ji přece jen vnímám jako nevyhnutelně ústrojnější.⁴ Znamenají-li *Star Wars* pouze první film, čtvrtou epizodu, je na to upozorněno anebo je z kontextu zřejmé, že jde o odkaz k titulu, který film nesl před svým přejmenováním v roce 1981. Odkazy k filmu „prvnímu“, „poslednímu“ atp. se nikdy nevztahují k číselnému označení epizody, ale k pořadí, v němž byly filmy natočeny, tedy IV, V, VI, I, II, III; pojem „původní trilogie“ shrnuje první tři filmy, „nová trilogie“ trojici zbývajících – v angličtině jsou odpovídajícími pojmy *original trilogy* a *prequel trilogy*.

Postupujme v této a následujících kapitolách zpětně, od vylíčení mýtu o mýtu *Star Wars*, jak je vnímán v současnosti, přes koncepcí mýtu vztáhnutelné na *Star Wars* až ke zkoumání konkrétních prvků podléjících se na výstavbě jednotlivých příběhů; od synchronní perspektivy k diachronní. Tímto postupem přes jednotlivé „vrstvy“, určitou „dekonstrukcí metamýtu“, bude snad snáze přibližitelný vývoj příběhu a příběhů v jejich *kulturních kontextech*.

David A. COOK (2000: 25–29, 43–44, 133) charakterizuje americkou kinematografii na počátku 70. let jako na prahu radikální proměny. Filmová studia se ocitla v situaci, kdy nebylo možné prostě produkovat filmy a automaticky předpokládat dostatečnou návštěvnost jako v předchozích letech. Přízeň diváků se nyní ukázala být vrtkavá a nepředvídatelná: kupříkladu v roce 1969 vydělal nízkorozpočtový snímek *Easy Rider* (č. *Bezstarostná jízda*) přes 19 milionů dolarů, zatímco nákladné muzikály *Hello, Dolly* a *Paint Your Wagon* představovaly mnohamilionové ztráty. Návštěvnost kin se blížila historickému minimu. Přesto na počátku 70. let přineslo několik vysokorozpočtových filmů nečekaně vysoké zisky;

⁴ Tím nemíním „*Hvězdným válkám*“ upírat hodnotu či oprávněnost; v českém kontextu jsou jistě užívanějším pojmem než původní název, přestože od roku 1999 se na přání Lucasfilmu název série ponechává nepřeložený.

výsadní postavení měl mezi nimi *The Godfather* (č. *Kmotr*) Francise Forda Coppoly z roku 1972. Na základě toho se zrodilo přesvědčení, že pouze několik málo snímků ročně vydělá hodně peněz, zatímco ostatní pouze pokryjí své náklady anebo budou prodělečné. Minulost nasvědčovala tomu, že nákladné filmy mají na úspěch největší šanci, ale zároveň už zjevně nebylo možné být si ničím jist. Z této situace, kdy návštěva kin přestává být pro Američany všední záležitostí a začínají si filmy vybírat, se rodí agresivní pojetí propagace filmu coby velké události a výjimečného zážitku – film sám přestává být středem pozornosti, ta se přesouvá k jeho vizuální emblematické redukci v reklamní kampani, jejíž nákladnost postupně přerůstá samotný film – a hollywoodská studia se zaměřují na jeden hit, který je uživí celý rok, pokud ne několik let. Zároveň se v této nejisté atmosféře v dosud nejsilnější míře projevila tendence natáčet pokračování výtěžných snímků, neboť se jevílo jako pravděpodobné, že co mělo úspěch jednou, bude mít znovu. Trend názvů s číslovkou na konci se započal opět Coppolovým filmem: *The Godfather, Part II* (č. *Kmotr II*) byl uveden v roce 1974. Prototypickým snímkem a zároveň vrcholem tohoto obratu ke „kinematografii atrakcí“ – jakési regresi k prvnímu, primitivnímu desetiletí filmu, teprve po němž médium přestalo být ekvivalentem cirkusového vystoupení a ustanovila se v něm dominance narativu – byly *Jaws* (č. *Čelisti*) šestadvacetiletého Stevena Spielberga, předjímané i následované řadou katastrofických a hororových filmů.

Star Wars George Lucase byly několika velkými filmovými studii odmítnuty, než se film rozhodla financovat společnost 20th Century-Fox a poskytla nedávno vzniklému Lucasfilmu 9,5 milionu dolarů na natočení snímku. Lucasův honorář za scénář a režii tvořilo skromných 150 000 dolarů; před dalšími penězi a procenty ze zisku dal Lucas přednost vlastnickým právům na jakákoli pokračování a licencované předměty. Cook se nezděráhá označit to jako „tah, který měl mít historické důsledky“ – roku 1999 měla licence hodnotu přes 4 miliardy dolarů. Přestože Lucas měl pečlivě spočteno, že dětské publikum a příznivci science fiction by filmu měli zajistit, že neprodělá, ani on, ani společnost Fox neočekávali, že se stane nejvýdělečnějším filmem roku 1977 i 70. let vůbec, základem nejlukrativnější „značky“ v dějinách filmu a kulturním fenoménem (COOK 2000: 47–48); 25. května 1977 byl uveden do pouhých 42 kin ve 28 městech, a jelikož od něho nikdo příliš neočekával, dostalo se mu od studia prakticky nulové propagace (SANSWEET – VILMUR 2007: 20). Před *Star Wars* bylo poměrně běžné, že se filmová studia vzdala práva na licencované předměty výměnou za zadarmo tak získanou publicitu; po *Star Wars* se výroba licencovaných předmětů stala samostatným odvětvím. Film se po svém oslnivém úspěchu promítal nepřetržitě až do

následujícího roku a 1978, 1979 a 1981 byl do kin uveden znovu. (COOK 2000: 51) Za přispění toho, že exemplifikovaly dobovou tendenci, proměnily *Star Wars* podobu kinematografie i filmů samotných.

Alan ARNOLD (1980: v, vii) zmiňuje horečnatou reakci, kterou snímek ve Spojených státech vyvolal; lidi stojící mnoho bloků dlouhé fronty, aby film viděli, a potom se do nich vracející, aby ho viděli znovu. Ohlas se šířil do dalších zemí, kde měly být *Star Wars* uvedeny až za mnoho měsíců. Na podzim téhož roku je ve Velké Británii dosud nikdo neviděl, ale všichni o nich už slyšeli. Úspěch filmu je pro tohoto britského novináře nevysvětlitelným jevem. Píše, že žasl nad jeho vynalézavostí, jednou větou se stručně dotýká magičnosti prožitku i povahy atrakce („světelná *show*“), ale jak se stalo, že pro tolik Američanů začal obsah filmu představovat folklor hodný bezmála náboženského zanícení, pochopit nedovede.

Senzace, kterou představoval *Easy Rider* v roce 1969, společně s krizí návštěvnosti na přelomu desetiletí, umožnila nástup nové generaci filmařů, „americké nové vlně“ či „novému Hollywoodu“, jak zněl název preferovaný tiskem. (KAMINSKI 2008: 62) Film vyrobený na koleně a zobrazující nahotu, vulgaritu a užívání drog byl v ostrém kontrastu s filmy produkovanými Hollywoodem, nedotčenými kulturní revolucí 60. let. Byl to nezávislý film natočený mladými lidmi o mladých lidech, na silnici a bez usměrňujícího dohledu studia. Konzervativní vedení hollywoodských korporací nechápala, proč *Easy Rider* vzbuzuje takový zájem, ale skutečnost, že na rozdíl od jejich filmů vydělával, stačila na to, aby se dveře otevřely mladé generaci. V naději, že se podaří úspěch zopakovat, začala studia překotně najímat mladé filmaře, aby natáčeli filmy – čím podivnější, tím lépe – zaměřené na mladé publikum. Jen několik let předtím bylo nemyslitelné, aby studio svěřilo mladému režisérovi peníze na film, kterému nerozumělo, ba bylo jím naprosto zděšeno – ale náklady byly v porovnání s předchozí situací minimální a studio se v obavě, že jakýmkoli zásahy film pokazí, nevměšovalo. (KAMINSKI 2008: 35–36)

Tato mladá generace, v jejíž rukou se film stal „autorský médiem“, byla první, která vzešla z filmových vysokých škol, kde studovala *film jako film* – generace 50. a 60. let se řemeslu učila v televizi a v generacích předcházejících se profese předávala z otce na syna. Nová generace věděla o filmu, jeho produkci i jeho propagaci víc než ředitelé filmových korporací, nestála je tolik, co zavedená jména, a byla s to oslovit publikum nové audiovizuální senzitivity, které stejně jako oni vyrostlo při sledování televize. Předchůdcem a zároveň učitelem, „otcovskou figurou“ této nové vlny filmařů byl právě Francis Ford Coppola (nar. 1939); mezi její nejznámější tvůrce patřili Martin Scorsese (nar. 1942), Steven Spielberg (nar.

1946), Brian De Palma (nar. 1940), John Milius (nar. 1944) a George Lucas (nar. 1945). (COOK 2000: 133–134)

Lucas se s Coppolou seznámil v létě 1967, když se mu v rámci programu postgraduálního studia naskytla příležitost přihlížet natáčení kýčovitého muzikálu *Finian's Rainbow* (č. *Divotvorný hrnec*) s Fredem Astairem. Coppola film nenáviděl – představoval antitezi nové vlny i všeho, co mělo jméno Coppola později konotovat; šlo o prototypický film starého Hollywoodu –, ale jelikož to pro něj byla příležitost režírovat celovečerní film – a do té doby se žádnému absolventovi filmové školy taková nenaskytla –, práci přijal. Lucas s Coppolou byli jediní dva mladí lidé ve štábu, kde byl průměrný věk okolo padesáti, a tak se brzy spřátelili. (KAMINSKI 2008: 32) Lucas se po dobu natáčení stal Coppolovým osobním asistentem a posléze působil jako „jednočlenný dokumentární štáb“ na natáčení Coppolova nízkorozpočtového, osobnějšího filmu *The Rain People* (č. *Lidé deště*) o těhotné ženě, která opustí manžela a vydá se na pouť napříč Amerikou, natáčeného podobně jako *Easy Rider* „na cestě“. Stejně jako *Easy Rider* byl film uveden v roce 1969 a v chaotické atmosféře tohoto roku Coppola přesvědčil vedení společnosti Warner Bros., aby poskytlo peníze jeho vlastnímu malému studiu v San Francisku. Tato malá společnost jménem American Zoetrope („Americký stroboskop“) měla pracovat právě na filmech pro mladé publikum. (COOK 2000: 135) Zároveň představovala idealistickou komunitu usilující o nezávislost na velkých hollywoodských studiích, pokus o uskutečnění ideálu, jehož byl Coppola svědkem při návštěvě Evropy. Nemaje dost peněz na koupi venkovského sídla, jak původně zamýšlel – nezávislá filmová společnost, kterou v Dánsku navštívil, působila v jenom takovém –, proměnil v domov svobodomyšlného tuctu nezávislých filmařů industriální budovu poblíž středu města. (KAMINSKI 2008: 34–35) První a jediný snímek, který American Zoetrope vyslal do kin, byl Lucasův první celovečerní film, *THX 1138* (1971), vizuálně osobitá dystopie o útěku z mechanizované totalitní společnosti a zároveň adaptace Lucasova studentského filmu. Warner Bros. byli už po zhlédnutí hrubého sestřihu s abstraktním, narativně netradičním a obtížně přístupným výsledkem vrcholně nespokojeni a žádali vyplatit celou svou investici zpět. (COOK 2000: 135) Nechali z filmu vystříhnout pět minut a uvedli ho do kin avízovaný jako „futuristický milostný příběh“. Lucas s Coppolou se následně ocitli bez peněz i bez práce. Cizí zásahy do filmu se Lucase hluboce dotkly. Jeho další film, *American Graffiti* (1973), provázela podobná zkušenost; úzkostlivá snaha mít naprostou kontrolu nad podobou materiálu – *diskurzu* – charakterizuje veškerou jeho následující tvorbu. (KAMINSKI 2008: 38)

Dospívající Lucas byl posedlý auty a toužil se stát automobilovým závodníkem. V osmnácti ho ale potkala téměř fatální nehoda; že z auta vylétl oknem, pro něj bylo štěstím, protože auto skončilo ve stromě. To vedlo k přehodnocení cílů; dosud podprůměrný student se přihlásil na *junior college*, v americkém školství předstupeň univerzity, kde byla po dva roky jeho hlavním zaměřením antropologie. Tam se také prvně setkal s pracemi Josepha Campbella. Úvahy o tom, že se stane malířem, a zájem o fotografii ho nakonec dovedly ke studiu filmu na *University of Southern California*, kde se vášeň pro technologii přetavila v zájem o vizuální stránku filmu. Výrazný vliv na něho měl dokument Arthura Lipsetta *21-87*, nenarativní montáž obrazového a zvukového materiálu; Lucasových osm studentských filmů sdílí tuto charakteristiku. Narativní fabulace byla Lucasovi zcela cizí a jak v těchto, tak pozdějších letech cítil, že pro ni postrádá nadání. *Příběh* se mu protivil; zajímala ho vizuální stránka – kamera a střih. (KAMINSKI 2008: 25–30) Když se seznámil s Coppolou, vzájemně se doplňovali, a to nejen povahově – Coppola byl temperamentní, Lucas introvertní; Coppolovo zaměření byla literatura a práce s herci a Coppola také Lucase přiměl „sednout si a naučit se psát“. Přesvědčil ho, že pokud chce uspět jako režisér, musí se naučit vystavět scénář. Práce na scénáři pro *THX 1138* byla pro Lucase utrpení a po první verzi, kterou jak on, tak Coppola shledali přílišnou, se rozhodl najmout scénáristu. Když však ani s jeho prací nebyl spokojen, usoudil, že mu skutečně nezbyvá nic jiného, než aby scénář napsal sám. (KAMINSKI 2008: 33–34; HEARN 2005: 28) Film záměrně nevysvětloval, jak jeho svět funguje. Šlo o fantastický příběh téměř prostý expozice – přístup, které *Star Wars* později opakovaly a který vzešel z Lucasovy záliby v japonské kinematografii, zejména Kurosawových filmech, jež obsahovaly řadu konvencí pro cílové publikum samozřejmých, avšak Američanovi cizích. (KAMINSKI 2008: 37)

Po *THX 1138* měl Lucas v úmyslu natočit satiru o dosud probíhající válce ve Vietnamu, *Apocalypse Now*, ale když *THX 1138* propadl, Lucas i Coppola se ve snaze vyváznout z finanční tísně rozhodli věnovat komerčněji zaměřeným projektům. (KAMINSKI 2008: 38) Coppola natočil *Kmotra* a Lucas *American Graffiti* – studii specificky amerického rituálu „ježdění v autě po městě“ (*cruising*), „což byl vedle školy hlavní způsob, jak se kluci seznamovali s holkama“ (ARNOLD 1980: 187; vl. překlad) a zároveň budující paralelu mezi dospíváním a historickou změnou. Semiautobiografický příběh odehrávající se během jediné noci v americkém maloměstě sledoval za ustavičného podbarvení rock-and-rollem čtyři skupiny mladých lidí předtím, „než se vydají do světa“. (HEARN 2005: 42) Autobiografický

motiv útěku „do většího světa“ tak spojuje první tři z Lucasových filmů, *THX 1138*, *American Graffiti* a konečně *Star Wars*.

Marcus HEARN (2005: 69–71) ve své monografii o Lucasových filmech líčí, kterak po prvním testovacím promítání *American Graffiti* reagovalo publikum výbuchem nadšení a potleskem, ale představitel společnosti Universal, který snímek rovněž viděl prvně, byl s filmem krajně nespokojený a zuřil. Coppola mu na místě nabídl, že od něho *American Graffiti* koupí; protože po úspěchu *Kmotra* nabyl určitého vlivu, po vleklém vyjednávání se studiem se mu alespoň podařilo omezit zásahy na čtyři a půl minuty vystřiženého materiálu.

Film, který stál 775 tisíc dolarů, vydělal po uvedení do kin 118 milionů a konečně Lucasovi, do té doby žijícímu z příjmů manželky Marcii, nadané filmové střihačky, poskytl hmotné zajištění. Podíl ze zisku z něj udělal milionáře, a když se jeho obnovené úsilí o realizaci *Apocalypse Now* nesetkalo s úspěchem, začal se věnovat dalšímu projektu, jehož realizace se měla ukázat jako nejproblematičtější ze všech a který v té době nesl název *The Star Wars*. (HEARN 2005: 78)

Snad jsou předchozí, přece jen tuze stručné odstavce dostatečně informativním pozadím pro formulaci metamýtu, která se v podstatě kryje s tím, jak *Star Wars* figurující v obecném povědomí líčí Michael KAMINSKI (2008: 10; vl. překlad): „Příběh za příběhem *Hvězdných válek* byl stejně zajímavý jako film samotný – příběh o nedoceňovaném filmaři, který se mnoho let lopotil, aby vystavěl příběh příliš rozsáhlý na to, aby ho jeden film vůbec pojal. V rukou se mu octl mohutný, nákladný epos, sepsaný podle studia Josepha Campbella a výzkumu tisíců let mytologie, prolnutý akčností a dobrodružností vědeckofantastických filmových seriálů⁵, a tak Lucas příběh rozdělil na tři samostatné filmy. Rovněž pro své spleťtité vyprávění vypracoval pozadí, dohromady s ním tvořící celkem šest kapitol, a epizodu IV měl z technických a vypravěčských důvodů v úmyslu natočit jako první. Když se na filmu nějakým zázrakem začalo pracovat, provázaly to všemožné potíže a Lucas byl přesvědčen, že film propadne – byl to pro něj šok, když se z filmu stala největší senzace roku, která sklídila deset nominací na cenu americké filmové akademie a sedm z nich získala. S finanční

⁵ *Matinée serials* („odpolední seriály“), prostomyslné dobrodružné příběhy realizované často s co nejnižšími náklady a segmentované do přibližně tuctu kapitol o délce deseti až dvaceti minut, představují specifickou filmovou kategorií první poloviny dvacátého století. Často byly v amerických kinech promítány jako předfilm před hlavním programem; každý týden byla uváděna nová kapitola. Ve 30. letech s nástupem zvukového filmu, kdy byla návštěva kina běžnou záležitostí každého sobotního odpoledne, tak získávaly popularitu zejména u dětského publika. S příchodem televize se v 50. letech vrátily, vysílané každý den v týž čas, a našly nový ohlas. Tak je s velkým nadšením objevil přibližně desetiletý Lucas. (KAMINSKI 2008: 23–24; ARNOLD 1980: 220)

nezávislostí mohl George Lucas konečně dokončit příběh, který započal a jehož zbývající kapitoly měl celé ty roky odložené stranou, a tím svoji *ságu Hvězdných válek* uzavřel. Tak zní obecně přijímaný příběh historie *Hvězdných válek*.“

V roce 2005 se Lucas při natáčení poslední epizody nechává slyšet: „(...) Musel jsem učinit rozhodnutí, a rozhodl jsem se, že film nezměním, aby byl komerčnější nebo prodejnější. Musím být věrný své vizi, která je třicet let stará, ale musím jí být věrný.“ (RINZLER 2005: 188) Prohlášení jako tohle jistě pomáhají utvářet a utužovat představu, že Lucas s velkými přestávkami realizoval po dobu téměř třiceti let jeden dlouhý, předem pečlivě naplánovaný příběh.

Na *Star Wars* pracoval Lucas čtyři roky, které pro něho byly vyčerpávající a deprimující – scénář, který prošel čtyřmi velmi odlišnými verzemi, upravoval ještě v průběhu natáčení, během kterého se nedostávalo peněz a provázely ho vleklé potíže; potřeba mít všechno pod kontrolou pro něj znamenala pracovat šestnáct hodin sedm dní v týdnu. V rozhovoru z roku 1977, ještě před uvedením snímku, nezastřeně přiznává, že jeho ambicí bylo natočit film pro děti. „Spíš než abych natočil nějaký rozhněvaný, společensky relevantní film (...), jsem si uvědomil, že je tu jiná relevantní věc, která je ještě důležitější – sny a fantazie, dovést děti k tomu, aby uvěřily, že život nabízí víc než pitomosti a zabíjení a všechny ty opravdové věci jako kradení poklic od auta – že pořád jde sednout si a snít o exotických končinách a zvláštních tvorech. Jakmile jsem se pustil do *Star Wars*, uvědomil jsem si, že o tohle všechno jsme přišli – celá generace vyrůstala bez pohádek. Už na vás prostě nepůsobí, a přitom je to to nejlepší na světě – dobrodružství v dalekých krajích. (...) Chtěl jsem natočit moderní pohádku, mýtus. Jedním z kritérií mytické pohádkové situace je exotická, vzdálená země, ale na téhle planetě jsme o všechny pohádkové země už přišli. Úplně všechny se vytratily. Nemáme už tajemný Východ nebo ostrovy pokladů ani se nikdo nevydává na podivná dobrodružství. Ale ve vesmíru je větší, tajuplnější svět, zajímavější než cokoli tady.“ (ZITO 1977: 9–11, 13; vl. překlad)

Částečně šlo o reakci na trend nastoupený americkou kinematografií v 70. letech, produkující vážné a pesimistické filmy, postrádající tradiční hrdiny a morální jednoznačnost – *Taxi Driver* (č. *Taxikář*), *French Connection* (č. *Francouzský spojka*), *Dirty Harry* (č. *Drsný Harry*). Po *THX 1138* si Lucas usmyslel, že jediné, čeho jeho pesimistický film dosáhl, bylo šíření pesimismu, a že jeho další film tedy bude optimistický a snad alespoň na chvíli v lidech probudí naději. „Je příliš jednoduchý točit filmy o Watergate. (...) Třeba děti vyjdou z kina a na vteřinu si budou připadat: ‚Možná bysme s touhle zemí mohli něco udělat, nebo bysme to

mohli někam dotáhnout'. Jsou to všechny ty cajdy o tom, jak je třeba bejt dobrej soused a americkéj duch a takový ty žvásty. Něco na tom je.“ Lucas mluvil o *American Graffiti*, ale v případě *Star Wars* figuruje týž záměr ještě prominentněji – vytvořit bezstarostný eskapistický příběh. (KAMINSKI 2008: 47)

Prvotním záměrem bylo adaptovat *Flashe Gordona*, kterého zbožňoval v dětství v podobě comicsu i coby odpolední seriál. Společnost vlastníci práva za ně však žádala přílišnou sumu. Když však zjistil, že Flashe Gordona jeho tvůrce, Alex Raymond, v podstatě přebral z románů Edgara Rice Burroughse o Johnu Carterovi z Marsu, uvědomil si, že si může vytvořit vlastního hrdinu. Rovněž přiznaná je kompilativní povaha motivů přebraných ze science fiction, ale také: „Hodně je převzato z westernů, mytologie a samurajských filmů.“ (ZITO 1977: 10; vl. překlad)

Z uvedených citací se zdá, že Lucas používal v 70. letech mýtus velmi volně a spíš jako ilustraci své koncepce optimistického působení než ve smyslu záměrného vytváření nějaké monumentální epiky prodchnuté duchem univerzální platnosti. Nasvědčuje tomu i pasáž z jiného rozhovoru: „Nemáme nic než filmy o policajtech, a pár filmů jako *Planeta opic*, filmy od Raye Harryhausena, ale není tu nic, do čeho by se dalo doopravdy zakousnout. Uvědomil jsem si, že mnohem destruktivnější prvek v kultuře by byla celá generace dětí, která by vyrostla bez něčeho takového, protože jsem taky zkoumal – nevím, jak by se tomu říkalo, já tomu říkám pohádka nebo mýtus. Je to příběh pro děti v historii a sahá to až k *Odyssee*, anebo příběhy, co se vyprávějí pro dítě v každém z nás.“ (SCANLON 1977) Je nicméně téměř pravidlem, aby se, je-li řeč o příběhu *Star Wars*, připojovala zmínka o tom, jaký vliv na něj měl Joseph Campbell, jako to činí kupříkladu HEARN (2005: 87, 78; vl. překlad): „Campbellův výzkum na poli mytologie a srovnávací religionistiky měl na Lucase od jeho vysokoškolských studií významný vliv. Lucas, čerpající kromě mnoha jiných pramenů z Campbellových knih, pečlivě vystavěl svůj scénář pro *Star Wars* jako kinematografické vyjádření mytologických archetypů, jež by bylo možné sledovat tisíce let do minulosti.“ Sdělení o Campbellově vlivu Hearn podkládá nedatovanou citací Lucase: „Původní inspirací pro *Star Wars* bylo pokusit se vytvořit moderní mýtus. (...) Westerny byly poslední mytologický žánr, který jsme měli, ale ty vymřely na konci 50. let a na začátku 60. a nic je nenahradilo.“

Bezprostředně po uvedení *Star Wars* do kin se George a Marcia Lucasovi odebrali na naplánovanou dovolenou na Maui, kde se k nim připojili Steven Spielberg s přítelkyní Amy, zvěstující nevídaný úspěch, který Lucasův film slaví na kontinentě. (Lucas se se Spielbergem

seznámil v roce 1968 na promítání absolventských filmů; na Spielberga studentská verze *THX 1138* ohromně zapůsobila.) Zatímco spolu na pláži stavěli hrad z písku, Spielberg zmínil, že by rád režíroval film o Jamesi Bondovi; Lucas mu nabídl „něco lepšího“ – projekt, který měl uložený stranou, další iteraci sobotních filmových seriálů ze 30. let, tentokrát o vysokoškolském pedagogovi zažívajícím dobrodružství, Indianovi Smithovi. (KAMINSKI 2008: 142; HEARN 2005: 30, 114, 122)

V následujícím roce, 1978, začal Lucas připravovat Spielbergem režírovaný film právě s tímto protagonistou – v konečné podobě nesoucím jiné příjmení –, který se měl nazývat *Raiders of the Lost Ark* (č. *Dobyvatelé ztracené archy*), a pokračování *Star Wars*. Na napsání prvního filmu najali mladého scénáristu objeveného Spielbergem, Lawrence Kasdana. Ve trojici spolu po tři dny intenzivně probírali Lucasův námět a potom se Kasdan spolu se stem stran přepisu nahrané konverzace odebral napsat scénář. Na napsání druhého filmu Lucas najal tehdy jednašedesátiletou Leigh Brackett(ovou), autorku šestákové science fiction ze 40. a 50. let, jež se k Lucasovu překvapení ukázala být spoluautorkou scénářů k několika westernům. Ta podobně jako Kasdan na základě Lucasova námětu a přepisu nahrávek rozhovorů s Lucasem dopsala v únoru 1978 první verzi scénáře. Lucas neměl možnost s ní text projednat, neboť několik týdnů na to zemřela na rakovinu. Protože jiné kandidáty neměl, nezbývalo mu, než aby v práci na scénáři pokračoval sám. Když mu Kasdan odevzdal první verzi scénáře pro *Raiders of the Lost Ark*, nabídl mu Lucas, aby v práci na novém filmu pokračoval on. (HEARN 2005: 122–123; KAMINSKI 2008: 153, 181)

Z celosvětového zisku *Star Wars*, který tvořilo přibližně 400 milionů dolarů, připadl Lucasovi relativně malý podíl – ale všechno, co měl, použil jako ručení proti půjčce na financování filmu. Ten nevlastnilo žádné hollywoodské studio – byl to, stejně jako všechny epizody po prvním filmu, Lucasův film, nezávislý film za miliony dolarů. Pokud by se pokračování *Star Wars* ukázalo jen jako průměrně úspěšný film, zadlužil by se na zbytek života. Šlo o největší riziko jeho kariéry, ale podstupoval ho, protože výnos z filmu měl v úmyslu využít k realizaci dalšího snu. *Star Wars* byly nyní série, která měla financovat to, co se před lety nepodařilo uskutečnit Francisu Fordu Coppolovi – vytvořit domov pro nezávislé filmaře pryč od Hollywoodu, dílem výzkumné středisko, dílem produkční zařízení poskytující technické a informační zázemí, dílem „místo určené k tomu, aby podněcovalo činnost, zejména mezi scénáristy (*writers*)“. *Star Wars* měly být komerční filmy, které budou financovat filmy nekomerční. Filmařské útočiště Lucas posléze skutečně vybudoval; na podzim 1978 koupil 2 500 akrů, které shodou okolností nesly po předchozím vlastníkov

jméno Lucas Valley („Lucasovo údolí“), a sídlo, jež na nich během následujících let vystavěl, dostalo název Skywalker Ranch. (HEARN 2005: 124–125; vl. překlad; ARNOLD 1980: 183; KAMINSKI 2008: 151, 220)

Jelikož nejen psaní, ale i režírování pro Lucase představovalo ordál – natáčení *Star Wars* pro něj představovalo takovou zátěž, že se v jeho průběhu nechal hospitalizovat v obavě, zda neutrpěl infarkt –, režisérem filmu se stal šestapadesátiletý Irvin Kershner, jehož semináře Lucas navštěvoval na univerzitě; posléze se spřátelili. Kershner se účastnil diskuzí s Lucasem a Kasdanem, které byly součástí práce na scénáři, a bývá mu přisuzováno, že film má oproti předchozí epizodě rozjímavější, lyričtější, introspektivní povahu. Lucas Kershnerovi přenechal tvůrčí svobodu – Kershner neváhal při práci s herci improvizovat, některé scény a dialogy přepracovával – a většiny natáčení, které probíhalo v Norsku a ve filmových ateliérech v Británii, se neúčastnil; dohlížel v Kalifornii na přípravu trikové části filmu. I toto natáčení však na každém kroku provázely potíže a bývá charakterizováno jako nejkrušnější ze všech; trvalo déle a ukázalo se mnohem namáhavější a nákladnější, než se předpokládalo, dílem i proto, že Kershner byl ještě větší perfekcionista než Lucas. Ten se, pronásledován vidinou bankrotu, byl ochoten smířit i s kompromisnějšími řešeními. „Vypadá to hezky, protože s tím Kersh strávil spoustu času,“ řekl o filmu. „To je značný luxus, který jsme si ale doopravdy nemohli dovolit. A nakonec na tom zase tolik nesejde... Bylo to prostě jen o hodně lepší, než jsem chtěl.“ Před Kershnerem ale Lucas své znepokojení nechtěl dávat znát. Když byl vyhotoven však první sestřih filmu a Lucas s ním nebyl spokojen, snažil se snímek „zachránit“ tím, že ho sestříhal po svém, aby byl měl větší spád a víc zaměřený na akci. Jeho verze se dočkala kritiky všech spolupracovníků včetně Kershnera a Lucasovy potlačované emoce se vydraly na povrch. Brzy však uznal, že jeho výbuch, při kterém prohlásil „Jsou to moje peníze, je to můj film a udělám to, jak já chci,“ byl zapříčiněn především tím, že on sám nedokázal film uspořádat tak, aby fungoval. Podle Kershnerových rad potom byla ke vzájemné spokojenosti sestříhána nová verze. (HEARN 2005: 124, 127; KAMINSKI 2008: 147, 219–225; vl. překlad, 235)

21. května 1980 bylo *The Empire Strikes Back* (č. *Impérium vrací úder*) uvedeno do kin a zisky Lucasovi skutečně zajistily nezávislost na Hollywoodu, který ho nepřestával frustrovat. Protože trval na tom, aby byl film opakoval formu předchozí epizody – byl zahájen odlétajícím žlutým prologem – a titulky uvádějící seznam osob na filmu se podílejících byly odsunuty až na závěr, postihly ho odborové organizace scénáristů a režisérů pokutou ve výši

250 000 dolarů a pokusily se film stáhnout z kin. Lucas pokuty zaplatil a z odborů vystoupil. (HEARN 2005: 130, 132)

Film byl uveden jako součást série, která se nyní jmenovala *Star Wars* a jejíž epizody byly číslovány. *The Empire Strikes Back* bylo epizoda V, jak to odrážel právě do dále ubíhající žlutý text. Předcházející epizoda, známá pouze jako *Star Wars*, však v době své premiéry žádné číselné označení nenesla; až když byl film znovuuveden do kin v roce 1981, před první řádek prologu byla umístěna hlavička sdělující, že jde o epizodu IV s titulem *A New Hope* (č. *Nová naděje*)⁶. I nadále však řadu let zůstávala v povědomí i propagaci prostě jako *Star Wars*. (KAMINSKI 2008: 195)

Toto období se ukázalo jako přelomové jak pro Lucase, tak pro další vývoj jeho filmové série. K ustavičné práci na filmech se nyní přidal dohled nad rostoucím impériem tvořeným hned několika společnostmi a Lucas věděl, že dokud bude pracovat na *Star Wars*, nebude mít nikdy čas založit rodinu. Marcia na něho naléhala, aby se usadil; žít s někým, kdo je ustavičně ve stavu znepokojení a úzkosti, emocionálně uzavřený, pro ni bylo těžké. *Star Wars*, podle jeho vlastních slov v rozhovoru pro *Time* v květnu 1983, se zmocnily jeho života a proti jeho vůli nad ním převzaly vládu. Těžko nevnímat to na pozadí tradičních příběhů: Marcia by se byla spokojila s mnohem prostším životem a byla si až příliš vědoma, jak nešťastnou ji nabyté jmění učinilo. „Cesta sem byla mnohem větší zábava než být tady.“ V roce 1981 adoptovali dceru a Lucas se rozhodl, že šestá epizoda příběh uzavře, aby mohl rodině věnovat více pozornosti. (KAMINSKI 2008: 227, 229, 271–272; vl. překlad, 277)

KAMINSKI (2008: 274–275, 43, 276, 152) sestavuje Marciin stručný portrét v protikladu k Georgově rezervované uzavřenosti a intelektuálnosti – popisuje ji jako extrovertní a společenskou, silnou ženu, která se dokázala prosadit ve filmové branži 60. let. Provázela vznik Lucasových filmů ve všech fázích procesu – při práci na scénáři, během natáčení i při střihu; radila mu a držela ho při zemi. John Milius ji popisuje jako chytrou, posedlou filmy a lepší střihačku, než byl George, s velkým citem pro juxtapozici scén a z ní pramenící emocionální působivosti. Tím prospívala celé řadě filmů americké nové vlny, zejména Scorseseho, a *Star Wars* nebyly výjimkou – podílela se na střihu jejich čtvrté a šesté epizody.

⁶ HEARN (2005: 124) uvádí, že ke změně titulu došlo při znovuuvedení v červenci 1978. KAMINSKI (2008: 194–195) dopátrává změnu názvu do roku 1979, kdy byla vydána kniha *The Art of Star Wars*, obsahující první veřejně vydanou verzi scénáře – ta už uvádí nový titul, ovšem se skutečným zněním poslední verze scénáře se rozchází nejen v tomto, ale i tím, že četné pasáže jsou upraveny tak, aby odpovídaly filmu, který se od scénáře pochopitelně do určité míry lišil. Kaminski neváhá volat: „Falzifikát!“

Kaminski zdůrazňuje, že jí připadne velký podíl na detailech dodávající filmům emocionální rezonanci – svědectvím doložené příklady jejího vlivu jsou, že George přesvědčila, aby ve čtvrté epizodě zůstala scéna s „polibkem pro štěstí“ a také scéna, kdy Chewbacca vedený na Hvězdě smrti v poutech odstraší po podlaze jedoucího malého droida.

