

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Transmediální vyprávění fikčního světa

Star Wars

2013

Valérie Vitoušová

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Valérie Vitoušová

**Transmediální vyprávění fikčního světa
Star Wars**

Diplomová práce

Praha 2013

Autor práce: Valérie Vitoušová

Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Švelch

Rok obhajoby: 2013

Bibliografický záznam

VITOUŠOVÁ, Valérie. *Transmediální vyprávění fikčního světa Star Wars*. Praha 2013
Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky.
Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch.

Abstrakt

Ve své práci se zaměřuji na problematiku transmediálního vyprávění, které může ovlivňovat původní příběh, i když jeho původním záměrem je příběh rozvíjet. Zásahy do příběhu mohou probíhat jak na samotné dějové úrovni, tak na úrovni teoretické, aplikujeme-li je na příběh. Na příkladu fikčního světa Star Wars, na něž lze vztáhnout teorie vyprávění Vladimíra Proppa, Josepha Campbella, J.R.R. Tolkiena, ale i mytologii v pojetí Rollanda Barthése, Na vybraných příkladech různých typů transmemédií představím, jak toto vyprávění zasahuje do původního příběhu prezentovaného hlavně filmy a také tzv. G-kánonem, přičemž pozměňuje i výše jmenované teoretické rámce, které jsou na původní příběh aplikovatelné. Chci tedy ukázat, že transmediální vyprávění má větší dosah, než který je běžně prezentovaný.

Abstract

In my thesis I focus on the problematics of the transmedia storytelling which can influence the original story, even if its main aim is to elaborate that story. Interferences can be done on the level of the very story or on the level of the theories, which can be applicable on it. I'm using the example of Star Wars fictional world, to which theories of Vladimir Propp, Joseph Campbell, J.R.R. Tolkien can be applied, just as the concept of mythology created by Roland Barthes. I'm going to present how transmedia storytelling influences the original story, presented mainly by the film episodes and "G-canon", on the chosen examples of Star Wars transmedia. At the same time transmedia storytelling changes the meaning of the theoretical frames named above, which can be applied to the original story. My aim is to show that the impact of transmedia is much greater than it is usually presented.

Klíčová slova

Fikční světy, transmediální vyprávění, naratologie, kánon, hrdinský mýtus, Star Wars

Keywords

Fictional Worlds, Transmedia Storytelling, Narratology, Canon, Heroic Myth Star Wars

Rozsah práce: 222 438 znaků

Prohlášení

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

V Praze dne 18. 5. 2013

Valérie Vitoušová

Poděkování

Na tomto místě bych předně ráda poděkovala svému vedoucímu práce Mgr. Jaroslavu Švelchovi za jeho vstřícný přístup a mnoho zajímavých podnětů k teoretické i analytické části práce. Dále bych ráda poděkovala Janu Raisiglovi za rady týkající se analyzovaných her a technickou podporu.

SCHVÁLENO

Institut komunikačních studií a žurnalistiky UK FSV Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce									
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:									
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Vitoušová Valérie	Razítko podatelny: <table border="1"><tr><td colspan="2">Univerzita Karlova v Praze Fakulta sociálních věd</td></tr><tr><td>Došlo dne: - 8 -06- 2011</td><td>-1-</td></tr><tr><td>Cj: 10924</td><td>Příloh: 4</td></tr><tr><td>Přiděleno:</td><td>Skartováni číslo:</td></tr></table>	Univerzita Karlova v Praze Fakulta sociálních věd		Došlo dne: - 8 -06- 2011	-1-	Cj: 10924	Příloh: 4	Přiděleno:	Skartováni číslo:
Univerzita Karlova v Praze Fakulta sociálních věd									
Došlo dne: - 8 -06- 2011		-1-							
Cj: 10924		Příloh: 4							
Přiděleno:	Skartováni číslo:								
Imatrikulacní ročník diplomantky/diplomanta: 2011									
E-mail diplomantky/diplomanta: valerie.vitousova@gmail.com									
Studijní obor/typ studia: Mediální studia/prezenční									
Předpokládaný název práce v češtině: Transmediální narace fikčního světa STAR WARS									
Předpokládaný název práce v angličtině: Transmedial storytelling of the STAR WARS fictional world									
Předpokládaný termín dokončení (semestr, školní rok – vzor: ZS 2012) (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve</u> po dvou semestrech od schválení tezí, tedy teze schválené v LS 2010/2011 umožňují obhajovat práci nejdříve v LS 2011/2012): LS 2012									
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků): Transmediální vyprávění představuje příběh vyprávěný několika mediálními kanály, který se postupně složí dohromady. Tento trend je v dnešní době stále častěji využíván zábavním průmyslem. Je to nová forma vyprávění, kterou umožňují převážně nová média, především internet. Díky transmediálnímu vyprávění může být rozšiřována kostra základního příběhu a do tohoto procesu se mohou aktivně zapojit i diváci, což je umožněno opět především Transmediální vyprávění je často využíváno při konstruování fikčních světů, které jsou tvořeny především médiem, prostřednictvím něhož jsou vyprávěny. Fikční světy se řídí vlastní logikou a zákonitostmi, které mohou být důkladně rozpracována právě pomocí transmediálního vyprávění. To je zaměřeno spíše na budování světa a mapování komplexního prostředí než na rozvoj základního (kanonického) příběhu. Díky transmediálnímu vyprávění lze takřka nekonečně rozvíjet fikční svět, aniž by bylo zasahováno do kánonu děje. S touto vlastností se pojí i ekonomická stránka transmediálního vyprávění; autoři mohou libovolně vytvářet další komerční produkty a využívat ekonomický model franchisingu. Díky tomu je transmediální vyprávění kromě významným konceptem nejen z hlediska mediální teorie, ale i z hlediska ekonomického profitu. Konceptem transmediálního vyprávění jako fenoménu nových médií se zabývají četní mediální teoretici, především Henry Jenkins, a byl popsán i v několika článcích odborných časopisů. I když je saga Star Wars často uváděna jako klíčový příklad transmediálního vyprávění, nevěnuje se jí žádný rozsáhlejší odborný útvar.									
Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků): Cílem práce by bylo představení konceptu transmediálního vyprávění na příkladu fikčního světa filmové ságy Star Wars, která je vyprávěna na mnoha mediálních platformách, díky čemuž je tato saga charakteristickým představitelem transmediálního vyprávění. Na tomto příkladu lze rovněž analyzovat jeho zákonitosti a principy, pomocí kterých je vyprávění podáváno divákům. Jedná se o již výše zmiňovaný ekonomický model franchisingu, který zaručuje producentům mnohonásobné navýšení zisku, i rovněž již zmiňovanou možnost rozšíření fikčního světa, jeho důkladnější propracování a rozvoje prostředí, v němž se příběh odehrává. Díky novým médiím se do tvorby světa může zapojit mediální publikum, především fanoušci a vytvářet vlastní fanfiction-tedy vlastní dílo zasazené do již existujícího fikčního světa a to samostatnou prací, či procesem tzv. kolektivní inteligence.									

Díky transmediálnímu vyprávění lze rovněž rozšířením základního příběhu získat nové publikum a to vytvořením produktu zaměřeného přímo na konkrétní cílovou skupinu.

Spojujícím prvkem těchto aspektů transmediálního vyprávění je fakt, že díky tomuto konceptu lze pracovat se základním-kanonickým-příběhem, aniž by se něj významně zasahovalo, případně jej lze zcela nezávazně pozměňovat. Právě na tento aspekt by se měla soustředit poslední část mojí práce-jakým způsobem transmediální vyprávění rozšiřuje příběh Star Wars, přičemž obchází kanonickou trilogii, popřípadě ji naopak nezávazně pozměňuje.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1) Fikční světy

1.1. vymezení pojmu fikční světy

- představení konceptu fikčního světa, jeho charakteristik, vlastností a zákonitostí, kterými se tyto světy řídí.

1.2. fikční světy známých sci-fi sérií

- představení fikčních světů na příkladech nejznámějších filmových science-fiction, nejmarkantnějšího příkladu fikčních světů

2) Transmediální vyprávění

2.1. vymezení transmediálního vyprávění

- představení transmediálního vyprávění, jeho charakteristik, vlastností a zákonitostí

2.2. důležitost nových médií pro transmediální vyprávění

- nová média představují pro transmediální vyprávění důležitou inovaci, protože poskytují širokou škálu nových prostředků a platform, na nichž lze základní příběh rozšiřovat.

2.3. využívání transmediálního vyprávění fikčními světy

- propojení konceptu transmediálního vyprávění a fikčních světů

je jedním z nejčastěji využívaných narativních procesů populární kultury. Přiblížení propojení těchto dvou konceptů a vhodnosti transmediálního vyprávění pro představení fikčních světů v jejich plné šíři.

2.4. ekonomický rozměr transmediálního vyprávění

Transmediální vyprávění neslouží pouze jako narativ, funguje i jako výhodný ekonomický model, který využívá princip franchisingu a umožňuje producentům zvyšovat svůj zisk.

2.5. příklady využití t.v. známými sci-fi ságami

- představení výše uvedeného konceptu na příkladech dalších známých science-fiction sérií (Star Gate, Star Trek)

3) Star Wars

3.1. kanonická trilogie

- představení původní trilogie Star Wars

3.2. dotočená trilogie

- představení dotočené trilogie Star Wars

3.3. knihy, komiksy, hry

- doprovodné knihy a komiksy, které rozšiřují filmovou heptalogii, věnují se i postavám, které jsou ve filmu vedlejší a představují jeho nové světy a prostředí.

3.4. animovaný seriál

- seriál, která rozšiřuje základní dějovou linii heptalogie Star Wars a představuje nové postavy.

3.5. mytologie fikčního světa Star Wars

- mýty podle konceptu Rolanda Barthése, které lze najít v sáze Star Wars

3.6. archetypy

- archetypy postav, které lze v heptalogii najít

4) Transmediální vyprávění v sáze Star Wars

- demonstrace zákonitostí transmediálního vyprávění ve fikčním světě Star Wars jako názorném příkladu. Transmediální vyprávění by bylo prezentováno na níže uvedených mediálních platformách

Vymezení podkladového materiálu (např. tituly a období, za které budou analyzovány):

Filmy

1. Star Wars: Epizoda I – Skrytá hrozba (1999)
2. Star Wars: Epizoda II – Klony útočí (2002)
3. Star Wars: Epizoda III – Pomsta Sithů (2005)
4. Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje (1977)
5. Star Wars: Epizoda V – Impérium vrací úder (1980)
6. Star Wars: Epizoda VI – Návrat Jediho (1983)

Animovaný seriál

Star Wars: Klonové Války (2008)

Knihy

- vybrané knihy na motivy Star Wars

Komiksy

- vybrané komiksy na motivy Star Wars

Videohry

- vybrané videohry na motivy Star Wars

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Metodou zpracování materiálu by byla případová studie, což je speciální metoda kvalitativního výzkumu, která se zaměřuje na zkoumání jednoho vzorku, který je reprezentantem zkoumaného jevu. Práce by literárněvědnou naratologickou metodou zkoumala využití transmediálního vyprávění v sáze Star Wars a zaměřovala se především na možnosti obejití, rozšíření či dokonce pozměňování základního kanonického příběhu ságy, a na možnost neomezeného budování fikčního světa.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

DOLEŽEL, Lubomír: *Fikce a možné světy*. Karolinum, Praha 2003. 311 s.

Autor se soustředí na problematiku fikčních světů a jejich vztah ke skutečnosti, který je dán jejich četnými výkladovými úrovněmi. Na fikční světy nahlíží jako na „možné světy“, které mají své kořeny již v klasické filosofii. Od tohoto pohledu se odvíjí celý následný rozbor fikčních světů, který klade důraz právě na přítomnost filosofie a kdy se autor soustředí na jejich jednotlivé varianty, na moderní mýty a vliv postmoderny na jejich narativ, kde se sousedí na pojmy jako intertextualita a trasdukcce.

HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah: *The Third person: Authoring and exploring vast narratives*. MIT Press, Cambridge and London. 2009. 477s.

Sborník je tvořen texty mediálních odborníků, kteří se zaměřují na problematiku narace fikčních světů. Autoři v knize rozebírají širokou škálu médií využívaných fikčními světy k paralelnímu vyprávění-knihy, komiksy, ale i televizi a videohry, přičemž se soustředí na konkrétní příklady ze současné populární kultury, především z oblasti science-fiction a fantasy.

JENKINS, Henry: *Transmedia Storytelling* [online]. c2007, poslední revize 7. června 2011.

Dostupné z <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>

Stať Henryho Jenkinse představuje na konkrétních příkladech z populární kultury zákonitosti a vlastnosti transmediálního vyprávění. Poukazuje, jak lze díky t. vyprávění rozšířit fikční svět bez zásahu do kanonického případu, jak lze na tvorbu uplatnit koncept kolektivní inteligence (případně v podobě fanfiction), a jak je využívání t. vyprávění vhodné z ekonomického hlediska, kdy tvorbou nových a správně cílených produktů lze získat nové cílové skupiny publika.

JENKINS, Henry: *Fans, bloggers and gamers*. New York University Press, New York: 2006. 279 s. Publikace se zaměřuje na fanoušky populární kultury a poukazuje na aktivitu, kritiku a veškerou činnost

této skupiny. Jenkins dále pracuje s myšlenkou, že tvůrci populární kultury dnes již automaticky pracují s myšlenkou, že komerční úspěch díla je podmíněn právě zájmem a aktivitou fanoušků.

JENKINS, Henry: *Convergence culture*. New York University Press, New York and London: 2006. 308 s.

Jenkins se zaměřuje na nástup nových médií jakožto nového paradigmatu mediální sféry a způsobu, jakým se prolínají s klasickými médii. Zároveň se soustředí na nové možnosti, které díky novým médiím získal uživatel-může se sám stát producentem. Na příkladech populární kultury ukazuje změny v kultuře společnosti, které vyplývají z těchto nových změn.

PROPP, Vladimír Jakovlevič: *Morfologie pohádky a jiné studie*. H & H, 2008. 343 s.

Tato publikace představuje významnou naratologickou teorii 20. století. Propp rozděluje pohádky do tří skupin a komplexně a empiricky analyzuje stabilní zákonitosti pohádek, jejich hrdinů či jejího prostředí. Propp se sice soustředí převážně na ruské pohádky, empirické postupy lze ovšem aplikovat i a jiné narace.

BARTHÉS, Roland: *Mytologie*. Dokořán, Praha, 2004, 170 s.

Kniha je tvořena dvěma útvary-souborem esejů Mytologie a analýzou konceptu mýtu Mýtus dnes. První část tvoří 54 krátkých esejů, kde autor rozebírá moderní mýty novodobé společnosti. Druhá část je analýzou mýtu, kde autor popisuje jeho fungování i roli v moderní společnosti.

CAMPBELL, Joseph: *Tisíc tváří hrdiny*. Portál, Praha 2000, 339 s.

Kniha pracuje se schématem monomýtu, tedy základním dějovým schématem společným pro většinu hrdinských vyprávění včetně moderních děl. Campbell se odkazuje na legendy a archaické mýty, kde lze toto schéma najít, a tím podkládá svoji teorii. S monomýtem pracoval i George Lucas ve své sáze Star Wars.

CAMPBELL, Joseph: *Proměny mýtu v čase*. Portál, Praha 1990, 211 s.

Autor mapuje vývoj mýtu ve vývoji lidské civilizace od samotných počátků lidstva až do středověku, přičemž se soustředí na významy mýtů pro fungování dané společnosti, její kulturu a vývoj. Soustředí se hlavně na mýty významných kultur jako byla Egyptská říše, buddhismus či starověké Řecko.

FLIEGER, Verlyn; ANDERSON A. Douglas: *Tolkien On Fairy-stories*. HarperCollins, 2008, 320 s.

V této esejí Tolkien klasifikuje a definuje koncept pohádky, přičemž se zabývá i jejími úplnými počátky. Tolkien se zabývá i samotnou tvorbou příběhu, přičemž klade na důraz na vytvoření a zpracování samotného fikčního světa, který by dle jeho názoru měl být zcela logický a komplexně propojený.

INGARDEN, Roman: *O poznávání literárního díla*. Československý spisovatel, 1967, 277 s.

Ingarden se soustředí na fakt, že literární dílo je vícevrstvé, schematické a že je odlišné od konkretizací, které nastávají, když s dílem dle nakládá čtenář. Ingarden se zaměřuje především na gnoseologický aspekt literárního díla.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

K tomuto tématu nebyly dosud napsány žádné práce.

Datum / Podpis studenta/ky

7.6. 2011



TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené téze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na UK FSV vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

ŠVELCH JAROSLAV
Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

7.6.2011
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY UK FSV. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU KOPÍÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE DOPORUČENÉ PEDAGOGEM/PEDAGOŽKOU BUDE VEDENÍ IKSŽ POUZE BRÁT NA VĚDOMÍ, TEZE PODÁVANÉ STUDENTEM/KOU SAMOSTATNĚ BUDE PROJEDNÁVAT.

Obsah

Úvod	4
1. Star Wars, kánon a transmédia	4
1.1 Transmédia a kánon Star Wars	6
1.2 Rozpory Star Wars: The Clone Wars a kánonu	8
2. Děj a inspirace Star Wars.....	11
2.1 Děj Star Wars.....	11
2.2 Původní trilogie.....	11
2.2.1 A New Hope (0 BBY).....	11
2.2.2 Empire Strikes Back (3 ABY).....	12
2.2.3 Return of the Jedi (4 ABY)	13
2.3 Dotočená trilogie – Prekvel.....	14
2.3.1 The Phantom Menace (32 BBY)	14
2.3.2 Attack of the Clones (22 BBY).....	14
2.3.3 Revenge of the Sith (19 BBY)	15
2.4 Inspirace.....	16
3. Fikční světy a jednání postav	19
3.1 Fikční světy s více osobami	19
3.2 Událost a akce	19
3.3 Intencionální akce	20
3.4 Neintencionální události	22
3.5 Interakce	23
3.6 Funkce jednajících osob.....	26
4. Star Wars jako hrdinský příběh a mýtus.....	32
4.1 Star Wars jako hrdinský mýtus s nadpřirozenými prvky.....	32
4.1.1 Star Wars jako pohádka?	32
4.1.2 Hrdinova cesta: Star Wars jako hrdinský mýtus.....	33
4.2 Star Wars jako symbolický mýtus	36
4.3 Symbolika ve Star Wars	37
5. Star Wars jako transmediální svět.....	39
5.1 Transmediální vyprávění a kánon.....	42
5.2 Fanoušci jako kolektivní inteligence	44
5.3 Transmediální produkty Star Wars	46
5.3.1 Komiksy	48

5.3.2	Knihy	48
5.3.3	Počítačové a konzolové hry	49
5.3.4	The Clone Wars (Televizní kánon)	50
6.	Analýza	52
6.1	Jak funguje transmediální vyprávění	54
6.2	Star Wars: The Clone Wars a kanonické změny	58
6.2.1	Oživení Darth Maula	58
6.2.2	Postavení Asajj Ventress	61
6.2.3	Anakin Skywalker: Učednice Ahsoka Tano	62
6.2.4	Anakin Skywalker: Rytíř Jedi	62
6.2.5	Anakin Skywalker: Anakinova jizva	64
6.2.6	Smrt mistra Evan Piella	65
6.2.7	Smrt mistra Eeth Kothe	65
6.2.8	Gardulla Besadii.....	66
6.2.9	Klima planety Mandalore a postavení Mandalorianů	67
6.2.10	Existence Vládců Síly	70
6.2.11	Nájemní lovci: Absence Cechu nájemných lovců.....	73
6.2.12	Nájemní lovci: Schopnosti rasy Měňavců	74
6.2.13	Nájemní lovci: Postavení Aurry Sing	76
6.3	Reakce fanoušků	77
6.4	Komiksy	80
6.4.1	Star Wars Infinities.....	81
6.4.2	Star Wars Infinities: A New Hope.....	81
6.4.3	Star Wars Infinities: Empire Strikes Back.....	83
6.4.4	Star Wars Infinities: Return of the Jedi	84
6.4.5	Analýza	85
6.4.5.1	STAR WARS INFINITIES JAKO HRDINOVA CESTA	85
6.4.5.2	AKCIDENT.....	85
6.4.5.3	NENAPLNĚNÍ CESTY HRDINY	86
6.4.5.4	POTRESTÁNÍ ŠKŮDCE.....	86
6.4.5.5	FUNKCE POSTAV VE STAR WARS INFINITIES	87
6.4.5.6	SYMBOLIKA STAR WARS INFINITIES	88
6.4.6	Ostatní komiksy	88
6.5	Počítačové hry	89
6.5.1	Vlastnosti počítačových her.....	89
6.5.2	Star Wars: Battlefront I a II.....	91
6.5.3	Analýza Star Wars: Battlefront I a II.....	92
6.5.4	Série Star Wars: Jedi Knight.....	93

6.5.5 Star Wars: Force Unleashed	95
6.5.6 Star Wars: Force Unleashed: Ultimate Sith Edition	96
6.5.7 Knights of the Old Republic	97
6.5.8 Analýza	98
7. Závěr	101
7.1 Typy změn a jejich vztahy v transmédiálním vyprávění Star Wars	101
7.2 Cesta hrdiny v transmediálním vyprávění	104
7.3 Co jsou ještě Star Wars?	105
Summary	108
Použitá literatura	109
Seznam příloh	119
Přílohy	120

Úvod

Téma své diplomové práce Transmediální vyprávění fikčního světa Star Wars jsem si vybrala na základě zájmu o danou problematiku, kdy je jeden příběh vyprávěn několika kanály, které se vzájemně doplňují a podporují. Mým původním záměrem bylo představit na daném příkladu systém transmediálního vyprávění, zaměřit se i na jeho ekonomické aspekty (konkrétně franchising) a v poslední části poukázat na fakt, že transmediální vyprávění, ač má původní příběh primárně rozvíjet, do něj může také zasahovat a dokonce jej pozměňovat. Při procházení materiálů Star Wars jsem zjistila, že v tomto fikčním světě se transmédiá velmi často dopouštějí posledně zmiňovaného. Proto jsem se nakonec rozhodla věnovat se primárně tomuto aspektu, který mi přišel zajímavější a objevnější, než původně zamýšlená problematika franchisingu. Zároveň jsem v práci nakonec pozměnila přístup k problematice zapojení fanoušků do tvůrčího procesu. Místo toho, abych tento koncept představila v samostatné části, rozhodla jsem se pro větší ucelenost práce použít fanoušky tvořenou encyklopedii Star Wars, na níž se odvolávají i oficiální informační kanály, jako jeden ze zdrojů informací. Existence této stránky a její evidentní důležitost je podle mého názoru jasnou ukázkou zapojením fanoušků do tvorby a mapování fikčního světa.

Hlavním tématem mé práce je tedy transmediální vyprávění a způsob, jak pracuje s původním, kanonickým, příběhem a jak jeho změnami mění i teoretická pravidla vyprávění, jak je určil Joseph Campbell a Vladimír Propp.