Krátce po premiéře poslední epizody *Star Wars* George a Marcia zaměstnancům Lucasfilmu oznámili, že se budou rozvádět; film byl do kin uveden 25. května 1983 a Lucasovu pozornost stravoval jeho vznik měrou o nic menší než předchozí. Marciu nechal, aby dohlížela na výstavbu ranče, kde si nepřípadala o nic méně opuštěná než předtím. Po dokončení filmu už bylo příliš pozdě. (KAMINSKI 2008: 273)

Třetí film, šestá epizoda, nesl během své realizace poměrně dlouho titul *Revenge of the Jedi* – „Pomsta“, nikoli „Návrat“, jak zní konečná verze názvu. (O potížích jejího překladu do češtiny se zmiňuje příloha.) Lucas sepsal koncept scénáře, a když se rozhodl, že film nebude sám režírovat, začal se porozhlížet po někom, kdo to udělá za něj. Kershner další film pro Lucase točit nechtěl. David Lynch nabídku odmítl. Lucas se nakonec obrátil na mladého velšského režiséra Richarda Marquanda. Tentokrát chtěl už někoho, kdo bude ochoten důsledně vyhovět jeho záměrům, a Marquandovi byla dle jeho vlastních slov bližší Lucasova estetika než Kershnerova. Lucas se tentokrát osobně účastnil natáčení – a film byl natočen v termínu i v souladu s naplánovaným rozpočtem. Kaminski ve snaze vysvětlit motivaci stylového odklonu od rozjímavosti páté epizody hovoří o tom, že měl-li být tento film poslední epizodou, byla to také Lucasova poslední šance získat dost peněz na to, aby dobudoval svůj ranč (a v budoucnu se mohl věnovat tvorbě menších uměleckých filmů); proto načrtl příběh, jehož hlavní atribut měla být zpeněžitelnost. *Raiders of the Lost Ark*, spolupráce Lucase se Spielbergem, byli uvedeni do kin roku 1981 a představovali návrat k lehkovážnému dobrodružství, „jízdu na horské dráze“, a vydělali o sto milionů dolarů víc než *The Empire Strikes Back*. Lucas napsal první verzi scénáře a potom práci předal opět Lawrenci Kasdanovi. Teprve několik týdnů před premiérou byl název změněn na *Return of the Jedi*. Lucas vysvětloval změnu tvrzením, že film se měl vždy jmenovat *Return of the Jedi*, ale aby se vyhnul pozornosti médií a snížil náklady svého natáčení vyvoláním dojmu, že nejde o nákladný projekt, byl realizován pod krycím jménem *Revenge of the Jedi*. Logika takového tvrzení je nezbadatelná; film se slovem *Jedi* v názvu musel nevyhnutelně každé zasvěcené osobě signalizovat, že jde o další epizodu *Star Wars*, a film už jedno krycí jméno měl – právě z výše uvedených důvodů se natáčel jako *Blue Harvest* („Modrá žeň“) s podtitulem „Horror za hranicemi představitosti“. Je to nicméně další nenápadný případ toho, jak Lucas občas

tvrdí „vždy to bylo takhle“. Kaminski dokládá, že všechny interní dokumenty nesly název *Revenge*, a rekonstruuje pravděpodobný průběh událostí takto: Lucas poté, co příběh začínal nabírat ve scénáři reálné obrysy, skutečně uvažoval o změně názvu, ale producent Howard Kazanjian dával přednost původnímu titulu. I publiku se však zdálo, že pomsta je něco, co je rytířům Jedi cizí – Lucasfilm si nechal v roce 1982 vyhotovit průzkum –, a tak byl název změněn. (KAMINSKI 2008: 253–255, 234, 228, 267–268; HEARN 2005: 140)

S uvedením šesté epizody v kinech *Star Wars* skončily a stejně tak Lucasovo manželství. Rozvod ho zdrtil, ale také připravil o velkou část majetku; Marcia vlastnila polovinu Lucasfilmu. *Return of the Jedi* byl sice, přesně jak doufal, úspěšnější než *The Empire Strikes Back*, ale v situaci, kdy každý film zaplatil za ten následující, byl pro něho rozvod nečekaná rána nejen po emocionální stránce. Série mu měla přinést finanční a tím pádem i tvůrčí svobodu; namísto toho ho ve svém důsledku vyčerpala a z finančního hlediska uvrhla jeho společnost do obtížné situace. Údobí americké nové vlny skončilo. Lucas stál u jejího zrodu, ale čtvrtá epizoda *Star Wars* signalizovala její konec, někdy přičítaný právě úspěchu *Star Wars*, který se filmová studia snažila v následujících letech napodobovat. Vliv, který avantgarda načas získala, se vytratil; zůstali pouze ti, kdo se dokázali integrovat do systému, kdo moc patřila studiím. Lucas sám vždy zdůrazňoval, že je nezávislým filmařem⁷; jak snad výše uvedené nastiňuje, z revoltujícího režiséra usilujícího dostat stále výše nastavené laťce se během několika let přeměnil spíše v úspěšného podnikatele. Jak bylo mnohokrát poukázáno a jak sám připustil, stal se tím, čemu předtím čelil. (KAMINSKI 2008: 278–279, 282, 351)

V následujících letech vychovával svou dceru a posléze adoptoval další dvě děti. Podílel se na vzniku dvou dalších filmů s Indianou Jonesem. Také vznikly dva televizní filmy o Ewocích a dva animované seriály, které měly krátkého trvání: *Ewoks* a *Droids* – co se těch týče, byl Lucasův vklad sporý. V roli producenta a občas i autora námětu se podílel na natočení řady dalších filmů. (HEARN 2005: 148–159)

Proslýchalo se, že Lucas stále plánuje natočit trilogii dějově předcházející existujícím epizodám, a potom trilogii následující. V rozhovoru časopisu *Time* s Lucasem z roku 1983 stojí: „Filmy, které zachycují, co se dělo na začátku – pokud budou někdy natočeny –, se budou od existující trilogie vzhledem i tónem naprosto lišit (...) Budou melodramatičtější a budou v nich vidět politické intriky a machiavelistické spiknutí vedoucí k pádu kdysi vznešené Republiky. Viditelné akce v nich bude jen tolik, aby mohl postupovat děj (*plot*).“

⁷ „Jsem nezávislý filmař. Říká se, že moje filmy jsou úplně jako hollywoodské filmy. Já na to: „Já za to nemůžu, že Hollywood kopíruje.““ (PRINCE 2000: 205; vl. překlad)

V roce 1987 zmiňuje, že je někdy natočí, ale teď o to nestojí, jeho zájem je jinde. 1989 se už zdá, že o realizaci přemýšlí, protože jsou zaznamenána jeho slova, že jedna z věcí, které natočení filmů brání, je jejich přílišná nákladnost. Až v 90. letech se stal opět natolik majetným, aby mohl sám financovat „velkofilm“. (KAMINSKI 2008: 284–286)

Příběhy o Ewocích a droidech nebyly jediné, které začaly kolem původní filmové trilogie vyrůstat. V roce 1978, rok po premiéře čtvrté epizody, byl v televizi odvysílán *The Star Wars Holiday Special*, hrůzný amalgám obsahující několik pěveckých vystoupení s příběhem o návštěvě hrdinů na wookieeské planetě, který nebyl nikdy odvysílán znovu. Lucas k němu poskytl námět, ale výsledkem byl zhrozen. V témže roce vyšel román Alana Deana Fostera *Splinter of the Mind's Eye*, zachycující další dobrodružství Luka Skywalkerera a princezny Leiy. Foster napsal románový přepis čtvrté epizody, vydaný pod Lucasovým jménem, a při rozhovoru v roce 2002 vyšlo najevo, že Lucas ho ještě před premiérou filmu najal, aby napsal dva romány na film navazující, jež by posléze bylo případně možno levně zfilmovat. Lucas zjevně vždy pomýšlel na zveřejnění dalších příběhů svých hrdinů a Fosterovi poskytl zárodečnou formu neambiciózního příběhu o hledání Silou prostoupeného krystalu, vrcholícího konfrontací s Darthem Vaderem. Po překvapivém úspěchu filmu byla nastoupena jiná cesta, usilující o velkolepější fabuli, a Fosterova třetí kniha nebyla nikdy napsána. V letech 1979 a 1980 vyšla dále knižní trilogie líčící dobrodružství Hana Sola a 1983 trilogie dobrodružství Landa Calrissiana, obě napsané najatými autory. Avšak až v roce 1991, který od uvedení šesté epizody dělilo osm let, byl vydán *Heir to the Empire* (č. *Dědic Impéria*), první část románové trilogie Timothyho Zahna, líčící další osudy protagonistů filmové trilogie pět let po jejím uzavření. Knihy vyvolala překvapivý ohlas a celý náklad se prodal během jednoho týdne. Když se ukázalo, že o příběhy s logem *Star Wars* je stále ještě zájem, začaly se plánovat další romány a comicsové nakladatelství Dark Horse ve spolupráci s Lucasfilmem se pustilo do vydávání comicsových sérií. V současnosti tak existují už stovky příběhů sdílejících týž svět, v jednotlivostech si nevyhnutelně protiřečících, avšak budovaných na pozadí cílevědomé snahy vytvářet jednolitou kontinuitu. Ta v rámci interní chronologie světa pojímá celá tisíciletí; nejprve pochopitelně sledovala hlavní i vedlejší postavy původní filmové trilogie, ale s uvedením nových filmových epizod se rozlila v mozaiku soudržnou nikoli už postavami, ale pouze světem. Lucasův vztah k tomu expandovanému universu není zcela vyhraněný; dal se slyšet, že existuje jako jiný svět paralelně s tím jeho, ale zároveň je známo, že některým autorům určoval meze toho, co je možné, aby jejich příběh obsahoval, a jeho nová trilogie z expandovaného universa některé prvky přímo přebírá. Nové epizody

jsou rovněž na rozdíl od trilogie původní uváděny v těsné provázanosti s těmito parapříběhy; některé prvky vyvolávají dojem, že jsou představeny pouze proto, aby byly rozvinuty jinde. (KAMINSKI 2008: 190, 492, 133, 139, 290)

V letech 1992 a 1993 odvysílala americká televizní stanice ABC Lucasův televizní seriál, který prodalo jméno protagonisty: *The Young Indiana Jones Chronicles* (č. *Mladý Indiana Jones*). Na rozdíl od filmů, vystavených jako sled dramatických situací, byl Lucasův záměr v tomto případě vytvořit vzdělávací program v rouše zábavy. Každý díl vedl hrdinu cestujícího po světě k setkání s historickou osobností z počátku 20. století – od Alberta Schweitzera přes T. E. Lawrence po Franze Kafku. Seriál využíval zdrojů všech Lucasových společností a zároveň představoval možnost vyzkoušet nové postupy, v neposlední řadě také digitální technologie. Lucas měl v úmyslu vyhnout se části filmařského procesu, která pro něj byla nejbolestivější, to jest samotnému natáčení, a odstranit předěly mezi jednotlivými fázemi – napsáním scénáře, natáčením a postprodukcí. Do pohodlí střížny tak dostával materiál natočený štábem, jenž cestoval po celém světě, a sestavoval z něho příběh, do kterého mohl přidávat celé scény, který štáb nacházející se stále v té či oné lokalitě dotočil. Tento způsob manipulace s příběhem ještě potom, co byl natočen, je potom uplatněn i při realizaci nových epizod *Star Wars*. (HEARN 2005: 169, 172)

Na scénáři první z nich začal Lucas pracovat v roce 1995. Že se k sérii vrátil, lze přisoudit množství okolností – pokrokům v digitální technologii, nyní dostatečným na to, aby umožnily realizaci jeho představ; dostatku financí; skutečnosti, že jeho děti byly nyní starší; a konečně tomu, že o *Star Wars* byl zjevně stále zájem a stejně jako před téměř dvaceti lety nedokázal odolat zjevné příležitosti: „Začalo být technicky možné to udělat a já měl příběh toho, co se dělo předtím. Ten mě zaujal, protože tak trochu staví celou sérii na hlavu.“ Původně zamýšlel vytvořit pro ně jako obvykle jen dějovou kostru a tu potom předat dalším scénáristům a režisérům. Rovněž měl v plánu natočit všechny tři nové epizody zároveň. (KAMINSKI 2008: 293–294; 219; vl. překlad; 317)

V roce 1997 byla u příležitosti dvacátého výročí do kin znovu uvedena původní trilogie. Lucas se rozhodl příležitosti využít napravit jejich technické nedostatky, se kterými byl po léta nespokojen, a tak byly filmy uvedeny jako *Speciální edice*: nejenže v nich byly upraveny zastarávající triky a zároveň posloužily jako pokus, čeho lze dosáhnout využitím počítačové grafiky, ale byly v nich změněny, nahrazeny anebo přidány celé scény. Čtvrtá epizoda došla největších proměn. Kromě velkého množství z hlediska příběhu méně podstatných úprav – vesmírný přístav Mos Eisley, nahlížený nyní i prostřednictvím panoramatických záběrů,

působil velkolepěji a zalidněněji, výbuch Alderaanu i Hvězdy smrti vypadal jinak, v Mos Eisley se proměnilo složení exotických návštěvníků kantýny – byla přidána dříve vystřižená a nyní digitálně změněná scéna, v níž se Han Solo v doku v Mos Eisley setkává s Jabbou Huttem, a v pozadí postává Boba Fett. Negativní ohlas vyvolala změna ve scéně, v níž Greedo žádá po Hanu Solovi dlužné peníze. V původní verzi ho Han bez varování chladnokrevně zastřelí zbraní skrytou pod stolem. Ve *Speciální edici* Greedo na Hana vystřelí jako první, Han Solo sebou digitální manipulací obrazu nevěrohodně škubne do strany a teprve potom po Greedovi vystřelí. *Han shot first* („Han vystřelil jako první“) se stalo antirevizionistickým sloganem s tak širokou kulturní platností, že má vlastní heslo na Wikipedii. Pátá epizoda byla změnami co do fabule poznamenána nejméně – změna *diskurzu* byla i v tomto případě přehřel –, ale v epizodě VI se kromě zcela přebudované scény hudebního vystoupení v Jabbově paláci objevuje také rozšířený závěr na pozadí nové hudební kompozice, obsahující nyní oslavy vítězství nejenom na Endoru, ale i na Oblačném Městě, Tatooine a Coruscantu, v původní trilogii se tak objevujícím poprvé. (KAMINSKI 2008: 295; HEARN 2005: 183–185; GOULD 2004) S touto přestavbou, zjevně zaměřenou na potlačení epizodičnosti příběhů a naopak umocnění dojmu jejich jednotnosti, se dostavuje změna nejen fabule, ale také syžetového potenciálu jednotlivých příběhů. Postavy Jabby Hutta a Boby Fetta jsou nyní, byť okrajově, přítomny i ve čtvrté epizodě; v dalších epizodách, kde byly představeny původně, tedy ztrácejí povahu nového prvku – jistá gradace v představování dalšího nového, nevšedního, je pro *Star Wars* příznačná –, jsou už vázané na předchozí kontext, ve kterém byly představeny prve. Změnou fabule epizody IV se v tomto konkrétním případě mění syžet epizod V a VI.⁸ Účinek toho je jistě tlumen, pokud už příběh známe, a nejvýraznější změny tedy dojde – můžeme-li ji po účely už tak dost komplikovaných úvah o příběhu teoreticky nějak vydělit – na rovině „první recepce“. Tato narativní přestavba je nicméně ještě relativně skromná ve srovnání s tou, již představovalo uvedení dalších epizod.

Speciální edice se dočkala ohromného ohlasu, který si těžko představit v případě jiného filmu, uvedeného po dvaceti letech znovu do kin. Vyrostla celá nová generace, která film předtím v kině neviděla; dnes už se rozdíl stírá, ale *Star Wars* bývaly hojně uváděným příkladem filmů, které je třeba vidět v kině, protože tam nabízejí silnější zážitek, než jaký je s to poskytnout televizní obrazovka. Rodiče brali do kin svoje děti, protože se s nimi chtěli

⁸ Tomu obdobné jsou i scény nově vložené do speciální edice epizody V, v níž Darth Vader přichází ke svému raketoplánu na Oblačném Městě a posléze s ním přistává v hangáru svého hvězdného destrukturu; raketoplán se poprvé objevil v epizodě VI v roce 1983, ale nyní se „posouvá“ o epizodu dřív.

podělit o událost, kterou zažili před dvacet lety. Nevídaná událost roku 1977 se zopakovala. Když byla v roce 1999 do kin konečně uvedena epizoda I, stalo se tak v atmosféře vrcholného očekávání.⁹ (KAMINSKI 2008: 333, 335)

Lidé chodili do kina, jen aby mohli spatřit upoutávku na film. Stovky lidí před kinem tábořily, někteří celé měsíce. Týdny před americkou premiérou byla média přesycena *Star Wars*. Kaminski popisuje očekávání do filmu vkládaná: „Tak moc se to neustále kladlo do popředí pozornosti, taková to byla mánie, že šlo o něco do té doby naprosto nevídaného a od té doby nezopakovaného. Pověst filmu bez obtíží vzrostla nekontrolovatelnou měrou a George Lucas byl pokládán za živoucí legendu, byl stejně mýtem jako jeho filmy a byla mu prokazována vrcholná úcta, jíž se dostávalo leda Johnu Lennonovi a Stanleyemu Kubrickovi na vrcholu jejich kariéry.“ (KAMINSKI 2008: 337; vl. překlad)

Řada prvních recenzí byla pozitivní, ale ohlas epizody I, *The Phantom Menace* (č. *Skrytá hrozba*), se poměrně záhy po premiéře, 19. května 1999, zvrátil v zahořklé zklamání; film nepředstavoval nic tak oslnivého, jak se podle všeho všeobecně předpokládalo. Kritizovat ho se stalo trendem a Lucas byl nyní stejnou měrou tupen, jako předtím veleben, a v obecném povědomí zaujal místo hrabivého technokrata produkujícího plytké příběhy bez lidského rozměru cele závislé na zvláštních efektech. Žádný aspekt filmu pak nebyl zatracován s takovou vervou jako postava Jar Jara Binkse, zastupující všechno, co bylo s filmem v nepořádku. Na internetu – představujícím ve vztahu k situaci o dvacet let dříve docela nový jev a kulturněspolečenský činitel – vznikly celé stránky a diskusní skupiny, jejichž jediným pojivem byla nenávisť k Jar Jarovi. Tržby, povznesené nad nesouhlas kritiky, však z epizody I předvídatelně učinily nejvýnosnější film ze série. Lucasův spolupracovník na seriálu o mladém Indianovi Jonesovi, scénárista Frank Darabont, jemuž Lucas původně zamýšlel práci na scénáři předat, ač k tomu nakonec nedošlo, epizodu I v roce 2000 hájil: „Problém je, že všichni, kdo ty filmy viděli, vyrostli, a jak si pamatují, že na ně ty filmy zapůsobily, se za ta léta rozostřilo. (...) George Lucas je schopen mnoha, mnoha věcí. Ale abyste se cítili jako užaslé osmileté dítě, není jedna z nich.“ (KAMINSKI 2008: 338–340; vl. překlad)

Lucas vytvořil pro *The Phantom Menace* scénář, který jen periferně vycházel z poznámek, které měl o minulosti postav původní trilogie. Jak přiznal v roce 2005, nadpoloviční většina onoho příběhového materiálu představovala dějovou kostru až epizody III, zbytek byla „improvizace“. Několik týdnů před začátkem natáčení epizody I požádal Lawrence Kasdana,

⁹ Lucas toho podle všeho využil a výměnou za právo distribuovat trojici nových filmů zřejmě v této době od 20th Century Fox koupil čtvrtou epizodu, kterou jako jedinou nevladnil. (KAMINSKI 2008a)

zda by nechtěl napsat další verzi scénáře, ale Kasdan odmítl. Z úmyslu natočit všechny tři filmy zároveň už v tomto bodě evidentně sešlo – příprava samotné první epizody zabrala pět let – a stejně tak nebyly další dva filmy svěřeny jiným scénáristům a režisérům. Po premiéře epizody I Lucas oznámil, že napíše a bude režírovat i oba zbývající díly. Ty byly, stejně jako v případě původní trilogie, uvedeny s tříletým odstupem. Práce na druhé epizodě tedy byla chvatnější a příběh vznikl v užším sepětí s návrhovým oddělením, kde Lucas skupině výtvarníků předkládal izolované elementy příběhu a na základě jejich vizuálního ztvárnění potom příběh měnil. Psaní Lucasovi šlo obtížně a pomalu; scény v ateliérech se vrcholně neortodoxně začaly stavět, aniž scénář stále dostal konečnou podobu. (KAMINSKI 2008: 307, 333, 365, 367–368)

Lucas napsal tři verze scénáře epizody II – „hrubá verze“ (*rough draft*), předcházející „první verzi“ (*first draft*), byla dokončena pouhé dva měsíce před začátkem natáčení – a potom, jeden týden před začátkem natáčení, pozval na ranč Jonathana Halese – jednoho ze scénáristů podílejících se na *The Young Indiana Jones Chronicles*. Kaminski předpokládá, že časová tíseň už mu prostě nedala na výběr; protože se musel věnovat i povinnostem režiséra a výkonného producenta, nezbývalo než scénář svěřit někomu jinému. Den a půl spolu příběh probírali, načež se Hales vrátil do Londýna, kde napsal dvě další verze, které telefonicky konzultoval s Lucasem, účastnícím se v té době už příprav natáčení v Austrálii. Poslední verze scénáře je Lucasova; štáb ji dostal pouhé tři dny před začátkem natáčení. S ohledem na to, v jak pokročilé fázi se psaní Hales zapojil a jak málo času mu mohl věnovat, nejspíš neměl možnost strukturu příběhu příliš ovlivnit. Ta se však nadále měnila v průběhu natáčení i po jeho skončení; Lucas ve střížně skládal natočený materiál a zároveň vytvářel nové scény, které později dotáčel. Tak byla například přidána celá sekvence na běžícím páse v továrně na Geonosis – z příběhu evidentně snadno vyvázatelná –, když Lucas usoudil, že ona část filmu si žádá víc akce. (HEARN 2005: 216, 224; KAMINSKI 2008: 370–371)

Epizoda II dostala titul *Attack of the Clones* (č. *Klony útočí*), zřejmě se odkazující k odpoledním filmovým seriálům a šestákovým dobrodružstvím, a do kin byla uvedena 16. května 2002 za mnohem menšího pozdvižení než *The Phantom Menace*. Kritikou byla přijata jen jako mírné zlepšení oproti předchozí epizodě, s níž však údajně sdílela špatné dialogy a neobratnou režii. Určitou pozornost vyvolalo i Lucasovo neúnavné technologické průkopnictví, které mělo za následek, že epizoda II se už natáčela celá digitálně a filmový materiál jako takový nebyl vůbec upotřeben. Finančně byl i tento snímek úspěšný, ale ne tolik jako epizoda I. (KAMINSKI 2008: 374–375, HEARN 2005: 232, 223)

V letech 2003 až 2005 byly odvysílány tři řady animovaného televizního seriálu *Clone Wars*. Seriál představoval dějové překlenují epizody II a v té době teprve plánované epizody III a ve formě velmi krátkých segmentů – stopáž celého seriálu nepřesahuje dvě hodiny – líčil některé události klonových válek. Třetí řada událostmi bezprostředně předcházela epizodě III a končila právě tam, kde film začínal. Lucasův podíl na příběhu je mizivý, ale jeho vlastní příběhy už nyní zcela zjevně s existencí okolních příběhů počítají. Prosté vyprávění z roku 1977 se rozrostlo a zkomplikovalo, a to větší měrou, než Lucas zamýšlel; psaní scénáře epizody III nejen že provázela obvyklá zdráhavost, ale rovněž bylo ovlivněno pro Lucase překvapivým uvědoměním, že jeho předchozí dvě „improvizace“ mu ponechaly větší množství neuzavřených dějových linií, než je zbývající epizoda s to pojmout¹⁰, a že nyní nemá dost prostoru, aby vytvořil uspokojivé překlenují mezi touto a původní trilogií. Proto si stanovil, co bude jeho „hlavní kolejí“, které se bude držet – evidentně přerod Anakina Skywalkera v Dartha Vadera – na úkor všeho ostatního. (RINZLER 2005: 31, 36) Toto zúžení tematického rozpětí potom ale paradoxně vede k potlačení toho, čím bylo motivováno, totiž provázanosti příběhů v jednotný celek, a Lucas pak v roce 2005 v rozhovoru pro BBC dokonce na otázku, zda si na počátku představoval, že jeho sága nabude této podoby, odpovídá: „Musíte mít na paměti, že Star Wars měly původně být jeden film, epizoda IV filmového seriálu na sobotní odpoledne. Nikdy jste neviděli, co tomu předcházelo ani co následovalo. Bylo to postavené tak, aby to byla tragédie Dartha Vadera. (...) Star Wars [epizody IV–VI] byly z technických důvodů navrženy tak, aby se odehrávaly na okraji toho světa, abych se nemusel zabývat tolika problémy co do kostýmů, zvláštních efektů nebo designu. A potom po asi deseti letech jsem začal přemýšlet o tom, jak se ta tragická stránka vytratila, a myslel jsem, že by bylo zajímavé odvyprávět lidem celý příběh.“ (BRETT 2005; vl. překlad)

To je už koncepce zřetelně odlišná od té vyslovené v 70. letech. Podezření, že Lucas v prohlášeních veřejné povahy buduje záměrně určitý obraz o svých příbězích, který se v průběhu let mění, potom v roce 2010 došlo potvrzení jím samotným, když byl zveřejněn Lucasův dopis zasláný u příležitosti uzavření televizního seriálu *Lost* (č. *Ztraceni*) – mimochodem specifického právě tím, že těžil hojnost sémantických efektů z výrazného napětí *fabule* a *syžetu* – jeho tvůrcům: „Blahopřeju, podařil se vám vynikající seriál. Nikomu to

¹⁰ V komentáři na DVD *Attack of the Clones* kupříkladu Lucas slibuje, že epizoda III objasní záhadu vymazání souborů z jediských archivů a vytvoření armády klonů na Kaminu; obdobně bylo oznámeno (RINZLER 2005: 13), že se v epizodě III objeví Boba Fett.

neříkejte... ale když přišly ‚Star Wars‘ poprvé do kin, taky jsem netušil, kam to bude směřovat. Vtip je v tom předstírat, že to celé máte předem naplánované. Přidejte nějaké problematické vztahy s otcem a narážky na jiné příběhy – řekněme, že jim tím vzdáváte hold – a máte seriál.¹¹“ (PORTER 2010; vl. překlad)

V roce 2004 byla původní trilogie uvedena na DVD. Epizody I a II byly na DVD uvedeny již dříve a oba filmy obsahovaly oproti verzi promítané v kinech drobné změny – v epizodě I byl kupříkladu rozšířen závod „kluzáků“, v epizodě II bylo Anakinovo doznání se k vyvraždění tuskenské vesnice doplněno dodatečnými replikami. Původní trilogie byla nicméně uvedena nikoli jako *Speciální edice* či původní verze, ale každá z epizod prošla ještě četnými dalšími změnami, z nichž některé jsou regresí od *Speciální edice* k původní podobě, byť v některých případech pouze dílčí: scéna s Greedem a Hanem Solem v kantýně v *A New Hope* byla opět změněna; Greedo a Han tentokrát vystřelí téměř současně, Greedo jen s neznatelným předstihem, a Hanův trhavý pohyb stranou nyní působí věrohodnějším dojmem. Pokrok v digitální animaci odráží nyní scéna, v níž se Hana Solo setkává s Jabbou Huttem; Jabba se nyní „více podobá sobě“, jak byl představen v epizodě VI (a znovu představen v epizodě I). Verze *The Empire Strikes Back* na DVD obsahuje změněnou scénu, v níž císař kontaktuje Dartha Vadera. Na rozdíl od původní verze, v níž císaře hrála žena, na jejíž tvář byly zvláštním efektem vloženy oči šimpanze, nyní císaře hraje Ian McDiarmid, představitel téže postavy v epizodě VI a posléze i nové trilogii, a dialog je nyní změněn; vyznění scény se posouvá, nyní se zdá, že Vader císaři cosi tají. Bobu Fetta v epizodách V a VI nyní mluví Temuerra Morrison, představitel jeho otce a klonovaných vojáků v epizodách II a III. *Return of the Jedi* má závěrečnou sekvenci scén ze *Speciální edice* dále rozšířenou o záběr oslav na Naboo a na horizontu coruscantských oslav se nyní rýsují dříve nepřítomné budovy senátu a chrámu Jedi. Ve scéně, kdy Luke Skywalker snímá svému otci masku Dartha Vadera, nyní Anakin Skywalker postrádá obočí a má změněnou barvu očí – obojí zjevně za účelem vybudování kontinuity s epizodou III, tehdy ještě neuvedenou. V závěru filmu se Lukovi Anakin posmrtně zjevuje už nikoli jako sešlý muž, ale ve své mladistvé podobě z epizody III. (GOULD 2004)

Většina těchto změn má zjevně ještě pevněji semknout původní a novou trilogii podle Lucasem nyní prosazované koncepcí jednotného příběhu (možná v souvislosti s uvědoměním, že sama vytvářená epizoda III nebude moci fungovat jako uspokojující přemostění). V roce

¹¹ Poslední věta, vlídné gesto uznání tvůrčího souručenství, je zřejmým odkazem k tematickým prvkům, jež mají *Lost* a *Star Wars* na určité úrovni obecnosti společné.

1997 byl při uvedení *Speciální edice* Lucas tázán, jakou verzi že doufá, že budou diváci za dvacet let sledovat. Odpověděl, že bude pouze jedna: „A nebude to ta, kterou bych nazval ‚hrubý sestřih‘, bude to ‚konečný sestřih‘. Ta druhá bude takový nějaký zajímavý artefakt, který lidi uvidí a řeknou: ‚Mělo to nějakou dřívější verzi.‘ Totéž se děje s dramaty a ranými verzemi knih. Film v zásadě není nikdy dokončen, ale opuštěn. V určitém bodě vás od něho křičícího a kopajícího kolem sebe odvedou a někdo řekne: ‚Tak jo, je to hotový‘. Tak by to ale doopravdy fungovat nemělo. (...) Takže co je nakonec pro mě podstatné, je, jak bude vypadat verze na DVD, protože všichni si budou pamatovat tu. Ostatní verze zmizí. Ani těch 35 milionů videokazet se Star Wars, co se prodalo, nevydrží víc než 30 nebo 40 let.“ *Speciální edice*, tvrdil Lucas, byla tím filmem, který měl vždycky v úmyslu natočit. (MAGID 1997: 4; vl. překlad)

U záměru zanechat jedinou verzi zjevně setrval – verze pro DVD z roku 2004 dokonce není ani označena jako *Speciální edice* či jako cokoli jiného, co by recipienta upozornilo, že jde o verze lišící se od původních filmů z let 1977, 1980 a 1983¹²; to je přinejlepším velmi podezřelá ediční praxe. *Speciální edice* nakonec ironicky zřejmě bude jedinou verzí, která zmizí v propadlišti dějin, neboť na DVD nikdy uvedena nebyla; v roce 1997 se objevila pouze na videokazetách. Verze na DVD z roku 2004 obsahuje oproti ní ještě další změny, a po vlně odporu, která se vůči nim zvedla, byly v roce 2006 na DVD uvedeny dokonce původní verze všech tří filmů. Pracujeme zde tedy se šesticí příběhů, ale každý příběh se vyskytuje ve více než jedné verzi – což znamená, nebudeme-li každou verzi nazírat jako samostatný příběh, že *příběh* každé epizody zakládá více než jeden *diskurz* – a nejvýrazněji se to projevuje v případě původní trilogie, která byla v průběhu vzniku trilogie nově jí přizpůsobována.

Co do příběhové konfigurace z hlediska Volkova modelu představuje tato situace ještě další „postmodernizaci“. Tvoří-li fabuli určitá posloupnost událostí, představuje každá událost výběr z řady možností. Aristotelův *mythos*, pro naše účely *příběh*, tvoří souvislá řada událostí – majících začátek a konec jakožto sémanticky spjaté *rámc*e –, v nichž dochází k narativní transformaci *podle pravděpodobnosti nebo nutnosti*. Pravděpodobnost a nutnost se zde vyjadřují k povaze události, která byla vybrána a v příběhu na rozdíl od všech nerealizovaných alternativ figuruje. Volek píše: „Aristotelovský koncept ‚pravděpodobné či nutné posloupnosti událostí‘ nezávisí pouze na řadě konvencí, ale také na iluzi vytvořené

¹² To vede na některých místech k bizarním situacím: tvůrce vizuálních efektů Dennis Muren například v namluveném komentáři k *A New Hope* popisuje, jak byl vyhotoven zvláštní efekt výbuchu Alderaraanu, ale ten už v samotném filmu není vidět, protože ho nahradila změněná digitální verze.

„ukončeným“ textem, který již před-vybral jednu (v tradičních narativech) nebo omezený počet z množiny možných nekonečných možností (v některých experimentálních narativech, které přehlížejí závazné a uzavřené struktury). Realizované možnosti vypadají, retroaktivně, více jako jediné možné nebo alespoň umělecky relevantní. Koncept *konečného textu* – říká Borges – patří do náboženství anebo je výsledkem vyčerpání spisovatele. K těmto dvěma možnostem můžeme přidat automatické čtení, filologii, či soukromý a mytologický – aristotelovský – copyright textu a příběhu.“ (VOLEK 2008: 18–19, 30–31)

Variantnost *diskurzů* jednotlivých epizod *Star Wars* z nich pro recipienta činí podle těchto kritérií narativ netradiční: víme, která verze událostí je platná pro George Lucase, ale každý recipient, je-li s touto neukotveností událostí konfrontován, se musí sám rozhodnout, jak jí bude čelit. „Mytologický copyright textu a příběhu“ zdá se přitom výstižně popisovat stanovisko zastánců původních verzí. Zároveň se však touto mnohostí *diskurzů* příběh podivuhodně přibližuje Lévi-Straussovu tradičnímu mýtu, jak byl nastíněn v úvodu v souvislosti s binárními sémantickými opozicemi: *příběh* je zachován, ať se realizuje jakkoli („...hodnota mýtu jakožto mýtu přetrvává vzdor sebesthoršímu překladu“) – Lévi-Straussův *mytém*, mající charakter propozice, odpovídá v našem modelu události a Lévi-Strauss dokonce navrhuje „definovat každý [tradiční] mýtus jako souhrn všech jeho verzí. Jinými slovy: mýtus zůstává mýtem, dokud je jakožto takový vnímán.“ (LÉVI-STRAUSS 2006: 185, 191) S použitím těchto nástrojů lze kupříkladu odpor vůči scéně, v níž Han Solo nevystřelil jako první a která tedy představuje posun jeho charakteru od drsné westernové figury k muži, jenž střílí v sebeobraně, analyzovat takto: původní verze z roku 1977 poskytl prostřednictvím svého *diskurzu* určitý *příběh*, jehož součástí byla tato událost, která se v rámci celého příběhu jeví jako pevně daná a nezměnitelná. Čím víc je pro recipienta příběh mýtem, tím víc je událost vnímána jako závazná. Když byla ve *Speciální edici* v roce 1997 událost změněna, změnilo se i to, co reprezentovala – Lévi-Straussův *mytém* –, a tedy byla vnímána jako prohřešek vůči ustanovenému příběhu. Řada změn, které se pevně držely původní intence, byla naproti tomu přijata kladně. Verze na DVD z roku 2004, v níž Han Solo a Greedo vystřelí téměř současně, je potom přijata jako jisté zlepšení, ve srovnání s originálem však stále nedostačující kompromis.

19. května 2005 byla do kin uvedena epizoda III, *Revenge of the Sith* (č. *Pomsta Sithů*), a překvapivě byla přijata jako zlepšení oproti předchozím dvěma filmům – poměrně vstřícně. Kritika v politické rovině příběhu spatřovala záměrně budované paralely se selháními Bushovy vlády a omezováním svobod ospravedlňovaným zárukou bezpečnosti.

Lucas je označil jako oprávněné, ale nezáměrné; politické pozadí děje bylo podle jeho slov inspirováno přechodem od demokracie k diktatuře, který se v historii opakuje. (KAMINSKI 2008: 412–414) Scénář byl tentokrát opět pouze Lucasovým dílem a prošel výraznými proměnami před natáčením i po něm. První výraznou změnou, vedenou mimo jiné Lucasovým rozhodnutím přeměnit cyklus retroaktivně v „tragédii Dartha Vadera“¹³, bylo učinit z příběhu epizody III v podstatě povahopisnou studii Anakina Skywalkera. Práce na scénáři probíhala opět v sepětí s návrhovým oddělením – je kupříkladu zaznamenáno, jak mu Lucas zadává vypracovat možné nebezpečné situace, do kterých se hrdinové mohou dostat na palubě separatistické lodi na začátku filmu – a natáčení samotné Lucas popisuje doslova jako další verzi scénáře. Po hrubém sestřihu natočeného materiálu Lucas shledal, že důvody, proč Anakin změní strany, zůstávají některým divákům zastřené; na to reagoval již citovanými slovy, že film nezmění a musí zůstat věrný své původní vizi. (RINZLER 2005: 30, 47–48, 176) Bez ohledu na to se ale fabule příběhu dál proměňovala a Lucas posléze dotácel nové scény, z nichž některé nahrazovaly již natočené. Přetvorby tak došla celá Anakinova motivace přechodu na temnou stranu: původní úmysl bylo poskytnout mu množství racionálních důvodů, proč se zříct řádu Jedi, z nichž byla záchrana Padmé pouze jedním – původně Anakin skutečně věří, že se rytíři Jedi pokoušejí ovládnout Republiku. Nová a konečná verze učinila ze záchrany Padmé zásadní důvod, proč se Anakin vydá Sidiousovi, byť si je vědom skutečného stavu věcí. Že je nová verze příběhu různými novými scénami vkládaná do původní – kde je spíše arogantní a mocichtivý Anakin přesvědčen o své pravdě, než aby byl manipulovanou obětí –, má nicméně za následek, že Anakinova motivace není nakonec jednoznačná vůbec. Taková změna pochopitelně ovlivňuje syžety všech následujících epizod. Postava Dartha Vadera ovšem podobným přehodnocením prošla s každým uvedeným pokračováním. (KAMINSKI 2008: 400–403)

Epizodou III se cyklus uzavřel. Dotazy, zda nebyly původně plánované tři trilogie, Lucas odbýval slovy, že to je koncepce, se kterou přišly sdělovací prostředky, nikoli on. (KAMINSKI 2008: 417) Když byl v roce 2005 tázán, jaké má plány do budoucna, odpověděl, že má v

¹³ Lucas v roce 2005 řekl, že teprve poté, co byla epizoda I natočena, si uvědomil, že nová trilogie nabývá podoby Anakinova životopisu – rostoucí důraz kladený na tuto postavu během epizod II a III tomu odpovídá. V komentáři na DVD *Revenge of the Sith* Lucas tvrdí, že onen jeden film, kterým *Star Wars* původně měly být, nesl podtitul *The Tragedy of Darth Vader* („Tragédie Dartha Vadera“) a v jeho polovině si divák měl uvědomit, že záporná figura je hrdinův otec, který zaprodal duši ďáblu a nyní je uvězněn v obleku s maskou. (KAMINSKI 2008: 386, 418)

úmyslu věnovat se tvorbě vysoce abstraktních, ezoterických filmů, smělejších než *THX 1138*, které by od něj nikdo nečekal a které si bude sám financovat. (SILBERMAN 2005: 136) Tedy ony skromné a osobní, nekomerční filmy – důvod, proč vybudoval Skywalker Ranch. KAMINSKI (2008: 281) dokládá, že Lucas činil podobná prohlášení od roku 1974; rovněž 1983, v roce ukončení původní trilogie, popsal svoje další směřování takto. Má tedy v úmyslu vrátit se na dráhu avantgardního filmaře už více než 35 let, zatím bezvýsledně. Za uplynulých šest roků se mu však podařilo uvést v televizi animovaný seriál *The Clone Wars*, vycházející koncepčně z výše zmíněného podobně pojmenovaného seriálu *Clone Wars*. Časově je zasazený mezi epizody II a III a pokračuje v líčení dobrodružství filmových postav i kradmém posouvání syžetů filmových epizod; úvodní díly seriálu byly v roce 2008 uvedeny pod titulem *The Clone Wars* (č. *Klonové války*) do kin jako celovečerní film, zjevně však mimo rámec číslovaných epizod. Mezi další Lucasem vyřčené, ale dosud neuskutečněné plány se řadí uvést *Star Wars* do kin ve 3D a uvést do televize další seriál ze světa *Star Wars*, tentokrát hraný a zasazený do téměř dvacetiletého mezidobí epizod III a IV.