1. Star Wars, kánon a transmédiá

Pod názvem filmové ságy Star Wars režiséra George Lucase (někdy rovněž nazývané „vesmírná opera“ (Neff, 1995; 35) se již po desetiletí neskrývá jen samotných šest epizod (*The Phantom Menace* (1999); *Attack of the Clones* (2002); *Revenge of the Sith* (2005); *A New Hope* (1977); *Empire Strikes Back* (1980); *Return of the Jedi* (1983)), ale komplexní, propracovaný a velice rozsáhlý svět s vlastními zákonitostmi a mytologií, ve kterém kromě hlavních hrdinů známých z heptalogie, figurují stovky dalších charakterů.

Takto rozlehlý svět skýtá téměř nekonečné možnosti, jak jej lze rozvádět v transmediálním vyprávění.

O světě Star Wars vyprávějí stovky knih, ať se již jedná o novely a nejrůznější příběhy či encyklopedie a průvodce. U velké části literatury je vyprávění dokonce přeneseno do zcela jiného časového období, než ve kterém se odehrává základní příběh – odehrávají se klidně i desítky tisíc let před filmovými událostmi i v letech po nich následujících.

Podobně pracují s vyprávěním i podobně komiksy, kterých jsou rovněž stovky, a i desítky počítačových her.

Od roku 2008 je vysílán i oficiální animovaný seriál *Star Wars: The Clone Wars*, který zpracovává události, odehrávající se mezi filmovými epizodami *Klony útočí* a *Pomsta Sithů*. Každý nově vyprávěný příběh dává široký prostor postavám již známým z Lucasovy ságy, ale zároveň také umožňuje přítomnost desítek postav či světů zcela nových a neznámých.

Na první pohled se tedy může celý konstrukt Lucasova světa jevit jako chaotický a nepřehledný, po bližším prozkoumání zjistíme, že se svět Star Wars řídí pravidly, které jsou univerzální pro podobné fikční konstrukty – pravidly fikčního světa. Podobně strukturovaný a organizovaný je i způsob vyprávění prostřednictvím četných médií. Takzvaný koncept transmediálního vyprávění, tedy „*proces, kdy se nedílné prvky fikce rozptýlí skrz četné doručovací kanály za účelem vytvoření sjednoceného a koordinovaného zábavného prožitku.*“¹ Transmediální vyprávění je podle mediálního teoretika Henryho Jenkinse založeno převážně na „*fikčních světech, které si mohou zachovat četný počet provázaných postav a jejich příběhy.*“²

Právě transmediální vyprávění může být tedy vhodným narativním postupem, který může pokrýt tak široký svět. Tyto světy nazývá mediální teoretik Lubomír Doležel i *narativními světy*, protože tyto svět je (stejně jako pro nefiktivní světy) „*příběh, tj. více či méně složitý řetězec událostí*“ (Doležel, 1998; 45), kde je příběh jeho hlavní složkou narativu, který jej vypráví (koncept fikčního světa představím důkladněji dále ve své

¹ Jenkins, Transmedia Storytelling 101 [online]. 22.03.2007. [cit 2012-01-15]

<http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>

² tamtéž

práci). Právě proto je sága *Star Wars* zcela vhodným příkladem, na němž lze nejen demonstrovat logiku a fungování fikčního světa, ale zákonitosti a charakteristiky transmediálního vyprávění. V případě *Star Wars* je transmediální vyprávění ještě komplikováno kánonem, který určuje hierarchii jednotlivých typů médií. Více se budu této tématice věnovat na následujících stránkách.

1.1 Transmédiá a kánon *Star Wars*

Počet kanálů, který o fikčním světě *Star Wars* spravuje, je opravdu vysoký – jen literatuře a komiksovým knihám s tematikou ságy jsou věnovány internetové stránky [Swbooks.co.uk](http://swbooks.co.uk), kde jsou evidovány všechny dosud vyšlé tituly. Podle údajů, které tato databáze uvádí, dosud vyšlo „přes 600 oficiálních povídek, novel a obrazových příběhů“³. Podobně jako animovaný seriál *Star Wars: The Clone Wars* rozpracovávají knihy svět, který předestřel režisér Lucas v původních šesti epizodách. Jak již bylo řečeno, nové mediální kanály umožňují představit desítky dosud neznámých postav a světů, popřípadě se důkladněji soustředit na události, které se odehrávají mimo děj filmové ságy nebo pro které nebylo dostatečné místo. Takto například charakterizuje animovaný seriál internetový server Wookipedia.com, který slouží jako oficiální fórum a encyklopedie světa *Star Wars*: „(...)Televizní seriál zkoumá válku z širšího úhlu pohledu a soustředí se na další postavy a události.“⁴

Pokud se budeme soustředit jen na oficiální paratexty, je třeba se nejprve zaměřit na problematiku kánonu, tedy textů a materiálů, jež jsou v rámci daného universa chápány jako oficiální a platné, která se týká obecně všech velkých vykonstruovaných fikčních světů a převážně těch, které jsou vyprávěny pomocí transmediálního vyprávění.

Server [wookipedia.com](http://Wookipedia.com) chápe kánon *Star Wars* takto: „(...) Kánon zahrnuje scénáře, filmy rozhlasové hry a novely podle předlohy. Tyto práce natahují originální příběh *George Lucase*, ostatní jsou napsány jinými autory.“

Tedy, kanonické příběhy ze světa *Star Wars* jsou kromě původních filmů i oficiální díla, která nehledě na to, že popisují vedlejší příběhy, nijak nezasahují do kontinua celé ságy.

³Suggested Reading. SW Books. [online] 5. 3. 2009. [cit 2012-01-22] Dostupné z: <<http://www.swbooks.co.uk/suggested-reading.htm>>

⁴The Clone Wars (TV Series). Wookipeedia. [online] 15. 6. 2006. [cit 2012-01-22] Dostupné z: <[http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_\(TV_series\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_(TV_series))>

Toto široké pojetí kánonu se v případě *Star Wars* dělí do několika kategorií: takzvaný **G-kánon**, tedy kánon George Lucase, zahrnuje původních šest filmů a všechny dodatky, které osobně Lucas osobně schválil. Následný **T-kánon** neboli televizní kánon se týká animovaného filmu *Star Wars: The Clone Wars*, stejnojmenného seriálu a série *Star Wars live-action*, oboje vysílané v televizi. **C-kánon** (kontinuitní kánon) pojímá všechny oficiální díla, jako jsou knihy, komiksy, hry, kresby apod. Termín sekundární kánon pod zkratkou

S-kánon se používá pro materiály, které nemusí být nutně využívány a lze je pominout. Jedná se především o starší díla, i když z nichž byla většina zahrnuta do C-kánonu. Poslední kategorií je takzvaný **N-kánon**, tedy texty nekanonické, které nejsou zahrnuty do kontinua.

Můžeme se ale setkat i s mnohem vyhraněnějšími názory, které za kanonické považují G-kánon; tedy pouze šest Lucasových filmů a již žádné další příběhy (byť oficiální, které spadají do *Expanded Universe* – tedy licencovaných knih, komiksů, atd.). Samotný autor ságy George Lucas považuje za kanonickou především svoji heptalogii: „*Jsou tu dva světy. Můj svět – tedy filmy – a je tu další svět, který byl stvořen, o kterém říkám, že je to paralelní vesmír – licenční svět knih, her a komiksů. Ty se nijak nevtvárají do mého světa, který je výběrem časového výseku, (ale) vměšují se mezi filmy. Já nejsem příliš zatažen do paralelního vesmíru.*“⁵

Chris Cerasi, bývalý editor *LucasBooks*, na kánon nahlíží i v souvislosti se samotnými mediálními platformami, které nesou příběh: „*Když se jedná o absolutní kánon, pravý příběh Star Wars, je třeba se obrátit na samotné filmy – a jenom filmy. Dokonce i knižní zpracování jsou interpretacemi filmu a i když se z velké části drží vize George Lucase (Lucas velmi úzce spolupracuje s autory novel), metoda, kterou jsou knihy napsány, připouští nějaké minimální rozdíly (...). Ne všichni autoři vymezí postavu stejným způsobem. Konkrétní vlastnosti samotného média také hrají svoji roli. Komiksové zachycení události bude pravděpodobně méně dialogizované a jiného tempa než knižní verze. Video hra musí zvolit interaktivní přístup, jaký hraní upřednostňuje (...).*“⁶

Právě díky úvaze, že samotná povaha média určuje jeho obsah a může tedy více či méně bezděčně zasahovat do kánonu, stojí za povšimnutí. S tímto problémem totiž souvisí

⁵Canon. Wookipeedia.[online] [cit 2012-01-15] Dostupné z: <<http://starwars.wikia.com/wiki/Canon>>

⁶ tamtéž

i to, jak budu kánon pojímat dále ve své práci, kde budu jako kánon *Star Wars* považovat šest filmových epizod, tedy G-kánon.

Jak následně budu demonstrovat na konkrétních příkladech, může totiž i oficiální a licencovaný příběh značně otrást samotným kánonem i jeho chápáním. Je třeba zdůraznit, že u takovéhoho fikčního světa, jakým je saga *Star Wars*, je jeho velmi důležitou součástí fanouškovská komunita. Jejich význam zdůrazňuje i mediální teoretik Henry Jenkins: „(...) *Mnoho fanoušků s sebou přináší i významný intelektuální kapitál. Jsou velmi dobří kritici, jsou velmi dobří teoretici.*“ (Jenkins, 2006; 13)

Tato komunita fanoušků *Star Wars* nejen stvořila celou internetovou encyklopedii *Wookipeedia* (která k 7. březnu 2013 čítala přes 102 000 textů, týkajících se *Star Wars*), ale i na jejích tamních fórech debatují právě o problémech nedodržení kánonu.

1.2 Rozpory *Star Wars: The Clone Wars* a kánonu

Jak uvedu později v kapitole věnované transmédiím, nejčastější konflikty a debaty mezi fanoušky způsobil animovaný seriál *Star Wars: The Clone Wars*.

„Série zpracovává rozličné konflikty mezi Galaktickou republikou a Konfederací nezávislých systémů, přičemž jsou obě strany tajně manipulovány Nejvyšším kancléřem Palpatinem neboli Darth Sidousem, který plánuje získat rytíře Jedi Anakina Skywalkera jako svého dalšího sithského učedníka.“⁷

Jak již bylo řečeno, seriál umožňuje rozehrát nové osudy s již známými postavami, nebo zahrnout do děje zcela nové charaktery. Nehledě na to, že tento seriál vznikl pod záštitou samotného režiséra ságy, objevuje se v něm mnoho sporných věcí, které fanouškům nabouraly zažité představy o fungování fikčního světa. Pro začátek si dovolím jen nastínit několik příkladů, ke kterým se ve své práci následně vrátím a rozeberu je důkladněji.

Rozpory, o kterých fanoušci na internetovém fóru debatují, se týkají více či méně zásadních skutečností. Prvním, u kterého se zastavím, je příklad, který se sice na první pohled může jevit jako jeden z méně důležitých rozporů, ale ve své podstatě názorně

⁷The Clone Wars (TV Series). Wookipeedia. [online] 15. 6. 2006. [cit 2012-01-22] Dostupné z: <[http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_\(TV_series\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_(TV_series))>

ukazuje nesrovnalost v jednotě fikčního světa. Jedná se kanonický rozpor v popisu planety *Mandalore*, která byla nejprve popsána v rámci příběhů spadajících do *Star Wars: Expanded Universe* a následně byla zobrazena v dílech (*The Mandalore Plot*, *Voyage of Temptation* a *Duchess of Mandalore*) seriálu *Star Wars: The Clone Wars*, přičemž se tato zobrazení zcela lišilo od původního.

První vize *Mandaloru* byla podle *Expanded Universe* planeta „s bohatou přírodou a krajinou, převážně nedotčená díky jejímu prořídlemu a vnímavému obyvatelstvu. *Mandalore* byla pokryta bujnými (...) lesy, hustou džunglí, táhnoucími se kopci a loukami vhodnými pro farmaření, četnými neobyvatelnými pouštěmi bílého písku a četnými řekami, jezery a moři. Tato verze *Mandaloru*, prvně zmíněná v knize *The Art of Star Wars: The Clone Wars*, byl pustý svět, stávající se z pustých rovinatých pouští, který bylo nemožné obývat mimo uzavřených městech v krychlích, obydlích skalními pacifisty, s hlavním městem pojmenovaným Sundari.“⁸

Jak tedy vidíme, (kanonická) podoba planety prošla výraznou změnou a i když tvůrci následně učinili několik úprav, aby se nová podoba planety více blížila té první, není tato změna nijak vysvětlena.

Dalším – a v tomto případě již výraznějším rozporem s kánonem – je nová postava, která se objevila právě v seriálu i v dříve natočeném animovaném filmu. Je jí učednice Anakina Skywalkera jménem Ahsoka Tano, o níž nebyla v dřívějších metatextech i paratextech žádná zmínka. Fanoušci diskutující na fóru si všímali rozporu s původním převládajícím přesvědčením, podle kterého Anakin Skywalker neměl mít žádného učedníka. Zde však musíme vzít v potaz, že T-kánon je nadřazený všem kánonům kromě G-kánonu, ve kterém toto stanovisko nikdy oficiálně nepadlo, tudíž tato možnost nebyla navzdory názoru fanouškovské komunity nikdy definitivně vyloučena. Jak ukáží později, další animovaný seriál, který vznikl v roce 2003, navíc tuto změnu legitimuje, když je v jednom z dílů Anakin Skywalker jmenován rytířem Jedi.

Seriál tedy narušuje zažité představy, které o světě *Star Wars* panovaly. Tato skutečnost neplatí však jen pro seriál – větší či menší odchylky od G-kánonu se vyskytují například i v komiksech, kde můžeme například najít alternativní děj původní trilogie, který někdy dokonce pozměňuje i úmrtí některých hlavních postav.

⁸Mandalore. Wookipedia [online] 5. 5. 2005. [cit 2012-01-22] Dostupné z: <[http://starwars.wikia.com/wiki/Mandalore_\(planet\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Mandalore_(planet))>

Dál ve své práci se pokusím hlouběji rozebrat právě problematiku transmediality fikčních světů, fungování jich samotných – jejich ekonomickou i kulturní stránku, provázanost celého světa, zapojení fanouškovské komunity a způsob, kterým se na tvorbě fikčního světa podílí.

Ve fikčním světě *Star Wars* můžeme všechny tyto aspekty najít a jako na názorném příkladě demonstrovat transmediální vyprávění, jeho vlastnosti, i to, jak zasahuje do vlastností příběhu.

2. Děj a inspirace Star Wars

2.1 Děj Star Wars

Šest filmů Star Wars, z nichž první byl natočen v roce 1974, by měly být nazývány hvězdnou operou, spíše než science-fiction. Zatímco science-fiction se soustředí spíše na technologii a její vývoj, pro žánr hvězdné opery je důležitější samotný příběh než prostředí, v němž se odehrává. „*Hvězdná opera umožňuje mnohem širší škálu představitosti.*“ (Brode, Deyneka, 2012. s. 2) Příběh Star Wars, který je zcela klíčový, protože se od něj následně odvíjí konstrukce celého rozsáhlého fikčního světa, jak jej známe dnes. Na následujících stranách stručně představím příběh šesti filmů Star Wars (přičemž začnu původní trilogií a následně se vrátím k dotočené trilogii) a následně poukážu na filmové žánry a díla, které Star Wars ovlivnily.

2.2 Původní trilogie

2.2.1 *A New Hope (0 BBY)*⁹

Příběh epizody *A New Hope* (1974) se odehrává „*kdysi dávno v jedné předaleké galaxii*“ (*New Hope*, 1974), která je ovládána Impériem. Proti tomu bojuje povstalecké hnutí, které se snaží galaxii znovu osvobodit. Při přepadení povstalecké lodě Impériem ukládá princezna Leia, jedna z hlavních vedoucích odboje, ukládá plány do paměti droida R2-D2, kterého společně s druhým droidem C-3PO vysílá, aby našli pomoc. Droidi skončí na pouštní planetě Tatooine, kde se ocitají ve vlastnictví rodiny Luka Skywalkerera. Skywalker se posléze setkává s Obi-Wan Kenobim, který žije jako poustevník ve skalách. R2-D2 mu přehrává vzkaz od princezny Leiy, která jej žádá o pomoc. Kenobi Lukovi předává světelný meč.

Vojáci Impéria mezitím vyplnili Lukův domov a zabili jeho tetu a strýce a ten se rozhodne, že se vydá s Obi-Wan Kenobim zachránit princeznu Leiu. Na cestu si najímají pašeráka a pilota Hana Sola a jeho wookijského pomocníka Chewbaccu a vydávají se na planetu Alderaan. Kenobi vyučuje Luka jak ovládat Sílu, tajemnou

⁹ Tímto způsobem se ve fikčním světě Star Wars datují události, přičemž vztažnou událostí je bitva o Yavin z epizody *A New Hope*. Události se jsou děleny podle toho, zda se odehrály před bitvou o Yavin (BBY), nebo po bitvě o Yavin (ABY).

mentální schopnost, kterou kdysi ovládali rytíři Jedi, než byli vyvražděni Impériem. Na místě však zjistí, že planeta Alderaan byla zničena, namísto toho objeví obrovskou imperiální bitevní stanici-Hvězdu smrti, která je vzápětí přitáhne vlečným paprskem. Skupina se na palubě Hvězdy smrti rozdělí – Obi-Wan Kenobi jde deaktivovat tažný paprsek, zatímco Luke, Han a Chewbacca se vydávají zachránit princeznu Leiu, uvězněnou na bitevní stanici. Obi wan Kenobi se setkává s Darth Vaderem, svým bývalým učedníkem, který však přešel k temné straně Síly. Aby umožnil Lukovi a ostatním uprchnout, obětuje se v souboji s Vaderem, přičemž však přechází do duchovního světa.

Leia skupinu zavede k povstalecké skupině na planetě Yavin. Plány, které Leia uložila do paměti R2-D2, jsou plány Hvězdy smrti. Impérium mezitím útočí na Yavin; rozpoutá se tedy bitva o Yavin. Lukovi se za použití Síly, kdy na radu Obi-Wan Kenobiho upřednostní svoji intuici před použitím techniky. Impérium je tedy dočasně poraženo.

2.2.2 *Empire Strikes Back (3 ABY)*

Epizoda *Empire Strikes Back* (1980) začíná na ledové planetě Hoth, kde povstalci vybudovali novou základnu. Luke, Han, Chewbacca i Leia jsou nyní plnohodnotnými členy odboje. Lukovi se zjeví duch Obi-Wan Kenobiho a pošle jej na planetu Dagobah, kde má najít mistra Yodu, jenž může dokončit jeho výcvik rytíře Jedi. Mezitím na planetu Hoth zaútočí Impérium, které po povstalcích pátrá po celé galaxii; ti se ze základny musí evakuovat, přičemž Luke zamíří na planetu Dagobah, zatímco Han, Leia a Chewbacca jsou pronásledováni Impériem. Následně se vydávají do Oblačného města na planetě Bespin, kterému vládne Hanův dlouholetý přítel Lando Carlissien, jenž by je mohl schovat před Impériem. Mezitím Luke podstupuje trénink pod vedením mistra Yody. Při meditaci má vidění budoucnosti, v němž jsou jeho přátelé v ohrožení.

Hana a ostatní vystopoval do Oblačného města nájemný lovec Boba Fett pracující pro Impérium, načež je Carlissien donucen uzavřít dohodu s Vaderem a zradit své přátele.

Ačkoliv jej Yoda varuje, že jeho trénink ještě není u konce a on není připraven se Vaderovi postavit, rozhodne se Luke odletět do Oblačného města, aby svým přátelům mohl pomoci. Slíbí však Yodovi, že se vrátí a dokončí svůj výcvik.

Netuší, že Vader jej chce nalákat do Oblačného města, aby jej mohl dovést císaři, který jej zamýšlí převést na temnou stranu Síly. K císaři jej chce transportovat zmraženého do bloku karbonitu, přičemž past nejprve vyzkouší na Hanovi. Zmraženého do bloku karbonitu jej Boba Fett transportuje k Jabbovi the Hutt¹⁰. Luke přilétá do Oblačného města příliš pozdě, aby své přátele zachránil, a setkává se s Vaderem.

Mezitím se Lando Carlissien snaží odčinit svoji zradu a vysvobodí Leiu a Chewbaccu ze zajetí imperiálních vojáků a společně z Oblačného města uprchnou. Luke mezitím bojuje s Darth Vaderem. V souboji nejen ztratí ruku, ale zároveň mu Vader prozradí, že ve skutečnosti jeho otec nezemřel, ale on je jeho otec. Luke se jím nenechá stáhnout na temnou stranu Síly a před Vaderem uprchne.

2.2.3 *Return of the Jedi (4 ABY)*

Na začátku epizody *Return of the Jedi* (1983) skupina vysvobozuje Hana Sola ze zajetí Jabby the Hutt, přičemž je patrná Lukova proměna ve skutečného rytíře Jedi. Všichni společně uprchnou, a zatímco Luke opět míří za Yodou, který mu potvrdí, že Vader je jeho otec, a poté zemře. Lukovi se zjeví duch Obi-Wan Kenobiho a prozradí Lukovi, že Leia je jeho sestra. Luke se setkává se svými přáteli u povstalecké flotily plánující útok na novou imperiální Hvězdu smrti. Luke prozradí Leie, že ona je jeho sestra, a dobrovolně se vydá Vaderovi; věří, že v jeho otci je stále dobro a může ho získat zpět na světlou stranu Síly. Vader jej odvede za císařem, který Luka chce přetáhnout na svoji stranu.

Zatímco povstalci bojují o Hvězdu smrti, Luke málem neodolá svodům císaře a téměř v souboji zabije Vadera. Uvědomí si však, že tím by se přiklonil na temnou stranu a odmítne Císařův rozkaz, čímž se definitivě stává rytířem Jedi. Císař se tedy rozhodne Luka zavraždit, ovšem Vader se rozhodne svého syna zachránit a svrhne Císaře do jádra Hvězdy smrti. Sám je přitom smrtelně poraněn elektrickými výboji a umírá jako znovunalezený rytíř Jedi. Povstalci v bitvě zničí i druhou Hvězdu smrti a galaxie je tak osvobozena.

¹⁰ Zmínka o Hanově dluhu Jabbovi padne již v epizodě *New Hope*. Protože Han dluh nesplatil včas, Jabba najal nájemné lovce, aby jej vypátrali a dopravili.