Vymezili-li jsme si tímto *Star Wars*, je nyní na místě pokusit se definovat také mýtus. Když si William RIGHTER (1975: 5–14; vl. překlad, není-li uvedeno jinak) v knize *Myth and Literature* na počátku klade očekávatelnou otázku „Co je tedy mýtus?“, odpovídá, že většina definic se vyznačuje značnou mírou obecnosti a nese v sobě zabudované přiznání mnohotvárné podstaty pojmu. Obvykle panuje shoda v tom, že jde o narativ, ale spektrum, různorodost a různíci se úrovně obecnosti těchto definic poukazují na rozsah potíží panujících v úsilí, které se snaží vymezit pojem stále ještě ve značně tradičním a úzkém smyslu. Kupříkladu:

„Mýtus je narativ, iracionální... dostává význam anonymně vytvořeného vyprávění o původu a osudu: je výkladem, v němž společnost mladým lidem vysvětluje, proč svět existuje, proč činíme to, co činíme, a je také výchovným obrazem podstaty a osudu člověka.“ (WELLEK – WARREN 1996: 269–270)

„Mýtus nechť je definován jako souhrn příběhů – některých nepochybně pravdivých, a některých fantastických –, které lidé z různých důvodů pokládají za projevy skrytého smyslu universa lidského života.“ (Alan Watts)

Některé definice se vyznačují takovou šíří, že v podstatě postrádají smysl: „Mýtus je univerzální kulturní jev vznikající z množství motivů a zahrnující všechny duševní schopnosti.“ (David Bidney)

Jiné zdůrazňují jeho imaginativní povahu: „Mýtus je... schématem imaginace, která – nezávisle na vědeckém statutu teze, jejíž může představovat základ – je s to efektivně uspořádat, jak nazíráme části vnějšího světa, do souladu s jeho odlišnými rysy.“ (Joseph Margolis)

I v případě úsilí o vymezení mýtu v tradičním smyslu, píše Righter, se překrývá úzus pojmů *mýtus*, *mytologie*, *legenda*, *folklor*, *vyprávění* a dokonce *příběh* – a zároveň je přítomna zřetelná tendence je od sebe odlišovat. G. S. Kirk ve snaze dobrat se rozdílu mezi folklorem a mýtem dochází (podle Rightera) k pouze k rozlišení na úrovni konotací: mýtus je proti pohádce něco seriózního a vysokého, a na takovém základě nelze vybudovat žádné klasifikační kritérium.

Zároveň Righter podotýká, že studium mýtu je relativně nová oblast. Pro starověké mytografy se zdála být zásadní otázka, zda mýty mohou být pravdivé; v období renesance se mýtus, v křesťanské perspektivě zjevně nepravdivý, stává předmětem alegorického výkladu a čím dál tím složitějších racionalizací. Moderní přístup k mýtu představuje ještě další stupeň distance od látky samé a je charakterizovatelný pátráním po tom, co znamená, že mýtus vůbec existuje. Substantivum pro *mýtus* se v němčině, angličtině i francouzštině objevuje až na počátku 19. století, právě když se k romantickému a nacionalistickému cítění připojuje nové uvědomění si minulosti – mýtus pojí jistá spřízněnost s duchem doby, národa a kmene, a stejně tak s představami a názory, které jsou víc poetické než doslovně míněné. Jako slovo se tak *mýtus* stává palimpsestem, přinejmenším z hlediska dále a dále se hromadících asociací. Podivuhodná adaptabilita mýtu ho novodobě propůjčuje k užití při analýze společenských a politických změn: mýtus se stává základem pro popis společenského chování. To Righter podkládá dalšími příklady.

„Všechny společnosti jsou založeny na mýtech. Aby byl ospravedlněn konkrétní náhled na konkrétní společnost, je třeba identifikovat její základní mýty a zvážit jejich působení na současné generace.“ (Peter Calvocoressi) Mýtus se v tomto užití stává intelektuální zkratkou zastupující těžko postižitelný, téměř neanalyzovatelný amalgám představ, postojů a pocitů.

V další Righterově citaci je smysl mýtu zúžen na mocnou iracionální sílu podněcující mohutné historické děje jako reformace nebo francouzská revoluce – tak mýtus chápe Georges Sorel.

Tomu je v ideové rovině protikladný mýtus Barthesův, který není definován svým předmětem, tématem, ale způsobem, jakým se předmět – jakýkoli předmět – zobrazuje. Mýtus je „apolitický jazyk“, kterým buržoazie klame sebe i své oběti; mýtem může být cokoli –

a tím elasticita pojmu dosahuje svého vrcholu. „Mýtus nepopírá věci, jeho funkcí je naopak o nich mluvit: mýtus je jednoduše očišťuje, činí je nevinnými, zakořeňuje je v přirozenosti a věčnosti, dodává jim jasnost, která není jasností vysvětlení, nýbrž konstatování: pokud *konstatuji* francouzský imperialismus, aniž jej vysvětluji, chybí již jen málo k tomu, abych jej shledal přirozeným a *samozřejmým*: a tím docházím klidu. Když mýtus přechází od historie k přirozenosti, uskutečňuje tím úsporný krok: ruší složitost lidských činů, dodává jim jednoduchost esencí, potlačuje veškerou dialektiku, jakýkoli přesah vůči tomu, co je bezprostředně viditelné, uspořádává svět, v němž chybí kontradikce, neboť nemá žádnou hloubku, nabízí svět rozložený v evidenci a zakládá jakousi šťastnou jasnost: věci vypadají, jako by značily samy od sebe.“¹⁴ (Roland BARTHES 2004: 141)

Různé způsoby užití mýtu se překrývají; řada tvrzení na poli literatury je vystavěna na tvrzeních o mýtu ve sféře neliterární. Sama nesnadnost rozlišit mezi mýtem v tradičním smyslu „posvátného příběhu“ spojeného s rituálem a prehistorií a zcela moderním užitím, kdy mýtus prostě znamená „významný příběh“, představuje podle RIGHTERA zároveň příčinu toho, proč tento koncept může vůbec obstát: mýtus je ze své podstaty „neracionální, neurčitý a není zřejmé, co vlastně vyjadřuje“¹⁵ (1957: 22–23; vl. překlad). Ve světle této nejasnosti se snad spojení mýtu a ohlasu *Star Wars* na počátku této kapitoly, jakož i následný rozklad pojmu mýtus v trojčlennou strukturu, jeví jasnější.

S konstatováním výše popsané transformace pojmu RIGHTER rezignuje na snahu mýtus definovat; zajímavější mu přijde prozkoumat právě rozmanitost užití, do kterých mýtus u různých autorů novodobě vstupuje. (1975: 7) Barthesův mýtus je RIGHTEROVI ze své definice natolik široký, že každý příběh bude mít v tomto pojetí mytický rozměr. (1975: 28)

¹⁴ S ohledem na to, že Righterem poskytovaný anglický překlad citované pasáže obsahuje četné významové odlišnosti oproti českému překladu, uvádím zde i jeho upravenou podobu, přizpůsobenou Righterově znění: „Mýtus nepopírá věci, jeho funkcí je naopak o nich mluvit: mýtus je jednoduše očišťuje, činí je nevinnými, zakořeňuje je v přirozenosti a věčnosti, dodává jim jasnost, která není jasností vysvětlení, nýbrž konstatování: pokud vnímám francouzský imperialismus jako skutečnost, která nevyžaduje žádné vysvětlení, chybí již jen málo k tomu, abych jej shledal přirozeným, vycházejícím ze sebe sama. Jak uklidňující. Když mýtus přechází od historie k přirozenosti, uskutečňuje tím úsporný krok: ruší složitost lidských činů, dodává jim elementární prostotu, potlačuje veškerou dialektiku, jakýkoli přesah vůči tomu, co je bezprostředně viditelné, uspořádává svět, v němž chybí kontradikce, neboť nemá žádnou hloubku, vyjevuje svět v evidentní samozřejmosti a zakládá jakousi šťastnou jasnost: věci vypadají, jako by něco značily samy od sebe.“

¹⁵ V souvislosti s tím je na místě poznamenat, že zůstává-li mýtus mýtem, dokud je jako takový vnímán – tak byl výše citován LÉVI-STRAUSS (2006: 191) –, z diachronního hlediska se definice i pojetí mýtu nevyhnutelně musejí rozšiřovat, neboť dnes tradiční mýtus jistě není vnímán stejně jako v hluboké minulosti.

Obrací se tedy ke zřetelně záměrnému užití mýtu. Joycův *Ulysses* (č. *Odyseus*) využívá kupříkladu příběhu Odyssey jako strukturujícího rámce vlastního příběhu. Eliot v tomto paralelním položení dvou příběhů spatřoval „mytickou metodu“, jakési uvalování tvaru a řádu na nedozírné panoráma marnosti a anarchie soudobé historie. V Eliotově vlastní praxi je „mytická metoda“ sotva metodická; v *The Waste Land* (č. *Pusté zemi*) využívá množství fragmentárních odkazů k mýtům, ale spíše než o strukturní rámec jde o vrcholně nejednoznačné poukazy k tématu básně, jejichž užití Eliot v poznámkách popisuje jako spíše subjektivně asociativní než odpovídající tradičnímu pojetí jednotlivých prvků. Čemu je nicméně paralelismus příběhů nápomocen? ptá se Righter. Rozumíme snad ve vztahu k mýtu Joycově textu lépe? Jaký „řád“ epizodická struktura Odysseova dobrodružství skýtá? Spíš než o „mytickou metodu“ jde o to, co Northrop Frye nazývá závislostí literárních děl na formálních rysech jejich předchůdců. (TAMTÉŽ: 33–37)

Proč stavět právě (nějaký konkrétní) mýtus oproti prostě jakémukoli příběhu? Hraje zde roli jeho kanonický status v literární tradici nebo fakt, že mýtus je obecně známý, a tedy nemusí být v *diskurzu* explicitně přítomen? Cokoli nového vnímáme na pozadí předchozí zkušenosti; dodává mýtu jeho „prastarost“ univerzální platnost? Už jsme stanovili, že pojem mýtu je dnes významově širší než *tradiční mýtus*.

Pojednáváje o americké mytologické kritice (*myth criticism*) a díle Northropa Frye zmiňuje RIGHTER dva v něm panující předpoklady, které zřejmě zakládají užití mýtu při interpretaci díla: prvním je důležitost toho, co jsme si v úvodní kapitole stanovili jako „uzavření“ příběhu, na úkor všech jeho prvků – to, že se příběh uspokojivě uzavře, je podstatnější než postavy a jejich charakterizace. Druhým předpokladem je, že „mytický příběh“ znamená víc než „skutečný příběh“, a to jakýmsi neuchopitelným hlubším a prostším způsobem. (1978: 72–73)

Poukazuje ovšem na to, že modernímu autoru i čtenáři je tradiční mýtus vždy do určité míry cizí, nikoli něco, k čemu by se přirozeně obracel, a že jakékoli moderní užití mýtu je vždy reakcí na moderní problém. Přesto je existující představa, že mýtus je prodchnut univerzální platností, nadána značnou mocí a mýtus je hojně užíván jako interpretační rámec. Určitý aspekt fabule, například postava, představuje mytický prototyp, cosi obecného, co má objasňovat povahu specifického. Leč i pokud se podaří korelaci objevit a pokud se dokonce jeví oprávněná, tj. příběhem vyžadovaná, k čemu je to dobré? Co vlastně ozřejmuje? Nemělo by spíše právě specifické zužovat obecné? Povaha spojení zůstává záměrně nevyslovovaná. (TAMTÉŽ: 38, 45–48, 79)

Obdobně tomu, když Frye předpokládá důležitost uzavření příběhu, používá Aristotelés *mythos* k rozlišení mezi literárním narativem tvořícím celek (tedy docházejícím uzavření, rozuzlení) a nějakým dějem proběhnutším ve skutečnosti, anebo zprávou o něm. Ten celek tvořit nemusí. Realita položená proti *mythosu* se tak stává jakousi jeho povrchovou a nedokonalou verzí; *mythosu* potom Aristotelés nepředepisuje povahu mimetickou, tedy aby napodoboval realitu, nýbrž mythopoeickou – aby odhaloval podstatu, pravdu skrytou pod povrchem.¹⁶ (VOLEK 2008: 19) Pokud bychom tyto dva modely prolnuli, dostaneme *příběh*, který funguje v napětí mezi mýtem (což může být jakýkoli zatím neurčitou absolutizující mocí obdařený narativ) na jedné straně a realitou (spíše však *kulturním kontextem*, pokud mu nyní přiznáme i podíl na recipientově konstrukci příběhu?) na straně druhé.

Připomeňme také Šklovským odhalenou příběhotvornou moc paralelismu. Je-li narativ položen do paralely s jiným, vyvstává možnost rozličných sémantických efektů. Je sotva nezbytné, aby byl příběhem tvořícím podklad tradiční mýtus, nyní něco cizího; avšak pokud by mýtus v moderním užití znamenal prostě jen replikaci motivů z kanonických příběhů jako u Eliota nebo Yeatse, pak by *Star Wars* v tomto ohledu sice vskutku představovaly exemplární příklad jak příběhu, do něhož vstupuje mýtus, tak mýtu, který vstupuje do dalších příběhů – odkazy na repliky, situace a postavy původní trilogie zůstávají konstantou posledních třiceti let populární kultury a v současnosti jsou hojnější než kdykoli předtím –, ale šíře takové definice by dovolovala říct totéž o jakémkoli příběhu a v podstatě by šlo o redukci mýtu na pouhou intertextovou vazbu.

STEBLIN-KAMENSKIJ trvá na tom, že podstata tradičních mýtů je neznámá a neobjasnitelná. „Nesporné je pouze to, že mýtus je vyprávění, které v prostředí, kde vzniklo a kolovalo, bylo pokládáno za pravdu, byť bylo sebenepřavděpodobnější. Proč však bylo pokládáno za pravdivé, když to, o čem se v něm vyprávělo, bylo evidentně nepravděpodobné? Na tuto otázku, která je vlastně pro pochopení podstaty mýtu nejdůležitější, dosud nikdo nenalezl alespoň trochu uspokojivou odpověď.“ Pokud však byly mýty pravdivé, nemohly zároveň

¹⁶ Do stejné roviny s *mythosem* jsme dříve jako jeho ekvivalent položili *fabuli*. Abychom však ozřejmili souvislost *mythosu* a mýtu: „Význam slova *mythos* se vyvíjel, a zatímco v pozdní řečtině slovo *mythos* znamenalo vyprávění (...), původní význam byl slovo, stejně jako možný překlad dalších výrazů *logos* nebo *epos*. (...) *Logos* je u Homéra to, co je uváženo, rozváženo, co může přesvědčit druhého, co je pochopitelné a především rozumné. *Mythos* naproti tomu zakládá zkušenost světa, která nemá racionální charakter, avšak přesto umožňuje účinně porozumět.“ (PELCOVÁ 2004: 17) WELLEK a WARREN mýtus a Aristotelův *mythos* ztotožňují, ale zřejmé obsahové deferenciace pojmu jsou si vědomi, a tak je v jejich výkladu mýtus ve smyslu *mythosu* vložen do uvozovek. (1996: 269)

nabývat symbolické platnosti – nemohly být poetickým zobrazením skutečnosti ani symbolem jakýchsi pravd. „Pochopit mýtus, tj. vnímat ho tak, jako ho vnímali ti, v jejichž době vznikl a udržoval se, může v dnešní společnosti zřejmě jen dítě, a to ještě takové, které chápe svoje fantazie jako skutečnost.“ Jakmile se mýtus vykládá symbolicky, přestává být mýtem. (1984: 6–7, 11–12) Právě tento rys mýtu, jemuž Richter v dosavadním popisu nevěnoval přílišnou pozornost, shledávám v úvaze o vztahu mýtu a příběhu zásadním. Vneseme-li ho do modelu *mýtus – příběh – realita*, dojde k jeho proměně v *realita – příběh – realita*. Rozlišujícím rysem těchto dvou „realit“ je potom, jak jsme si stanovili, povaha uzavřenosti první z nich – ale právě tak bychom z Aristotelovy perspektivy mohli říci, že jde o povahu příběhu, protože příběh se vůči reálným dějům vymezuje právě tím, že tvoří celek, má začátek a konec a skýtá rozuzlení – obdobně jako ve Volkově modelu příběhu *tradiční příběh* představuje uzavřený narativ. *Příběh* je tak vytvářen jakož i při recepci konkretizován na pozadí uzavřených, „vzorových“, pravdivých příběhů a na pozadí kulturního kontextu: *realita (mýtus) – příběh – realita (kultura)*. Mýtus zaujímá roli standardu příběhovosti.

VOLEK mýtus do svého modelu sice zahrnuje, ale nijak ho nedefinuje. Poznává pouze, že „že kategorie *pravděpodobnosti* a *nutnosti*, na nichž tu spočívá *mythos* a jeho validita, nejsou absolutní, a že *mythos* jako jistá narativní selekce a kompozice událostí nevede k ‚podstatě‘, nýbrž ke *konvenci* a k *mýtu* jako jisté estetické a ideologické totalizaci těchto událostí.“ (2008: 19) Aristotelova *pravděpodobnost* a *nutnost* se zdají odpovídat „tomu, co pokládáme za pravdu“, jakémusi přesvědčení o tom, jak svět funguje. Postavení mýtu vedle konvence jakožto estetické a ideologické totalizace událostí příběhu také evokuje kulturní standard, tedy něco, čemu se stejně běžně jako iluzorně přisuzuje obecná platnost. Obdobně požadavek uzavřenosti, který na mýtus kladu, spatřuji potvrzován následující pasáží: „Příběh (...) není jakýkoli narativ; je to konfliktní, dialogický narativ, který se zaměřuje na zrušení protikladu. Rozuzlení implikuje volbu: mytickou nebo ideologickou. Na konci příběhu leží, a také *lže*, mýtus prostředkování, idea a ideologie totalizace.“ (TAMTÉŽ: 21) Rovněž tak pasáží, v níž je popisován efekt uzavření nastolený paralelním položením narativů na příkladě Tolstého povídky *Tři smrti*: „nemocná dáma zastavuje, aby si odpočinula na stanici, kde umírá mužik. Její kočí od mužika dostává pár nových bot výměnou za slib, že se postará o jeho hrob; poté dáma umírá a kočí kácí strom, aby z něj udělal kříž na mužikův hrob. Spojení slib/splnění samo o sobě nemůže udržet celý tento shluk narativní motivů. Nicméně, paralelismus událostí vzbuzuje pocit totality, zakončení a rozuzlení. Poznamenejme na okraj, že tato modalita vyprávění spočívá na čtenářově spolupráci: ten musí převzít

iniciativu a doplnit vodítka, aby tento protiklad vyřešil za pomoci nějakého konvenčního prostředkujícího rámce ze své kulturní ‚encyklopedie‘. V Tolstého příběhu je tento rámec vyplněn mýtem: mužikova smrt prostředkuje mezi vysokou společností a přírodou.“ (TAMTÉŽ: 20) Volek nám nikdy neprozradí, co přesně pro něj mýtus představuje – čtenář se jistě nemůže obracet k *estetické a ideologické totalizaci událostí* (jak se o mýtu Volek zmínil, viz výše), představující uzavření příběhu, aby se pro něj příběh uzavřel; to je začarovaný kruh. Pokud bychom však citované místo četli tak, že recipient vztahuje *příběh* k jinému uzavřenému příběhu, který pokládá za skutečnost, čili ho chápe jako absolutně platný – kupříkladu k narativně chápané sekvenci zrození, života a smrti –, představuje zřejmé přitakání našim úvahám.

STEBLIN-KAMENSKIJ přiznává tradičnímu mýtu důležitou společenskou roli. „Zdůvodňuje uspořádání společnosti, její zákonitosti, její morální kvality. Vyjadřuje a kodifikuje náboženství, dodává prestiž tradici, řídí praktickou činnost, učí pravidlům chování. Je těsně spojen se všemi stránkami lidského života, počítaje v to samozřejmě i obřady.“ Zároveň však poukazuje na to, že ne každý tradiční mýtus je s obřadem spojitelný; že spojení mýtu a obřadu je náhodné a neurčuje obsah mýtu a že tradiční mýtus nemusí být spojen s náboženstvím. Protože se staví proti jakémukoli výkladu mýtu, zpochybňuje freudovský a jungovský výklad mýtu jako výrazů kolektivního podvědomí a nevědomí. Nepřekvapivě nepřijímá ani Lévi-Straussovo snažení aplikovat na mýty jazykovědnou teorii a objevit v nich strukturu. Jungovy teze, že lidské podvědomí vytváří jisté obecné symboly, archetypy, které se objevují především ve snech, ale analogie s nimi lze spatřovat i v mýtech a pohádkách, byly literární vědou přijaty vstřícně; archetypy mají vyjadřovat kolektivní nevědomí, tedy část nevědomí, která není výsledkem osobní zkušenosti, nýbrž kterou člověk zdědil, a mají obvykle obecně náboženský obsah, který však podle Junga nelze plně pochopit. Steblin-Kamenskij ve spatřování mýtu v literatuře vidí pouze intertextové vztahy, a protože se zabývá tradičním pojetím mýtu, míní, že toto literárněvědné směřování s ním nemá nic společného. (1984: 20–33, 83) V tomto bodě se s ním rozejdeme, protože nyní se na základě všeho předešlého pokusím navrhnout vlastní perspektivu vnímání pojmu ve vztahu k příběhu. Jak tradiční pojetí mýtu, tak jeho rozličná a různorodá moderní užití se přece v jednom podstatném ohledu překrývají – mají shodný způsob recepce. Zdá se mi tedy smysluplné uvažovat o tom, že mýtus není ničím jiným než právě tímto specifickým *způsobem recepce*, kdy je příběh vnímán tak, že tvoří celek a nějakým způsobem, větší či menší měrou se podílí na recipientově identitě; recipient se ztotožňuje s tím, co vnímá jako sdělení a smysl příběhu. Jakýkoli takový

příběh se pak může účastnit recepce jiných příběhů jako součást jejich interpretačního rámce. Tento přesun na rovinu individuální recepce je jistě nešťastně nepoužitelný pro jakékoli snahy vytvářet model – nezačneme-li zobecňovat a hledat určité mýty společné pro určité kultury v určité době – a kromě toho vágnost definice vede k dalším otázkám: proč příjemce příběh takhle vnímá? Jak takový proces probíhá? Co zapříčiňuje, že nějaký příběh tak vnímán je a jiný ne? Jak definujeme identitu? Na druhou stranu se mi zdá uspokojivě pokrývat mýtus v šíři od Eddy přes Nový zákon, artušovské legendy a Shakespearova dramata až po nacionalismus i užití typu „mýtus Marilyn Monroe“. Je zjevné, že se nenajde recipient, který by všechny tyto příklady přijal jako mýtus (resp. něco, co je skutečné či, opět velmi vágně řečeno, vrcholně relevantní – neztotožňujeme-li se s nimi, jako mýtus je ochotně přijmout můžeme). Stejně tak mýtus *Hvězdných válek* může fungovat více či méně jako mýtus jen pro omezenou skupinu příjemců. Právě proto ale spatřuji jako nutné odsunout mýtus na rovinu individuální recepce – co je vnímáno jako mýtus, je proměnlivé. Způsob recepce zůstává týž, nebo minimálně pracuje na podobném principu.

RIGHTER, zřejmě inspirovan Frankem Kermodem, staví pojmy *příběhu* a *mýtu* do kontextu obecné teorie fikcí, přičemž *fikce* jsou intelektuální jazykové konstrukty, které si budujeme, abychom rozuměli světu. Protože jsou vázány na jazyk, jsou relativní, platné pouze do té míry, do jaké je lze ověřovat za běžných společenských podmínek, v nichž jsou upotřebovány – patří sem vědecké hypotézy, matematické a logické metajazyky, koncepty freudovské psychologie, historická vysvětlení dějin, románová líčení. Všechny tyto *fikce* jsou budované za nějakým účelem. (1978: 87–88)

Jaký je tedy vztah beletrie k fikci a beletrie k mýtu? Vědecké fikce jsou, zdá se, opodstatněny svou objasňovací funkcí a musejí přesně naplnit určitá očekávání. Beletrii (*literary fictions*) postačuje s proměnlivou mírou přesnosti pouze naznačovat. Jaké vlastnosti jako fikce má co do nutnosti splnit očekávání nebo poskytnout vysvětlení mýtus? Kermoda píše, že „[f]ikce mohou zdegenerovat v mýty, pokud už nejsou vědomě pokládány za fiktivní.“ Mýtus má poskytovat úplné vysvětlení. Righter nicméně oponuje, že to je příliš ostré rozdělení, neboť z něho plyne, že mýtus má dopad a fikce nikoli – antisemitismus je pro Kermoda mýtus a *Král Lear* literatura. Estetický účinek díla přitom ale není o nic méně skutečný. To, že něčemu věříme, dále nevypovídá o obsahu, povaze této přijaté představy – je-li oprávněná či mylná, společensky žádoucí, poskytující účinně vysvětlení či nikoli. Zjevně by preferoval, aby si *Král Lear* a antisemitismus implikované zařazení prohodili; definovat

mýtus pouze jako něco, co pokládáme za pravdu, mu není dostatečným rozlišením. (TAMTÉŽ: 89–91; vl. překlad; KERMODE 1967: 39)

Nakonec RIGHTER navrhuje vlastní, přiznaně vágní a spekulativní vymezení: že mýtus představuje konkrétní možnost. „Tváří v tvář základním otázkám, na něž nemáme odpovědi a jejichž vysvětlení prostě nejsou dostačující, klade naší vnímavosti další otázku: ‚Je to takhle nějak, že?‘ A co následuje, je příběh. Příběh, který můžeme nazývat ‚mýtem‘ v tradičnějším smyslu, že bohové cosi vykonali a co jsou jim za to lidé dlužni. Anebo příběh ve smyslu ‚fikce‘ v Kermodově širokém užití toho pojmu. Příběh nic nedokazuje. Je však nadán určitou silou. Pokud se stane, že si řekneme – jakkoli třeba primitivně – ‚Ano, takový život je‘ nebo pocítíme, že lidská poslušnost věcí je nějak osvětlena nebo ozřejmena, jak předtím nebyla, příběh nějak fungoval.“ (1978: 94–95; vl. překlad) I s její mnohomluvností a přílišným výskytem „nějak“ spatřuji v této definici přitakání tomu, jak jsem se neméně nejednoznačně a spekulativně pokusil mýtus obsáhnout výše. Ovšem poukazuji na ni pochopitelně proto, že vyhovuje mým záměrům, přestože oprávněnost či mylnost mýtu mi není určujícím kritériem – tedy jak antisemitismus, tak *Král Lear* mohou být mýty. Podobně RIGHTER posléze vyzdvihuje Margolisovu definici (schéma imaginace, která je s to uspořádat, jak nazíráme svět), jež jako nejméně jednoznačná vyhovuje záměrům jeho. Zmiňuje se zběžně i o vztahu mýtu a identity – mýtu ve smyslu vytváření narativů o sobě. V minulosti mohl hrát mýtus roli v utváření individuální i skupinové identity; uvažuje o tom však pouze v rozsahu příběhů o totemovém zvířeti nebo jiném objektu, od kterého se sledoval rodový původ. U moderního člověka pak mýtus vysledovává k funkci zprostředkovatele mezi „jednotlivcem a dobou“ v široké oblasti společenských vztahů, například v módě, společenském chování, sounáležitosti se společností a jejími podskupinami. (1978: 96, 101–102)

Jako připomínku vázanosti příběhu na způsob recepce a kulturní kontext – a jako polemiku s Lévi-Straussovým tvrzením, že podstatné jsou vztahy mezi prvky příběhu, platné univerzálně – lze přijmout také známou zkušenost antropoložky Laury Bohannan(ové), která v rámci působení v Nigérii vyprávěla tamním Tivům příběh *Hamleta*, resp. spíše jeho lokalizovanou fabuli. Tivové ji přijali se zcela odlišným syžetem, než jaký poskytují tradiční interpretace; vyprávění se začalo rozpadat pod tíhou kulturních předpokladů, které nesdíleli; začali postavám připisovat nové motivace, aby si vysvětlili jejich jednání. Claudius si počínal správně, neboť dostal samozřejmé povinnosti oženit se brzy s manželkou zemřelého bratra, a v podstatě se stal tragickým protagonistou, zatímco Hamlet si počínal naprosto pomýleně, neboť otcovo zjevení neprojednal se staršími, kteří se v takových věcech vyznají. Aby se

příběh uzavřel, nabral syžet podobu tragické ironie: Claudius způsobí Hamletovo šílenství, avšak protože se ten pak už nemusí řídit zákony společnosti, způsobí Claudiovu smrt. (TAMTÉŽ: 108; BOHANNAN 1966)¹⁷

Z tohoto nástinu pojmu je zřejmé, že náruč mýtu je dost široká na to, aby *Star Wars* pojala – je koneckonců dostatečně abstraktně vymezená na to, aby pojala ledasco. První film oslovoval diváka prostou formulí, v jejíchž stopách putuje Hollywood dodnes: budete-li v sebe věřit, dosáhnete čehokoli. Eskapistická zábava s jasně vymezenými dobrými a zlými postavami mohla takto snadno promlouvat k většině publika – to byl její mytický rozměr, umožňující říct „Ano, takhle to je“, anebo přinejmenším „Takhle by to mělo být“ – a nejpopulárnější byla samozřejmě u dětí – které mohou chápat fantazii jako skutečnost. Příběh se s uspokojivou prostotou uzavřel a jeho postavy byly víc své funkce v něm než plnohodnotně vykreslené osobnosti. Právě epizoda IV, nikoli její dvě pokračování, která dění zkomplikovala a ideologické podloží příběhu relativizovala, byla při uvedení *Speciální edice* v roce 1997 zdaleka nejnavštěvovanější – na *The Empire Strikes Back* a *Return of the Jedi* se dohromady nešlo podívat ani z poloviny tolik diváků jako na *A New Hope*. (KAMINSKI 2008: 347–348) Tradičnost příběhu byla v kontextu americké kinematografie 70. let dokonce vnímána jako inovativní – recenze časopisu *Time* z roku 1977 konstatuje, že film má šťastné zakončení, což je „v dnešní době vzácnost“ („STAR WARS: THE YEAR'S BEST MOVIE“ 1977: 62; vl. překlad) – a byl to právě první film, který si získal masovou oblibu a představoval průlom, v jehož stopách se celá série rozvíjela a postupně měnila své vyznění, vzdalující se mýtu v pojetí „konkrétní možnosti“, „příběhu podílejícím se na vlastní identitě“ a stávající se „tragédií Dartha Vadera“.

Přesto, ač je pole, jež si mýtus nárokuje, tak široké, je snadné ho po Righterově vzoru zúžit tím, že se zaměříme na pojetí mýtu, jež určuje sám metamýtus *Star Wars* – na komparativní mytologii Josepha Campbella.

¹⁷ Při pátrání po textu Bohannan(ové) jsem natrefil na internetovou stránku, jež se na něj odkazovala a v souvislosti s jeho blahosklonným tónem poukazovala na to, že Tivové v tomto anekdotickém líčení občas „poskakují na špagátčích jako nějací antropologičtí Ewoci“. Těžko z ledabylé poznámky vyvozovat, že *Star Wars* se tu staly interpretačním rámcem příběhu o vyprávění příběhu (na mysli přesto může vytanout scéna epizody VI, v níž C-3PO v podivně zkratkovité verzi líčí Ewokům události původní trilogie), ale nepochybně jde o doklad šíře jejich působnosti.

3. Monomýtus

Stephen PRINCE (2000: 204–205; vl. překlad) v desátém svazku dějin amerického filmu, zaměřeném na 80. léta, píše: „Velká část všeobecné přitažlivosti této série jistě spočívá v propracovanosti její koncepce a v živosti a podmanivosti detailů, kterými ji Lucas vyplnil. Tato přitažlivost ale zapůsobila neobyčejně silně a uchvátila představivost celé generace mladých diváků. V tomto ohledu jsou relevantní archetypální prvky příběhu. Lucas byl obeznámen s folklorem a mytologií, zejména s pracemi Josepha Campbella o strukturálních charakteristikách mýtu. Mytické substráty příběhů, zručně využité Lucasem a jeho týmem filmařů, v sobě nesly emocionální naléhavost prazákladních otázek. Lukův zápas s temnou stranou a odhalení (...) jeho vztahu k Darthu Vaderovi poskytlo fantastickému příběhu mravní sílu a emocionální rezonanci. (...) Archetypální působnost těchto filmů je natolik bezprostřední, jejich narativy i postavy takovou měrou prosté ironie, že se intelektuálové a kritici zhrozili a byli poněkud nesví z úzkého vztahu, který Lucas dokázal navázat se svým publikem, jako by mimořádná popularita filmů kompromitovala jejich uměleckou hodnotu.“

Campbellův výklad mýtů je symbolický a spoléhá se na psychoanalýzu.¹⁸ Klade do souvislosti symboly snů a motivy mýtů a poukazuje na důležitost rituálu v primitivních společnostech při přechodu mezi etapami lidského života. „Základní funkcí mytologie a rituálů bylo vždy dodávat symboly, jež pozvedají lidského ducha a působí v protikladu k jiným stálým lidským představám, jež ho naopak srážejí. Ve skutečnosti je pravděpodobné, že vysoký výskyt neuróz v dnešní společnosti je důsledkem úpadku takové účinné duchovní pomoci,“ píše CAMPBELL (2000: 27); tedy opouštění tradičních rituálů, které nejsou ničím nahrazeny, podle něho znamená opouštění vodítek přepravených pro člověka v životní posloupnosti. „V iniciačních představách je něco pro lidskou duši natolik zásadního, že nejsou-li dodány zvenčí prostřednictvím mýtů a rituálů, budou se ohlašovat znovu, zevnitř, prostřednictvím snů“. (TAMTÉŽ: 27–28) „Nejúžasnější je skutečnost, že velký počet rituálních zkoušek a obrazů odpovídá těm, které se automaticky objevují ve snech v době, kdy pacient

¹⁸ Co je pro Steblin-Kamenského „neznámé a neobjasnitelné“, je tedy pro Campbella vyložitelné a má být předmětem symbolického psychoanalytického výkladu. „Každá interpretace mýtu ve smyslu biografie, historie nebo vědy spolehlivě zabíjí jeho poetiku.“ (CAMPBELL 2000: 224) Pokud civilizace vykládají své mýty doslovně, jako je tomu v případě náboženské ortodoxie, přichází se ztrátou symbolů nejistota a nerovnováha. Taková je údajně i současná situace, v níž moderní věda zviklala tabu vzešlá ze starých mytologií. (CAMPBELL 1998: 18–20)

podrobený psychoanalýze opouští své dětské fixace a začíná postupovat do budoucnosti.“ (TAMTÉŽ: 26) Symbolickou individuální platnost tradičních příběhů CAMPBELL vyzdvihuje jako zásadní i u žánrů, které jsou tradičně vnímány jako „nízké“, protivící se západní střízlivosti, a to právě proto, že „hlubší pravda“ je v nich skryta. „Pohádky, mýty a božské komedie se šťastným koncem je třeba číst nikoli jako protiklad, ale jako transcendenci všeobecné lidské tragédie. (...) Účelem samotné mytologie a pohádek je odhalovat konkrétní nebezpečí a metody temné vnitřní cesty od tragédie ke komedii. Proto jsou jejich příhody tak fantastické a ‚neskutečné‘: představují psychologické, nikoli fyzické triumfy.“ (2000: 40) Proměna, kterou má hrdina mýtu projít, má být vnitřní.