2.3 Dotočená trilogie – Prekvel

2.3.1 *The Phantom Menace (32 BBY)*

Epizoda *The Phantom Menace* (1999) se odehrává 32 let před dějem epizody *New Hope*. Planeta Naboo je pod blokadou Obchodní federace, která ve skutečnosti naslouchá rozkazům lorda ze Sith Dartha Sidiouse. Rytíři Jedi Qui-gon Jinn a jeho učedník Obi-Wan Kenobi zachraňují královnu Amidalu a chtějí jí dopravit na hlavní planetu galaxie Coruscant. Pro poškození lodě musí přistát na planetě Tatooine, kde Qui-gon Jinn nalezne chlapce Anakina Skywalkera, citlivého k Síle. Rozhodne se jej vzít s sebou na Coruscant a vycvičit jej jako svého učedníka. Na Coruscantu Rada Jediů nedovolí Qui-gon Jinnovi Anakina vycvičit a oba Jediové se vrací s královnou Amidalou na Naboo bojovat proti Obchodní federaci. Jediové se utkají se Sidiousovým učedníkem Darth Maulem. Ten v souboji zabije Qui-gon Jinnu, přičemž Obi-Wan svého mistra pomstí a sithského učedníka zabije. Mezitím Nabooané porazí armádu droidů Obchodní federace a osvobodí planetu. Rada Jediů dovolí Obi-Wanovi vzít Anakina do učení jako svého padawana.

2.3.2 *Attack of the Clones (22 BBY)*

Děj epizody *Attack of the Clones* (2002) se odehrává 22 let před bitvou o Yavin. Bývalou královnu, nyní senátorku, Amidalu se někdo na Coruscantu pokusí zavraždit. Nejvyšší kancléř Palpatine jí na ochranu přidělí Obi-Wan Kenobiho a Anakina Skywalkera. Ten je zamilovaný do senátorky Amidaly, ačkoliv by Jedi měl být oproštěn od všech citových vazeb. Při pronásledování atentátnice získá Obi-Wan otrávenou šipku, která jej zavede na planetu Kamino, kde zjistí, že republika má vlastní klonovou armádu. Anakin je pověřen hlídáním matky, kterou zanechal na Tatooinu, kam se oba vydávají. Anakinovi se jí však nepodaří vysvobodit ze zajetí Písečných lidí, a když mu matka zemře v náručí, vyvraždí celou tuskenskou vesnici. Obi-Wan se mezitím vydává na planetu Geonosis, která slouží jako útočiště Separatistů (zástupci Obchodní federace, dalších významných korporací, vedení hrabětem Dooku-bývalým rytířem Jedi, který přešel na temnou stranu), kteří budují novou armádu droidů pro válku s Republikou. Obi-Wan je separatisty chycen, přičemž mu hrabě Dooku prozradí, že galaktický Senát ve skutečnosti ovládá lord ze Sith. Chyceni jsou i Anakin s Amidalou, když se Obi-Wana vydají zachránit. Před popravou je zachrání rytíři Jedi a především klonová armáda, kterou z Kamina z přivedl mistr Yoda. Na planetě vypukne válka mezi

Separatisty a Republikou, čímž začíná éra Klonových válek. Hraběti Dooku se podaří uprchnout i s plány nové separatistické zbraně – Hvězdy Smrti, které donese svému mistrovi Darth Sidiousovi. Zatímco republika zbrojí na válku, Anakin se tajně ožení s Amidalou.

2.3.3 *Revenge of the Sith (19 BBY)*

Epizoda *Revenge of the Sith* (2005) se odehrává 4 roky po událostech předchozí epizody, od nichž stále přetrvává válka. Anakin a Obi-Wan zachraňují kancléře Palpatina, kterého unesli Separatisté, přičemž Anakin na Palpatinův rozkaz popraví hraběte Dooku, i když by tak jako rytíř Jedi učinit neměl. Po návratu na Coruscant se Anakin setkává s Amidalou, která mu prozradí, že je těhotná. Anakin ale trpí stejnými předtuchami, že Padmé zemře u porodu, jako před smrtí své matky. Zároveň jej trápí další pochybnosti, když jej Nejvyšší rada Jediů nechce jmenovat mistrem, ale naopak jej požádají, aby je informoval o krocích Palpatina, s nímž Anakin nyní tráví hodně času. Palpatine se snaží v Anakinovi probudit pochybnosti o Nejvyšší radě Jediů a přiblížit jej k temné straně. Mimo jiné mu vypráví o sithském lordovi, který dokázal dokonce přemoci smrt.

Mezitím se Obi-Wan vydává na planetu Utapau, aby zlikvidoval vůdce Separatistů generála Griveouse a Yoda na planetu Kashyyyk, aby podpořil tamní bitevní linii. Obi-Wanovi se podaří zabít Griveouse. Anakin při rozhovoru s Palpatinem zjišťuje, že nejvyšší kancléř je skutečně Darth Sidious, o čemž informuje mistra Mace Windu, který se vydá kancléře zatknout. Anakin však bojuje s obavami; jedině Darth Sidious mu může pomoci zachránit Padmé. Pochybnosti o Nejvyšší radě Jedi a strach o jeho ženu ho donutí vydat se Palpatinovi pomoci. Pčiní se na zavraždění mistra Windu a Palpatine jej jmenuje svým učedníkem nesoucí sithské jméno Darth Vader. Palpatine vydá klonové armádě *Rozkaz 66*, podle nějž vojáci postupně zabijí všechny rytíře Jedi kromě Obi-Wana a Yody. Anakin je vyslán na planetu Mustafar, kde povraždí vůdce Separatistů, čímž má být republika znovu sjednocena. Setkává se s Padmé, ale je natolik pohlcen temnou stranou Síly, že jí považuje za svého nepřítele a téměř ji zabije. Vzápětí se utkává s Obi-Danem, který na planetu tajně přiletěl s Amidalou. Mezitím Yoda bojuje s Palpatinem, boj ale prohrává a odlétá do exilu na planetu Dagobah. Anakin prohrává boj s Obi-Wanem a utrpí těžké popáleniny, kvůli kterým musí obléci

charakteristické černé brnění. Amidala zemře při porodu a Obi-Wan ukryje děti před Anakinem-Darth Vaderem. Leia svěří senátorovi Bailovi Organovi z Alderaanu a Luka na Tatooine do rodiny Owena Larse¹¹.

2.4 Inspirace

Jak popíši na následujících stránkách, Star Wars obsahují prvky pohádky i mýtů. Právě proto jsou nazývaný spíše hvězdou operou než science-fiction. „*Science fiction se vždy soustředí na zákony vědy, fantazírování co vše by se mohlo přihodit v budoucnosti pevně ukotvené v tom, co je v současnosti známo o cestování časem či prostorem, budoucím životě na zemi, a tak dále. Hvězdná opera umožňuje mnohem širší škálu představitosti.*“ (Brode, 2012; 2) George Lucas byl zároveň při jejich tvorbě ovlivněn několika filmovými žánry, především pak tzv. „spaghetti westerny“ a samurajskými filmy japonského režiséra Akira Kurosawy.

Právě z žánru westernu, jehož jeden specifický subžánr tzv. „koňská opera“ (*horse opera*) je charakteristický svojí bohatou výpravou, je převzata i kategorie vesmírné opery. Lucas byl inspirován tímto žánrem natolik, že ve Star Wars můžeme vidět některé scény, které se již předtím objevily ve westernech. Jedním příkladem je představení Hana Sola v kantýně na Tatooinu, kde Solo pod stolem namíří zbraň na proti sedícího nájemného lovce Greeda a zastřelí jej. Tato scéna původně pochází z filmu *The Gunfighter* (1950), kde hrdina Ringo nejprve v baru v přestřelce zabije muže, který ji vyvolal, a následně se zbaví druhého, když vyhrožuje, že na něj míří pod stolem zbraní. Lucas jen tyto dvě barové scény sloučil do jedné (Brode, 2012).

Scén, odkazujícím ke starým westernům, je ve všech šesti epizodách Star Wars více. Lucas k nim odkazuje i v dotočené sérii, konkrétně například ve scéně v epizodě *Attack of the Clones*, kdy se Anakin blíží k tuskenské vesnici, aby zachránil svoji matku, a následně vyvolá divákovy pochybnosti, zda je opravdu kladná postava, když vyvraždí všechny Tuskeny v pomstě za její smrt. Podobný výjev nabízí i western *The Searchers* (1963), když se Ethan Edwards blíží k indiánskému táboru s plánem všechny jeho osadníky zabít (Brode, 2012).

¹¹ Owen Lars je syn Cliegga Larse, který vykoupil Anakinovu matku z otroctví a vzal si jí za ženu.

Vidíme tedy, že Star Wars mají velmi blízko ke klasickým westernům, které však jsou samy o sobě hrdinské mýty; kovbojští hrdinové, jak je prezentoval filmový průmysl, nikdy neexistovali. Jedná se v podstatě o další hrdinský mýtus, kterým byl inspirován nejen i George Lucas, ale i Akira Kurosawa, jehož filmy posloužily Lucasovi jako další předloha. Děj epizody *A New Hope* je totiž takřka totožný jako děj Kurosawova filmu *Hidden Fortress* (1958). „Aby vylepšil svoji vlastní komerční pohádku, rozhodl se Lucas předělat *Hidden Fortress*, přičemž jen změnil situování z do středověkého Japonska do prostředí science-fiction“ (Brode, 2012; 86). Na internetovém serveru Youtube existují dokonce videa srovnávající *Hidden Fortress* s původní trilogií Star Wars, přičemž nejvíce shodných či podobných scén se nachází v epizodě *A New Hope* (Star Wars *Hidden Fortress Comparision*; Batteries4Holden; Youtube).

Lucas převzal všechny základní dějové linky i postavy. Princezna Leia tedy měla předobraz ve čtrnáctileté princezně Yuki, Luke Skywalker v generálovi Makabem, a rytíři Jedi v nikom jiném než v samurajích, přičemž název „Jedi“ vznikl z japonského slova „jidaigeku“ označující dobové filmy (Brode, 2012; 87).“ Největší poctou Kurosawovi jsou ale droidi R2-D2 a C3PO, jejichž dialogy jsou často stejné jako dialogy jejich předloh Taheiho a Mataschichiho a podobně jako oni působí ve funkci průvodců všemi třemi (a potažmo šesti) epizodami.

Kurosawova díla posloužila Lucasovi jako předloha i k prekvelovým epizodám. Scéna z epizody *The Phantom Menace*, kdy se spojí do té doby znesváření obyvatelé Naboo s podvodním národem Gunganů v boji proti Obchodní federaci odkazuje k podobnému dějovému zvratu ve filmu *Seven Samurai* (1954), kdy se vesničané i přes vzájemné rozpory spojí proti samurajovi, který je tyranizuje. Lucas dokonce i použil figuru, která zneprátelené strany sjednotí; zatímco v Kurosawově filmu to je komická postava syna místního farmáře, v Lucasově epizodě to je Gungan Jar-Jar Binks, který byl pro své komediální ladění fanoušky velice kritizován. Lucas dále i v nových epizodách pracoval s odkazy ke Kurosawovým postavám a tak v epizodě *The Phantom Menace* opět přetváří postavu princezny Yuki z *Hidden Fortress* v postavu čtrnáctileté královny Amidaly. Postavu jejího ochránce generála Makabeho Lucas „později rozdělil mezi dva rytíře Jedi (...)“ (Brode, 2012; 88).

Vidíme tedy, že Lucas využil koncept děje jednoho filmu hned dvakrát. Podobně pak i dvakrát využil postavy Toshira Miffuneho z *Hidden Fortress*, když jej v epizodě

A New Hope převtělil do Obi-Wan Kenobiho a v epizodě *The Phantom Menace* z něj udělal mistra Jedi Qui-Gon Jinnu, přičemž ještě více zdůraznil podobnost oděvem a účesem.