V knize *The Hero with a Thousand Faces* (č. *Tisíc tváří hrdiny*) CAMPBELL vysvětluje monomýtus, tj. strukturu, která má podkládat každý mýtus. „Sen je individualizovaný mýtus, mýtus je odosobněný sen,“ parafrázuje Abrahama a Kerényiho, „mýtus i sen nesou symboliku stejným všeobecným způsobem jako dynamika duše. Snové formy jsou však poznamenány konkrétními obtížemi snícího, kdežto problémy a jejich řešení zobrazené v mýtech mají přímou platnost pro celé lidstvo.“ (2000: 33) Základní struktura mytologického dobrodružství údajně sleduje přechodové rituály lidského života: *odloučení – iniciace – návrat*. Rozepsáno zní toto trojčlenné schéma, které Campbell označuje za základní jednotku monomýtu, takto: hrdina se z všedního světa vydává do světa neobyčejného, dosahuje vítězství a proměněn se vrací zpět, aby prospíval svému okolí. Prométheus, Iásón, Aeneas i Buddha Campbellovi tuto formuli dostatečně naplňují a nachází i „srovnatelný skutek v legendě o Mojžíšovi“. (TAMTÉŽ: 41–42, 44) Každý z těchto tří úseku má vlastní podetapy, které se podobají posloupnosti funkcí¹⁹, jak ji popsal PROPP v *Morfologii pohádky* (2008).

Campbell mezi mýtem a pohádkou, lidovým vyprávěním (*folk tale*), rozlišuje v jiném smyslu než na úrovni konotací jako dříve Righterem zmíněný G. S. Kirk: lidové vyprávění je pro zábavu; účelem mýtu je duchovní nauka. To je ovšem distinkce efemérní a neuchopitelná, a i sám Campbell dále hovoří ve smyslu tohoto rozlišení o „dvou řádech mýtů“. Mýtus, zřejmě v protikladu vůči lidovému vyprávění, podle něho vyvstává z představivosti a vede zpátky k ní; civilizace existují na podkladu mýtu, jako byla středověká civilizace podložena biblickým mýtem. Mýty jsou tak úzce spjaty s kulturou, s dobou a místem, že pokud jejich symboly přestanou operovat v každodenním životě, nejsou ustavičně znovuvtvářeny, vytratí se. (CAMPBELL – MOYERS 1991: 71–72) V *Tisíci tvářích hrdiny* nicméně používá jako příklady pro podložení svých tvrzení jak mýty, tak pohádky, aniž mezi nimi činí rozdíl.

¹⁹ Proppova *funkce* by v námi používaném pojmosloví odpovídala *události*.

STEBLIN-KAMENSKIJ (1984: 110, 63) odlišuje kouzelnou pohádku jako vyprávění, které nechce být pravdivé, ale jen zajímavé. Takový příběh je podle něho vystavěn tak, aby vyloučil všechno, co by nepřispívalo k jeho zajímavosti. (Toto rozlišení má, obávám se, právě takovou hodnotu, jakou měrou jsme přesvědčeni o objektivní měřitelnosti zajímavosti.) Jiný rozdíl mezi pohádkou a tradičním mýtem je prý v jejich časovém určení: mýtus se odehrává v epoše, kdy všechno nabývalo své jsočnosti, tj. kdy se utvářelo všechno nyní existující. Pohádka má naproti tomu recipienta přenášet „do neskutečna, za hranice času“; pohádka stojí mimo čas, je absolutně odtržená od přítomnosti a je maximálně ireálná, zatímco epocha mýtu je maximálně reálná. Rozdíl je tedy zjevně opět vymezen tím, zda je příběh vnímán jako pravdivý, jako by snad samotný diskurz mohl určovat, jak bude příběh přijímán.

Ještě jiný rozdíl, který Steblin-Kamenskij uvádí jako rozdíl mezi pohádkovým a mytickým časem, se ve skutečnosti týká stavby příběhu. V kouzelné pohádce má být „každá událost dána předem jako možný vývoj všeho, co předcházelo dané události“. V mýtu pak každá událost vyplývá obvykle nikoli ze všeho, co předcházelo, ale pouze z toho, co jí předcházelo bezprostředně. Pro mýtus jsou tedy charakteristické „prudké zvraty, neočekávané obraty, návaznost událostí, které nebyly předpovězeny předcházejícími událostmi.“ Co do zajímavosti se tu mýtus výstavbou fabule začíná podezřele podobat pohádce.

Rovněž podle PROPPA (2008: 261, 265–266, 272) je pohádka „záměrná a poetická fikce“, která se nikdy nevydává za skutečnost a přitahuje neobyčejností svého podání. Estetickou hodnotu má nést její odklon od skutečnosti, takže může zobrazovat i hrůzné děje, které by jako obsah například povídky současného sovětského spisovatele rozhodně žádným nakladatelstvím nebyly vydány, a i kdyby ano, vzbudily by u čtenářů spravedlivé pobouření. (– Současní sovětští čtenáři zřejmě děj povídek svých spisovatelů za reálný pokládali.)

Pohádka stejně jako epos (kterým s ohledem na jeho následně zmiňované rysy můžeme rozumět mýtus) „odráží archaické formy myšlení, z nichž vychází relativita při zobrazování prostoru a času, absence motivací a dělení všech jednajících postav na kladné a záporné, převaha typů nad individuálními charaktery atd.“ Děj v pohádce i eposu často začíná odchodem hrdiny z domova a osa vyprávění je pak tvořena jeho cestou. V závěru se hrdina buď vrací domů, nebo přijíždí do jiného města či země – zde Propp oproti Campbellovi netrvá na obrazné cykličnosti dobrodružství. Na rozdíl od pohádky, vnímané jako jednoznačná fikce, je však epos podle Proppa vnímán nebo přinejmenším podáván jako pravdivý; „bylo tomu však dávno a dnes se to již nemůže opakovat“. Pokud jde o stavbu příběhu, je podle Proppa

u pohádky složitější než u eposu a rozdíl je i v počtu vystupujících postav, neboť v pohádce vystupují kromě protagonisty i zachraňované osoby, pomocníci, dárci a protivníci.

Vztahu mezi mýtem a pohádkou věnujeme tolik prostoru proto, že i pokud bychom nebyli ochotni *Star Wars* přiznat status nebo vlastnosti mýtu, stále bychom přinejmenším čtvrté epizodě (a nejspíš i první) na základě motiviky – záchrana princezny, množství středověkých rekvizit, ekvivalent magie – byli s to přisoudit alespoň dílčí status pohádky, a citovaní autoři pospolu nacházejí pouze dva rysy, kterými by se pohádka a mýtus lišily: je určena pro zábavu; a chce být jen zajímavá a záměrně nereálná, nikoli pravdivá. (Pokud jde o stavbu příběhu, pokládám za zřejmé, že postavy v pohádce i mýtu mohou být početné stejně, struktura různorodě komplikovaná.)

Pokud jde o sled událostí v příběhu, LÉVI-STRAUSS (2006: 183) uvádí: „V mýtu se může stát všechno, posloupnost událostí jako by v něm nepodléhala žádnému zákonu logiky či kontinuity. Každý podmět může mít libovolný přisudek, každý myslitelný vztah je možný. Přesto však mýty, ač napohled se vyznačují nahodilostí, se s týmiž charakteristickými rysy a mnohdy i týmiž podrobnostmi opakují v různých oblastech světa. A odtud otázka: jestliže obsah mýtu je zcela nahodilý, jak potom chápat, že po celém světě se mýty navzájem tolik podobají?“ Campbell spolu s Jungem dochází při hledání odpovědi k archetypům, Lévi-Strauss k mytémům a binárním sémantickým opozicím.

Campellova základní jednotka monomýtu (*odloučení – iniciace – návrat*) je přitom *cyklický příběh* Volkova modelu (+ > - > +). Vzhledem k tomu, že vyprávění ze své podstaty vyrůstá ze zaujetí příznakovým a opomíjení všedního, nemůže Campellovo schéma – ať už je teorie o souvislosti mýtu s přechodovými rituály platná, či nikoli – příliš chybit, protože tento základní typ příběhu v zásadě nic jiného než střetnutí s příznakovým a návrat do původního stavu neumožňuje, a tedy ať je náplní příběhu cokoli, budeme-li se dostatečně snažit, vždy v něm schéma *odloučení – iniciace – návrat* dokážeme nalézt.

CAMPBELL trvá na tom, že je-li v pohádce, legendě, rituálu či mýtu nějaký ze základních prvků, v něž se tyto tři etapy rozkládají, vynechán, musí být nevyhnutelně naznačen. Pokud je vynechám, vypovídá to o „historii a patologii příkladu“. (2000: 47) Přitom však protimluvně uvádí prvky, které v některých jeho příkladech znamenají konec příběhu (a tedy po nich žádné další nenásledují), anebo nemusejí být vůbec přítomny; např. *nevyslyšené volání* nebo *překročení prvního prahu*, pokud protagonista selže. V rámci popisu jednotlivých prvků pak nabízí zobecnění nejčastějších možností realizace, které ale hojně pokrývají všechny eventuality, např. často je pomocníkem žena – nezřídka muž (TAMTÉŽ: 73–74).

Jeho schéma je dále rozloženo v tuto posloupnost:

Odloučení či odchod

1. *Dobrodružství volá* – hrdina je povolán nastoupit cestu, ať náhodou, působením zprostředkovatele či osudem, anebo tak činí z vlastního rozhodnutí.
2. *Nevyslyšené volání* – výzva je hrdinou odmítnuta, protože ten nedokáže opustit své prostředí.
3. *Nadpřirozená pomoc* – hrdina, který vyslyšel volání, potkává pomocníka, který jej obdarovává předmětem na další cestu.
4. *Překročení prvního prahu* – jakási první zkouška na cestě, konfrontace s protivníkem, jenž má hrdinovi zamezit v pokračování.
5. *V břiše velryby* – hrdina je pohlcen neznámem poté, co překročí magický práh, aniž si při tom podrobí mocnosti práh střežící nebo se s nimi usmíří. Překročení prahu je jistou formou sebezničení.

Iniciace

1. *Cesta zkoušek* – hrdina překonává řadu zkoušek. Ku pomoci je mu předmět darovaný pomocníkem anebo pomocník samotný. Hrdina se musí sklonit před něčím nesnesitelným, nebo se tomu podrobit; teprve potom zjistí, že on a jeho protiklad představují jeden celek. Zdá se, že následující kroky nemusejí probíhat všechny, ba postačuje, aby se cesta uzavřela jedním z nich.
2. *Setkání s bohyní* – závěrečné dobrodružství po překonání všech překážek je obvykle líčeno jako mystická svatba hrdiny-duše s bohyní-královnou světa. Jde o závěrečnou zkoušku, jež má určit, je-li hrdina oprávněn získat dobrodiní lásky, což je „život prožívaný jako schránka věčnosti“. Od tohoto kroku včetně jsou všechny další formulovány ještě nejasněji než předchozí a více z hlediska psychoanalytické symboliky než konstrukce fabule.
3. *Žena jako svůdkyně* – hrdina nyní dokonale ovládl život (neboť žena je život). Hrdina začíná chápat, že je totožný se svým otcem, a ocitá se na jeho místě – zde Campbell uvádí Oidipovo prozření i Hamleta, jehož „sužuje morální obraz otce“. Z bohyně se stává královna hříchu. Z Campbellových náznaků lze snad usuzovat, že hrdina zde zakouší odpor vůči tělesnosti a hledá duševní čistotu.
4. *Smíření s otcem* – představuje opuštění super-ega, id i samotného ega; dítě odrůstá mateřské náruči a předchází v duchovním smyslu do oblasti působnosti otce. Otec se stává

zasvěcujícím knězem, skrze něhož mladý člověk vstupuje do většího světa. Objevuje se však také prvek soupeření s otcem (či matkou, je-li hrdinou žena). Hrdina, který se má setkat s otcem, musí přes všechny strach otevřít svou duši natolik, aby pochopil, že všechny nepochopitelné tragédie světa mají smysl v celosti bytí.

5. *Apoteóza* – hrdina překračuje poslední muka nevědomosti; jde o překonání duality rodičovských figur, strachu i tužeb.

6. *Nejvyšší dobrodiní* – zřejmě jakási vrcholná část cesty, vykonání obecně prospěšného skutku, dosažení cíle.

Návrat a nové začlenění do společnosti

1. *Odmítání návratu* – hrdina musí nyní to, co získal, přinést zpět do království lidí, kde jeho dobrodiní přispěje k obnově společenství či světa. Často se zdráhá takovou zodpovědnost přijmout a někdy ani návrat nenastoupí.

2. *Kouzelný útěk* – pokud hrdina při dosahování cíle zkřížil něčí cestu, ať jde o strážce nějakého předmětu či o nevěli bohů, prchá a je pronásledován. Může se ovšem také vracet s požehnáním boha.

3. *Záchrana zvenčí* – hrdina se může z nadpřirozené cesty vrátit s pomocí z vnějšku, z všedního světa („život volá“). Zdá se, že jde o alternativu k předchozímu kroku, při níž hrdina nelpí na svém egu, ale přesto je mu milostí navráceno.

4. *Překročení prahu návratu* – přeměněný hrdina musí konfrontovat nepřeměněnou společnost s tím, co získal, což s sebou nese pochybnosti, nechápavost a odpor okolí.

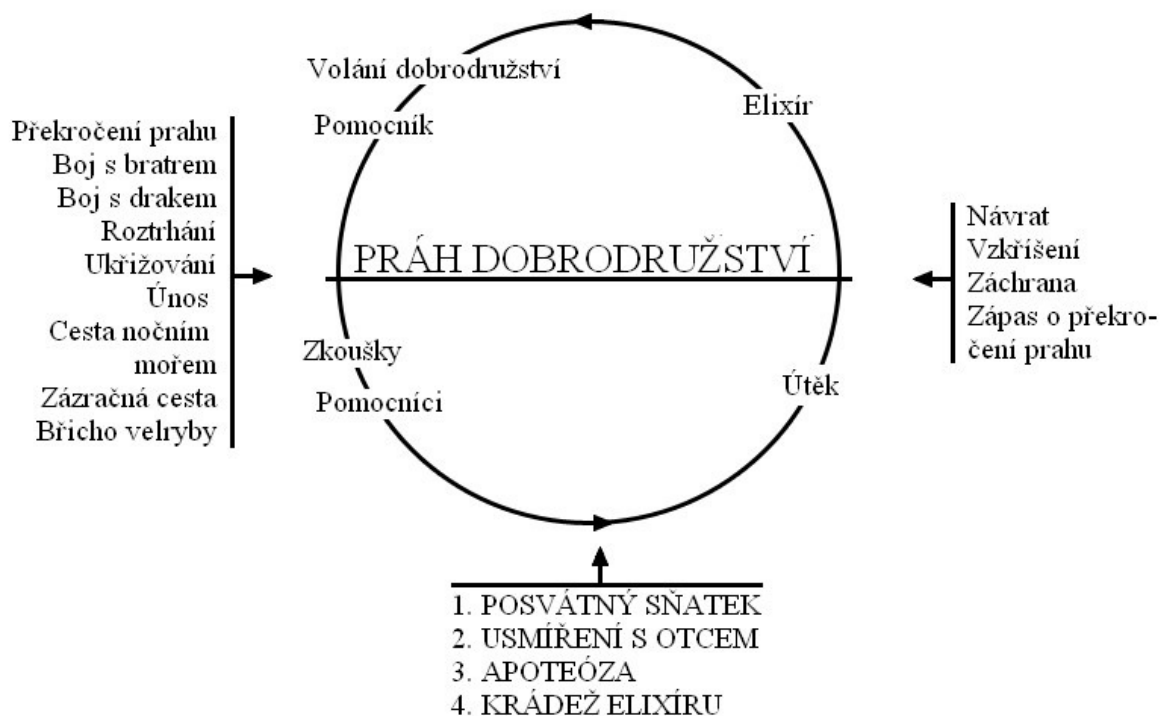
5. *Pán obou světů* – uvědomění, že výchozí svět a svět jiný, božský, jsou ve skutečnosti jedno. Jedinec se zbavuje vazeb na svá osobní omezení, svých lpění a ctižádostí.

6. *Svoboda žít* – hrdina, jehož individualita je nyní smířena s „univerzální vůlí“, se stává nástrojem „strašlivého i nádherného zákona“.

Tuto posloupnost Campbell shrnuje diagramem (vyobrazení 1), jež doprovází tato sumarizace monomýtu:

„Mytologický hrdina opouští své všední obydlí nebo zámek, podléhá vábení, je unesen nebo dobrovolně přistupuje k prahu, za nímž čeká dobrodružství. Tam se setkává se stínovou postavou hlídající vchod. Hrdina může tuto sílu porazit, nebo s ní vyjít po dobrém, a živý vstupuje do království temnoty (zápas s bratrem, s drakem; oběť, talisman), nebo je naopak protivníkem zabit a vstupuje do říše smrti (roztrhání, ukřižování). Po překročení prahu putuje

hrdina světem neznámých, ale přesto podivně blízkých sil. Některé z nich ho krutě ohrožují (zkoušky), jiné mu poskytnou kouzelnou pomoc (pomocníci). Jakmile dorazí do nejhlubšího bodu mytologického kruhu, je podroben nejvyšší zkoušce a získává svou odměnu. Triumf může být vyjádřen jako hrdinovo pohlavní spojení s bohyní-matkou světa (posvátný sňatek), jako uznání bohem-stvořitelem (usmíření s otcem), jako jeho zbožštění (apoteóza), nebo (v případě, že vůči němu mocnosti stále zaujímají nepřátelský postoj) jako krádež blahodárné trofeje, pro kterou si přišel (krádež nevěsty, krádež ohně); ve skutečnosti se jedná o expanzi vědomí, a tedy i bytí (osvícení, proměnění, svoboda). Posledním úkolem je návrat. Pokud mocnosti hrdinovi požehnaly, vydává se na cestu pod jejich ochranou (vyslanec); ne-li, prchá a je pronásledován (útěk s proměnou, útěk s překážkami). Při překročení prahu návratu musí transcendentní síly zůstat za ním. Hrdina se znovu vynoří z království hrůzy (návrat, vzkříšení). Dobrodiní, jež přináší, znamená obrodu světa (elixír).“ (CAMPBELL 2000: 221–222)



Vyobrazení 1: CAMPBELLŮV (2000: 221) diagram rozepisující hrdinovo dobrodružství, základní jednotku monomýtu

Jak vidno, posloupnost prvků ve schématu ho vlastně nijak neobjasňuje ani nekomplikuje; jednotlivé kroky představují spíš jen peripetie, které do příběhu vstupují²⁰, anebo různorodé možné realizace tří hlavních fází. Monomýtus zůstává pouze *cyklickým příběhem*, jednou z nejprostších vypravěčských možností, kdy se „něco stane, a všechno je pak jinak, ale vlastně stejně“. Právě proto, že velká většina tradičních příběhů tomuto schématu vyhovuje, může být kladeno Campbellem jakož i strukturalistickou naratologií za vzor podkládající všechny příběhy – a není-li jeho cyklické schéma uzavřeno, vnímá to jako porušení ideální struktury. Je si samozřejmě vědom, že příběhy nenaplnují každý jím zmiňovaný krok, že „mnohé vydělují a zvýrazňují jeden nebo dva typické prvky celého cyklu (...), jiné řadí do jedné série několik nezávislých cyklů“, že „postavy nebo epizody mohou splývat, jednotlivé prvky se mohou zdvojovat a objevovat se v mnoha podobách“ či že motivy jsou lokalizovány. (CAMPBELL 2000: 222) Nicméně je metodologicky pochybené předpokládat a předkládat, že monomýtus je danost, prazáklad, který se divergencí rozrostl v mnoho lokálních variant po celém světě, když k němu Campbell došel opačným procesem – tak, že příběhy porovnával a hledal jejich společné rysy. Pochopitelně tak došel k tomu, co měly společného – stejně jako Propp nebo Todorov –, a tím byl právě jen *cyklický příběh*. Zároveň jde o drastickou redukci – nespočet možných událostí v příběhu a vazeb mezi nimi tu vždy odpovídá trojčlenné struktuře, představující projevy nevědomí v přechodových etapách života; ať je podoba události jakákoli, interpretace je stále těž. Cokoli tedy může znamenat, co tento model předepisuje, že to znamenat musí.

Tomu navzdory jde, míním, o pozoruhodnou konstrukci. Prostřednictvím psychologie se v jejím pojetí mýtus stává univerzálním interpretačním rámcem každého jednotlivce – pokud ho ten jako takový přijme či přijímá. Z určitého hlediska nelze tomuto modelu, sjednocujícímu narativní a sociologické aspekty mýtu, univerzální platnost upřít – příběhy jsou tu interpretovány ve světle jisté ideologie: přechodový rituál představuje libovolnou strašlivou věc, mezní situaci, na niž je přirozenou odezvou strach. Jediný způsob, jak ho překonat, je postavit se mu a mezní situaci přijmout – následkem je jistá transformace.

Campbell jde však ještě dál, redukce příběhu na psychologické principy se posléze proměňuje v redukci na univerzální duchovní principy, které jsou v průběhu lidských dějin neměnné, uchovaly se „stejně jako podoba a nervová struktura lidské tělesné konstituce“,

²⁰ Peripetie, píše Frank KERMODE (1967: 18), je přítomna v každém alespoň trochu strukturně propracovaném příběhu a je závislá na naší důvěře v zakončení – je to hradba vztyčená proti našim očekáváním zjevně související s naším přáním dojít objevu nebo poznání nečekanou či poučnou cestou.

a podle nichž jsou „všechny viditelné struktury (...) důsledkem působení všudypřítomné síly“²¹, z níž povstaly, která je podporuje a naplňuje po dobu jejich zjevného projevu, a v níž se musí opět nevyhnutelně rozplynout. Je to síla, kterou vědci označují výrazem energie, obyvatelé Melanésie *mana*, pro indiány kmene Siouxů je to *wakonda*, pro hinduisty *šakti* a křesťané o ní hovoří jako o Boží moci. Psychoanalytikové označují její projevy v duši výrazem *libido*.“ Redukce dále pokračuje k cyklickému pojetí času a vesmíru, přes střídání protikladů (bdělost – spánek apod.) až k „posvátné slabice AUM“ obklopené hlubokým tichem, která v hinduismu vyjadřuje tajemství střídání hmotného a nehmotného stavu v kosmogonickém cyklu. (CAMPBELL 2000: 230–231, 236, 239) Pokud nic jiného, je Campbell stejně jako Lévi-Strauss dokladem univerzální lidské potřeby nacházet souvislosti.

Spojitosť ideologických základů mezi Campbellovým monomýtem a Lucasovou „tragédií Dartha Vadera“ je tímto, míním, zřejmá. Lucas v roce 1999 řekl, že protikladné strany Síly mají předobraz v sobeckém a odosobněném přístupu ke světu, doslovně jsou „vymyšleny na základě soucitu a chamtivosti. Pokud jde o chamtivost, o to, že věci získáváte a vlastníte a máte a nejste schopni se jich vzdát, to je opak soucitu – že nemyslíte pořád jenom na sebe. To jsou ty dvě strany – dobrá síla a špatná síla. Jsou to ty nejjednodušší části složité kosmické konstrukce.“ (MOYERS 1999; vl. překlad) Zjevná dualita panuje jak v obou paralelně položených částech série – v původní trilogii hrdina něčemu čelí a vítězí, v nové hrdina něčemu čelí a podléhá (a až v závěru celku vítězí) –, tak (zobecněle pojato) v jejich kritickém přijetí.

Andrew GORDON (1978: 320–324; VL. PŘEKLAD) byl zřejmě prvním, kdo se pokusil tuto spojitost analyzovat; v rámci jakési vlastní verze mytologické kritiky staví fabuli čtvrté epizody vedle monomýtu a pochopitelně nalézá (anebo buduje) značnou shodu. Luke Skywalker jako hrdina je „snovou figurou, která zastupuje celou kulturu. Na dobrodružství ho (1) *povolá* příchod droidů na farmu, kde žije. Nato potkává (3) *pomocníka*, starého čaroděje Obi-Wana Kenobiho, který Luka obdarovává světelným mečem jeho otce. Na dobrodružství s Obi-Wanem se Luke (2) *odmítá* vypravit, dokud mu po smrti strýce a tety už nic jiného nezbyvá. Pokud jde o (4) *překročení prvního prahu*, nachází Gordon celou triádu protivníků, přes které je třeba postoupit: písečné lidi, císařské vojáky střežící vstup do vesmírného přístavu Mos Eisley a konečně bytost v moseisleyské kantýně. Ve všech třech případech je zachráněn pomocníkem. Do (5) *břicha velryby* se dostávají spolu Hanem Solem

²¹ V anglickém originále je tato Campbellova síla ovšem *power*, nikoli *force*, a případná souvislost s Lucasovou Silou (*the Force*) tedy není natolik zřejmá, jak ji český překlad činí. (CAMPBELL 2004: 239)

a Chewbaccou, když se do svých útroh vtáhne tažným paprskem Hvězda smrti. Tím je uzavřena sekvence *odchodu* a začíná se sekvence *iniciace*.

Nekonečné chodby Hvězdy smrti představují pro Luka (1) „křivolaké uličky vlastního duchovního bludiště“ (CAMPBELL 2000: 98) na jeho *cestě zkoušek*. Gordon tu dokonce skládá podobnost mezi událostí fabule – scénou v drtiči odpadků – a dvěma větami vytrženými z kontextu Campbellových příkladů psychoanalytického výkladu snů: „[Themistoklovi] se zdálo, že se mu kolem těla ovinul had, začal se plazit k jeho hrdlu“ a „Zdi místnosti se neustále přibližují k sobě, takže člověk se nemůže pohnout“. (TAMTÉŽ: 99–100) Vysvobození princezny představuje (2) *setkání s bohyní*; Obi-Wanova smrt zastupuje (3) *smíření s otcem*. Splněním obou těchto kroků dosahuje hrdina podle Gordona (4) *apoteózy* a vybaven (5) *Silou-nejvyšším dobrodiním* – ačkoli z hlediska fabule jsou zdaleka klíčovější plány Hvězdy smrti – se vydává na cestu *návratu*, po níž má přinést blahobyť společnosti.

Únik z Hvězdy smrti a pronásledování císařskými stíhači představuje (2) *kouzelný útěk*; jelikož Luke překročil práh ze „světa světla“ do „světa temnoty“ a zpět, je nyní (5) *pánem obou světů* a může mezi nimi přecházet, což dokazuje tím, že se rozhodne ke Hvězdě smrti vrátit, aby ji zničil. Tím Gordonovo usouvzažňování končí, ač by jistě nebylo obtížné vpravit do sekvence zbylé kroky, například návrat Hana Sola a Chewbaccy v těsném závěru útoku na Hvězdu smrti jako (3) *záchranu zvenčí*, aniž by tím byla překročena míra interpretační volnosti, kterou analýza vykazuje.

Celý Gordonův text ovšem provází nacházení symbolů, kde je to jen možné, což vede k řadě podivuhodných objevů zcela v duchu Campbellova monomýtu, zejména je-li aplikován psychoanalytický filtr; kupříkladu: C-3PO ve scéně v garáži na farmě odpovídá Lukovi „Chápu, pane Luku“ (*I see, sir Luke*), což je zjevně komicky zamýšlená replika reagující na Lukovu žádost, aby mu C-3PO pane neříkal. Gordon v ní nicméně dokáže spatřit aluzi k rytířům kulatého stolu a povolání k nastoupení dobrodružství. Strýc Owen je podle Gordona skutečná otcovská figura, obyčejná a represivní, zatímco Lukův mrtvý otec je idelizovaná představa otce. Třetí otcovská figura je Obi-Wan – a Luke o všechny tři přichází. Všechny postavy jsou pouze extenzí hrdinových tužeb: Vader vykonává Lukova otcovražedná přání, ale Obi-Wan Lukovi odpouští a žehná mu, jak bychom si všichni přáli, aby k nám rodiče přistupovali. Obi-Wanův hlas, který Luka v závěru filmu vede, je přirovnáván k super-egu – podle Freuda není super-ego nic víc než internalizovaný hlas rodičů. V závěru musí Luke odpálit protonová torpéda do „symbolicky sugestivní úzké šachty“ a Hvězda smrti vybuchne „orgasmickou explozí“.

Nuže, že fabule do určité míry odpovídá monomýtu, je jistě důkazem, že příběh je částečně postaven po vzoru tradičních příběhů; Lucas to ostatně bez váhání přiznává. Snad je snazší si takto představit či uvědomit strukturní podobnosti. Je však nutno zopakovat variaci již dříve položené otázky: rozumíme snad ve vztahu k monomýtu nebo prostě tradičnímu příběhu Lucasovu příběhu lépe? Co nám v tomto případě monomýtus jako interpretační rámec přináší? Není přece jenom všechno to úsilí dekonstruovat poměrně obyčejný příběh – a to jsme zde zatím uvedli pouze jeden kritický text – prostě ozvukem toho, že právě tenhle příběh nabyl značné popularity (a vydělal tolik peněz)? Má nám to tedy popularitu (a výdělečnost) objasňovat?

Gordon formuluje představu, že tradiční příběh tu představuje jakousi kostru, na kterou jsou navěšeny ornamenty z vrakoviště populární kultury, a výsledkem syntézy, „triumfem amerického důmyslu a vynalézavosti“ (GORDON 1978: 315; vl. překlad), je staré proměněné v nové; fungující mýtus vytvořený ze starého železa, z braku. „Zoufale potřebujeme obnovit víru v sebe jako Američany, jako ty dobré na světové scéně, jako muže a ženy, jako lidské bytosti, na kterých záleží, a tak se na čas vracíme k prostším schématům minulosti,“ praví v samém závěru svého textu (GORDON 1978: 324; vl. překlad).

Vraťme se k položené otázce: rozumíme snad ve vztahu k monomýtu nebo prostě tradičnímu příběhu Lucasovu příběhu lépe? Odpověď, která je nasnadě, je odpovědí na otázku formulovanou jinak (a lépe): ve vztahu k tradičnímu příběhu Lucasovu příběhu *vůbec* rozumíme. Samozřejmě, takové konstatování je konstatování evidentního, platí o každém příběhu a souvisí s recipientovými očekáváními na základě předchozí zkušenosti. Neexistuje nic jako jeden příběh stejně jako neexistuje nic jako jeden člověk a náš *kulturní kontext* nás nevyhnutelně provází v každém našem konání. Není možné si představit, že bychom příběh přijímali *jinak*, protože není možné si to představit – protože to jinak nedovedeme. Vzдор nepřeborným možnostem různočtení nás *kulturní kontext* přece jen vede k velmi specifickým konvencím a přístupům, vybavuje nás určitými nástroji, jak s určitými jevy pracovat. Je-li nám devět let, budeme příběh přijímat jako jakýkoli jiný a bude to pro nás naprosto v pořádku, protože se dosud plně nerozevřela *kulturním kontextem* diktovaná propast mezi faktickým a fikčním, mezi mimetickým a fantastickým, ale přece jen už velmi pravděpodobně víme, jak s příběhem naložit, protože jsme se to naučili – pro tyto účely modelování nám tu poslouží sociologický pojem *kulturní paměti*, jehož užívá egyptolog Jan Assmann, který se mimo jiné zabývá otázkou kolektivní paměti. Shrnutí přejímám z knihy Jiřího ŠUBRTA (2000: 40–42):

„Assmann konstatuje, že předmětem kulturních věd není individuální paměť jako vnitřní fenomén lokalizovaný v mozku, nýbrž vnější dimenze lidské paměti, kterou lze označit výrazem kolektivní paměť. Co tato paměť obsahově přijímá, jak je organizována a jak dlouho uchovává jednotlivé obsahy, to všechno jsou otázky nikoli vnitřní kapacity a vnitřního řízení, nýbrž otázka vnějších, tzn. společenských a kulturních rámců. Tematicky rozlišuje Assmann čtyři oblasti sociální paměti:

a) **Mimetická paměť.** Vztahuje se na oblast sociálního jednání a souvisí s tím, že jednání se učíme pomocí napodobování. Assmann má na mysli skutečné napodobování; říká, že i přes existenci písemných návodů a receptů je jednání něčím, co nelze takto plně kodifikovat, a proto stále zůstávají velké oblasti jednání, které se zakládají na zvycích, obyčejích a mimetické tradici.²²

b) **Paměť věcí.** Jde o věci, kterými se lidé obklopují a do nichž ukládají své představy o účelovosti, pohodlnosti a kráse: nádobí, nářadí, šaty, nábytek, domy, dopravní prostředky apod. Tyto věci dávají – podobně jako zrcadlo – člověku obraz sebe sama. Assmann říká, že svět věcí obsahuje časový index, který poukazuje na různé vrstvy minulosti.

c) **Komunikativní paměť.** Je předávána prostřednictvím řeči v mezilidské komunikaci.

d) **Kulturní paměť.** Souvisí s tím, že komunikační systém si vytváří vnější oblasti (jakési externí zásobníky), v nichž jsou uloženy informace a sdělení v zakódované podobě. Existence kulturní paměti je podmíněna existencí určitých institucionálních rámců a vyžaduje specialisty, kteří provádějí záznamy v přijatém kódu. Kulturní paměť představuje oblast, do níž předchozí tři typy paměti pronikají a přecházejí. Dochází k tomu např. tehdy, když mimetická rutina přijme status rituálu. Rituál již patří podle Assmanna do oblasti kulturní paměti, neboť představuje přenos a zpřítomňující formu kulturního smyslu.

(...) V kulturní paměti je minulost přetvořena do symbolických figur a je zpřítomňována v obřadech, které mají sváteční ráz. (...) Mezi komunikativní a kulturní pamětí existuje podle Assmanna polarita, která má řadu aspektů. Jedním z nich je polarita každodennosti a svátku. Rozdíl je i ve struktuře participace a v časové dimenzi. Zatímco účast skupiny na komunikační paměti je difúzní, kulturní paměť má specializované nositele (šamany, bardy, kněze, učence, umělce). Jestliže je komunikativní paměť ohraničena osmdesáti až sty lety, kulturní paměť sahá až k mytickým počátkům. Komunikativní paměť obsahuje nezformalizované, živé vzpomínky dobových svědků, kulturní paměť je naproti tomu vysoce zformalizovaná a symbolicky kódovaná, případně inscenovaná literárně, obrazově,

²² V této oblasti bychom v rámci úvah o příběhu mohli spatřovat kořeny žánrového rozlišení.

dramaticky apod. (...) Figury vzpomínek zakládají skupinovou identitu. Pro kulturní paměť jsou významné nikoli faktické, nýbrž vzpomínané dějiny. V tomto smyslu je i mýtus skutečný v té míře, v které je připomínán a oslavován. Důležitá je jeho normativní a formativní síla.“

Spíš než o přítomnost nějaké univerzální platnosti, která by vycházela ze struktury fabule tradičního příběhu – srovnajme s epizodou I, jejíž fabule se strukturně epizodě IV značně podobá, a přitom není vnímána jako mezník –, jde o konvergenci množství faktorů. Důvěrná obeznámenost se strukturou fabule a ideologická východiska, která fabule zakládala, se jistě podílely na recepci příběhu jako něčeho pozitivního, povzbudivého; neobyčejnost prostředí daná eklektickou směsí prvků ze všech čtyř okruhů kolektivní paměti, odrtržeností od všedních problémů a ideologického systému známého světa zase rozevírala značnou měrou možnost recipientova vlastního vkladu, ztotožnění se. To vše bylo ale umožněno podobou *kulturního kontextu*, tvářností místa a času – normami v americké kinematografii, vůči nimž se romantický tón epizody IV vymezoval, a pozicí filmu jako vypravěčského média a sváteční události zároveň; společenskou deziluzí; fantastickou literaturou a comicsem pokradmu vstupujícími na pole veřejného zájmu. A samozřejmě nejvýrazněji vnímaným prvkem filmu – exotičností vizuální a zvukové stránky, která byla navěšena nikoli na kostře mytologie, ale filmových a vypravěčských konvencí – celé scény jsou přebrané ze starších filmů, někdy včetně dialogu, a ať jsme viděli westernových přestřelek, kolik chceme, ve chvíli, kdy poprvé spatříme, jak si ke stolu Hana Sola přisedá zelené stvoření s vykulenýma očima, je to pro nás neotřelá variace schématu, kterému okamžitě rozumíme.