Vliv westernů a Kurosawovy tvorby na Star Wars by bylo možné rozebrat mnohem detailněji a podrobněji. Doufám ale, že toto stručné nastínění pro další cíl mé práce stačí. Ukazuje totiž, že Lucas při tvorbě Star Wars vycházel z filmů, které pracovaly s motivem hrdiny. I proto jeho filmy vykazují prvky tradičních hrdinských příběhů, i prvky pohádek, které ostatně mají s hrdinskými příběhy mnoho společného. Na následujících stránkách rozeberu Star Wars z těchto dvou hledisek.

3. Fikční světy a jednání postav

3.1 Fikční světy s více osobami

Nyní bych se ráda věnovala teorii fikčního světa, představila jeho fungování a role jednotlivých postav. Tento teoretický rámec lze vztáhnout i na Star Wars a můžeme si tedy udělat jasnější představu o fungování tohoto konkrétního fikčního světa. Tuto teorii následně použiji i v analytické části, kde ukáži, že transmediální vyprávění pozměňováním kontinua zasahuje i do tohoto řádu.

Pro svoji práci se musím zaměřit na fikční svět s více osobami, který má mnohem větší potenciál než fikční svět s pouhým jedním konatelem. *„Nejúrodnější půdou pro narativ je fikční svět, v němž jsou přítomny dvě či více osob jako jednotlivců nebo skupin.“* (Doležel, 1998; 85)

Již z této definice vyplývá, že narativ bude stát na vzájemné interakci těchto osob – nestojí pouze na samotném konateli a prostředí, které jej obklopuje. Je třeba brát v potaz, že konatel, který se pohybuje ve fikčním světě s více osobami, je nutně začleněn do *„sítě mezosobních vztahů“* (Doležel, 1998; 105). Tedy, do jisté míry zůstává individualitou, ale do určité míry musí své jednání přizpůsobovat kolektivu. *„Osoba si zachovává schopnost utvářet subjektivní intence, utvářet idiosynkratické motivace, zaměřit se na své vlastní cíle a jednat svým charakteristickým způsobem. Avšak v interpersonální síti se intence a akce jednotlivce nutně setkávají a střetají s intencionalitou spolukonatelů. Akce se mění v interakci“* (Doležel, 1998;105).

3.2 Událost a akce

Interakce vychází z procesu události a akce jednotlivého konatele. Nejen, že zákonitosti události a akce platí jak pro fikční světy s jednou a více osobami, jsou velice důležitými základními stavebními prvky, z nichž vychází narativ.

Pojmem událost se označuje prostá *„přeměna počátečního stavu ve stav koncový v určitém čase“* (Doležel, 1998; 67). Z tohoto popisu vzešla i samotná akce, která je již více svázána se samotným uživatelem. Ten může dosáhnout několika různých koncových stavů, záleží na jeho rozhodnutí. Koncových stavů může být několik; záleží na konateli a jeho volbě, kterou z nabízených alternativ si vybere.

Samotný pojem akce je velmi široký – zahrnuje velké množství aspektů a podob tohoto procesu. Za prvé je třeba si uvědomit, že akce může být dělena na fyzickou a duševní, přičemž akce fyzická je akce očividná a zřejmá. Mentální akce zahrnuje nejruznější duševní pochody (více viz níže). Akce může být krátkodobá, či dlouhodobá.

Podíváme-li se nejprve na podoby fyzické akce, může nabývat podob akce intransitivní a akce transitivní. *„Jestliže tělesný pohyb působí pouze na jednající osobu, mění pouze její stavy, vlastnosti, apod., jde o akci intransitivní“* (Doležel, 1998; 68). Transitivity akce je následně taková akce, kdy konatelovo jednání působí i na okolní svět; konatel tento svět svými činy pozměňuje. Změny může docílit manipulací s již stávajícími předměty nebo tvořením nových předmětů. V obou případech se jedná o akce asymetrické, kdy je akce pouze jednosměrná: jen uživatel může manipulovat s předmětem, nikoliv už naopak – předmět nemůže manipulovat s konatelem. Podobný vztah následně uvidíme ještě u případu mezilidské interakce dvou konatelů.

3.3 Intencionální akce

I když je význam fyzické akce nesporný, proces akce duševní je přece jen ještě o něco významnější. *„Současná teorie akce i postbehavioristická psychologie zdůrazňují, že lidské konání není jen pohyb těla, ale že je nutně spjato s duševními faktory, nebo je jimi dokonce zapříčiněno“* (Doležel, 1998; 69). Za fyzickou akci tedy stojí podnět, myšlenka, přičemž *„bezprostřední duševní událost, která podněcuje nebo způsobuje akci, je intence“* (Doležel, 1998; 69).

Narativní sémantika rozumí pod pojmem intence důvody, přání, či přesvědčení, která konatele motivují. Intencionální jednání, je tedy jednání záměrné. *„Intence k akci orientuje konatele k budoucnosti, vede ho k tomu, aby postoupil z daného počátečního stavu k předjímanému stavu koncovému. Protože je intencionalita zaměřena k budoucnosti, orientuje konání k účelu (činí je účelovým)“* (Doležel, 1998; 69). Většinou je tedy konatelovo jednání vědomé. V mnoha případech však – nehledě na intencionalitu – vykonává akci, aniž by si ji uvědomoval. Jedná se většinou o akce rutinní, tedy ty, které má konatel již zcela osvojené a vykonává je zcela automaticky. Tato akce je tedy aktem konatelovy vůle, výsledkem jeho rozhodnutí.

Pro intencionální události je základním stavebním kamenem motivace. Již zmiňovaná intence je totiž k samotnému konání nutná, ale nepostačující podmínka. Touto složkou naplnění zamýšleného je motivace – duševní faktory, které určují „*volbu, intenzitu a naléhavost činnosti*“ (Doležel, 1998; 74). Motivace je konkrétnější pojem než intence a lépe vysvětluje příčiny akce i její způsob; odhaluje důvody, proč se ke své činnosti konatel rozhodl i proč zvolil konkrétní postup.

„Motivacemi rozumíme jak příčiny, tak cíle postav, vedoucí je k těmto či oněm činům... Můžeme tu pozorovat, že zcela totožné nebo podobné činy jsou motivovány nejrůznějším způsobem.“ (Propp, 2008; 63).

Jedním z důležitých faktorů motivace jsou emoce. Ty ovlivňují jak samotnou motivaci, tak následné jednání konatele. Emoce jsou přitom podněcovány předměty a událostmi z prostředí fikčního světa, přičemž však záleží, zda je jejich působení krátkodobé či dlouhodobé – zda se jedná jen o krátký záchvěv, nebo dlouhodobý tlak – „*Emoce jeví pozoruhodnou dynamiku: objevují se a mizí a jejich intenzita může kolísat ... Méně intenzivní emoce jsou zřejmě více náchylné ke změně, kdežto vášně se obvykle zakořeňují. Smrt nebo agonie vášně získává svůj dramatismus hlavně z bolestných a dlouhotrvajících příznaků odvykání“* (Doležel, 1998; 79).

Částečně odpovědný je i sám konatel. Velice podstatné totiž také je, nakolik jsou osoby svým emocím odolávat - „*Zdali jsou schopny je přivodit, udržovat nebo potlačit“* (Doležel, 1998; 77). Lze obecně soudit, že osoby silnější povahy budou s to svoje emoce lépe zvládnout, zatím co jedinci slabší povahy jim snadno podlehnou a podřídí jim svoje jednání.

Je třeba uvažovat, že emoce, které ovlivňují úsudek a konání vždy do jisté míry potlačují racionalitu jednání jedince a podněcují k dynamickému a impulsivnímu jednání. To je dáno stupněm intenzity samotné emoce. „*Obecně řečeno, vášně vedou k akci s větší pravděpodobností než slabé emoce, avšak akční odpověď jednotlivce na emocionální motivaci závisí do značné míry na struktuře jeho osobnosti“* (Doležel, 1998; 78). Tím se znovu dostáváme k již zmiňovaným schopnostem jedince zmiňovaným výš – nakolik je ten schopen ovládat své emoce.

3.4 Neintencionální události

Ve fikčním světě však dění neleží čistě na samotném konateli. Události, které se dějí mimo jeho vůle a které svým rozhodnutím nemůže ovlivnit, nazýváme události neintencionální.

Neintencionální události jsou děleny na několik kategorií. Řadí se mezi ně přírodní událost, která se děje bez ohledu na konatelovu vůli, zároveň však může mít dopad na jeho jednání a na děj, který se ve fikčním světě odehrává. Účinky působení přírodní síly na konatele jsou náhodné, ale ve svém výsledku mohou být i fatální – jedním z výsledků působení může být i smrt. *„Účinek P-síly je posílen tím, že postihuje osobu nejen zvnějšku, ale také a především zvnitřku. Tělo osoby je místem působení velkého množství biologických P-událostí a procesů, které určují samu existenci osoby – zrození, růst, biologické funkce, stárnutí, nemoc, smrt“* (Doležel, 1998; 71).

Některé projevy přírodní síly může konatel ovlivnit, některé jsou fatální. Příklad neintencionální události s fatálními následky může divák nalézt i v sérii Star Wars, konkrétně v její první trilogii – Padmé Amidala, žena Anakina Skywalkera, má zemřít během porodu. Strach o její život je nakonec jedním z důvodů, proč se Skywalker přidá k temné straně Síly, která mu nabízí teoretickou možnost ji zachránit. Skywalkerův přerod v zápornou postavu Darth Vadera, jak je znám z původní trilogie, je přitom klíčovým momentem a vyvrcholením celé trilogie.

Další neintencionální událostí je akcident. Obecně lze akcidentem rozumět situaci, kdy akce vykonávána konatelem dosáhne jiného než zamýšleného výsledku. Ovšem, i když je v obecném povědomí tento termín spojován převážně s negativními konotacemi, *„narrativní sémantika potřebuje pojem akcidentu, který zahrnuje jak šťastné, tak nešťastné případy. (...) Jestliže je dosažen koncový stav, který je pro konající osobu příznivější než stav zamýšlený, je akcident šťastný; jestliže je koncový stav méně příznivý, pak je akcident nešťastný“* (Doležel, 1998; 71).

I tyto události nemůže konatel ovlivnit; podobě jako přírodním událostem je jim vystaven na milost a nemilost.

Zde bych si dovolila krátké odbočení. Právě akcidenty jsou velmi často v narativěch fikčních světů využívány, aby významně ovlivnily děj. Pro demonstraci tohoto jevu jsem si zvolila příklad z epizody *The Phantom Menace*, která nebyla fanoušky přijata

příliš kladně – právě i z důvodu, že do jejího scénáře bylo zapracováno i velké množství těchto akcidentů, zatímco v původní trilogii se takřka vůbec nevyskytovaly. Nejmítavěji přistoupilo publikum k postavě Jar-Jara Binkse, který představoval jakési zosobnění akcidentu a který se v epizodě *The Phantom Menace* díky svojí nešikovnosti dostával do více či méně uvěřitelných omylů.

3.5 Interakce

Jak tedy vidíme, je to právě proces interakce, který nejmarkantněji odlišuje fikční svět s více osobami od světa s jednou osobou a dodává mu větší potenciál. Jak již bylo řečeno, akce již neleží jen na samotném konateli – ten musí své jednání podřídit skupině, ve které se pohybuje. Tato skupina přitom ale může mít své vlastní zájmy a cíle, které mohou být nezávislé a odlišné od cílů jednotlivého konatele. „*Společenské skupiny vkládají na intencionalitu jednotlivce další omezení, protože zdánlivě nabývají „svých vlastních cílů a účelů, nezávislých na jedincích, z nichž se skládají“*“ (Doležel, 1998; 71).