Protože se stala součástí kulturní paměti, je epizoda IV v *kulturním kontextu* současnosti ještě více souborem klišé, ale v 70. a 80. letech bylo její ostentativní skloubení inovativních a konzervativních, komediálních a dramatických prvků novátorské. KAMINSKI píše: „Dnešní diváci si převážně nejsou vědomi toho, jak odlišně byl tehdy první film vnímán – a, co je nejdůležitější, prezentován. Rozmarné pohádkové vyprávění vyplněné humorem, dobrodružstvím a prostou mytologií s těmi hodnými na jedné straně a těmi zlými na druhé. Šlo o romantický příběh idealizovaně a hrdinsky líčící rytířství a dobrodružství, dokonalou syntézu staromódního vyprávění a moderní technologie“. A, připomíná, Darth Vader nebyl Lukův otec a princezna Leia nebyla jeho sestra. (2008: 15; vl. překlad)

Přesto nelze říct, že Gordon dochází ke scestným závěrům, naopak, pouze se jich dobírá nepřesvědčivou cestou. Představa, že *Star Wars* jsou moderní mýtus, protože oslovují celou kulturu a říkají jí, že všechno bude v pořádku, se zdá relativně výstižně shrnovat, co se tehdy dělo, byť nemusí jít nutně o závislost na struktuře *fabule* tradičních příběhů (monomýtu) ani

o hledání útočiště u „prostších schémat minulosti“, ale prostě o vnímání záměrně užitých znaků – scén, *událostí*, které nám interpretační rámec *kulturního kontextu* okamžitě činí srozumitelnými. Sepětí s mýtem nám není třeba o nic víc, než jakou měrou se ho můžeme dopátrat ve vůbec jakémkoli příběhu jakožto jeho nesporného předchůdce, a naopak nepostradatelný je *kulturní kontext* západního světa 70. let (ve kterém příběh fungoval a působil víc tak, že se ve správnou dobu objevil na správném místě, než že by byl pečlivě stavěn, aby našel u co nejpočetnějšího publika ohlas – nemluvě o tom, že Lucas byl s výsledkem dlouhá léta nespokojen). Rovněž při tom není třeba, aby příběh epizody IV cokoli symbolizoval.

GORDON (1980) publikoval také texty aplikující mytologickou kritiku na obě zbývající epizody původní trilogie. *The Empire Strikes Back* podle něho opět naplňuje monomýtus tím, že Luke na ledové planetě Hothu symbolicky umírá a je vzkříšen, potom bloudí ztracen v temném lese bažinaté planety Dagobah, dokud se od Yody nenaučí používat Sílu, a v závěru je v „apokalyptické bitvě“ s Darthem Vaderem v Oblačném Městě raněn. V souladu s předchozí analýzou se však světelný meč získaný od Obi-Wana v předchozí epizodě stává totemem mužnosti, Lukovo zmrzačení symbolickou kastrací a vyjevení Vaderova otcovství odhalením Lukových oidipovsky otcovražedných tužeb. „Darth Vader“ znamená podle Gordona zcela jednoznačně „death father“ (*smrt-otec*). Kromě toho však podotýká, že epizoda V je příběhem o iniciaci (tedy lze soudit, že zároveň plní roli prostředního článku Campbellova schématu *odloučení – iniciace – návrat* vztaženého na celou trilogii) a že co do ladění představuje protiklad optimistického prvního filmu, že je naopak naplněna velkými porážkami a nepatrnými vítězstvími protagonistů, a vedle toho také nejružnějšími úplnými, dílčími nebo symbolickými realizacemi základních strachů a úzkostí (strach z pádu, ze zmrzačení, z uškrcení, z toho, že budeme pozřeni), a že ač příběh skončí, nedostaví se uzavření. Jako zdroj povzbuzení tentokrát nefiguruje bájná prostota fabule, ale je uvažováno o podobné Bettelheimově tezi, že pohádky fungují jako prostředek upokojení základních úzkostí – což *The Empire Strikes Back* prý činí, byť zdaleka ne takovou měrou jako předchozí epizoda. V závěru stojí zmínka o kolektivní, sdílené zkušenosti návštěvy sálu s širokým plátnem, která je nesrovnatelná s tím, co může poskytnout tehdejší televize – tím je vysvětlováno, proč tolik diváků vidělo filmy opakovaně.

Return of the Jedi však GORDON (1984) vnímá jako prázdný, sentimentální, derivativní hollywoodský produkt, který může něco poskytnout pouze dětem a má jen doplňovat rozbušení licencovaných produktů série obklopujících. Trpí formálními a psychologickými

nedostatky; je to „špatný film a špatné zakončení mýtu“, přičemž první je následkem druhého. „Tím, že Lucas svoji ságu sjednotil schématem monomýtu, dosáhl dvou cílů. Za prvé, uchránil tak své filmy od toho, aby byly pouhým pastišem. A za druhé se mu podařilo napojit se na mocné nevědomé působení mýtu, jež vyjadřuje obavy a tužby celé kultury (...) Lucas promlouval přímo do nevědomí známým a líbivým jazykem populární zábavy.“ (TAMTÉŽ: 45, 46; vl. překlad) Zde se opakuje představa, že struktura *fabule*, odpovídá-li monomýtu, je s to působit na lidskou psychiku, ale jelikož je něco takového neprokazatelné, Gordon spíše jen projevuje svoji nespokojenost s tím, že v příběhu neobjevil strukturu, kterou předpokládal nalézt.

Formální nedostatky, které uvádí, značnou měrou také souvisejí s očekáváním a jeho nenaplněním – tentokrát naopak očekáváním dojmu neotřelosti: řada scén je pouze iterací podobných scén v předchozích epizodách. Jabbuův palác je bohatší verze moseisleyské kantýny v epizodě IV, Lukův souboj na meče s Vaderem opakuje závěr epizody V a povstalecký útok na druhou smrti Hvězdu smrti nelze vnímat jinak než v souvislosti s povstaleckým útokem na první smrti Hvězdu smrti. Nabízí se otázka, jak by předchozí filmy mohly být bez monomýtu pouhým pastišem, když na Gordona i přes svou derivativnost působily ve srovnání s tímto dojmem originality. Rovněž leitmotivická struktura filmů ve smyslu opakování určitých situací a replik („Mám z toho špatný pocit“), nyní zřetelnější, je Gordonovi pouhým přebíráním předchozího; formální znaky sjednocující filmy, jako odlétající úvodní text a charakteristické stříhačské „stíračky“ při přechodu mezi scénami, už ho nyní odpuzují svou schematičností. Stejně ovšem Gordon reaguje na inovace: Darth Vader v celém filmu neudělá žádnou opravdu ohavnou věc, přestává být „death father“ a stává se z něj kladná postava zbavená svého velkolepého zlodušství, na čemž je účastna další chyba filmu, sejmutí Vaderovy přilby. Vaderovo místo zaujímají Jabba a císař.

Následuje objasnění nedostatků mytických: nyní už tři fáze Campbellova schématu odpovídají přibližně epizodám trilogie a *Return of the Jedi*, jak název napovídá, má představovat fázi *návratu*. Z celé posloupnosti už Gordon vybírá pouze jediný krok, a to *smíření s otcem*. Luke se stává rytířem Jedi tak, že otcí odetne ruku, jako to otec provedl jemu; Gordonova interpretace zní, nepřekvapivě: symbolická kastrace. (Ponechme zcela stranou interpretaci, kterou pokládám za přijatelnější, a sice že Luke nedojde vítězství tím, že otcí odetne ruku, ale naopak tím, že s ním následně jednou pro vždy odmítne bojovat.) Tato část filmu podle Gordona věrně odpovídá Campbellovu schématu, ale přesto je „falešná a sentimentální“, protože „nic v předchozích dvou filmech nás nepřipravilo na to, že bychom si

měli Vaderovo vykoupení přát“. (TAMTÉŽ: 49; vl. překlad) O tom, že *smíření s otcem* náleží do fáze *iniciace*, nikoli *návratu*, ani o tom, jaký má tento krok smysl bez vztahu k ostatním či zda ostatní kroky schématu odpovídají jiným událostem příběhu, už se Gordon nezmiňuje.

Ústředním impulzem série je podle Gordona uchovat hrdinovu čistotu před silným vražedným a krvesmilným puzením. Luke je v závěru série stejně ctnostný jako na začátku, a tedy nikdy doopravdy nevyroste. Přestože se zdráhá dostat tomu, aby otce usmrtil, ve všech filmech je smrt otcovské figury ústředním motivem (v epizodě IV strýc Owen a Obi-Wan, v epizodě V se Luke snaží zabít Vadera, v epizodě VI umírají Yoda, Vader a císař), ale vinu nelze nikdy přiřknout hrdinovi. Stejně tak je mu zabráněno porušit tabu incestu, protože v příběhu je potlačena sexualita. Kdo se pokusí toto omezení překročit, je potrestán: Han Solo je „doslova zmražen a potom, v inverzi Šípkové Růženky, zachráněn pohádkovou princeznou Leiou“ (TAMTÉŽ: 50; vl. překlad). Jeho následující dočasnou slepotu lze také vysvětlit jako trest; oslepení od *Krále Oidipa* dál poukazuje na symbolickou kastraci. V tomto duchu Gordon pokračuje. Princezna Leia neplní dostatečně svou roli dámy v nesnázích, protože zároveň plní protikladnou roli nezávislé moderní ženy. To, že uškrtní Jabbu, je „strašlivé, a vrhá to na Leiu odporlivé světlo“, protože se na někom dopouští další kastrace. Jabba i císař jsou zjevné sexuální hrozby, které je třeba zlikvidovat; pouštní monstrum sarlacc je mytická *vagina dentata*. Císař je homosexuální svůdce – „Když císař přejíždí rukou po Lukově světelném meči, jsou sexuální implikace naprosto zjevné“ (TAMTÉŽ: 51; vl. překlad) – a pro takové čtení existuje precedent v podobě vztahu mezi C-3PO a R2-D2. V závěru Gordon, zklamán nenaplněním možností oidipovské tragédie, nevyžitím dramatickým možností incestu, absencí „mytického jádra“ a jen letným užitím „mytických elementů“, píše: „Naší jedinou radostí je sledovat Jabbu, jak chlípně slintá, nebo jak rancor či příšera v jámě polyká lidi zaživa nebo jak Ewoci bijí kamenem [císařské vojáky] stormtroopery do hlavy, ale všechna ta pompéznost kolem ‚Síly‘ nám dovoluje připadat si při tom *morálně*.“ (TAMTÉŽ: 52–53; vl. překlad) Je obtížnější než obvykle ubránit se dojmu, že to vypovídá víc o kritikovi než o vykládaném příběhu. Kritické a teoretické texty se na Gordona hojně odvolávají, ale zpravidla od něj přebírají pouze usouvztažnění monomýtu s fabulí příběhů včetně jejich cykličnosti, jako by to znamenalo prokázání spojitosti s mýtem; zbytek analýzy, v nichž je zřetelněji pocíťován podíl psychoanalytické školy, bývá mlčky opomíjen.²³

²³ Righterův výstižný komentář k upotřebením Freudovy teorie kultury (založené na pudu a jeho potlačování, jež pak ve snech promlouvají jazykem symbolů): „Význam tohoto všeho pro uvažování o literatuře může být obrovský, ale pokusy využít v kritice oněch základních freudovských pojmů, které by hypoteticky měly podkládat

Hlediskem dovolujícím výklad některých aspektů Gordonova rozhořeční je povšimnout si posouvajících se ideologických základů filmů, od černobílé duality „dobra a zla“ v epizodě IV k čím dál nižší zřetelnosti jejich hranice v epizodách následujících, které zpětně posouvají *syžet* všech předcházejících epizod. Gordon ovšem nepřestává číst černobíle.

Anne LANCASHIRE(ová) (1981) si reinterpretovala působení *The Empire Strikes Back* na předchozí epizodu všímá ve své analýze uveřejněné rok po uvedení filmu. *A New Hope* sama o sobě se podle ní zabývá jednoznačně sděleným, morálně pozitivním tématem: důležitostí idealismu, hrdinství a přátelství. *The Empire Strikes Back* se naproti tomu soustředí na lidskou omylnost, utrpení, zradu a částečnou převahou zla nad dobrem; postrádá jednoznačnost a naopak klade obtížné otázky. Analýza Lancashire(ové) se sice neobejde bez nacházení biblických aluzí – Han se stejně jako Obi-Wan obětuje a stává se z něho Kristu podobná figura, Luke odmítá Vaderovu nabídku stejně jako Kristus odmítl ďábla –, ale věnuje mnohem větší pozornost samotné výstavbě příběhu a vývoji postav než v případě Gordonova textu, byť i zde jsou události stavěny do spekulativních spojitostí – „Hanova rostoucí podobnost Benovi Kenobimu byla přinejmenším naznačena na začátku filmu, když na Hothu vidíme Hana přijíždět, aby zachránil Luka, z vytrácejícího se Benova obrazu“. (1981: 45; vl. překlad) Nachází i nečekané vazby ve struktuře událostí: scéna na začátku, v níž je Luke pověšen vzhůru nohama v doupěti sněžné příšery, zrcadlí podle ní scénu v závěru filmu, v níž Luke visí na korouhvi na spodní straně Oblačného Města. V první scéně má Luke zjizvenou pravou část tváře, ve druhé levou. V první přijde o ruku nestvůra, v druhé Luke. Společně scény symbolizují Lukův pokrok od zkušenosti s prostým, přímým zlem k nebezpečnějšímu zlu v lidské duši.

Pokud nic jiného, necht' je nám ideové rozpětí mezi interpretacemi Gordona a Lancashire(ové) ilustrací toho, jak ochotně se tyto příběhy propůjčují recipientově nakládání s nimi.²⁴

mýtus i umění, představují téměř vždy zklamání a vedou ke kritickým postřehům, jež jsou mechanicky činěné, prokrustovské a jednotvárné. (...) Je jedním z paradoxů dějin literatury, že natolik pronikavá koncepce tak silně působící na představivost vedla ke kritické práci, která je převážně nevalné kvality.“ (RIGHTER 1975: 17; vl. překlad)

²⁴ Spisovatel Michael MOORCOCK (1978) například upozorňuje, že *Star Wars* (epizoda IV) jsou stejně jako naprostá většina generické dobrodružné literatury nositelem paternalistických idejí, zde smíšených s poněkud znepokojivým antiracionalismem: kvaziděti bojující za paternalistickou autoritu nakonec dosahují vítězství a v závěru ostýchavě stojí před princeznou a kolem krku se jim věší medaile. Příběh obsahuje povyšování

Po uvedení epizody VI LANCASHIRE(ová) (1984) uvažuje o trilogii jako o symbolických třech etapách života – dětství, dospívání a dospělosti –, v jejichž průběhu protagonisté zakoušejí růst od optimismu přes pochybnosti až ke zralosti. Třetí film zjevně představuje uzavření – samostatně obstojí nejhůře – a zároveň je stylovou syntézou dvou předchozích, ideově protikladných epizod, na nichž narativně, strukturně i tematicky staví. Luke nyní dosahuje úspěchů v situacích, kde ho dříve museli zachraňovat jiní, a hrdinové porázejí, před čím dříve pouze utíkali. Tento vývoj ilustruje dalším paralelním postavením scén z počátku každého z filmů: Lukovo setkání s písečnými lidmi v epizodě IV představuje nezdar, střetnutí se sněžnou stvůrou wampou v epizodě V je dílčí úspěch a vítězství nad rancorem v Jabbově paláci v epizodě VI je zjevný úspěch. V závěru příběhu Lancashire(ová) spatřuje přepracování „křesťanského mýtu“: otec neobětuje svého syna, ale otec a syn v utrpení zachraňují jeden druhého.

Lucas sám vyjadřuje poněkud rozporně a nejednoznačně, jakou měrou se tradiční báje nebo Campbellův monomýtus přímo podílely na vzniku příběhu prvního filmu. V rozhovoru z roku 1996 říká: „Pokoušel jsem se vzít určité mytologické principy a aplikovat je na příběh. Nakonec jsem toho ale musel nechat a prostě jenom příběh psal. Když jsem se k tomu vrátil a přečetl si to a začal na to vztahovat právě ty principy, se kterými jsem se pokoušel pracovat původně, tak jsem zjistil, že tam všechny jsou. Jenomže jsem je tam ale nevložit vědomě. Tak nějak jsem se pohřížil do principů, které jsem se snažil do scénáře dostat... [a] nějak to scénář neoddelitelně prostoupilo. Pak jsem se k tomu vrátil a trochu to vylepšoval. Nacházel jsem místa, kde jsem se od toho tak trochu odklonil, a ta jsem pak udělal, řekněme, univerzálnější v jejich mytologickém uplatnění.“ (HENDERSON 1997: 10; vl. překlad)

V roce 1984 však Lucas říká: „Nevěděl jsem tehdy, co dělám. Začal jsem na tom pracovat, začal jsem provádět rešerše, začal jsem psát a uplynul rok. Napsal jsem mnoho verzí toho textu a potom jsem narazil na *Tisíc tváří hrdiny*. To bylo poprvé, co mi něco opravdu začalo vystupovat do popředí. Když jsem si tu knihu přečetl, tak jsem si řekl: Právě tohle jsem celou dobu dělal. To je ono. Četl jsem předtím i jiné autority – freudovce, a taky se probíral bohatou zásobou kačera Donalda a strýčka Skrblíka a všech ostatních mytických hrdinů naší doby. Ale u *Tisíce tváří hrdiny* to bylo poprvé, kdy kniha začala soustřeďovat, co už jsem předtím sám dělal intuitivně. (...) Celý tenhle proces trval několik let. Potom, jak jsem řekl, jsem se dlouho pohyboval v kruhu a snažil se vymýšlet příběhy a skončil jsem se stovkami stran. Až *Tisíc*

„instinktu“ nad rozum (základ nacistické doktríny) a propaguje určitý sentimentální romantismus, který je přitažlivý pro mládež a idealisty a zároveň chrání stávající instituce.

tváří hrdiny vzal, co bylo asi 500 stránek, a řekl: Tohle je příběh. Tady je konec; na tohle se to soustředí; takhle je to celé uspořádané.“²⁵ (CAMPBELL 2003: 186; vl. překlad)

Lucas po dokončení původní trilogie Campbella navštívil a pozval ho na Skywalker Ranch, kde mu filmy promítl. Campbellovi bylo přes osmdesát let a neviděl film léta – „když čtete a čtete, není čas dělat všechno, co byste rádi.“ S nástupem zvukového filmu pro Campbella navíc médium ztratilo na přitažlivosti. „Příliš naturalistické, víte? Naturalismus je smrt umění.“ Trilogie Campbella nadchla. „Tohle byl člověk, který rozuměl metafoře. Viděl jsem to, co stálo v mých knihách, ale bylo to vyjádřeno prostřednictvím moderního problému, kterým je člověk a stroj. Bude stroj služebníkem lidského života? Nebo bude jeho pánem a bude mu diktovat? A jako stroj se počítá totalitní stát, ať je to fašismus nebo komunismus, je to tentýž stát. A do toho spadá i to, co se děje v téhle zemi; byrokrati, strojoví lidé. (...) Vyjádření toho, co je potřebné a chtěné, musí pocházet od vás, ne od stroje a od vlády, která vás učí, a dokonce ani od duchovenstva. Musí to přijít z vlastního nitra, a v okamžiku, kdy v tomhle polevíte a přijmete, co je diktát doby, namísto toho, co je diktát vaší vlastní věčnosti, jste se vzdali ďáblu. A jste v pekle. To je, co si myslím, že nám George Lucas předložil.“ Campbell stavěl *Star Wars* do paralely s *Faustem*, kde Mefistofeles „výrobce strojů“, „muž, který vám může zajistit prostředky k dosažení čehokoli“ (CAMPBELL 2003: 185; vl. překlad) Spoléhání na vlastní instinkt ovšem podle něho není opuštění rozumu; hrdinova cesta je naopak překonáváním niterných temných hnutí. Hrdina symbolizuje naši schopnost ovládat iracionálního divocha v našem nitru. „Luke Skywalker nebyl nikdy racionálnější, než když v sobě objevil sílu charakteru dostatečnou k tomu, aby se setkal se svým osudem.“ Když Luke Skywalker snímá svému otci masku, odnímá mu tím roli stroje, roli ve státu. Neukotvenost příběhu v konkrétní historické situaci mu dává volnost zabývat se principy – Impérium je abstraktní mocnost.²⁶ Demaskovaný Vader je „zvláštní a politováníhodný nediferencovaný obličej“, což znamená, že nedokázal rozvinout vlastní lidskost, je to robot, byrokrat, žije podle pravidel, jež na něj uvaluje systém. (CAMPBELL – MOYERS 1991: xiii–xiv, 24, 177–178; vl. překlad)

Campbell souhlasí, že Lucas užil standardních mytologických figur – Obi-Wan Kenobi mu nadto asociuje japonského mistra meče – a souhlasí i s výkladem drtiče odpadků jako *břicha*

²⁵ Lucas také někdy vypráví, že napsal nerealizovatelně rozsáhlý scénář, 250 nebo 300 stran, a proto z něho natočil pouze první třetinu, z níž se stala epizoda IV; po jejím úspěchu pak údajně mohl natočit i zbývající dvě třetiny. (KAMINSKI 2008: 11)

²⁶ Tento rys vnímám jako součást „ochoty příběhu přijímat recipientův vklad“.

velryby. Praktickým uplatněním celého příběhu je potom sdělení, že je třeba naslouchat si, nikoli nechat si diktovat z vnějšku, jinak se z nás stane Darth Vader. (CAMPBELL – MOYERS 1991: 179–180; vl. překlad)

Publikace Mary HENDERSON(ové) *Star Wars: The Magic of Myth* zaujímá podobný přístup jako Gordon a sleduje vývoj *fabulí* původní trilogie ve srovnání s monomýtem; to je doplněno množstvím příkladů, kdykoli jen se prvek podobá prvku nějakého tradičního příběhu. Tak jsme upozorněni, že Obi-Wan se podobá Merlinovi, že Luke stejně jako Odysseus potřebuje loď a společníky, aby se mohl vydat na cestu, že vstup do kantýny je jako sestup do podsvětí a v psychologickém smyslu tak protagonisté opouštějí všední vědomí a sestupují do nižších vrstev nevědomí nebo, opět, že *Sir Luke* je aluze na titul, který si Luke na konci příběhu zaslouží. (1997: 32, 39–41, 29) Kromě toho však také, že C-3PO a R2-D2 jako archetypy jsou připodobnitelní k aspektům psyché – k egu a podvědomí – či že mezi strážce prvního prahu se řadí i strýc Owen a teta Beru. (TAMTÉŽ: 28–30) Inovací je, že hrdinovu cestu zde nenastupuje pouze Luke, ale i další postavy: tak je pro Hana Sola *překročením prvního prahu* konfrontace s Greedem. Hvězda smrti plní roli nejen labyrintu, ale i draka, a princezna Leia je zařazována do kontextu jungovských archetypů, v jehož pojmosloví představuje protiklad archetypu stínu (zde temné figury Dartha Vadera) animu, femininní aspekt maskulinní psyché. (TAMTÉŽ: 44, 47, 50–53) Zničení Hvězdy smrti však nepředstavuje konec cyklu, ale pouze jednu z Campbellových iniciačních zkoušek, zabití draka. Hanův návrat na pomoc příteli pak představuje první etapu jeho vnitřní přeměny. (TAMTÉŽ: 57–59)

Epizodu V HENDERSON(ová) přiřazuje prostřední části Campbellova schématu, a tedy na cestě zkoušek jsou teprve nyní hrdinové pozřeni velrybou (již zastupuje „vesmírný slimák“ v pásu asteroidů). Zatímco *usmíření s otcem* je budoucí Lukova zkouška, Hanovi náleží *mystický sňatek*, přičemž však i Leia podstupuje cestu. Po zradě přítele na Bespinu nastupuje vlastní hrdinovu cestu také Lando Calrissian. (1997: 64–65, 90, 78)

Jelikož epizoda VI v této perspektivě Campbellově fázi *návratu* strukturně sotva odpovídá, vyplňuje prostor jí věnovaný spíš spatřovaná korespondence jejích prvků s tradičními příběhy i moderními dobrodružstvími – Lukovo střetnutí s rancorem v Jabbově paláci je stavěno vedle Beowulfa a Grendela, druhá Hvězda smrti je jako další hlavy hydry a tak podobně – nebo upozorňování na vracející se motivy (pozření) a motivy přejaté (císař připomíná personifikovanou představu smrti, Ewoci jsou jako skřítki obývající čarovný les). Na cestě zkoušek jsou nyní zjevně i droidi, protože C-3PO, uctíváný Ewok, zakouší *apoteózu*, a Luke konečně prochází *smířením s otcem*. (TAMTÉŽ: 97, 101–102, 105) Jakékoli mytologické vlivy

jsou ale zjevně i v tomto případě omezené na prostou aluzivnost a spatřování motivických podobností.

Nikoli případné mytologické vlivy, ale výstavbu struktury epizod nové trilogie v jejich historickém kontextu zkoumá Michael KAMINSKI (2009; vl. překlad). Jeho základní teze zní, že ač Lucas nyní preferuje recepci epizod v jejich číselném pořadí, každý z filmů byl tvořen pro publikum své doby a příběh každého z nich u příjemce různou měrou předpokládá obeznámenost s předešlými epizodami. Epizody nové trilogie na rovině „první recepce“ posouvají syžet epizod původní trilogie mimo jiné v tom smyslu, že aby dosáhl původně zamýšleného účinku, příběh epizod původní trilogie u recipienta naopak předpokládal absenci určitých presupozic, jakými byly například Yodova identita, vztah Luka, Leiy a Dartha Vadera či míra císařových schopností; všemi těmito informacemi ale divák sledující filmy na rovině „první recepce“ v číselném pořadí bude disponovat. Epizody nové trilogie naopak neztrácejí čas s expozicí toho, s čím je příjemce obeznámen již z původní trilogie: epizoda I začíná vznikat v 90. letech, kdy je původní trilogie stále nesmírně populární – „I ti, kdo filmy nikdy neviděli, věděli, kdo je Darth Vader“, míní Kaminski. Takové jsou kontext, ve kterém Lucas psal scénář, a publikum, pro které ho psal – velmi odlišné od 70. let, kdy byly filmy ještě uváděny do menšího množství kin a postupně si budovaly pověst, jako tomu bylo v případě epizody IV; v 90. letech jsou filmy v kinech krátce a musejí vydělat co nejvíc neprodleně po uvedení. Za takových okolností Lucas opět investoval všechny své peníze do další epizody *Star Wars* v naději, že ze zisku bude moci zaplatit epizodu následující. Proto byla propagace epizody I nad poměry nadsazená a zaměřovala se na existující povědomí publika o příběhu – na prvním plakátu k filmu vrhá mladý Anakin stín Dartha Vadera. A stejně jako propagace se existujícím presupozicím publika přizpůsobuje i *diskurz* filmu. Mladý Anakin může být zajímavý právě proto, že ho známe jako Dartha Vadera, kulturní ikonu zla.

Jak vidíme, *kulturní kontext* je zde opět do značné míry určujícím faktorem pro konstrukci i recepci příběhu. Dech Dartha Vadera na samém konci závěrečných titulků neznamená pro nepoučeného diváka nic; a pro nepoučeného diváka tam také není.

Úvodní text epizody I hovoří o dvojici rytířů Jedi, ale na rovině „první recepce“ není nikdy vysvětleno, co to znamená. Obi-Wan a Qui-Gon hovoří o Síle, ale ani ta není nijak exponována. Dokonce i kostýmy rytířů Jedi jsou zvoleny tak, aby byly okamžitě rozpoznatelné, přestože původně byl jako „jediská uniforma“ zamýšlen Lukův černý oděv z epizody VI. Expoziční scény v epizodě IV objasňující kupříkladu vztah rytířů Jedi

a Republiky (a jaký osud je potkal), povahu Síly a fungování světelného meče jsou pak při sledování podle číselného pořadí funkčně redundantní a narušují tempo vyprávění. Mimo tohoto si Kaminski všímá vizuální stylové nejednotnosti obou trilogií, jsou-li postaveny vedle sebe, a rozdílného vypravěčského tempa (původní trilogie, která byla v době vzniku vnímána jako odvíjející se zběsile rychle, je dnes ve srovnání s novou trilogií poměrně pozvolná). Závěr z toho všeho vyvozený zní, že nová trilogie může jen velmi obtížně fungovat jako „začátek příběhu“; je prostě pokračováním, které se odehrává před dříve odvyprávěnými epizodami, a ani Lucasovy snahy zpětně jí přizpůsobovat příběh původní trilogie prostřednictvím úprav ve *Speciální edici* a na nových verzích na DVD na tom nic nemohou změnit. (KAMINSKI 2009)

Anne LANCASHIRE(ová) si je ve své analýze epizody I její závislosti na předcházejících příbězích vědoma; film je podle ní zamýšlený jako samostatný ani jako běžné pokračování nebo seriálová epizoda; ač jde o chronologicky první epizodu, představuje čtvrtou část „epického sextetu“, jehož fabule, kinematografická aluzivnost a vizuální metaforika tvoří struktury nabývající významu zejména ve vztahu s předcházejícími i následujícími příběhy. (2000: 24; vl. překlad) Její článek nese výmluvný titul „Repetice, variace, integrace“ a film je podle ní vystavěn tak, abychom intertextové vztahy a jejich opakování, variování a integrování rozpoznali.

LANCASHIRE(ová) nyní původní trilogii, sledující podle ní symbolické schéma *dětství – dospívání – dospělost*, vztahuje k trojčlenné struktuře Campbellova monomýtu; *The Phantom Menace* strukturou fabule zjevně odpovídá *A New Hope* a prvním článkům obou schémat. Vyznění obou epizod je povrchně optimistické a příběh se soustředí spíše na stavbu fabule (*plot*) než na jednotlivé postavy. Prohloubení charakterizace postav očekává v následující epizodě, jako se tomu stalo v původní trilogii v *The Empire Strikes Back*. Odchylnou od schématu je zde nově přítomný „zlověstný potenciál“ a jej doprovázející tematické komplikace – namísto optimismu příběh akcentuje lidské nedostatky a omylnost. (2000: 25–27; vl. překlad)

Třem fázím monomýtu teď už ovšem neodpovídají jen epizody obou trilogií, ale také struktura fabule jednotlivých epizod. Pokud monomýtus ztotožníme s *cyklickým příběhem*, je zřejmé, že tomu tak není – *The Empire Strikes Back* není jistě v tradičním smyslu „uzavřený“ a *Return of the Jedi* zase postrádá tradiční „začátek“. Lancashire(ová) tento problém obchází tvrzením, že fáze *návratu* v epizodě V nepřítomná se odehrává až na počátku epizody VI. Fabule *The Phantom Menace* je sice věrna monomýtu a tedy velmi podobná *A New Hope* –

hrdinou je zde Anakin, který odchází z domova, podstupuje zkoušky a potom (protože se evidentně nikam doslova ani symbolicky nevrací) zakouší vítězství –, ale ve vztahu k Anakinovi lze monomytický podklad příběhu vnímat jak jako dva po sobě následující cykly, sledující Anakina a Luka v podobných situacích, tak jako jeden cyklus: epizoda I je jeho *odchod*, epizoda II a III jeho *iniciace* a epizody IV až VI jeho *návrat*. Toto opakování, míní Lancashire(ová), představuje Lucasův komentář k obecné lidské zkušenosti v průběhu času, jak v rámci jednotlivých životů, tak v rámci střídajících se generací. Podkládající cyklická struktura monomýtu je tu tedy vztažena k fabulím epizod, vztahům mezi epizodami a k jednotlivým postavám – a s každou další úrovní je třeba vnímat monomýtus elastičtěji než předtím. Kromě Luka nastoupili hrdinovu cestu v původní trilogii Leia, Han i Lando a Lancashire(ová) očekává, že podobně tomu bude s Obi-Wanem Kenobim v epizodách I až IV s Padmé Amidalou v epizodách I až III, přičemž v samotné epizodě I už úplným cyklem jednou prošla. (TAMTÉŽ: 26–27)

Onen „zlověstný potenciál“ není nutně přítomen implicitně – dílčí měrou je v epizodách nové trilogie spatřován proto, že už víme, co po nich následuje, a částečně také proto, že žádná z epizod nové trilogie není zcela uzavřená. Jejich příběhy sice končí, ale řada událostí mezi začátkem a koncem každého z nich dává smysl („poskytuje uzavření“) až ve vztahu k událostem jiných epizod; ve chvíli, kdy epizoda I skončí, ale divákovi zůstává nejasné, proč vlastně Obchodní federace Naboo obsadila, jakou roli v událostech hrál senátor Palpatine či proč je nebezpečné cvičit Anakina na rytíře Jedi, nemá v závěru příběhu pocit, že by řada událostí k něčemu spěla či dospěla. Epizoda I je přitom z nové trilogie v tomto ohledu „nejuzavřenější“, epizoda II už méně a epizoda III vůbec.

Až pokud přijímáme příběhy nové trilogie jako postavené do paralely s příběhy původní trilogie, můžeme pozorovat, nakolik se uplatňuje příběhotvorná síla paralelismu, tedy jak moc přispívá k tomu, abychom příběh vnímali jako uzavřený.

Přijmeme-li jako standard nikoli pouze *cyklický příběh*, ale celou původní trilogii, pochopitelně pak lze objevovat množství variací vůči tomuto měřídlu, tedy zlověstnost, komplikovanost, větší provázanost, že se pozornost v původní trilogii věnovaná figuře problematického otce přesouvá k figuře matky, rostoucí důležitost politického aspektu nebo tematizace změny a přizpůsobivosti²⁷ – v kontextu ostatních epizod však spíše, Lucasovými slovy, „soucitu a chamtivosti“.

²⁷ Tento motiv je tematizován zejména scénou, v níž Anakin opouští matku; LANCASHIRE(ová) poukazuje na to, že ani jeden z protagonistů epizody I není s to se přizpůsobit změněnému kontextu – Qui-Gon pro své

Pokud byla však v původní trilogii přítomnost monomýtu a Campbellových teorií poměrně ambivalentní, v trilogii nové je o mnoho zřetelnější a jejím prostřednictvím je také znatelněji uvalována na trilogii původní. Na Campbellův vliv poukazuje už nikoli pouze struktura *fabule* či „archetypální“ „funkce“ postav, ale přímé citace motivů či samotná jména postav nově představených; *Tisíc tváří hrdiny* se hojně zmiňuje o džinech a džinismu (o originále *jinn* a *Jainism*) a v jeho rámci o zrození spasitelů v cyklickém řádu času, na různých místech uvádí buddhistickou mantru *Om mani padme hum*²⁸ a „zrození z panny“ jako mytologickému motivu je věnována celá kapitola. (CAMPBELL 2004: 7, 63, 68–69, 210, 244–245; 138, 140, 158; 275–290)

Bezmála mytické je, že způsob, který si *Star Wars* ke své recepci u části publika vyžádaly, je způsobem přijímání tradičního mýtu – prostřednictvím „rituálu“. Čtvrtá epizoda, a následně i původní trilogie, si ve velmi krátkém čase získala kulturní status, kterému první nová epizoda po šestnácti letech nebyla s to dostat, *přestože* byla záměrně vytvářena po vzoru mýtů, jak se zdá, víc než kterýkoli z předchozích snímků. Recepce epizod IV, V a VI se ritualizovala, zážitek prvního zhlédnutí – „pocit úžasu“, o kterém uvažují teoretici science fiction – ustanovil základ pro opakovanou recepci, která ho měla připomínat a znovunavozovat. Nový film, *The Phantom Menace*, ale nepředstavoval přímou návaznost – přicházel s velkým časovým odstupem, autor byl nyní někdo starší, postavy byly neznámé, děj nenavazoval, ale předcházal, a především byl *nový*, nikdy nespátřený, a tedy nepřijatelný způsobem recepcí vybudovaným pro předchozí filmy, *přestože* sledoval tytéž „narrativní principy“. Epizoda I se nemohla neprodleně stát součástí rituálu mimo jiné i proto, že ještě nikdy předtím „rituálně“ sledována nebyla, a tedy nebyla její platnost opakováním utvrzena, a jelikož nebyla součástí rituálu, nebylo ji možné přijímat „jako mýtus“; byla vnímána jako jakýkoli jiný příběh, a tedy byla shledána žalostně neuspokojivou, neboť vskutku, *prostota, bezelstnost* narativu (na což ostatně poukazuje Wasley), ať z hlediska expozice či děje jako příčinného sledu nepravděpodobných událostí, je pro současného recipienta a jeho očekávání neodpuštělná. Jediná role, kterou takovému příběhu současný *kulturní kontext* povoluje, je role rituálu (odtud zprofanovaný a významově vyprázdněný pojem „kultovního“ příběhu)

náboženské přesvědčení, Padmé kvůli svému politickému pacifismu a důvěřivosti, Anakin a Obi-Wan kvůli lásce a loajalitě k přátelům či rodině, což jsou všechno samy o sobě pozitivně vnímané hodnoty. (2000: 29–30)

²⁸ V českém překladu ve znění *Óm mani padmé húm*, převáděno jako „Óm klenote v lotosu, húm“ nebo „Klenot je v srdci lotosu“, v originále vždy pouze jako „The Jewel is in the Lotus“, tj. „Klenot je v lotosu“. (CAMPBELL 2000: 139, 159)

umožňujícího kontakt s něčím – například role nostalgického připomenutí dětství. Z té byla epizoda I pro svoji novost i četné rysy *diskurzu*, nepředstavující povrchově zjevnou kontinuitu s předchozími epizodami, do značné míry vyloučena. A tak kde recepce epizody IV představovala hybnost, která dokázala nést ještě další dvě pokračování, představovala v tom smyslu reakce na epizodu I opačnou sílu, odvržení a opovržení, které provázelo oba zbývající filmy, jež do značné míry postrádaly uspokojivé uzavření – toho nabývaly leda prostřednictvím recepce v paralele s původní trilogií.

Přitom jsou příběhy záměrně konstruovány tak, aby podporovaly opakovanou recepci, aby i při opakovaném sledování mohl divák objevovat prvně skryté detaily. Kupříkladu sledování závodu v epizodě I je na rovině „první recepce“ vrcholně nepřehledné, ale opakování umožňuje vytvořit si podrobnější představu o tom, co se vlastně děje, než je jen sled peripetií podávaných v rychlých střizích a vedoucích k Anakinově nevyhnutelnému vítězství; ostatní závodníci přestávají být anonymními maskami a začínají být nositeli jisté povrchní charakterizace.

Jako selhání filmu mohla být vnímána i skutečnost, že film nesplňuje slib – nenaplnuje příjemcova očekávání – hned dvakrát: nepokračuje v příběhu původní trilogie a neodhaluje ani příběh Dartha Vadera. Samotný monomýtus jako struktura se nezdá mít dostatečně silnou působnost na to, aby promlouval do lidské psychiky navzdory nepřízni ostatních faktorů; podkládá koneckonců většinu brakové literatury, která si nenárokují významnou kulturní roli.

A přece se i nové epizody – s veškerou pružností, jíž pojem mýtu disponuje – zdají být jako mýtus přijímány. Spisovatel Neal STEPHENSON (2005) zmiňuje, že lidé se chodí na nové epizody *Star Wars* dívat, aniž rozumějí tomu, co se ve filmu děje. Před dvaceti lety všichni věděli, že Hvězdu smrti postavilo Impérium a *Millennium Falcon* je vesmírná loď Hana Sola. Málokdo se však podle Stephensona orientuje kupříkladu v tom, jaké organizaci náleží vesmírná loď, kterou se Anakin Skywalker a Obi-Wan Kenobi probíjávají na počátku epizody III, aby zachránili zajatého kancléře Palpatina. Kdo je nepřítel? Příběh sám o sobě, míní Stephenson, dává smysl nebo má nějaké vyznění až svázaný s bezpočtem parapříběhů, zjevujících minulost pro generála Grievouse či že Anakin je veteránem vyčerpávající války a ukázkovou obětí posttraumatické stresové poruchy, což ze samotného příběhu filmu není zřejmé, protože ten usiluje o poněkud nesourodé skloubení tragičnosti událostí s jejich odlehčeným podáním.

Proč se lidé v takovém počtu chodí dívat na filmy, ve kterých se ani neorientují, ba které jsou přijímány negativně? Už jenom samotná skutečnost, že se *prostě přijímá*, vyvolává dojem rituální recepce, něčeho svátečního, mýtu.

V rozhovoru z roku 2005 Lucas říká, že ačkoli „psychologický základ *Star Wars* je mytologický, základy politické a společenské jsou historické.“ Politická situace Republiky a Impéria je scénář, který se v průběhu let zopakoval mnohokrát a nevypadá to, že by se příliš měnil. „Opakují se tytéž chyby a napětí mezi demokracií a tyranii je vždycky stejné. A nepřišli jsme na nic, čím bychom to vyřešili.“ (BURR 2005; vl. překlad)

V textu analyzujícím epizodu II se LANCASHIRE(ová) (2002) zaměřuje právě na rostoucí důležitost politického aspektu filmu. Původní trilogie svým prostým schématem povstání proti útlaku umožňovala širokou škálu interpretací a její politický aspekt stál v pozadí; v nové trilogii se stává jedním z hlavních témat a dostává s postupem epizod čím dál větší prostor. Epizoda II je podle Lancashire(ové) především politicky kritický film; dialog je prostoupen narážkami na politickou korupci a vztahy mezi postavami jsou vůči politickému aspektu podružné, a to včetně romantické dějové linie mezi Anakinem a Padmé, která obsahuje hojnost politického komentáře a nelze na ni uspokojivě vztahovat požadavky kladené na romantický film. Válka je zobrazena jako nástroj ekonomických cílů ochotně se propůjčujících politické manipulaci a *cyklickým příběhem*, dříve vztahovaným na trilogie, epizody a postavy, lze nyní podložit i morálně-politický vývoj společnosti.

Že si i toto komplikovanější politické dění nové trilogie, vycházející z dějinných událostí starověkého Říma a Francouzské revoluce, udržuje jakousi „univerzální platnost“ – vstřícně umožňuje příjemci přijímat ho za své –, ilustruje Lucasovo vyprávění o setkání s novináři při propagaci epizody III v Evropě. „[V]šichni ruští zpravodajové si mysleli, že film je o politice v Rusku, a všichni Američani si mysleli, že je o Bushovi.“ (BURR 2005, vl. překlad)

Lucas v tomto rozhovoru projevuje zájem o vznik neuroantropologie, disciplíny, který by se zabývala vlivem společenských institucí na nervovou soustavu jednotlivců, a v souvislosti s tím říká: „To ale vychází z toho, jak jsem v případě ‚*Star Wars*‘ vzal psychologické motivy z příběhů starých 4 000 let a převedl je do moderního jazyka. Důvod, proč fungovaly tehdy, byl, že se znovu a znovu a znovu ústně sdělovaly a předávaly z otce na syna. Protože byly podrobené zkoušce publika po tisíce let, nesou s sebou jistou emocionální celistvost, a tyhle malé moduly se dají vzít a zasadit do příběhu, jak jsou. Působí, protože emocionálně jsme se za poslední 4 000 let zase tolik nezměnili, kdežto intelektuálně ano.“ (BURR 2005, vl. překlad)

4. Demytizace

Na závěr se zběžně podíváme na úhrn inspiračních zdrojů, které se svými různými prvky prokazatelně účastnily na výstavbě série. Hlavním pramenem nám při tom bude monografie Michaela KAMINSKÉHO (2008) dokumentující vývoj scénářů jednotlivých filmů na pozadí historického kontextu; tento vývoj potom Kaminski podává jako příběh dokumentárního kameramana, který musel napsat scénář, a po řadě pokusů se mu podařilo vytvořit ve své prostotě mistrovské dílo, na které pak v dalších příbězích přikládal směsí náhody a nutnosti další prvky, vytvářeje tak čím dál tím komplikovanější strukturu, která je v době uvedení posledního filmu značně vzdálena východiskům původního filmu. (KAMINSKI 2008:12–13)

První základy psaných podkladů pro příběh Kaminski dosledovává přibližně do ledna roku 1973, kdy si Lucas sepisuje v podstatě metodou volných asociací **seznamy jmen** postav a planet. První na seznamu je „císař Ford Xerxes XII.“, následují např. Thorpe, Lars, Kane, Hayden, Mace, Bail, Leila, Xenos, Monroe, Biggs či Valorum, mezi planetami jsou uváděny planeta dvouapůlmetrových Wookiů Yavin, pouštní planety Yoshiro a Aquilae, ledová planeta Norton III, dále Anchorhead, Starbuck či Kissel. Krátce nato Lucas sepsal nedatovanou dvoustránkovou **synopsi** o C. J. Thorpovi a jeho dobrodružstvích s Macem Windym. Ta nese titul *Journal of the Whills*. Windy je „Jedi-Bendu“ – jakási vědeckofantastická adaptace superhrdiny kříženého se samurajem –, který přijímá učedníka, vypravěče příběhu, C. J. Thropa. Příběh má dvě části – první popisuje výcvik, druhá jejich největší dobrodružství čtyři roky nato – a překypuje komplikovanými a mnohomluvnými titulyvypovídajícími o nesrozumitelnosti *diskurzu*: C. J. nebo také C. 2. Thorpe znamená „Chuiee Dva Thorpe z Kisselu“, Mace Windy je „Válečný lord předsedy Aliance nezávislých systémů“. Příběh synopse se nepodobá příběhu dokončeného filmu, ale obsahuje už řadu prvků, které Lucas přebírá do dalších verzí: vesmírnou akademii, pilota jménem Han, galaktické superhrdiny, kteří mají ve jméně „Jedi“, a ze jména „Chuiee“ se posléze stane „Chewie“. Ze všeho nejvíc děj připomíná šestákové příběhy E. E. Smithe, zejména jeho šestidílnou vesmírnou operu o *Lensmanech* nadaných neuvěřitelnými schopnostmi. (TAMTÉŽ: 526, 48–49)

V květnu 1973 Lucas dopsal desetistránkový ručně psaný **námět** (*treatment*) s názvem *The Star Wars*. Jeho příběh ale není původní; jde o převyprávění Kurosawova filmu *Skrytá pevnost* z roku 1958 – Lucas dokonce zvažoval, že k němu koupí práva. Jde v podstatě o tentýž příběh, s tímž sledem týchž scén, pouze na cizích planetách a s exotickými

rekvizitami. Ve *Skryté pevnosti* vede v 16. století během období občanské války mezi různými klany generál Makabe Rokurota princeznu Yuki do bezpečí přes nepřátelské území. Příběh je vyprávěn z perspektivy dvou hamižných rolníků, kteří se k nim připojí v naději, že získají zlato z pokladu, který s sebou generál a princezna vezou. V Lucasově námětu panuje občanská válka mezi Impériem a povstalci ve 33. století a generál Luke Skywalker, vyzbrojený „lazerovým mečem“, provází princeznu na nebezpečné cestě ve snaze dostat ji do bezpečí, pryč z planety Aquilae; k nim se připojí dvojice imperiálních byrokratů a také skupina chlapců. Společně se Skywalkerem pak princeznu zachraňují z vězení na centrální planetě Impéria Alderaanu a na konci jsou všichni odměněni na přátelské planetě Opuchi. Nejsou tu žádní rytíři Jedi ani Sithové a ani Síla; „Luke Skywalker“ je postarší válečník, nikoli nezkušený mladík. Přítomny jsou také motivické podobnosti s románem Franka Herberta *Dune* (č. *Duna*) – malá skupina poráží Impérium, princeznin poklad je „koření“ – nebo sérií Isaaca Asimova *Foundation* (č. *Nadace*). Scéna, v níž generál utíná v kantýně útočnickovi ruku, je přítomna už v této verzi; Kaminski ji dosledovává do Kurosawova filmu *Jódžinbó*. Zdá se pravděpodobné, že slovo *Jedi* je odvozeno z filmového žánru japonské historické epiky *džidai geki*, v angličtině *jidai geki*. (TAMTÉŽ: 526, 49–54, 60–61)

V srpnu 1973 bylo do kin uvedeno *American Graffiti* a stalo se překvapivým hitem. Lucasův námět se dostal do rukou Alana Ladda Jr. z 20th Century-Fox, který poté, co byl Lucasův projekt odmítnut dvěma jinými studií, souhlasil, že jeho společnost bude film financovat. Lucas začal pracovat na scénáři. Po úspěchu *American Graffiti* si sice mohl dovolit koupit práva na *Skrytou pevnost*, ale zjevně se rozhodl vytvořit něco víc než přepracování cizího materiálu. Tím se započíná ono obtížné období, kdy Lucas pátral po příběhu. Pohřížil se šestákové fantastické literatury a comicsů, zajímal se i o pohádkové příběhy, cokoli mu přišlo pod ruku – od E. E. Smithe a Franka Herberta přes comicsového i filmového Bucka Rogerse a Flashe Grodona po *2001: A Space Odyssey* (č. *2001: Vesmírná odyssea*). Tady, zaujímá stanovisko Kaminski, jsou skutečné kořeny *Star Wars* – nikoli mýty a legendy, ale brak v novinových stáncích, westerny a filmové seriály na sobotní odpoledne. To byla Lucasova rešerše. Příběh začal nabírat tvar jako vědomá i nevědomá syntéza prvků. Lucasovy poznámky z té doby jsou neuspořádaný shluk motivů, dobrodružných scén a fantastických nápadů. V květnu 1974 byla dokončena **hrubá verze scénáře** (*rough draft*), která se od námětu značně liší. Postarší generál je tu přesunut do vedlejší role. Protagonistou je nyní osmnáctiletý Annikin Starkiller, který je cvičen jako Jedi-Bendu svým otcem, Kanem Starkillerem, a starým generálem Lukem Skywalkerem – jedinými zbývajícími příslušníky

řádu Jedi-Bendu, který byl vyhlazen Sithskými rytíři pod vedením Černého prince Valoruma a generála Dartha Vadera. Jména jsou, jak vidno, zavádějící; Darth Vader nemá nic společného s postavou, kterou pod tím jménem známe; je to nepodstatná vedlejší figura, obyčejný patolízalský darebák. Jedi-Bendu nejsou ani nadaní nadpřirozenými schopnostmi, ani mystici; jsou vojenská organizace, v podstatě variace na samuraje. Síla ani v této verzi není přítomna. Přítomen zůstává prvek dvou „dělníků“, kteří jsou zde Lucasem nakonec změněni v roboty. (TAMTÉŽ: 256, 65–69, 74)

Politická rovina filmu se také lišila od konečné podoby; nebyla žádná Republika, pouze benevolentní Impérium, které Jedi-Bendu chránili, dokud se k moci nedostal zkorumpovaný císař. Zde Kaminski spatřuje inspiraci Asimovovou *Nadací*. Některé prvky údajně přešly do příběhu z Lucasova nerealizovaného filmu o vietnamské válce: koncepce technologicky vyspělého Impéria, proti němuž stojí malá skupina bojovníků za svobodu. Jeho pozdější prohlášení zdůrazňují mytologický aspekt filmu, ale v 70. letech hovořil spíše o tom, co diváky poutalo především – o filmu jako o lehkovážné eskapistické fantazii. (TAMTÉŽ: 70, 58–59, 68–69)

Děj je ve stručnosti tento: Kane Starkiller, umírající mistr Jedi-Bendu s tělem tvořeným z části mechanickými protézy, se se svými dvěma syny, Annikinem a Deakem, skrývá na Čtvrtém měsíci Utapau, kde jsou vypátráni sithským válečníkem. Deak je zabit. Kane a Annikin uprchnou na planetu Aquilae, kde se setkají s Kaneovým přítelem Lukem Skywalkerem, který se stane Annikinovým učitelem. Planeta Aquilae je napadena a dobytá imperiální flotilou a vesmírnou pevností, jíž velí guvernér Crispin Hoedaack s generálem Darthem Vaderem; moc se po králově smrti namísto do rukou právoplatné dědičky trůnu princezny Leiya dostává do rukou zkorumpovaného senátora. Hrdinové spolu s princeznou, dvěma roboty a Kaneovým přítelem Hanem Solem, nelidskou bytostí, z planety uprchnou; aby zachránil ostatní, obětuje Kane potřebnou součást svého mechanického těla a umírá. Skupina hrdinů ve vesmírné lodi je pronásledována Vaderem a Valorumem; během cesty si Annikin a Leia uvědomí, že jsou do sebe zamilovaní. Loď protagonistů je však poškozena v pásu asteroidů. Hrdinové se z ní zachrání a přistanou na lesem pokryté planetě Yavinu. Tam je princezna Leia zajata impériem, ale protagonisté se spřátelí s domorodými „Wookeei“, obrovskými chundelatými šelmami (včetně prince Chewbaccy), a společně zaútočí na imperiální základnu. Tam zjistí, že princezna je uvězněna ve vesmírné pevnosti. Generál Skywalker začne cvičit své chlupaté spojence v řízení vesmírných lodí, aby mohli na tuto „hvězdu smrti“ zaútočit, ale Annakin se s robotem jménem Artwo na vlastní pět vypraví do

pevnosti, kde je zajat a mučen generálem Vaderem. Valorum nyní spatřuje, že strana, na které bojoval, postrádá čest, a že má víc společného s mladým povstalcem než s císařem, kterému slouží. (I tento prvek je cele přejatý ze *Skryté pevnosti*.) Princeznu i Annikina osvobodí a společně uprchnou odpadní šachtou. Poté, co jsou v odpadní nádrži téměř rozmačkáni, se jim podaří vesmírnou stanici opustit a ta je následně zničena wookeeským útokem; Vader a guvernér Hoedaack umírají na její palubě. V závěru královna Leia vyznamenává hrdiny včetně Valoruma a Annikin je jmenován lordem protektorem Aquilae. (TAMTÉŽ: 72)

Jak vidno, hrubá verze scénáře obsahuje množství zárodečných prvků, které se posléze objevují na různých místech šesti realizovaných epizod a ze kterých se skládají celé postavy a *události*; sama však nikterak nespolehá na Campbellův monomýtus nebo tradiční mytologii, naopak je zjevně inspirována šestákovými fantastickými příběhy, ba směle může zaujímat místo v jejich řadách – a přece by na ni bylo možno monomýtus vztahovat stejně zdárně, jak jsme to spatřovali činěné u realizovaných filmů, a „archetypální“ figury vzešlé z žánrových konvencí se v ní rýsují zcela zřetelně.

Toto je také scénář, k němuž se Lucas odkazuje, kdykoli mluví o příliš dlouhém příběhu, který musel rozdělit na tři části. Tento příběh ale zjevně není o mnoho víc než prototypické stadium *A New Hope* – do dalších epizod přecházejí pouze prvním filmem nevyužité motivy (protetické končetiny, pás asteroidů, bitva s chlupatými stvořeními v džungli), nikoli ani celé *události*.²⁹ Kaminski rovněž upozorňuje, že hrubá verze neměla ani 500, ani 300 stran, ale 132, a tedy byla o 24 stran kratší než závěrečná verze scénáře. (TAMTÉŽ: 72–73)

První verze scénáře (*first draft*) z července 1974 vypráví týž příběh jako hrubá verze, ale s odlišnými jmény – Kane Starkiller je nyní Akira Valor, Annikin Starkiller Justin Valor, Deak Starkiller Bink Valor, Jedi-Bendu jsou změněni na Dai Noga a tak podobně. (TAMTÉŽ: 256, 80)

Druhá verze scénáře (*second draft*) nese datum 28. ledna 1975 a titul *Adventures of the Starkiller. Episode I: The Star Wars*. Obsahuje výrazné změny oproti předchozí verzi. Osmnáctiletý protagonista se nyní jmenuje Luke a setkáváme se s ním na farmě. Jeho otec je věkovitý guru, stovky let starý šedovlasý stařec zvaný „*the Starkiller*“; Luke musí zachránit svého bratra Deaka a doručit otcí „Kiber krystal“. (TAMTÉŽ: 257)

Objevuje se tu už „síla ostatních“ (*the force of others*) jako univerzální koncepce nadpřirozeného působení a schopností. Ta má dvě strany: dobrá strana se nazývá Ashla, zlá Bogan. Lucas údajně připustil, že myšlenku přebral z fantastické literatury; v sérii E. E.

²⁹ V jednom rozhovoru z roku 1983 dokonce Lucas říká právě toto. (KAMINSKI 2008: 74)

Smithe o *Lensmanech* se témuž říká *The Cosmic All* („kosmické veškerenstvo“), v comicsech Jacka Kirbyho *New Gods* („Noví bohové“) je to *The Source* („Zdroj“). Stejnou měrou se na koncepci pravděpodobně podílela dobová spiritualita a mysticismus, souhrnně utvářející „*New Age*“, kvazináboženské hnutí založené mj. na představě toho, že živé bytosti vyzařují nějakou energii proudící vesmírem, přebrané z východních vlivů. Spojitost s Cambellovými knihami se ani v tomto ohledu nezdá pravděpodobná. (TAMTÉŽ: 77–79, 95) O životní energii nebo bohu jako „síle“ padnou slova také ve *21-87*, filmu Arthura Lipsetta, který na Lucase tolik zapůsobil během studií. Ve zvukové stopě je použit rozhovor mezi průkopníkem umělé inteligence Warrenem S. McCullochem a Romanem Kroitorem, který později vyvinul Imax. McCulloch zastává stanovisko, že lidé nejsou nic než komplikované stroje; Kroitor oponuje, že lidé jsou si vědomi „nějaké síly, nebo něčeho“. Lucas říká, že jeho užití je „ozvěnou“ toho ve *21-87*. (SILBERMAN 2005: 141; vl. překlad) Konečná podoba epizody IV obsahuje odkaz na Lipsettův film – princezna Leia je na Hvězdě smrti uvězněna v cele 2187.

Fabule jednoho ze Smithových románů o *Lensmanech*, *Galactic Patrol*, obsahuje některé podobné prvky, např. únik v záchranném člunu s informacemi o nepřátelské superzbrani, výcvik hrdiny v přílbě se spuštěným hledím nebo zničení nepřátelské základny jednomístnou stíhačkou. Je doloženo, že se výtisk knihy nachází v Lucasově knihovně. (KAMINSKI 2008: 85–86)

Kaminski zároveň zdůrazňuje Lucasovu úzkou spolupráci a sdílení materiálu s tehdejšími přáteli, s Coppolou, Johnem Miliusem, Philem Kaufmanem, Willardem Huyckem, Glorií Katz(ovou) a dalšími. Lucas se s nimi dělil o pokroky na scénáři a do dalších verzí absorboval jejich připomínky. (TAMTÉŽ: 82, 129) Z určitého osobitého hlediska tedy naopak *šlo* o vytváření mýtu těžcího z „ducha doby“. Proces vzniku nové trilogie něco takového postrádá.

Druhá verze scénáře nese tuto fabuli: Dva ze Starkillerových synů, Deak a Clieg, putují na planetu Utapau za svým bratrem Lukem, aby od něho získali „Kiber krystal“, který mohou Jedi používat k amplifikaci svých schopností (podobně v sérii o *Lensmanech* figuruje „čočka“, *lens*). Clieg je však zabit, když je jejich loď zajata lordem Darthem Vaderem, Černým rytířem ze Sithu. Dva Deakovi droidi však uprchnou a přinesou Lukovi na Utapau zprávu. Luke, nadějný mladý archeolog, žije na farmě se svými dalšími dvěma bratry a se strýcem Owenem, tetou Beru a jejich dcerou Leiou. Svého otce nikdy nepoznal; strýc ho naučil bojovat, ale duchovní jediské učení může být předáno pouze Lukovým otcem. Luke se po počátečním zdráhání s droidy a krystalem vydává na cestu; ve vesmírném přístavu Mos

Eisley se setká s Hanem Solem a Wookieem Chewbaccou; Han Solo unese loď, na které slouží, a všichni se vydávají na cestu na planetu Ogana Major, kde se má nacházet Lukův otec. Ogana Major však byla zničena; aby měl čím Hanovi zaplatit, přesvědčí ho Luke, že musejí zachránit Deaka z imperiálního vězení na Alderaanu a ten pak Hanovi cestu uhradí. Dál se příběh odvíjí podobně jako záchrana princezny na Hvězdě smrti v konečné verzi; Deak je zachráněn a Luke použije krystal, aby vyléčil jeho zranění. Na čtvrtém měsíci Yavinu se setkávají se Starkillerem, ale blíží se Hvězda smrti, bitevní stanice, která zničila Oganu Major. Han se rozhodne přijmout odměnu a zmizet, ale Luke se zapojí do útoku a v poslední chvíli je vracejícím se Hanem zachráněn před Vaderem, načež stanici zničí. (TAMTÉŽ: 85, 87–88)

Darth Vader je nyní spojením postav Valoruma a Vadera z předchozí verze; je to jeden z mnoha císařových Sithů, je oblečen v černé a v jedné scéně má dokonce nasazenou dýchací masku. Objevuje se však pouze na začátku a konci příběhu. Přibližně v této době Lucas najal výtvarníka Ralpa McQuarrieho, aby pracoval na vizuálních návrzích pro film. Jedna z jeho prací vyobrazuje právě Vadera v nám známé masce, kterou má nasazenou proto, že přecházel mezi svou a povstaleckou lodí. Lucas masku vzal a učinil z ní trvalý a charakteristický rys postavy. (TAMTÉŽ: 89, 97–98)

Šestistránková **synopse druhé verze scénáře** z 1. května 1975 určená vedení 20th Century-Fox klade do pozice zachraňované osoby princeznu. Mezi druhou a třetí verzí Lucas změnil hrdinu v hrdinku, protože ho znepokojovalo, že druhá verze neobsahuje žádnou ženskou figuru; zachraňování princezny se ale nakonec stalo definitivním řešením problému. (TAMTÉŽ: 257, 103)

Před napsáním třetí verze scénáře Lucas údajně znovuobjevil Josepha Campbella, a tak je další verze přiblížena schématu hrdinovy cesty. Kaminski nezpochybňuje, že Cambellova práce Lucase hluboce ovlivnila, avšak míní, že míra jeho vlivu na podobu příběhu bývá nadsazovaná, a to i Lucasem samotným. Jak sám přiznává, vznik scénáře byl „intuitivní“, a až posléze si uvědomil podobnosti. (TAMTÉŽ: 102)

Nástin třetí verze scénáře (*third draft outline*) přibližně z téže doby obsahuje jakéhosi Obi-Wanova předchůdce, „starce“, kterého Luke potká a ten ho pak doprovází a „za jídlo“ učí. Příběh stále počítá s množstvím sithských rytířů a „Kiber krystal“ je nyní rovněž na Alderaanu, kde je princezna vězněna. V závěru se Luke v souboji na meče střetává s Darthem Vaderem, když na Hvězdu smrti dopravuje bombu, která ji má zničit. (TAMTÉŽ: 257, 105)

Třetí verze scénáře (*third draft*) z 1. srpna 1975 nese název *The Star Wars: From the Adventures of Luke Starkiller*. Zde má princezna Leia svou současnou roli a příjmení

„Organa“; Ben Kenobi je představen jako figura učitele. V souvislosti se třetí verzí se patrně také formovalo pozadí děje, zpracované ve formě několikastránkových poznámek a určující pro podobu nové trilogie: Darth Vader je nyní Kenobiho padlým žákem a Lukův otec Annikin je mrtvý, avšak nikoli Vaderovým přičiněním; pravděpodobně je popsáno, jak se zkorumpovaný senátor Palpatine dostal do čela staré Republiky. (TAMTÉŽ: 257, 107)

Fabule je velmi podobná konečné verzi; významnější odchylky jsou: Luke žije na pouštní planetě Utapau a touží přihlásit se na Akademii; strýc Owen však za našetřené školné koupí droidy se zprávou od princezny. Princeznina planeta se stále jmenuje Organa Major a centrální planeta Impéria Alderaan. Tam je také princezna vězněna. Síla je stále „Síla ostatních“, rozdělená na Ashlu a Bogan, a Kenobi na Alderaanu nachází krystal, který Darth Vader kdysi uloupil. „Darth“ je zjevně vlastní jméno, nikoli titul. (TAMTÉŽ: 107–108)

Čtvrtá verze scénáře (*fourth draft*) z 1. ledna 1976 nese název *The Adventures of Luke Starkiller as taken from the Journal of the Whills. Saga I: Star Wars*. Z příběhu mizí Kiber krystal a ostatní Sithové kromě Vadera; Vader je nyní vrahem Lukova otce. Hvězda smrti a vězeňský komplex na Alderaanu, trůnním světě Impéria, jsou sloučeny. Ben Kenovi získává své „dlouho neužívané“ jméno, Obi-Wan. Někdy v době vzniku třetí či čtvrté verze Lucas údajně rozvrhnul základní události fabule pokračování. (TAMTÉŽ: 258)

Revidovaná čtvrtá verze scénáře (*revised fourth draft*) z 15. března 1976 nese úpravy v dialogu od Williada Huycka a Glorie Katz(ové), scenáristů a Lucasových přátel. Lucas pokračuje v úpravách i během natáčení: Luke se nyní jmenuje Skywalker a Kenobi je na Hvězdě smrti zabit. (TAMTÉŽ: 258, 118)

Jak vidno, *Star Wars* jako „zamýšlený jeden film“ a „tragédie Dartha Vadera“ vůbec neodpovídají tomu, co bylo skutečně napsáno. Kaminski rovněž předkládá přesvědčivé argumenty pro tvrzení, že neexistuje jediný doklad o tom, že by Darth Vader a Lukův otec byli v této fázi vývoje příběhu zamýšleni jako jedna a tatáž osoba. Scéna, v níž Kenobi Lukovi odhaluje, že Darth Vader zavraždil jeho otce, potom zpětným působením příběhu epizody V posouvá *syžet* epizody IV: co bylo původně projevem Kenobiho obavy, jak Lukovi sdělit bolestivou pravdu, že jeho otce zavraždil Kenobiho student, je nyní zaváhání před lží. Ani Vaderův mechanický dech nebyl součástí původního konceptu – původně měl být slyšet, pouze když Vader mluvil; zvukový designér Ben Burtt myšlenku během postprodukce rozvedl, aby postava působila robotičtěji. (TAMTÉŽ: 121–122, 127) V postupu přes různé verze scénáře je patrná konvergence a spojování nekomplikovaných prvků, které pak společně vytvářejí komplikovanější celky – tím, že se příběh zjednodušuje, se zároveň stává

komplexnějším. Shoda šťastných náhod a šťastných rozhodnutí složila Lucasovi postavu, která vyvolala u publika navdory tomu, že byla na plátně celkem pouhých devět minut, nečekanou odezvu, a Lucas ji mohl v dalších epizodách ještě dál rozvíjet. Tak se z vedlejšího zloducha v prvním filmu stává všemocnou zápornou figurou v druhém filmu. (TAMTÉŽ: 145)

Za zmínku stojí i původní titul prvního filmu. Série se evidentně jmenovala *The Adventures of Luke Starkiller* („Dobrodružství Luka Starkillera“) a po změně protagonistova jména *Adventures of Luke Skywalker*. *Star Wars* byl původně pouze název „kapitoly“, a jak vidno výše, byla míněna jako první, nikoli čtvrtá.

Než však první film získal ohlas a úspěch, měl Lucas v plánu pokračovat v trilogii v knižní podobě; další dva příběhy pro něj měl napsat Alan Dean Foster. Vydán byl pouze jeden, *Splinter of the Mind's Eye*; příběh v něm zcela předvídatelně a konvenčně rozvádí východiska daná filmem a zároveň přebírá nevyužité prvky z různých verzí scénáře: Luke je zamilován do Leiy, pátrají spolu po Kiber krystalu, jež usiluje získat i Impérium, a v závěru společně porázejí Dartha Vadera, který přichází o ruku, avšak přežívá. Kaminski také poukazuje na podobnost fabule knihy a prvního filmu o Indianovi Jonesovi. (TAMTÉŽ: 132, 138)

Po obrovském úspěchu prvního filmu však Lucas začal uvažovat nejen o epizodách následujících, ale i o epizodách předcházejících. Jedna z možností avízovaných v roce 1977 byl film o mládí Bena Kenobiho. Nyní mohl nechat někoho jiného, aby vyčerpávající roli režiséra přijal za něj; nyní bylo Lucasovým plánem vytvořit celou sérii filmů, jakousi antologii dobrodružství ve sdíleném světě, a režírovat až poslední z nich. Ostatní příběhy by realizovali jeho přátelé-filmaři. (TAMTÉŽ: 146–148)

Původně neohraňovaná série se do roku 1978 ustálila na celkem dvanácti dílech a za název dostala *Star Wars*. Na jaře 1980 byl už však počet epizod snižen na devět – trojici trilogií, z nichž právě realizovaná byla prostřední. Lucas v roce 1979 dokonce tvrdil, že má pro všech devět epizod napsané náměty. V červnu 1980 zase, že se rozhodl začít s prostřední trilogií, protože byla jeho nejoblíbenější. Proměnou prošla v mezidobí mezi epizodami IV a V také koncepce Síly: zatímco v prvním filmu šlo v podstatě o metaforu pro víru v sebe a Síla měla především duchovní rozměr – pomáhala využívat nepravděpodobnou náhodu a i Vaderovo škrcení na dálku evokovalo spíš mentální sugesci než telekinezi –, užití Síly v *The Empire Strikes Back* už má povahu nezastřeně fyzickou. (TAMTÉŽ: 149–150, 152–153, 199; ARNOLD 1980: 247–248)

Pro *The Empire Strikes Back* napsal Lucas devatenáctistánkový **námět** (*treatment*) s datem 28. listopadu 1977; byl poměrně podrobný a tentokrát se inspiroval mj. Kurosawovým filmem

Dersu Uzala. Mezi 28. listopadem a 2. zářím projednával Lucas příběh s Leigh Brackett(ovou); film byl označován jako „kapitola II“. V porovnání se scénáři epizody IV jsou si všechny verze poměrně podobné. Lukovi se nezjevuje Obi-Wanův přelud; namísto toho má od Obi-Wana talisman, který ho má na Dagobah dovést. Romantická linka mezi Lukem a Leiou je mnohem výraznější. Han Solo se vypravuje hledat otcovskou figuru ze své minulosti, mocného obchodníka, který se ho ujal, dokud se neroztkmotřili. Povstání nyní potřebuje jeho pomoc. Mise je odvolána, když na povstaleckou základnu zaútočí Impérium, ale v závěru filmu se Han na cestu přece vypravuje – v této verzi totiž není zmražen a Luke nepřichází o rohu. V případě nově představené postavy Landa, zde ještě Landa Kadara, se uvažovalo o tom, že by byl klon, jeden z posledních, kteří přečkali klonové války. (KAMINSKI 2008: 258, 157–160)

První verze scénáře (*first draft*) z 23. února 1978 je označena pouze jako „*pokračování Star Wars*“ a napsala ji Leigh Brackett(ová). Ani zde, ani v Lucasově námětu se nenachází Vaderovo odhalení coby Lukova otce. Objevuje se ovšem *duch* Lukova otce, který Lukovi na Dagobahu sděluje, že má sestru-dvojče, již ovšem není Leia. Lucas s touto verzí nebyl spokojený. (TAMTÉŽ: 258, 161, 165–166)

Druhá verze scénáře (*second draft*) z dubna 1978 byla napsána Lucasem a výjimečně se jednalo o snadný, téměř radostný proces. Už se nejedná o „kapitolu II“, ale o „epizodu II“. Zde Vader odhaluje, že je Lukovým otcem, a Han Solo je v závěru zmražen. Kaminski spekuluje o tom, že postavy Lukova otce a Obi-Wana, pokud by byly postaveny vedle sebe, by zjevně plnily totožnou funkci – nemluvě o tom, že totožnou funkci už evidentně plnili Obi-Wan a Yoda – a tedy by jedna z nich byla redundantní. Problém byl vyřešen jako v předchozích případech – spojením dvou prvků v jeden komplexnější. Lucasovo původní pozadí pro postavy Obi-Wana a Lukova otce hovořilo o tom, že Vader, Anakin a Obi-Wan se utkali v souboji; Vader a Anakin se zřítily do sopečného kráteru. Anakin zemřel a Vader, navždy poznamenaný, přežil. V pozměněné verzi se stále odehrává totéž, pouze nepadají dvě postavy, ale jedna. Císař, který byl původně zamýšlen jako zkorumpovaný politik nixonovského typu, manipulovaný po nástupu k moci vlastními poradci, je nyní přeměněn v čaroděje v černé kápi, pravděpodobně za účelem vysvětlení, jak Anakin přešel na temnou stranu. V Palpatinovi nové trilogie se opět konvergenčně snoubí oba tyto aspekty. (TAMTÉŽ: 258, 164–169, 176–177, 180)

Lucas dále v témže měsíci napsal **revidovanou druhou verzi** a **třetí verzi**. V říjnu 1978 projednával příběh se scénáristou Lawrence Kasdanem, režisérem Irvinem Kershnerem a producentem Garym Kurtzem. (TAMTÉŽ: 529, 180)