I když se tato úvaha může zdát samozřejmá jak pro fungování mezilidské interakce jakéhokoliv fikčního i skutečného světa, je důležité ji takto přesně vymezit, protože z této rozlišnosti zájmů mohou vzejít nosné narativy. Tato omezení můžou nabývat rozlišné závažnosti a dopadu, z nichž je podle mého názoru nejextrémnější situace, kdy se motivace (čili cíl) jednání skupiny zcela odlišuje od cílů jedince, který se však jejím omezením musí podrobit. Podle mého názoru z tohoto konfliktu vznikají právě ty nejfatálnější narativy.

Zde bych si krátce dovolila odbočit a uvést příklad takového motivačního konfliktu z fikčního světa Star Wars, který má fatální následky:

Vidíme tedy, že motivace aktérů, mezilidská interakce a z nich plynoucí konflikty jsou pro fikční svět zásadním stavebním prvkem, přičemž je dle mého názoru důležitá i podoba samotného prvku.

Když uvažujeme, že skupina konatelů¹² může ovlivňovat akce jedince, musíme brát v potaz, že samotná skupina je již vnitřně strukturovaná: „*Skupina je zaprvé upořádána hierarchicky: hlavní konatelé (protagonisté), druhotné postavy a vedlejší postavy se liší různým stupněm své účasti na rozvíjení příběhu*“ (Doležel, 1998; 106).

Vidíme tedy, že ve fikčním světě může být takřka nekonečné množství postav, z nichž však do děje zasahuje jen část, která sama je navíc odstupňovaná.

I tuto teorii můžu pro lepší názornost podložit příkladem ze světa Star Wars, konkrétně příkladem. V prvních třech dílech vystupuje v ději Rada rytířů Jedi - „*skupina dvanácti moudrých a mocných mistrů Jedi, kteří byli zvoleni, aby vedli řád a sloužili jako poradní orgán úřadu Vrchního kancléře.*“¹³ I když je Rada rytířů Jedi dvanáctičlenná, do děje významně zasahují pouze dva její členové – Yoda, mistr řádu Jedi, a Mace Windu. Přitom však zbylí členové rady nejsou zcela anonymní – oficiální průvodce postavami (rok vydání 2002) uvádí stručný životopis každého člena rady, který se ve filmu objevil. Vidíme tedy, že i když tito členové do děje nijak zásadně a jmenovitě nevstupují, nejsou ve filmu pouze „do počtu“; ve světě Star Wars mají své pevné místo. Na tomto příkladu je jasně vidět, že fikční světy se řídí svými pevně danými pravidly. Matt Hills ve svém textu *Absent Epic, Implied Story Arcs, and Variation on a Narrative Theme: Doctor Who (2005-2008) as Cult/Manstream Television* ukazuje na příkladu populárního seriálu *Doctor Who*, že pro větší srozumitelnost pro všechny skupiny diváků mohou být některé aspekty, nepřímo důležité pro hlavní dějovou linku, pomínuty. Tím je zanechán prostor pro další prozkoumávání fikčního světa a diváci, kteří nejsou tolik s fikčním světem seznámeni, nejsou zmateni přílišným množstvím informací. Zároveň ale nejde pochybovat o propracovanosti fikčního světa. Hlavní příběhová linie se nese přes drobnější dějové linky; „*implikované příběhové oblouky, které pracují skrz hromadění drobných detailů v pozadí, stejně jako skrz budování nové detailní kontinuity*“ (Hills in Harrigan, 2009; 332). Není třeba tedy detailně představovat všechny mistry Rady rytířů Jedi, jejich přítomnost a vlastní příběhy tvoří základnu pro hlavní dějovou linku; osud Anakina Skywalkera.

¹² Doležel uvažuje, že ne všichni konatelé spolu ve fikčním světě přicházejí do styku. Jednotlivého konatele tedy v jeho počínání ovlivňuje jen různě velká skupina, jejíž počet členů se může pohybovat od dvou až k několika desítkám.

¹³ Jedi High Council. Wookipeedia. [online] 10. 6. 2005. [cit 28-4-2012] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Jedi_High_Council>

Samotná interakce a komunikace zúčastněných postav má sama daná pravidla. „*Elementární formou interakce je přímý fyzický kontakt*“ (Doležel, 1998; 106) a může být symetrická či asymetrická. Symetrická komunikace je taková, kdy si oba dva konatele vymění stejný akt, asymetrická komunikace pak ta, kdy akt vykoná jen jeden z nich. Tento proces interakce podmiňuje proces komunikace – aby mohli dva či více aktérů komunikovat, musí se střetnout. Na komunikaci však lze nahlížet jako jeden z druhů interakce, který je základní pro fungování fikčního světa: „*Fikční sémantika (...) chápe fikční svět jako prostor dvojí výměny – výměny fyzických akcí a výměny sémiotických aktů. Jinými slovy příběhy ve světech s více osobami jsou živeny stejně tak komunikací mezi fikčními osobami a jejich fyzickými interakcemi*“ (Doležel, 1998; 107).

Podobně jako interakce je dělená i samotná komunikace. Ta může být ve svém nejobecnějším významu chápána jako „*výměna sémiotických aktů*“ (Doležel, 1998; 106) a její symetričnost/asymetričnost je podmíněna reciprocitou komunikace.

V ideálním případě je komunikace racionální činnost – ani ve skutečném světě nejednají osoby vždy podle společenských norem, proto také komunikace aktérů ve fikčních světech může být „*impulsivní, iracionální, akratická, smíšená (...)*“ (Doležel, 1998; 107). Komunikací tedy aktéři mohou dávat najevo emoce, a to její verbální i nonverbální složkou, přičemž je ale jazyk tou nejpodstatnější formou komunikace.

Interakce může probíhat několika způsoby, které se odvíjejí od samotných aktérů, konkrétně od jejich způsobu komunikace. Výše zmiňované způsoby komunikace – například míra emocí, které komunikace ovlivňují – ovlivňují ve fikčním světě s více osobami celkovou interakci. „*Jestliže všichni konatelé v interakci jednájí jedním a týmž způsobem, výsledkem je homogenní akční způsob ... Jestliže však konatelé jednájí různými způsoby, výsledkem bude interakce smíšeného původu*“ (Doležel, 1998; 113).

Pro ilustraci můžeme uvést dva typy komunikace; Interakce bude homogenní budou-li spolu oba konatelé komunikovat racionálním způsobem. Naopak; bude-li jeden konatel komunikovat racionálně a druhý impulsivně, výsledná interakce bude smíšená.

Jak jsem již zmiňovala, existuje mnoho faktorů (převážně duševních), které ovlivňují komunikaci a interakci, mezi nimi nejsilněji působí emoce. Mezi ně lze započítat i příklad asymetrické komunikace – moc jednoho konatele nad druhým (druhými) a konflikt, který z tohoto vztahu může vzniknout.

Právě konflikt je častým motivem příběhů a nejčastější složkou komunikace. Lze považovat za jakýsi motor narativu, který dodává ději dynamiku a posouvá jej dále.

3.6 Funkce jednajících osob

Pro úplné porozumění fungování fikčních světů se nemůžeme zaměřit jen na komunikační procesy, ale i na samotné postavy, které se v daném světě vyskytují a na pravidla fungování fikčního světa samotného, které budou následně důležité při analýze transmédií. Nejprve se zaměřím na postavy. Osoby, fungující ve fikčním světě rozdělil ve svém díle *Morfologie pohádky* ruský germanista Vladimír Propp do několika funkcí. Při své kategorizaci byl silně ovlivněn tradiční ruskou pohádkou a ruským folklorem, jeho dílo lze vztáhnout obecně na fikční světy, protože u obou celků můžeme najít stejné atributy. Proto si dovoluji kategorizovat funkce postav na základě jeho studie, protože paralely najdeme i ve světě Star Wars. Nejen, že tato kategorizace ukazuje, že Star Wars je klasický archetypální příběh, funkce osob budu navíc využívat v analytické části, kde ukáži, jak transmédiá tyto funkce pozměňují, přičemž tedy pozměňují i základní vyznění příběhu.

Propp definuje sedm okruhů, ve kterých jednotlivé typy postav příběhu jednají. Jedná se o *škůdce, dárce, pomocníka, carovu dceru, odesílatele, hrdinu a nepravého hrdinu*. Každý z těchto typů postav zastává několik univerzálních okruhů činností, které se v příbězích opakují. Na následujících řádcích působení každého typu postavy stručně představím na základě Proppova dělení a doplním i konkrétním příkladem ze světa Star Wars.

Škůdce, jak již samotný název napovídá, má v okruhu svých činností zahrnuté akce, které mají poškodit hrdinu příběhu; snaží se hrdinovi překazit jeho plán, zabránit mu v uskutečnění úkolu. Škůdce také často s hrdinou bojuje či jej pronásleduje. Vidíme tedy, že pod pojmem škůdce se skrývá záporná postava, jaká se vyskytuje snad ve všech fikčních světech, a její zájmy jsou protichůdné se zájmy kladného hrdiny.

Ve světě Star Wars můžeme škůdce, neboli záporných postav, najít vsuktu mnoho, počítáme-li jako škůdce všechny zobrazené postavy, které se snaží jakýmkoliv způsobem zabránit hrdinům (potažmo všem postavám zastupujícím kladné hodnoty, např. zastánci Republiky, později Povstalců) v plnění jejich úkolu, popřípadě se je

rovnou snaží zabít. V tomto dlouhém výčtu však figuruje jen několik postav, jejichž činy mají fatální dopad na celkový děj. V první trilogii lze zmínit tři zobrazené se lordy ze Sithu, přičemž nejzávažnější dopad má konání Darth Sidiousa, který v druhé trilogii vystupuje již jako císař Palpatine, jemuž jako pravá ruka slouží Darth Vader. Císař se objevuje až v druhé epizodě původní trilogie, zatímco v první epizodě jako *škůdce* vystupuje právě Darth Vader. Funkce škůdce, které můžeme najít v trilogiích Star Wars, je například způsobení *škody nebo újmy jednomu ze členů rodiny* (Propp, 1998), což můžeme demonstrovat na příkladu, kdy vojáci Impéria na Vaderův rozkaz zabijí strýce a tetu Luka Skywalkerera. Další funkcí je *souboj škůdce s hrdinou*, o které podrobněji referuji v sekci pojednávající o hrdinovi, a *potrestání škůdce*.

Druhý typ postavy, který se ve fikčních světech vyskytuje, nazývá Propp **Dárce**. Dárce má v příběhu kladnou funkci, kdy mezi jeho činnosti patří „*přípravu předání kouzelného prostředku..., vybavení hrdiny kouzelným prostředkem*“ (Propp, 1998; 66).

Vidíme tedy, že dárce pomáhá hrdinovi při plnění jeho úkolu, přičemž mu ale pomáhá zprostředkovaně předáním kouzelného-tedy mocného a nadpřirozeného-předmětu.

Jako příklad ze světa Star Wars vyberu scénu ze čtvrté epizody *A New Hope*, kdy Obi-Wan Kenobi předá Luku Skywalkerovi světelný meč-zbraň, která bývala jasně rozpoznatelným znakem zaniklého Řádu rytířů Jedi, ovšem po jeho rozpadu byla téměř zapomenuta. Podle Proppa může být kouzelné prostředky, který hrdina obdrží, i „*kouzelné předměty, které mají kouzelnou vlastnost*“ (Propp, 1998; 41). Podobně lze zmínit i vývoj příběhu z páté epizody *Empire strikes back*, kde se Luke Skywalker vydá za mistrem Yodou, aby podstoupil výcvik rytíře Jedi. Kouzelný prostředek může nabývat i podoby osvojení si nadpřirozených vlastností, v případě Star Wars tedy Síly.