Kasdan napsal **čtvrtou** (říjen 1978) a finální **pátou verzi scénáře** (20. února 1979). Ta je přisuzována Kasdanovi a Brackett(ové), ač byl její podíl prakticky nulový. V průběhu natáčení filmu potom Kershner sám příběh různorodě upravoval. (TAMTÉŽ: 529)

Zde teprve dochází ke změně v „epizodu V“ a vytvoření představy o struktuře devíti epizod: po spojení Anakina Skywalkera s Darthem Vaderem měl už Lucas víc než jen sérii dobrodružství volně svázanou týmž světem, ale cyklus sjednocený spletitým příběhem zrady a proměny na pozadí galaktického konfliktu. Yodova replika oznamující, že Luke není poslední naděje, že existuje ještě někdo jiný, je posléze zpětně vztažena na Leiu, ale zdá se, že původně byla zamýšlena jako předzvěst nikdy nerealizované a dnes Lucasem zapírané třetí trilogie, jako odkaz k jejímu protagonistovi. (TAMTÉŽ: 169, 193)

Ve třetím natočeném filmu nabývá postava Dartha Vadera ještě větší důležitosti a prochází ještě dalším vývojem: tentokrát je humanizována. První úvahy o filmu tvořil prostý rámec Vaderovy porážky a zničení Impéria, ale ty posléze nahradilo téma Vaderova vykoupení; i to se však více než nám známé konečné verzi podobalo změně stran, ke které se na základě samurajských konceptů cti a loajality uchýlí Černý princ Valorum v hrubé verzi scénáře epizody IV. Zároveň se z osobních a rodinných důvodů Lucas rozhoduje sérii po třetím filmu ukončit, a je tedy třeba poskytnout všestranné uzavření – na to ale v podstatě stačila právě závěrečná konfrontace Luka s Vaderem a porážka Impéria. Jelikož Lucasovy původní úvahy o dalším vývoji děje byly v zásadě veškeré absorbovány do epizody V, bylo příběh nutno vyplnit ještě něčím dalším. Proto je řada prvků přebírána nejen z předchozích verzí scénářů, ale – v nějaké variované či rozšířené podobě – i z předchozích filmů. (TAMTÉŽ: 232, 237–238)

První verze scénáře (*first draft*) třetího filmu nese už úplný titul *Star Wars Episode VI: Revenge of the Jedi*. Je ručně psaná Lucasem a označena datem 20. února 1981. Po první verzi nezvykle následuje **hrubá verze** (*rough draft*) z 24. února 1981. Nejdůležitější části příběhu se odehrávají na ústřední planetě Impéria, městskou zástavbou pokrytém Had Abaddonu. Na oběžné dráze Zeleného Měsíce planety se stavějí hned dvě nové Hvězdy smrti. Princezna Leia s týmem povstalců se v převleku dostává na Zelený Měsíc, odkud plánují na Had Abaddon zaútočit. Na Had Abaddonu se zatím Vader a moff Jerjerrod setkávají s císařem v podzemí jeho paláce, u trůnu v lávovém jezeře. Císař Vaderovi nařizuje zničit Luka, a když

se Vader vzpouzí, císař ho prostřednictvím Síly škrtní a následně posílá pryč. Císař pak Jerjerrodovi prozrazuje, že Luke nebude zahuben, ale stane se císařovým novým učedníkem. Jerjerrod s císařem a Vader se pak Luka snaží získat každý pro svoji věc. Císař chce, aby Luke zabil Vadera a vládl s ním, zatímco Vader chce, aby Luke zabil císaře a vládl s ním. Na Tatooine se Luke ve snu setkává s Yodou a Obi-Wanem; Yoda Lukovi vysvětluje, že se brzy připojí k Obi-Wanovi v zásvěti a odtamtud bude moci Lukovi pomáhat proti císaři. Luke a Lando zachrání z Jabbova paláce Hana a na cestě k Zelenému Měsíci má Luke další sen, ve kterém ho Yoda přesvědčuje, že musí zahubit Vadera. Potom se zjeví Obi-Wan a odhalí Lukovi, že má sestru, kterou je Leia. Na Zeleném Měsíci padnou hrdinové do pastí. Han, Chewbacca a droidi uprchnou, ale Luke se nechá zajmout s úmyslem postavit se Vaderovi. Má být předveden před císaře, ale generál Veers, který je oddaný Vaderovi, zavede namísto toho Luka k němu. Vader se pokouší Luka přesvědčit, aby se přidal na temnou stranu, když vstupuje Moff Jerjerrod, rozrušený, že se Vader vzeprel císaři. Vader ho usmrtí a potom Luka k císaři odvede. Cestou se zjeví Obi-Wanův duch a snaží se Vadera přesvědčit k návratu na stranu dobra; slibuje mu, že až zemře, projde zásvětím, ale než splyne se Silou, Obi-Wan ho zachrání a pomůže mu udržet jeho identitu. Vader odmítá. Na Zeleném Měsíci povstalci za pomoci domorodých „Ewaků“ zaútočí na Impérium a krátce na to se z hyperprostoru dostaví povstalecká flotila a započne se vesmírná bitva. Konfrontace v císařově trůnním sále probíhá za zjevení Yody a Obi-Wana; vylekaný císař nařídí Vaderovi Luka zabít, ale Luke Vaderovi utíná ruku a potom s ním odmítá bojovat. Císař začne po Lukovi metat blesky, ale Vader ho zachrání tím, že císaře s sebou strhne do lávy. Na oslavě vítězství se pak Obi-Wan, Yoda a nakonec i Annikin Skywalker objevují v hmotné podobě. (TAMTÉŽ: 529, 239–241)

Leia se stává Lukovou sestrou zjevně proto, aby byla objasněna Yodova replika o „jiné naději“ a zároveň mohl být neproblematicky naplněn vztah Hana a Leiy. S tím souvisí i další posun v koncepci Síly – ta je nyní biologicky podmíněná. Nyní už se definitivně nejedná o metaforu pro víru v sebe, které může využívat každý. (TAMTÉŽ: 242)

Lucasova **revidovaná hrubá verze** (*revised rough draft*) s datem 12. června 1981 posouvá Vadera blíž k sympatické postavě a je částečně vyprávěna z jeho perspektivy; stává se tragickým hrdinou. Moff Jerjerrod je tu jeho nebezpečným a lstivým protivníkem a jejich setkání v úvodu příběhu je podobné konečné verzi, pouze jejich role jsou prohozeny: Jerjerrod Vadera arogantně vítá. Od 13. do 17. července se příběh projednával na setkání, jehož se účastnil Lucas, Kasdan, režisér Richard Marquand a producent Howard Kazanjian. (TAMTÉŽ: 529–530, 246–248, 253)

Druhou verzi scénáře (*second draft*) z 21. září 1981 napsal Kasdan „podle Lucasova námětu“. Z příběhu mizí Had Abaddon a naopak se do něj vrací Dagobah, kde Luke od Obi-Wana získává informace o Vaderově minulosti. Dvě Hvězdy smrti jsou sloučeny v jednu. Vaderova postava je opět o něco zápornější a důraz je kladen na Lukovu snahu zachránit otce, ne naopak. Kasdan mýnil, že jedna z hlavních postav by měla zemřít – například Luke, jehož místo by zaujala Leia –, ale Lucas nesouhlasil, vyžadoval pohádkový závěr. Vader nyní přežívá ještě nějakou dobu poté, co zahubil císaře. (TAMTÉŽ: 530, 261–262, 265)

Revidovaná druhá verze scénáře (*revised second draft*) z 1. listopadu 1981 je přisouzena Lucasovi a Kasdanovi. Titul se mění na *Star Wars Episode VI: Return of the Jedi*. **Třetí verze scénáře** (*third draft*) s datem 1. prosince 1981 uvádí jako autory také Lucase a Kasdana. Jak vypadá Vader pod maskou, bylo rozhodnuto až pro tento film – různé verze scénáře obsahují různé varianty: tato například činila z Vadera ohavného mutanta. Nakonec byl ale demaskován jako smutný stařec. (TAMTÉŽ: 530)

Jak vidíme, i třetí film je spíše výsledkem vypravěčského procesu jako výběru z možností než sledováním nějakého schématu. Při psaní nové trilogie Lucas už záměrně čerpal z Campbellova studia mýtu, ale Campbellovo spojení s materiálem původní trilogie je podle Kaminského značně přeháněné a sotva znatelné. Kaminski míní, že poté, co Lucas s Campbellem navázali přátelství, tak trochu každý využíval statutu toho druhého: Campbell si prostřednictvím Lucase získal světovou proslulost a Lucas získal pro své dobrodružné příběhy jakési akademické opodstatnění. (TAMTÉŽ: 204–205)

O scénářích nové trilogie a jejich proměnách už nejsou informace dostupné zdaleka takovou měrou, a proto o nich pouze zběžně a zlomkovitě, pro úplnost a jako ilustraci toho, že je neprovázel tak dramatický proces výběru z možností, jaký jsme sledovali v případě původní trilogie. (TAMTÉŽ: 531–533, 297–298, 386)

Hrubá verze (*rough draft*) epizody I ze 13. ledna 1995 nese titul *The Beginning* („Začátek“) a vypráví příběh Obi-Wana Kenobiho, který se ocitne vprostřed invaze na planetu Utapau a posléze na Tatooine objeví mladičkého otroka jménem Anakin Skywalker, jehož přijme za učedníka. Zdá se, že stále alespoň částečně platil koncept zmiňovaný Lucasem o mnoho let dříve – protagonistou byl Obi-Wan, nikoli Anakin. To se ale záhy mění, zejména v návaznosti na prostor, který byl Darthu Vaderovi věnován v epizodě VI, ačkoli v epizodě I samotné má Anakin ještě relativně vedlejší úlohu. Prvky z Kurosawovy *Skryté pevnosti* jsou zde přítomny ještě znatelnější než v epizodě IV (postarší válečník provází mladou vládkyni přes nepřátelské území).

Pravděpodobná **druhá verze** (*second draft*) nahrazuje Kenobiho v ústřední roli postavou jeho mistra „Quigona“; Kenobi se tu stává jeho učedníkem. Představen je nový prvek midichlorianů, který dále pozměňuje prvek Síly. (Zdá se tedy, že oproti původní trilogii, kde byla hojnost prvků a tendence k jejich slučování, se tady naopak projevuje divergentní tendence rozhojňování narativních prvků.) Představením neurčitěho „prorocství o vyvoleném“ se zpětně ovlivňuje *syžet* předchozích epizod co do postavy Vadera. Natáčelo se podle **revidované třetí verze** (*revised third draft*) ze 6. června 1997. Během dotáček jsou přidávány další klíčové scény, například ta, v níž si Palpatine v závěru všímá Anakina.

Hrubá verze (*rough draft*) epizody II s datem 13. března 2000 nese žertovný titul *Jar Jar's Great Adventure* („Jar Jarovo velké dobrodružství“). Předcházela jí řada jiných verzí, které ale Lucas nedával přepsat. Sňatek Anakina a Padmé se zde údajně nacházel vprostřed filmu. Natáčelo se podle **třetí verze** (*third draft*) napsané Lucasem a Jonathanem Halesem. Během dotáček byla přidána například scéna, v níž je vyjeven vztah hraběte Dookua a Qui-Gona.

Na předběžném nástinu epizody III začal Lucas pracovat v srpnu 2002; v říjnu následoval seznam planet pro úvodní sekvenci řady bitev klonových válek v úvodu filmu; od té bylo nakonec upuštěno. **Hrubá verze** (*rough draft*) ze 31. ledna 2003 počítá s Hanem Solem v dětském věku na planetě Wookiů; Palpatine v této verzi Anakinovi oznamuje, že je jeho otcem. Oba tyto prvky z **první verze** (*first draft*) z 10. dubna 2003 mizí a naopak je přidán příběh Dartha Plagueise a Yodova konfrontace s císařem. Natáčelo se ze **čtvrté verze scénáře** (*fourth draft*) z 26. června 2003, avšak Lucas v průběhu natáčení i po jeho skončení provádí výrazné úpravy, popsané v druhé kapitole. Epizoda III představuje vyvrcholení postupného růstu pozornosti věnované v sérii Anakinovi a tento růst je úzce spjat s proměnou série jako takové – od lehkovážného dobrodružství po charakterovou studii padlého hrdiny, od implicitní uzavřenosti příběhu po nejrůznější možné konfigurace narativů.

Nyní jsme se ocitli na konci úseku (1) – v závěru onoho rozložení mýtu na trojčlennou strukturu, předloženého na počátku druhé kapitoly. Od mýtu o mýtu (3) přes skutečné fungování mýtu (2) jsme měli dojít k prvkům tradičního mýtu ve výstavbě příběhu (1). Jak se ale ukazuje, v původní trilogii jsou patrné jen sotva zmatelně a teprve nová trilogie jich užívá záměrněji a zřetelněji, aniž však jako mýtus plně funguje.

Jak tedy zní závěr?

Obávám se, že nelze výstižně shrnout komplikovanost zkoumání stavby příběhu, jejího vývoje a její recepce do stručných a jasně srozumitelných závěrů. Všiml jsem si řady jevů

dotýkajících se šesti konkrétních příběhů a pokoušel jsem se popsat různorodost, proměnlivost a omezení jejich vzájemného působení jakož i jejich působení na příjemce a příjemcovo zpětné působení na příběh. Nelze to redukovat na nic jiného než *To všechno se děje*, a v případě *Star Wars* je o tom snad menší důvod pochybovat než v případě jiných narativů. Pokud bychom se přece dožadovali nějaké schematické redukce, snad by výmluvným zástupcem byla právě postava Dartha Vadera, druhořadého padoucha, který zaujal publikum a zaskočil vlastního tvůrce (či naopak) takovou měrou, že se po třicet let proměňoval vždy v něco, co umožnilo nově vnímat starý příběh – a v šíři jeho proměn ho lze označit za plnohodnotný barthesovský mýtus, který následně sám sebe dekonstruoval a zbavil své mytické povahy. Vskutku tisíc tváří hrdiny.

Příběhy však doopravdy nepůsobí samy na sebe, příběhy působíme sami na sebe (a na jiné příběhy), a tak je v práci na úkor představy o fixní povaze příběhu opakovaně zdůrazňována jeho kontextová zapojenost a individualita každého kontextu.

Pokud jde o mýtus – je-li mytologickým rysem pouhá cykličnost příběhu, *Star Wars* kritérium naplňují. Je-li mytologickým rysem intertextovost a aluzivnost ve vztahu k tradiční mytologii, ať záměrná či nikoli, hlavně když spatřovaná, *Star Wars* kritérium naplňují. Je-li mytologickým rysem odezva příjemce nebo míra kulturního působení, *Star Wars* kritérium naplňují. Je-li mytologickým rysem možnost podílu na identitě, potom – jak dokládají třeba stovky lidí oblékajících se do kostýmů, aby došli spojení s příběhem – *Star Wars* kritérium naplňují. Je-li mytologickým rysem absorbovaná směsice předcházející „americké mytologie“ – westernů a válečných filmů a comicsů a odpoledních filmových seriálů – nebo prostě jen sepětí s tím, co všechno může kultura nabídnout, pak *Star Wars* kritérium naplňují jako nic jiného – a jako prakticky všechno ostatní. A je-li mýtus způsobem recepce, pak záleží na individuálním kontextu.

Nezdá se mi však pravděpodobné, že by mýtus v nějakém z jeho užších smyslů bylo možné cílevědomě vytvořit; pokládám za textem práce prokázané, že jakkoli mohly *Star Wars* působit jako mýtus, prvky a uspořádání příběhu samy o sobě k tomu nejsou dostačující.

„Ale je tu ještě jedna podstatná vlastnost, která bývá na tomto filmu buď přehlížena (povětšinou mladšími diváky), nebo je pokládána za méně důležitou, ale nachází odezvu u kritiky,“ píše KAMINSKI (2009a) o čtvrté epizodě, prvním filmu. „*Star Wars* jsou v mnoha ohledech postmoderní film.“ Film, domnívali se prý kritici, byl méně sám o sobě a více o historii kinematografie. Jeden kritik si kupříkladu stěžoval, že v něm není nic než samotný příběh, nezobrazuje žádné seriózní společenské sdělení, jak byli v té době diváci zvyklí – „což

je přesně důvod, proč je film postmoderní.“ Jeho pokračování však podle Kaminského tento charakter ztratily, přijaly svůj svět jako danost, nikoli hravost. „Když se podíváte na tu malbu s Tuskeny a banthami, tak si řeknete: ‚Aha, beduíni...‘ Ale potom se na to díváte už o něco dýl a říkáte si: ‚Tak počkat, to tak není. To nejsou beduíni, a co je to za zvířata tam vzadu?‘ Jako u bitvy mezi X-wingy a stíhačkami TIE, říkáte si: ‚To už jsem viděl, to je druhá světová – ale moment – žádnou takovou stíhačku jsem nikdy neviděl,‘“ říká Lucas v roce 1975 (RINZLER 2007: 97). „Chci, aby tuhle schopnost měl celý film.“

V mýtu nejde o to, co to je, ale jak to funguje, a stejně tomu bylo s tímto textem.

A přece lze vnímat jako postmoderní i postupnou přeměnu série z *Dobrodružství Luka Skywalkera* v *Tragédii Dartha Vadera*, od bezelstně na odiv stavěného kombinování šestákového materiálu k sérii, která má záměrně slučovat odpolední filmové seriály, mytologii a společenskohistorický komentář. Mnoho otázek, která se našich dvou témat přímo dotýkala, jsem na základě toho, kolik stránek udrží vazba pohromadě, musel opominout – motiv identity v příbězích samotných, úvahy o tom, co vlastně konstituuje postavu příběhu a významotvorné efekty z toho pramenící, užití barev, užití leitmotivů, Lucasova spolužáka ze střední školy Garyho Vadera (KAMINSKI 2008: 477), roli hudby v příběhu včetně jejího vývoje – místo toho jsem se soustředil na to, jakou roli hraje individuální kontext recipienta, kulturní kontext, očekávání a konvence. Pozorujte prosím sémantický účín:

POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ

Literatura

ARNOLD, Alan

1980 *Once Upon a Galaxy: A Journal of the Making of The Empire Strikes Back.*
(London: Sphere Books)

BARTHES, Roland

2004 *Mytologie*, přel. Josef Fulka (Praha: Dokořán)

BOHANNAN, Laura

1966 „Shakespeare in the Bush“ [online] [cit. 6. dubna 2011]
<<http://www.naturalhistorymag.com/picks-from-the-past/12476/shakespeare-in-the-bush>>

BRETT, Anwar

2005 „Star Wars: Episode III“ [online] [cit. 2. dubna 2011]
<http://www.bbc.co.uk/films/2005/05/18/george_lucas_star_wars_episode_iii_interview.shtml>

BURR, Ty

2005 „George Lucas Interview“, *The Boston Globe*, October 2005 [online] [cit. 7. Března 2011] <http://www.boston.com/ae/movies/lucas_interview>

CAMPBELL, Joseph

1998 [1972] *Mýty*, přel. Vladimír Lechnýř (Praha: Pragma)

2000 [1949] *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*, přel. Hana Loupová (Praha: Portál)

2003 [1990] *The Hero's Journey: Joseph Campbell on his Life and Work*, ed. Phil Cousineau (Novato: New World Library)

2004 [1949] *The Hero with a Thousand Faces* (Princeton: Princeton University Press)

CAMPBELL, Joseph – MOYERS, Bill

1991 [1988] *The Power of Myth* (New York: Anchor Books)

COOK, David A.

2000 *History of the American Cinema. Volume 9. Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam* (New York: C. Scribner)

FOSTER, Alan Dean

1994 [1978] *Splinter of the Mind's Eye* (New York: Del Rey Books)

GORDON, Andrew

1978 „Star Wars: A Myth for Our Time“, in: *Literature/Film Quarterly* 6.4, s. 314–326

1980 „The Empire Strikes Back: Monsters from the Id“, in: *Science Fiction Studies*, Vol. 7, No. 3, s. 313–318

1984 „Return of the Jedi: The End of the Myth“, in: *Film Criticism*, Winter 84, Vol. 8, Issue 2, s. 45–54

GOULD, Chris

2004 „Star Wars: The Changes“ [online] [cit. 2. dubna 2011]
<<http://www.dvdactive.com/editorial/articles/star-wars-the-changes-part-one.html>>

HEARN, Marcus

2005 *The Cinema of George Lucas* (New York: Harry N. Abrams)

HENDERSON, Mary

1997 *Star Wars: The Magic of Myth* (New York: Bantam Spectra)

KAMINSKI, Michael

2008 *The Secret History of Star Wars. Third Edition.* [online]
<<http://www.scribd.com/doc/48285354/The-Secret-History-of-Star-Wars-Michael-Kaminski>>

2008a „Buying Star Wars“ [online]
<<http://secrethistoryofstarwars.com/buyingstarwars.html>>

- 2009 „Structuring the Prequels: Sequel Construction in Historical Context“ [online] <<http://secrethistoryofstarwars.com/structuringtheprequels.html>>
- 2009a „Original Trilogy Reception 1977–1983: Interpretation and Analysis. Part II“ [online] <<http://secrethistoryofstarwars.com/originaltrilogyreception2.html>>

KERMODE, Frank

- 1967 *The Sense of an Ending* (New York: Oxford University Press)

LANCASHIRE, Anne

- 1981 „Complex Design in ‘The Empire Strikes Back’“, in: *Film Criticism*, Spring 81, Vol. 5, Issue 3, s. 38–52
- 1984 „Return of the Jedi: Once More With Feeling“, in: *Film Criticism*, Winter 84, Vol. 8, Issue 2, s. 55–66
- 2000 „The Phantom Menace: Repetition, Variation, Integration“, in: *Film Criticism* 24.3, s. 23–44, dostupné rovněž z: <<http://www.highbeam.com/doc/1G1-65131412.html>>
- 2002 „Attack of the Clones and the Politics of Star Wars“, in: *Dalhousie Review*, Summer 2002, Vol. 82, Issue 2, s. 235–253, dostupné rovněž z: <<http://homes.chass.utoronto.ca/~anne/clones.html>>

LÉVI-STRAUSS, Claude

- 2006 „Struktura mýtů“, in týž: *Strukturální antropologie*, přel. Jindřich Vacek (Praha: Argo), s. 182–204

MAGID, Ron

- 1997 „An Expanded Universe“ [online] February 1997. [cit. 2. dubna 2011] <<http://www.theasc.com/magazine/starwars/articles/sped/uni/>>

MOORCOCK, Michael

- 1978 „Starship Stormtroopers“ [online] [cit. 5. listopadu 2010] <<http://flag.blackened.net/liberty/moorcock.html>>

MOYERS, Bill

- 1999 „Of Myth and Men“, in: *Time*, April 26th, Vol. 153, No. 16, s. 90–94, dostupné rovněž z internetu: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,990820,00.html>>

PELCOVÁ, Naděžda

- 2004 *Filosofická a pedagogická antropologie* (Praha: Karolinum)

PRINCE, Stephen

- 2000 *History of the American Cinema. Volume 10. A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow* (New York: Charles Scribner's Sons)

PORTER, Rick

- 2010 „‘Lost’ gets a letter from George Lucas“ May 14, 2010. [online] [cit. 2. dubna 2011] <<http://blog.zap2it.com/frominsidethebox/2010/05/lost-gets-a-letter-from-george-lucas.html>>

PROPP, Vladimír Jakovlevič

- 2008 [1928] *Morfologie pohádky a jiné studie*, přel. Miroslav Červenka, Marcela Pittermannová, Hana Šmahelová (Jinočany: H & H)

RIGHTER, William

- 1975 *Myth and Literature* (London: Routledge & Kegan Paul)

RINZLER, J. W.

- 2005 *The Making of Star Wars: Revenge of the Sith* (New York: Del Rey Books)
2007 *The Making of Star Wars: The Definitive Story behind the Original Film* (New York: Del Rey Books)

SANSWEET, Stephen J. – VILMUR, Peter

- 2007 *The Star Wars Vault: Thirty Years of Treasures from the Lucasfilm Archives* (New York: Simon & Schuster)

SCANLON, Paul

1977 „The Force Behind Star Wars“, in: *Rolling Stone*, August 25, Issue No. 246, dostupné rovněž z: <http://classic-web.archive.org/web/20080619110633/http://www.rollingstone.com/news/story/7330268/the_force_behind_star_wars>

SILBERMAN, Steve

2005 „Life After Darth“, in: *Wired*, May 2005, s. 134–143

STAR WARS: THE YEAR'S BEST MOVIE

1977 in: *Time*. May 30. Vol. 109, No. 22, s. 55–62, dostupné rovněž z internetu: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,914964,00.html?internalid=ACA>>

STEBLIN-KAMENSKIJ, Michail Ivanovič

1984 [1976] *Mýtus a jeho svět*, přel. Libuše Kozáková (Praha: Panorama)

STEPHENSON, Neal

2005 „Turn On, Tune In, Veg Out“, *New York Times*, June 17 [cit. 27. května 2010] <<http://www.nytimes.com/2005/06/17/opinion/17stephenson.html>>

ŠUBRT, Jiří

2000 *Problém času v sociologické teorii* (Praha: Nakladatelství Karolinum)

VOLEK, Emil

2008 „Narativ, mýtus, historie a jiné f(r)ikce: modelování příběhu po strukturalismu“, in: Alice Jedličková, Ondřej Sládek (eds.): *Vyprávění v kontextu*, přel. Bohumil Fořt (Praha: Ústav pro českou literaturu), s. 9–41

WASLEY, Aidan

2005 „Star Wars: Episodes I–VI. The greatest postmodern art film ever“. [online] [cit. 7. dubna 2010] <<http://www.slate.com/id/2129225>>

WELLEK, René – WARREN, Austin

1996 *Teorie literatury*, přel. Miloš Calda (Olomouc: Votobia)

ZITO, Stephen

1977 „George Lucas Goes Far Out“, in: *American Film. Journal of the Film and Television Arts*. April 1977, Volume II, Number 6. s. 8–13

Příloha

K překladovým verzím filmového cyklu *Hvězdné války* a specifickým obtížím jeho převodu do češtiny

Hvězdné války mají v českém prostředí jinou platnost než angloamerickém; přesto zůstávají relativně známé, ale jejich obraz je do určité míry zkreslený kvalitou překladu a jejich širší působnost se obecně datuje až od 90. let; teprve v roce 1991 byla do kin uvedena dabovaná čtvrtá epizoda pod titulem *Hvězdné války*; původní verze epizod V a VI do kin česky uvedeny nikdy nebyly a objevily se až posléze na videokazetách. Teprve v roce 1997 bylo možné zhlédnout jejich *Speciální edici* v kinech. Epizoda I byla do kin uvedena ještě s několikaměsíčním zpožděním oproti americké premiéře a až epizody II a III sdílely data celosvětových premiér.

Tato z tematického rámce práce vyvážaná kapitola se soustředí na popis výsledků převodů filmů do českého prostředí. Impulsem k jejímu vypracování a začlenění byla skutečnost, že pro orientaci ve fantastickém narativu je třeba hojně užívat prostředků jazykové aktualizace, kterými *diskurz* sám pojmenovává vlastní fantastické elementy: postavy, bytosti, organizace, stroje. Převod těchto aktualizačních prostředků působil mimo jiné z důvodů jejich vysoké příznakovosti mnohdy obtíže, které měly za výsledek nesourodá překladatelská řešení nejen na vyšších rovinách jazyka, ale i na rovině lexikální, morfologické a fonologické. To si následně vynucovalo zmínku o různých překladatelských řešeních a výběr nejspokojivějšího z nich, jehož se budu v práci samotné držet, případně vytvoření řešení vlastního. Jelikož je tato problematika z translátologického hlediska poměrně atraktivní, rozhodl jsem se jí věnovat vyčleněnou část práce, která se jednak pokusí souhrnně obsáhnout a ospravedlnit pojmosloví diplomovou prací užívané, ale jednak též stručně popíše existující „překlady“ (resp. verze dabingu a podtitulků) s ohledem na jejich funkčnost, a tedy hodnotu, což – pokud je mi známo – nebylo dosud učiněno.

Kapitola zkoumá pouze jazykovou rovinu problematiky, která je jinak mnohem širší – oblast dabingu a podtitulků skýtá i v obecné rovině množství velmi specifických problémů, jimiž by bylo možno se zabývat (otázky ekvivalence „hlasů“, volené dikce, hereckých schopností dabéra, omezení uvalovaná na řečový projev nutností synchronizace s obrazem či předání informace v podtitulku omezeném svým rozsahem pouze na určitý počet znaků zobrazený pouze na určitou dobu atd.). To by představovalo již přílišné vzdálení se povaze

práce, která je svou náplní primárně studiem vyprávění. Text pracuje s pojmem „překlad“, ač v praxi čerpá informace a excerpovaný materiál z konkrétních realizací překladu, tedy z dabingu a podtitulků, a i když bere v potaz např. skutečnost, že vyhotovený překlad podstupuje ještě zásahy dramaturga, režiséra českého znění či úpravce titulků, činí tak pouze mlčky, neboť je nyní už nemožné dohledat, kdo se jakou měrou podílel na konečné podobě textu.

Zkoumané verze překladu

Cyklus je tvořen šesticí filmů: chronologicky nejstarší je epizoda IV, která byla uvedena do kin v roce 1977 jako *Star Wars*. Podtitul *Episode IV: A New Hope* byl doplněn až při dalším uvedení do kin v roce 1978. V roce 1980 následovala epizoda V, *The Empire Strikes Back*, a v roce 1983 epizoda VI, *Return of the Jedi*.

Oficiálně byly tyto tři epizody vydány v následujících českých verzích:

1991: *A New Hope* jako *Hvězdné války*. Dabing. Verze učená kinům (v r. 1992 vydána na videokazetách). Dialogy Zdeněk Sirový. Filmové studio Barrandov – dabing.

1992: *The Empire Strikes Back* jako *Impérium vrací úder*. *Return of the Jedi* jako *Návrat Jediho*. Dabing. VHS. Guild Home Video. Překlad František Fuka. Pro společnost Guild Home Video vyrobila firma Smrček Production ve studiu Smart Video Film.

1995: *A New Hope* jako *Hvězdné války: Nová naděje*. *The Empire Strikes Back* jako *Impérium vrací úder*. *Return of the Jedi* jako *Návrat Jediho*. Dabing. Dialogy Zdeněk Sirový, Soňa Bubníková. VHS. Bonton Home Video. Ve spolupráci s S Pro Alfa vyrobila tvůrčí skupina Josefa Petráska, studio Budíkov. (V případě *A New Hope* zachovává četné pasáže překladu z roku 1991.)

1997: *A New Hope* jako *Hvězdné války: Nová naděje*. *The Empire Strikes Back* jako *Impérium vrací úder*. *Return of the Jedi* jako *Návrat Jediho*. VHS. Bonton Home Video.

V tomto roce byly filmy v restaurované podobě doplněné o některé scény celosvětově znovu uvedeny do kin a vydány na videokazetách. V České republice byly filmy poprvé

uvedeny do kin v původním znění s českými podtitulky a na videokazetách jak s dabingem z roku 1995, tak v původním znění s českými podtitulky (viz následující položka).

1997: *A New Hope* jako *Hvězdné války: Nová naděje*. *The Empire Strikes Back* jako *Impérium vrací úder*. *Return of the Jedi* jako *Návrat Jediho*. Podtitulky. VHS. Bonton Home Video. Překlad František Fuka. LS Productions.

2004: *A New Hope* jako *Nová naděje*. *The Empire Strikes Back* jako *Impérium vrací úder*. *Return of the Jedi* jako *Návrat Jediho*. Podtitulky, identické s verzí z r. 1997. DVD. Bonton Home Video. Překlad František Fuka. LS Productions.

V letech 1999 až 2005 byly natočeny další tři epizody, v chronologii narativu předcházející třem v té době existujícím, a tedy s podtituly *Epizoda I–III*. Všechny byly převedeny do češtiny v roce svého uvedení do kin, kde byly promítány s českým dabingem a v omezeném počtu kopií v původním znění s anglickými titulky. Jak dabing, tak titulky byly převzaty pro vydání filmů na videokazetách a DVD.

1999: *The Phantom Menace* jako *Skrytá hrozba*. Dabing, titulky. Obojí: verze pro kina, VHS, DVD. Překlad František Fuka.

2002: *Attack of the Clones* jako *Klony útočí*. Dabing, titulky. Obojí: verze pro kina, VHS, DVD. Překlad František Fuka.

2005: *Revenge of the Sith* jako *Pomsta Sithů*. Dabing, titulky. Obojí: verze pro kina, VHS, DVD. Překlad František Fuka.

Shrnutím tohoto soupisu je, že:

- 1) dialogy všech šesti filmů (epizod I–VI) byly na základě překladu Františka Fuky převedeny do českých podtitulků (v letech 1997, 1999, 2002, 2005) a s výjimkou epizody IV i do českého dabingu (v letech 1992, 1999, 2002, 2005);
- 2) epizoda IV existuje v dabingu pořízeném z překladu Zdeňka Sirového;
- 3) epizody IV, V a VI byly nadto znovu nadabovány v roce 1995 na základě překladu Zdeňka Sirového a Soni Bubníkové.

V r. 2008 byl do kin uveden ještě animovaný film *Star Wars: The Clone Wars* jako *Star Wars: Klonové války*, s českými podtitulky Petra Zenkla. Jelikož se nejedná o snímek, který by koncepčně tvořil součást cyklu šestice hraných filmů – není pokládán za epizodu cyklu, chronologicky je zasazen mezi události epizody II a III a slouží jako úvodní film pro animovaný televizní seriál –, nebude se jeho převodem tato práce zabývat.

Konkrétní překladatelské problémy a jejich řešení

Rovina fonetická

Tato jazyková rovina se projevuje jako problematická zejména v dabingu, a to především v těch případech, kdy čeština postrádá příslušný foném a nahrazuje jej jiným (*Sith* /sɪθ/ se mění v *Sith* /sit/, *Padawan* /pɑdɔwɑn/ v *padawan* /padavan/ atp.), leč nikoli výhradně, jak ilustruje tabulka 1.

Některé rysy originálu převést zjevně nebylo možné: například většina důstojníků Galaktického impéria, antagonistů v epizodách IV–VI, hovoří britským přízvukem, zatímco povstalci proti Impériu bojující mluví americkou angličtinou z oblasti západního pobřeží. V epizodách I–III se ovšem objevuje širší spektrum přízvuků, kupříkladu Nute Gunray a Rune Haako, hodnostáři hrabivé Obchodní federace, hovoří nezařaditelným přízvukem, který je částí amerického publika vnímán jako asijský (přestože fonetické charakteristiky japonštiny nebo čínštiny nevykazuje). V německé dabingové verzi mají obě postavy přízvuk francouzský, ve francouzské, španělské a italské verzi přízvuk ruský.³⁰ Česká verze rovněž počítala s ruským přízvukem, ale následkem prostého opomenutí byla jedna z postav nadabována bez přízvuku.

Kuriózní osud potkal v dabingu název monastického řádu ochránců spravedlnosti: rytíři Jedi (v původní podobě /dʒɛdɑɪ/) jsou v Sirového dabingu epizody IV vyslovováni jako /jedi/. Obdobný problém, jak je z tabulky 1 patrné, potkal *Jabbu Hutta*, a také dalšího fantastického tvora, jehož jméno ve filmu zazní, *Jawu*: /dʒ/ v počáteční pozici je nahrazováno, evidentně pod vlivem psané podoby slova, fonémem /j/. Fukův dabing epizod

³⁰ NEIMOIDIAN – *Wookieepedia, the Star Wars Wiki*. [online] 19. 9. 2009. [cit. 22. 9. 2009] <<http://starwars.wikia.com/wiki/Neimoidian>>

V a VI, na Sirového navazující, iniciální /j/ ve výslovnosti obou slov zachovává a dvojhlásku /aɪ/ také mění v /i/.

	Původní znění	Sirový (IV. 1991)	Fuka (V, VI. 1992)	Sirový-Bubníková (IV-VI, 1995)
<i>Luke Skywalker</i>	luk skaɪwɔ:kɛ	skajvo:kr	skajvolkr, skajvokr	skajvo:kr
<i>Han Solo</i>	hʌn soulou hæn soulou	han solo	hen solo	han solo
<i>Lando Calrissian</i>	lændou kæl'ri:ziən	(neobjevuje se)	lando kalrizijen, karlisan, kalrisijan	lando kerlisien, kelrisijen
<i>Jabba the Hutt</i>	dʒʌbɐ ðɐ hʌt	jaba	jaba	dʒaba ta hat, dʒaba hat
<i>Artoo-Detoo</i>	ɑ:rtu: di:tu:	a:rtu: di:tu:	a:rtu: di:tu:	a:rtu: di:tu:
<i>See-Threepio</i>	si: θri:piou	si: sri:pi:ou si: sri:pio	si: tri:pio	si: sri:pio

Tabulka 1. Výslovnostní podoba problematických vlastních jmen v dabingových verzích

Kuriózní osud potkal v dabingu název monastického řádu ochránců spravedlnosti: rytíři Jedi (v původní podobě /dʒedaɪ/) jsou v Sirového dabingu epizody IV vyslovováni jako /jedi/. Obdobný problém, jak je z tabulky 1 patrné, potkal *Jabbu Hutta*, a také dalšího fantastického tvora, jehož jméno ve filmu zazní, *Jawu*: /dʒ/ v počáteční pozici je nahrazováno, evidentně pod vlivem psané podoby slova, fonémem /j/. Fukův dabing epizod

V a VI, na Sirového navazující, iniciální /j/ ve výslovnosti obou slov zachovává a dvojhlásku /aɪ/ také mění v /i/.

Verze Sirového a Bubníkové volí podivně kompromisní variantu slova; uchovává iniciální /dʒ/, avšak nikoli koncové /aɪ/: /dʒedi/. (Důslednost této náhrady dokonce překračuje žádoucí mez, neboť se tu z planety *Yavin* /jævɪn/ stává /dʒavɪn/.)

Fukův dabing epizod I, II a III se původní výslovnosti konečně přibližuje, leč výslovnostní podoba /dʒeda : j/ působí se závěrečným dlouhým vokálem bezmála expresivně.

Rovina morfologická

Jedi

Problém s převodem tohoto slova v rovině fonetické úzce souvisí s potížemi, které přináší z hlediska morfologického. Plurálová forma substantiva je v angličtině shodná se singulárovou, tedy *Jedi*.

Sirového dabing epizody IV (1991) slovo důsledně uvádí ve spojení *rytíř Jedi*, a vyhýbá se tak jeho skloňování. Fukův dabing epizod V a VI (1992) už /jedi/skloňuje: *Skywalkerův syn se nesmí stát Jedim*. Odtud také název VI. epizody: *Návrat Jediho*. Toto skloňování setrvává i ve Fukových podtitulcích pro epizodu IV–VI (1997). Ve Fukově dabingu epizod I–III se ovšem výslovnostní podoba mění na /dʒeda : j/ a se změnou deklinačního paradigmatu se dostavuje problém, jak by v této výslovnostní podobě mohl název filmu vůbec znít *Návrat Jediho*. Flexe slova způsobuje i další potíže kromě těch evidentních, vyplývajících z disparátnosti grafické a zvukové podoby slova. Samotný název šesté epizody, *Return of the Jedi*, skýtá interpretaci plurálovou („Návrat rytířů Jedi“) či singulárovou („Návrat rytíře Jedi“), slovo nelze při nejlepší vůli schůdně přechýlit a ve Fukově překladu epizod I–III se, nestojí-li osamoceně, užívá výhradně v genitivním tvaru v atributivní pozici (*Žádáte mě, abych jednal proti zásadám Jediů* /dʒeda : ju : /, *Přemýšlím, co se to děje s řádem Jediů, Už jsem prohlédl lži Jediů*), ač by bylo mnohdy mluvnější uchýlit se např. k vytvoření odvozeného adjektiva *jediský*. To Fuka činí pouze v jediném případě:

Back away. I will deal with this Jedi slime myself.

Nechte ho. Vyřídím tuhle jediskou /dʒeda : jskou/ chátru osobně. (dabing, epizoda III, 2005)

Nechte ho! Vyřídím tuhle jediovskou cháttru osobně. (titulky, epizoda III, 2005)

Flexe dalších jmen

Všechny dabingové verze mají tendenci v případě, kdy se rodné jméno vyskytuje vedle příjmení, ponechávat rodné jméno nesklonné. Např. Sirový (epizoda IV, 1991):

Help me, Obi-Wan Kenobi. You're my only hope.
Pomoz mi, Obi-Wan Kenobi, jsi moje jediná naděje.

He says he's the property of Obi-Wan Kenobi, a resident of these parts.

Říká, že patří Obi-Wan Kenobimu, který žije nedaleko odtud.

Fuka (epizoda V, 1992):

I'm trying to reach Lando Calrissian.
Musím ihned mluvit s Lando Calrissanem. /karlisanem/

Obdobně Sirový – Bubníková (epizoda IV, 1995):

He says he's the property of Obi-Wan Kenobi...
Je určena pro Obi-Wan Kenobiho.

Sirový – Bubníková (epizoda VI, 1995):

We bring a message to your master, Jabba the Hutt.
Přinášíme poselství tvému pánovi, Jabba Huttovi.

Fuka (epizoda III, 2005):

Every single Jedi, including your friend Obi-Wan Kenobi, is now an enemy of the Republic.

Jeden každý Jedi, včetně tvého přítele Obi-Wan Kenobiho, je teď nepřítelem Republiky.

Srov. Fuka (podtitulky, epizoda IV, 1997), kde dochází k náležitému skloňování:

Help me, Obi-Wan Kenobi. You're my only hope.
Pomozte mi, Obi-Wane Kenobi. Jste má jediná naděje.

(Ne však důsledně, neboť krátce nato následuje:

He says he's the property of Obi-Wan Kenobi, a resident of these parts.

Prý patří Obi-Wan Kenobimu, který tu někde žije.)

Fuka (podtitulky, epizoda III, 2005):

Every single Jedi, including your friend Obi-Wan Kenobi, is now an enemy of the Republic.

Jeden každý Jedi, včetně tvého přítele Obi-Wana Kenobiho, je teď nepřítelem Republiky.

Dooku

Jméno v epizodách II a III vystupující postavy hraběte Dookua (nom. *Dooku*) je evidentně pro své neobvyklé zakončení ve Fukově dabingu i titulcích důsledně (a nenoremně) ponecháváno v nesklonné podobě:

I sense count Dooku.

Cítím hraběte Dooku.

...and you killed Count Dooku, and you rescued the Chancellor carrying me unconscious on your back.

....a zabil jsi hraběte Dooku a zachránil jsi kancléře a já ti visel na zádech.

They killed Count Dooku, but General Grievous has escaped once again.

Zabili hraběte Dooku, ale generál Grievous jim znovu unikl. (dabing)

...vaši rytíři zabili hraběte Dooku, ale Grievous opět unikl. (podtitulky)

Darth Vader, Darth Sidious, Darth Maul, Darth Plagueis

Obdobný problém provází i dvouslovná jména protipólu rytířů Jedi, příslušníků sekty Sithů. To může být zapříčiněno skutečností, že první část jména tvoří vždy „*Darth*“ (ve Fukově dabingu /da:rt/, v dabingu Sirového a Sirového – Bubníkové /da:rs/ i /da:rt/), a následnou nejistotou, k jakému deklinačnímu paradigmatu slovo přiřadit. Např. Fuka (epizoda III, 2005):

I hear a new apprentice you have, Emperor. Or should I call you Darth Sidious?

Slyšel jsem, že nového učedníka máte, císaři. Nebo spíš „Darth Sidiousi“? (titulky)

Did you ever hear the tragedy of Darth Plagueis the Wise?

Slyšel jsi někdy o tragédii Darth Plagueise Moudrého?
/da:rt plejguse/ (dabing i titulky)

Wookiee

Ojedinělým případem je deklinace slova *Wookiee* /wuki:/, názvu druhu huňatých dvoumetrových bytostí. Sirový (epizoda IV, 1991) skloňování řeší tím, že problematickou koncovku ostraňuje: /vu:k/.

That's cause droids don't pull people's arms out of their socket when they lose. Wookiees are known to do that.

Robot nezačne bez výzvy trhat lidem ruce z kloubů, když prohraje. Ale /vu:kove:/ to dělávají.

Fuka (epizoda III, 2005) už slovu ponechává jeho původní zvukovou podobu, s tím, že v plurálové podobě *-ee*, indikující dlouhý vokál, vypouští, což je praktické jak z hlediska grafiky, tak výslovnosti: *A co útok droidů na Wookiee? Wookiové mí dobří přátelé jsou. Yoda poletí s praporem klonů, aby pomohl Wookiům na Kashyyyku. Všichni Wookiové jsou mrtví.* Singulárová podoba se objevuje pouze dvakrát ve Fukových podtitulkách (1997) ve tvaru *wookieho*. I při ponechání původní grafické podoby slova jej však není potřeba zařadit k adjektivnímu deklinačnímu paradigmatu: nom. sg. *Wookiee*, gen. sg. *Wookieeho*, dat. sg. *Wookieemu* atd. (Nom. pl. *Wookiové*, gen. pl. *Wookiů*, dat. pl. *Wookiům* atd.)

Přechylování

Jména obou hlavních ženských postav (Leia Organa v epizodách IV–VI, Padmé Amidala v epizodách I–III) zůstávají nepřechýlena; je poměrně zjevné, že činit tak by výrazně narušovalo jejich jazykově aktualizující, exotizující charakter, a jelikož obě příjmení jsou zakončena na *-a*, není obtížné je do deklinačního systému češtiny začlenit a jejich užívání v nepřechýlené podobě nepůsobí příznakově.

Rovina lexikální

Vlastní jména postav

Jména postav zůstávají ponechávána v původní podobě, ačkoli dochází k výše popsaných odchylkám v podobě jejich výslovnosti. Je tomu tak i v případě, kdy se svou povahou blíží mluvícím jménům. „Han Solo“ zůstává srozumitelný i v češtině, „Luke Skywalker“ však nikoli, stejně tak v epizodě III se objevující postava „generál Grievous“ nebo jména Sithů, v originále nesoucí potenciál rozličných konotací (srov. např. *Darth Sidious*, manipulátor stojící po celý cyklus v pozadí, a *insidious* „zákeřný, záludný, zrádný, rafinovaný“³¹, nebo *Darth Plagueis* a *plague* „rána, pohroma, mor“³²).

Ojedinělým případem je postava Chewbaccy, dvoumetrového huňatého Wookieeho. V Sirového verzi je *Chewbacca* překládán jako *Žvejkal*, zdrobnělá podoba *Chewie* pak jako *Žvejek*. Fukův dabing (1992) toto přejímá, a stejně tak verze Sirového a Bubníkové (1995). Titulky, které jsou již výhradně Fukova práce, ponechávají anglickou podobu *Chewbacca*, *Chewie*. V epizodě III (2005) se Chewbacca rovněž objevuje, a v dabingu je převeden jako /tʃu:baka/).

V rámci této práce se na postavy odkazují jejich původními jménem. Přestože ponecháváním původní podoby jmen dochází k oslabení významové složky vlastních jmen, zůstává tím umocněno, co by měl překlad běžně oslabovat a smiřovat, totiž rozpornost mezi zdrojovým a cílovým prostředím, čehož následkem je pro příjemce exotický charakter jmen, intenci jazykové aktualizace v originálu obsaženou zcela naplňující.

Droidi

Ve všech šesti epizodách zazní slovo *robot* pouze jednou, a to v epizodě IV. Ve všech ostatních případech jsou inteligentní stroje označovány jako *droidi* (*droids*). Sirový (epizoda IV, 1991) a Sirový – Bubníková (epizody IV–VI, 1995) každý výskyt nivelizují na *robot* (s výjimkou jediného v epizodě VI, kde *droidy* nahrazují *androidy*); estetická funkce výrazu se tak omezuje ve prospěch funkce sdělovací.

I'm only a droid and not very knowledgeable about such things.

³¹ HAIS, Karel – HODEK, Břetislav: *Velký anglicko-český slovník*. Leda, Academia. Praha. 1997.

³² HAIS, Karel – HODEK, Břetislav: *Velký anglicko-český slovník*. Leda, Academia. Praha. 1997.

Jsem jenom robot, a těchhle věcech toho moc nevím. (Sirový, epizoda IV, 1991)

You are a protocol droid, are you not?

Ty jsi robot-překladatel, je to tak? (Sirový-Bubníková, epizoda VI, 1995)

Fukovy podtitulky všech epizod a dabing epizod I–III už hovoří o *droidech*.

Dva z nich jsou svéráznými protagonisty všech šesti epizod: *C-3PO* a *R2-D2*. Jejich označení mají v původním znění plnohodnotnou funkci jmen, a proto jsou přepisována jako *See-Threepio* a *Artoo-Detoo*. Všechny dabingové verze starší trilogie – Sirový (epizoda IV, 1991), Fuka (epizody V, VI, 1992), Sirový – Bubníková (epizody IV–VI, 1995) – ponechávají jména droidů v původní podobě (viz tabulka 1). Fukovy podtitulky (epizody IV–VI, 1997) jména uvádějí v jejich úspornější podobě složené z písmen a číslic (nejhojněji jako *3PO* pro *Threepio* a *R2* namísto *Artoo*). Týž úzus je zachován v podtitulcích pro epizody I–III (Fuka, 1999, 2002, 2005).

Pokyny Lucasfilmu pro dabing epizod I a II stanovily, že jména obou droidů musejí být pro dabing filmů převedena do podoby odpovídající fonetickému přepisu znaků v cílové kultuře, a proto se v dabingu epizod I–III objevuje *Erdva-Dédva* a *Cé-Třipéó* (a to i přesto, že pro dabing epizody III bylo značně zmatečně stanoveno tato jména naopak nepřevádět).³³

Obě podoby se opět obtížně začleňují do deklinačního systému; pouze v epizodě IV se jména vyskytují ve tvarech potenciálně odlišných od tvaru nom. sg., a jak Sirový, tak Sirový – Bubníková je ponechávají nesklonné.

I've got your R2 unit.

Mám vašeho Artoo. (Sirový, epizoda IV, 1991)

Síla

Zdrojem nadpřirozených schopností ve filmovém cyklu je mystická *Síla* (*the Force*): nenoremní velké písmeno na počátku slova nevyhnutelná daň za odlišení od slova v obecném významu, ale v mluvené řeči se distinkce nijak neprojeví. Zřejmě i proto se Sirový (1991) uchyluje k další nivelizaci a převádí *the Force* jako *vesmírná síla*. Dabing Sirového –

³³ FUKA, František: *FFFILM: Star Wars III v českém znění* [online] 13. dubna 2005. <<http://www.novinky.cz/kultura/53990-fffilm-star-wars-iii-v-ceskem-zneni.html>>

Bubníkové (1995), vycházející zřejmě z původního překladu Sirového, dochází od *vesmírné síly* ke zcela absurdním řešením, např.:

BEN: *Vader was seduced by the dark side of the Force.*

BEN: Vader se nechal svést temnou stranou Síly vesmíru.

LUKE: *The Force?*

LUKE: Vesmíru?

BEN: *Well, the Force is what gives a Jedi his power. It's an energy field created by all living things. It surrounds us and penetrates us. It binds the galaxy together.*

BEN: Vesmír dodává rytířům sílu. Pole energie, které tvoří všechno, co je živé. Je uvnitř nás, okolo nás, prochází celou naší galaxií.

Dále např.:

BEN: *Learn about the Force, Luke.*

Uč se o vesmírné síle. (Sirový, epizoda IV, 1991)

Vesmír tě posílí. (Sirový – Bubníková, epizoda IV, 1995)

Fuka ve všech svých překladech převádí *the Force* pouze jako *Sílu*.

Ve všech šesti epizodách se objevuje bezmála ritualizovaná formule, funkčně rozdělená mezi rozloučení a přání zdaru, o znění *May the Force be with you* (příp. *us*).

Provázej tě Síla. (Sirový, epizoda IV, 1991)

Luku, nechť tě provází Síla. (Sirový, epizoda IV, 1991)

Ať vás provází Síla. (Fuka, epizoda V, dabing 1992, titulky 1997)

Ať nás provází Síla. (Fuka, epizoda VI, dabing 1992, titulky 1997)

Ať nás všechny provází Síla. (Sirový – Bubníková, epizoda VI, 1991)

Anakine, ať tě provází Síla. (Fuka, epizoda II, 2002)

Dalším ustáleným souslovím, ve kterém Síla figuruje, je *dark side of the Force*. Ve všech překladových verzích se jednotně převádí jako *temná strana Síly*.

Millennium Falcon

Vesmírná loď, která prominentně figuruje v epizodách IV–VI, nese název *Millennium Falcon*. Sirový (epizoda IV, 1991) jej převádí, a to jako *Malý sokol*. Všechny další dabované verze tento překlad přebírají. Teprve až Fukovy podtitulky ponechávají jméno lodi v anglické podobě, ale zjevně z nedbalosti vypouštějí jedno *n*: *Millenium Falcon*.

Apelativa

Kromě vlastních jmen se překladové verze různí též řadou apelativ; množství z nich jsou neologismy výrazně aktualizujícího charakteru.

Apelativum v originále	Sirový (IV. 1991)	Fuka (V, VI. 1992)	Sirový-Bubníková (IV-VI, 1995)	Fuka (IV-VI, 1997)
<i>Galactic Empire</i>	Galaktická říše	Galaktické impérium	Galaktická říše, Galaktické impérium	Galaktické impérium
<i>Imperial</i>	říšský, císařský	imperiální	císařský	imperiální
<i>Emperor</i>	císař	císař	imperátor	císař
<i>Rebel</i>	povstalec	vzbouřenec	povstalec	povstalec
<i>blaster</i>	laser	--	laser	blaster
<i>lightsaber</i>	světelný meč			
<i>speeder</i>	spídr	vznášedlo	spídr	vznášedlo
<i>tractor beam</i>	magnetické pole	naváděcí paprsek	magnetické pole	transportní paprsek

Tabulka 2: Některá problematická apelativa a varianty jejich převodu

Ač se některé pojmy mohou zdát bez obtíží zaměnitelnými synonymy, jednotlivé překladové verze jich využívají se značnou důsledností a jsou klíčovými pro recipientovu orientaci v narativu: *Galaktické impérium* vzniká v chronologické posloupnosti filmů z Republiky, podle předobrazu starověkého Říma, když je moc v čase ohrožení svěřena jednotlivci, který se následně prohlásí za svrchovaného vládce, *císaře*, proti jehož útlaku následně vypuká *povstání*.

Blastery jsou paprskové střelné zbraně; českému příjemci zůstává skryta etymologická souvislost se slovesem *blast* „odstřelit, sežehnout, spálit, zničit“³⁴, nicméně pojmenovat novou skutečnost přejímkou z anglického prostředí je pro něho už poměrně běžný postup, který zároveň uchovává míru příznakovosti, jíž je pojmenování nositelem ve zdrojovém kontextu. Obdobně je tak *spídr* jako pojmenování pro dopravní prostředek vznášející se či létající nad povrchem vhodnější než výsledek nivelizace *vznášedlo* (počeštěnou podobu slovu přiřkl Ondřej Neff ve svém překladu románového přepisu epizody IV³⁵).

Další problematické rysy překladů

Tykání a vykání

Tykání a vykání by jako prostředek charakterizace vztahu postav mělo splňovat přinejmenším požadavek konzistence a psychologické věrohodnosti co se vyjadřování společenské (ne)rovnocennosti a (ne)solidarity týče. Dabingové verze Sirového (epizoda IV, 1991) a Sirového – Bubníkové (epizody IV-VI, 1995) nedostávají už těmto základní předpokladům, když se v dialogu skupina vysoce postavených imperiálních hodnostářů oslovuje tituly a hodnostmi, ale zároveň si tyká, nebo když v rámci jediné repliky nechají přejít postavu z vykání do tykání.

General Kenobi, years ago you served my father in the Clone Wars. (...) You must see this droid safely delivered to him on Alderaan. This is our most desperate hour. Help me, Obi-Wan Kenobi, you're my only hope.

Generále Kenobi, před lety jste sloužil mému otci v klonových válkách. (...) Snažně vás prosím, dopravte Artoo na Alderaan. Pomoz mi, Obi-Wan Kenobi. Jsi má jediná naděje. (Sirový, epizoda IV, 1991)

Obdobně problémových pasáží je v těchto verzích celá řada; Fukův dabing (epizody V a VI, 1992) a titulky (epizody IV–VI, 1997) budují věrohodnější obraz výrazu společenských vztahů – tak si například protagonisté, zastavení na ulici imperiálními vojáky, nezačnou s nimi okamžitě tykat –, ale sklonu k nepřilíš věrohodnému tykání se nevyvarují zcela, např. mezi císařem a jemu podřízeným Darthem Vaderem:

³⁴ HAIS, Karel – HODEK, Břetislav: *Velký anglicko-český slovník*. Leda, Academia. Praha. 1997.

³⁵ LUCAS, George: *Hvězdné války. Z dobrodružství Luka Skywalkerera*. Přeložil Ondřej Neff. Premiéra, a.s. Praha, 1991.

What is thy bidding, my master?

Co poroučíš, můj pane? (Fuka, epizoda V, dabing, 1992)

Čeho si žádáš, můj pane? (Fuka, epizoda V, titulky, 1997)

Obdobně není věrohodné, aby tykání provázelo projevy záměrně vyjadřující nerovnocennost:

Greetings, Exalted One. Allow me to introduce myself. I am Luke Skywalker, Jedi Knight and friend to Captain Solo.

Zdravím tě, vznešený Jabbo. Dovol, abych se představil. Jsem Luke Skywalker, rytíř Jedi a přítel kapitána Sola. (Fuka, epizoda VI, dabing, 1992)

Buď zdrav, vznešený. Dovol, abych se představil. Jsem Luke Skywalker, rytíř Jedi a přítel kapitána Sola. (Fuka, epizoda VI, titulky, 1997)

Buď zdrav, vzácný pane. Dovol mi, abych se představil. Jsem Luke Skywalker, rytíř Jedi a přítel kapitána Sola. (Sirový-Bubníková, epizoda VI, dabing, 1995)

Překlad úvodního textu

Každá ze šesti epizod začíná identickým modrým textem zobrazeným na černém pozadí – formální aluzí na pohádková vyprávění:

A long time ago, in a galaxy far, far away....

Jednotlivé verze ho převádějí takto:

Kdysi dávno, v jedné předaleké galaxii. (Sirový, dabing, 1991)

Kdysi dávno, v jedné předaleké galaxii. (Sirový – Bubníková, dabing, 1995)

Před dávnými lety, za sedmero galaxiemi... (Fuka, dabing, 1992)

Před dávnými časy, v předaleké galaxii... (Fuka, titulky, 1997, 1999, 2002, 2005)

Následuje v dále mizející název cyklu, *Star Wars*, a poté číselné označení epizody, její podtitul a tři odstavce do dále odplouvajícího textu, uvádějící do „již probíhajícího“ děje. Sirový (dabing, 1991) a Sirový – Bubníková (dabing, 1995) nechají text přečíst. (Sirový

ponechává nepřechtené číselné zařazení epizody a její podtitul, zřejmě ze stejného důvodu, proč chyběly při původním uvedení filmu ve Spojených státech v r. 1977 – z obav, že bude pro diváka matoucí, vstoupí-li do příběhu epizodou IV –, což byl ovšem tvůrčí záměr. Fuka v r. 1992 také vynechává číslo epizody a nechává číst pouze její podtitul – „*Společnost Guild Home Video uvádí americký film Hvězdné války. Epizoda Impérium vrací úder*“ – zřejmě z obdobných důvodů.) Dabované verze epizod I–III (Fuka, 1999, 2002, 2005) uvedené do kin už měly veškerý tento text s výjimkou *Star Wars* převedený do češtiny, čili byly provedeny zásahy do podoby samotného filmu, aby se vyhovělo příjemci.

Specifické rysy řeči postav

Význačným jazykově aktualizujícím a zároveň charakterizačním prvkem je způsob řeči některých postav. Celá řada bizarních bytostí v textu hovoří pouze uměle vytvořenými jazyky, pro příjemce cíleně nesrozumitelnými, v řadě případů ovšem v originální podobě filmu tlumočenými prostřednictvím podtitulků. Sirový (dabing, 1991) ve verzi pro kina tyto podtitulky vypouští a ponechává příjemce pouze s nesrozumitelným mluveným projevem. Stejně tak Fuka (dabing, 1992) a Sirový – Bubníková (dabing, 1995). Sirového verze byla později, při uvedení v televizi, o podtitulky doplněna, avšak s řadou velmi příznačných neúspěchů (kapitálkami uvedený text představuje obsah podtitulků):

GREEDO: Going somewhere, Solo?

JEDeŠ NĚKAM SÓLO? (zastaví kráčejičího Sola)

(...)

GREEDO: IT'S TOO LATE. YOU SHOULD HAVE PAID HIM WHEN YOU HAD THE CHANCE. JABBA'S PUT A PRICE ON YOUR HEAD, SO LARGE THAT EVERY BOUNTY HUNTER IN THE GALAXY WILL BE LOOKING FOR YOU. I'M LUCKY I FOUND YOU FIRST.

UŽ JE POZDĚ. MĚL SI (sic) ZAPLATIT, KDYŽ TI DAL MOŽNOST. JABA (sic) VYPSAL NA TVOU HLAVU TAKOVOU CENU, ŽE TĚ BUDE HLEDAT CELÁ GALAXIE. CHACHACHA. NAŠTĚSTÍ JSEM TĚ NAŠEL PRVNÍ JÁ.

HAN: Yeah, but this time I got the money.

Ano, ale teď ty blbý peníze nemám.

GREEDO: IF YOU GIVE IT TO ME, I MIGHT FORGET I FOUND YOU.

KDYŽ MI JE DÁŠ, TŘEBA ZAPOMENU, ŽE JSEM TĚ NAŠEL.

HAN: I don't have it with me. Tell Jabba...

Já je bohužel nemám s sebou.

Teprve Fukovy podtitulky (1997) převádějí všechny podtitulky, které jsou přítomny v původní podobě snímků.

V epizodě VI hovoří protokolární droid C-3PO několika fiktivními jazyky, leč Fukova verze (dabing, 1992) jeho nesrozumitelné promluvy převádí tím, že je zcela vypouští a ponechává divákovi pouze němě gestikulující obraz antropomorfního stroje; Sirový – Bubníková (dabing, 1995) už nechávají dabéra namluvit i tyto repliky.

Výrazným charakterizačním prvkem je způsob řeči staříckého učitele mistra Yody, jehož slovosled v originálním znění – nedůsledně, leč ve většině případů – sleduje vzorec *podmět – předmět – přísudek*, tedy se slovesem vždy v koncové pozici, zřejmě se záměrem navodit dojem archaičnosti.

This one a long time have I watched. All his life has he looked away to the future, to the horizon. Never his mind on where he was.

Já sledoval jej dlouhou dobu. Celý život upíral zrak svůj k obzoru budoucnosti, a pod nohy své se nepodíval. (Fuka, dabing, 1992)

Víš, já sledoval jej dlouhou dobu. Zrak svůj on upíral po celý život k obzoru v budoucnosti, bezohledně. A pod nohy své se nepodíval celou dobu. (Sirový – Bubníková, dabing, 1995)

Já dlouho jsem jej sledoval. Celý život hleděl jinam. Do budoucnosti, k obzoru. Nikdy nepomyslel na to, kde je. (Fuka, podtitulky, 1997)

Ah, your father. Powerful Jedi was he, powerful Jedi, mmm.

Á, otec. Dobrý Jedi on byl. Silný rytíř. (Fuka, dabing, 1992)

Á, tvůj otec! Á, dobrý Jedi on byl. Silný rytíř byl! (Sirový – Bubníková, dabing, 1995)

Otec? Mocný Jedi on byl. (Fuka, podtitulky, 1997)

Nothing more will I teach you today. Clear your mind of questions.

Dnešní lekce je u konce. Dost otázek. (Fuka, dabing, 1992)

Dnešní lekce je u konce. Už dost bylo otázek. (Sirový – Bubníková, dabing, 1995)

Dnes víc neřeknu. Vyžeň otázky z hlavy. (Fuka, podtitulky, 1997)

Jak vidno, české překlady řeší problém slovoslednými inverzemi a projevuje se u nich sklon k archaizaci projevu na úrovni lexika, pro kterou není v originále podklad (knižní *jej* v prvním uvedeném příkladu výše).

Ještě výraznější postavou je v tomto ohledu nemotorný oboživelník s plandavými ušima, Jar Jar Binks, hrající výraznější roli pouze v epizodě I. Jar Jar promlouvá uměle vytvořeným „dialektem“, který projevuje určitou míru vnitřní konzistence na úrovni fonologických pravidel či slovo tvorby, např. co se osobních zájmen týče *I* (plus sponové sloveso) bývá nahrazováno *mesa*, *you* (plus sponové sloveso) podobou *yousa* atd.

JAR JAR: *Hey, wait! Oyi, mooie-mooie! I luv you!*

Hej, počkat. Ou, johó, já vás milovat.

QUI-GON: *You almost got us killed! Are you brainless?*

Skoro bylo po nás. Nemáš mozek?

JAR JAR: *I spake.*

Já mluvit.

QUI-GON: *The ability to speak does not make you intelligent. Now get out of here.*

To ale neznamená, že umíš myslet. Koukej mazat.

JAR JAR: *No, no, mesa stay... Mesa culled Jar Jar Binks. Mesa your humble servant.*

Ne ne, já zůstat, já jmenovat Jar Jar Binks. /dʒa dʒa binks/ Já váš věrná slúha.

QUI-GON : *That won't be necessary.*

To nebude nutné.

JAR JAR : *Oh but tis! Tis demunded byda guds, it 'tis.*

Ále, bude nutné, to boží vůle, áno, tak.

(...)

JAR JAR : *Yousa saved my again!*

Vy mě zase zachránila.

OBI-WAN : *What's this?*

Co je tohle?

QUI-GON : *A local. Let's go, before more of those droids show up.*

Je zdejší. Rychle pryč, než přiletí další droidi.

JAR JAR : *More? More did you spake? Ex-squeeze me, but de mostest safest place would be Gunga City. Is where I grew up... 'Tis a hidden city.*

Další? Další vy říkáte? S dovolením, ale úplně nejbesepečnější je město Gunga. Tam já vyrůst. Schované město.

Vzdor částečné nahodilosti a naivitě co do představ o fungování dialektů, jež originál vykazuje, by bylo vhodné projevit určitou míru jazykové invence a pokusit se vytvořit podobu „dialektu“ v češtině; Fukův převod v dabingu (výše) i titulcích v tomto ohledu selhává a užívá pouze tradiční, značně schematické a v dnešní době již nevěrohodné prvky navození dojmu nedostatečné úrovně ovládnutí daného jazyka – *l*-ových příčestí (se zaměněným rodem) nebo infinitivu namísto finitních tvarů slovesa, neodpovídajících délek samohlásek, komolených slov.

Stručné hodnocení překladových verzí

Sirový (dabing epizody IV, 1991)

První oficiální překlad trpí množstvím nedostatků. Kromě velice hojných a zřejmých významových posunů (*I don't know what you're talking about. – Nebud'te naivní a poslouvejte; Luke, tell Uncle that if he gets a translator to be sure it speaks Bocce. – Luku, řekni strýčkovi, aby sehnal nějaký translátor, který mluví jazykem Bocce*) obsahuje i pasáže, kdy překladatel vnáší do textu vlastní svévolné dodatky (*We've got to help her. – Je to naše svatá povinnost*), v jednom případě se dokonce odkazující mimo text a rušící iluzi vyprávění (*I'm not much more than an interpreter, and not very good at telling stories. Well, not at making them interesting, anyways. – Já jsem jen tlumočník, vyprávění příběhu mi moc nejde, neumím je správně podat, to víte, nejsem Spielberg*). Většina stylových dominant je výraznou měrou nivelizována, naopak na některých místech zůstávají snadno převeditelné prvky anglického originálu (*Hello. – Helou*).

Fuka (dabing Epizod V a VI, 1992)

Tato verze představuje oproti předchozí zlepšení, ale přetrvávají v ní nedostatky, které musela přejmout od předchozího překladu, kupř. / jedi /, *Malý sokol* ad. Nenavazuje však ani zdaleka důsledně (*říše* se mění v *impérium*, *povstalci* ve *vzbouřence*) a rovněž obsahuje množství výpustek (systematické vypouštění jmen postav, vesmírných lodí a volacích znaků vojenských jednotek, které tak zůstávají nepojmenovány). Výskyt významových posunů je méně častý, ale stále výrazný, stylové dominanty jsou i nadále zplošťovány a banalizovány.

Sirový – Bubníková (dabing epizod IV–VI, 1991)

Druhý a poslední dabing původní trilogie představuje oproti svému předchůdci, je-li to možné, ještě zhoršení. Významové odchytky jsou více pravidlem než výjimkou, stylově je překlad nejednotný a neobratný, postavy hojně mění rejstříky bez zjevné příčiny i v rámci jediné promluvy. Dialogy se mnohdy zcela odchyľují od intencí originálu a vydávají se netušeným novým směrem. Dokládám ilustrativním příkladem, prepisem scény z dabingu epizody VI; nejpozoruhodnější posuny, ať významové či stylové, jsou zvýrazněny, ač nelze zvýraznit například značné oslabení koherence (jak v rámci dialogu, tak jednotlivých výpovědí), která je snad dostatečně patrná sama o sobě.

VADER: *The Emperor has been expecting you.*

Imperátor už na tebe čeká.

LUKE: *I know, father.*

Já vím, otče.

VADER: *So, you have accepted the truth.*

Takže už ten fakt akceptuješ?

LURE: *I've accepted the truth that you were once Anakin Skywalker, my father.*

Akceptuju jen to, že jsi byl kdysi Anakin Skywalker, můj otec.

VADER: *That name no longer has any meaning for me.*

To jméno pro mě už dávno nic neznamená.

LUKE: *It is the name of your true self. You've only forgotten. I know there is good in you. The Emperor hasn't driven it from you fully. That is why you couldn't destroy me. That's why you won't bring me to your Emperor now.*

Tohle jméno se snažíš zapomenout, ale nejde to. Víím, že je v tobě dobro. Imperátor tě nemá plně v moci. Proto jsi mě tehdy nezabil. A proto mě k němu neodvedeš ani teď.

VADER: *I see you have constructed a new lightsaber. Your skills are complete. Indeed, you are powerful, as the Emperor has foreseen.*

Vidím, že jsi sestrojil nový světelný meč. Tvůj výcvik je u konce. Skutečně jsi tak silný, jak kdysi předpověděl imperátor.

LUKE: *Come with me.*

Pojď se mnou.

VADER: *Obi-Wan once thought as you do. You don't know the power of the dark side. I must obey my master.*

Obi-Wan mluvil stejně jako ty, ale ty neznáš skutečnou sílu temné strany. Musím poslechnout svého pána a přivést tě.

LUKE: *I will not turn...and you'll be forced to kill me.*

To splníš, jen když mě dokážeš zabít.

VADER: *If that is your destiny.*

Sám sis vybral svůj osud.

LUKE: *Search your feelings, father. You can't do this. I feel the conflict within you. Let go of your hate.*

A co tvé srdce, otče? Dokážeš to? Vím, co asi prožíváš. Zbav se hněvu.

VADER: *It is too late for me, son. The Emperor will show you the true nature of the Force. He is your master now.*

Na mír už je příliš pozdě synu, Imperátor ti ukáže skutečnou podobu síly. On bude tvým mistrem.

LUKE: *Then my father is truly dead.*

Pro mě můj otec už nežije.

Fuka (podtitulky Epizod IV–VI, 1997)

Podtitulky ze své podstaty musejí nutně denotační i konotační složku omezovat na holé minimum, a tedy rovněž nepřevádějí všechny rysy původního „textu“; zároveň je stěžejí lze porovnávat s dabingem, který je odlišným kanálem sledujícím odlišné zákonitosti. Co do problémů, které byly ústředním zaměřením této práce, představují pravděpodobně nejnepříjemnější verzi překladu, v ohledu zachování stylu originálu však na mnoha místech není plně uspokojivá – částečně je to dáno omezením rozsahu podtitulků, zjevně ale také volbami stylově (a často i významově) neodpovídajících či zavádějících variant. Dokládám příkladem dvou po sobě následujících replik z podtitulků epizody IV:

But they're not gonna get me without a fight.

Ale nevzdám se.

You can't win. But there are alternatives to fighting.

V boji nemůžeš vyhrát. Ale nemusíš bojovat.

Fuka (dabing a podtitulky epizod I–III, 1999, 2002, 2005)

Dabing i podtitulky nově uvedených epizod zjevně vycházejí z téhož překladu. Dabing představuje množství specifických nedostatků, které nesouvisí přímo s překladem, a tedy nejsou objektem zájmu této práce (kupř. zřetelně rozpoznatelní daběři postav ze starších epizod IV–VI dabují zde zcela odlišné postavy, obsazení herci mají potíže být jen vzdáleně se přiblížit dikci replik v originálním anglickém znění aj.), ale i mnoho zcela nových obtíží translatické povahy: převod dialektu Jar Jara Binkse představuje značnou nivelizaci, jména droidů jsou odlišná od všech předchozích překladových verzí vyjma podtitulků z r. 1997, dochází jak ke změně výslovnosti, tak deklinačního paradigmatu *Jedi*. Potíže s významovými i stylovými posuny jsou přítom v dabingu i podtitulcích výraznější než u verze z r. 1997.