Dalším typem je postava **Pomocníka**, v jehož poli působnosti leží „*přemístění hrdiny, likvidace neštěstí nebo nedostatků, záchrana před pronásledováním, splnění těžkých úkolů, transfigurace hrdiny*“ (Propp, 1998; 66). Hrdina tedy svoji cestu většinou nevykonává sám, ale je doprovázen právě pomocníkem, který může sloužit i jako záchrance v nebezpečí.

I zde by bylo možné vyjmenovat nejrůznější bytosti, které hrdinům nejrůznějším způsobem pomohly, pro naše ilustrační účely však postačí zmínit jen zřejmě nejvýraznější pomocníky celé heptalogie – Hana Sola a Chewbacca, které najme Obi-

Wan Kenobi na planetě Tatooine, aby jeho a Luka Skywalkerera dopravili na Hvězdu smrti, vesmírnou bitevní stanici Impéria. Tím Solo s Chewbaccou nejen splní roli pomocníka jakožto přepravce, ale následně i splňují další výše uvedené funkce, když se přidají na stranu Povstalců a bojují proti Impériu.

Čtvrtým typem postavy je **Carova dcera**.¹⁴ Carova dcera může figurovat v pozici hledané osoby, nebo ve funkci zadavatele (většinou těžkého, ba zdánlivě nesplnitelného) úkolu hlavnímu hrdinovi. V ruské pohádce jí v druhé pozici sekunduje otec-car. (Dalšími funkcemi carovy dcery je podle Proppa potrestání škůdce, svatba, označení a odhalení).

Tento typ postavy je v příběhu Star Wars naplněn z poloviny. Koncept carovy dcery lze velmi snadno vztáhnout princeznu Leiu, která je ve čtvrté epizodě zajata Impériem a stává se tedy hledanou osobou, kterou musí Luke Skywalker s Obi-Wan Kenobim zachránit.

Odesílatel jakožto další typ postavy má jednu jedinou prostou funkci a to odeslání hrdiny na cestu za jeho úkolem. V případě Star Wars lze tento koncept uplatnit přesně tak, jak jej Propp navrhnul. V nové trilogii zde roli odesílatele plní Rada rytířů Jedi, která (zastupována především vystupováním mistra Yody a Mace Windu) vysílá hlavní hrdiny na rozličné mise. V epizodě *Attack of the Clones* takto mistr Yoda vyšle Obi-wan Kenobiho na planetu Kamino, aby vyšetřil původ otrávené šipky. Z druhé trilogie lze zmínit scénu z epizody *Empire Strikes Back*, kdy Lukovi Skywalkerovi Obi-wan Kenobi přikáže, aby letěl na planetu Dagobah a tam vyhledal mistra Yodu.

Předposledním typem je **Hrdina**, který se může vydat na cestu „za účelem hledání“ (Propp, 1998; 66) a případně – je-li tento motiv v příběhu vynechán, může jen reagovat na požadavky dárce a následně se oženit. Zcela logicky je koncept hrdiny nejrozsáhlejší, proto funkce této postavy rozeberu poněkud podrobněji než postavy ostatní. I když to může přijít laikovi samozřejmé, dovolím si zmínit, že funkce hrdiny a škůdce se často střetávají, přičemž nejčastěji stojí ve vzájemném konfliktu.

¹⁴ Zde je třeba připomenout, že Vladimír Propp vycházel z ruské tradiční pohádky, kde carova dcera zastupuje roli princezny známé z příběhů a pohádek západního světa. Podle ediční poznámky obsažené v *Morfologii pohádky a jiných studiích* se tvůrci zásadně vyhýbali míšení dvou pojmenování postav a proto je carova dcera označena tímto původním pojmenováním a nikoliv jako „princezna“.

Funkce hrdiny, jak je definoval Vladimír Propp, budu demonstrovat na příkladu Luka Skywalkera, který je hlavním hrdinou původní trilogie. Proppovy funkce budu pro odlišení vyznačovat kurzívou.

Na začátku epizody *A New Hope* je Skywalker napaden tzv. Pouštními lidmi. Před nimi ho zachrání Obi-Wan Kenobi, který mu následně předá světelný meč. Tím se naplňují hned dvě funkce:

a) Hrdina „*je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden, apod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka*“ (Propp, 1998; 39). Hrdina je v tomto případě napaden nepřátelskou bytostí, která má v úmyslu jej zabít. Život mu zachrání Obi-Wan Kenobi, který později převezme roli dárce.

b) „*Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek*“ (Propp, 1998; 41). Jak jsem již psala výše, kouzelným prostředkem lze v tomto případě rozumět právě světelný meč.

Společně se vydávají zachránit princeznu Leiu, vězněnou Impériem – vydávají se za *předmětem hledání*, přičemž využijí pomoci Hana Sola a Chewbaccy (Kromě již výše definovaných *pomocníků* zde lze uplatnit opět kategorii *kouzelného prostředku*, do které Propp zahrnuje i postavy, které hrdinovi na jeho cestě pomáhají) a jejich vesmírné lodi, s nimiž se dopraví na základnu Impéria – „*hrdina je přenesen ...k místu, kde se nalézá předmět hledání*“ (Propp, 1998; 46). Podaří se jim vysvobodit princeznu Leiu ze zajetí, čímž naplňují Proppovu funkci, kdy je *počáteční neštěstí zažehnáno*.

V dalším vývoji musím pro svoje účely rozšířit koncept hrdiny z Luka Skywalkera i na další postavy, protože jejich vystupování v ději nekončí splněním své funkce, ale stávají se dalšími hlavními aktéry příběhu, převážně se ale stále budu držet příkladu Luka Skywalkera. Podobně musím rozšířit ilustrující příklady na zbylé dvě epizody, kde je dovyprávěn narativ v případě pohádek obvykle zahrnutý do jednoho celku.

Na základně Impéria podstupuje Obi-Wan Kenobi souboj s Darth Vaderem. Tento koncept *bezprostředního boje hrdiny se škůdcem* se opakuje v závěru každé ze tří epizod¹⁵, a protože Kenobi je v souboji zabit, ve zbylých dvou případech je na místě hrdiny bojujícího s Darth Vaderem právě Skywalker. Právě v druhém souboji (epizoda

¹⁵ Zároveň lze koncept souboje hrdiny se škůdcem zobecnit na souboj dobra se zlem a vztáhnout na bitvy mezi Povstalci a Impériem. Tyto bitvy se opakují ve všech třech epizodách; nejdůležitější střety se ale nacházejí na konci epizod *New hope* a *Return of the Jedi*.

Empire Strikes Back) se naplňuje další důležitý prvek, kdy je *hrdina označen*. Může se tak stát dvěma způsoby – hrdina je označen fyzicky, nebo obdrží specifický předmět. V případě *Star Wars* se tak stává prvním jmenovaným způsobem, když Darth Vader usekne v souboji Skywalkerovi ruku.

Podobně jako motiv souboje se ve všech epizodách opakuje motiv *pronásledování hrdiny*. Na rozdíl od pohádky, na které vystavěl Propp svoji teorii, nemá v epizodách *Star Wars* toto pronásledování své pevně stanovené místo v příběhu – zatímco v epizodě *A New Hope* jsou Luke Skywalker a jeho společníci pronásledováni bezprostředně po osvobození princezny Leii a útěku ze základny Impéria, v epizodě *Empire Strikes Back* jsou Han Solo, princezna Leia a Chewbacca Impériem pronásledováni takřka na začátku epizody poté, co Impérium zničí povstaleckou základnu na planetě Hoth.

O to důležitější funkce se objevuje na začátku epizody *Return of the Jedi*, kdy se Luke Skywalker vrací z výcviku u mistra Yody, aby zachránil Hanu Sola, který byl na konci předchozí epizody zmražen do karbonitu¹⁶.

Další funkci jsem sice jmenovala již při popisu funkcí škůdce, ale dle mého názoru je pro pořádek příhodně si ji připomenout i nyní, kdy právě hrdina stojí za *potrestáním škůdce*. V případě *Star Wars* zároveň tato funkce není jednoznačná; Darth Vader, který po celou trilogii představuje zápornou postavu, se na konci třetí epizody vzbouří proti císaři a sám jej zabije. Císař, který představuje v podstatě „zosobnění zla“ tedy umírá, zatímco Darth Vader přestává být zápornou postavou (škůdcem) a stává se sám kladnou postavou (hrdinou).

Podle Proppa se pohádka uzavírá *hrdinovým sňatkem a nástupem na trůn*. I tuto paralelu můžeme ve *Star Wars* najít (i když tyto události nejsou vyobrazeny přímo ve filmové trilogii, spadají do oficiálního kánonu), když si Han Solo bere princeznu Leiu a Luke Skywalker následně Maru-Jade (za vlády Impéria sloužící jako císařova vražedkyně, poté se Lukovým zapříčiněním přidává na světlou stranu). Skywalker se navíc stává zakladatelem Nového řádu Jedi.

Poslední typ postavy definovaný Proppem je **Npravý hrdina**, tedy postava, která sice disponuje stejnými funkcemi jako hrdina, konkrétně podstupuje cestu, hledá a následně reaguje na požadavky dárcce, ovšem k těmto se přidává ještě třetí specifická funkce, a to

¹⁶ Zde opět můžeme vidět opakující se funkci hledaného předmětu.

neoprávněné nároky. Tento typ postavy uvádím pouze pro úplnost výčtu; ve fikčním světě Star Wars jsem jej neobjevila.

4. Star Wars jako hrdinský příběh a mýtus

4.1 Star Wars jako hrdinský mýtus s nadpřirozenými prvky

4.1.1 Star Wars jako pohádka?

Jak jsem již ukázala, příběh Star Wars lze rozebrat podle teorie Vladimíra Proppa. Kromě tradičního pohádkového příběhu, však příběh vykazuje i další archetypální prvky symboliky a mýtů.

Právě přírodní mýtus byl podle Ronalda Reuela Tolkiena jedním z možných prvků, které inspirovaly nadpřirozené příběhy, v užším smyslu slova pohádky. Ve své eseji *On Fairy Stories* se vymezuje na příběhy o bytostech, obdařených nadpřirozenými – a tudíž nereálnými – schopnostmi, které mohly vzniknout těchto přírodních mýtů, kdy lidé začali přiřazovat jevům a objektům alegorické vlastnosti a vytvořili tak božstva. „*Potom tyto přírodní objekty mohou být dále rozvinuty o osobitost a slávu darem, který jim dal člověk. Osobnost může být odvozena pouze od člověka*“ (Tolkien, 1947; 8). Tolkien míní, že podobně jako mohly být vlastnosti jednotlivých božstev odvozeny od charakteristických vlastností daného jevu, stejně tak mohly být odvozeny od konkrétního obyčejného člověka, který skutečně žil (Jako příklad uvádí norského boha hrmu Thóra. „*Co přišlo první, přírodní alegorie o personalizovaném blesku v horách, rozštěpujícím kameny a stromy, nebo příběhy o prchlivém, nepřiliš chytrém, rudovousém faráři, jehož síla převyšovala obyčejného člověka...*“ (Tolkien, 1947; 8).

Podle Tolkiena je pohádka (nadopřirozený příběh) jakousi polévkou, která se mění podle přidávaných ingrediencí. Těmito ingrediencemi jsou postavy, či drobné proměny v ději. Podotýká, že to, co se traduje v příbězích, se klidně kdysi dávno mohlo stát skutečně žijícímu jedinci, ovšem pro vyprávění je poutavější, když jako aktér příběhu figuruje slavná či nadpřirozená postava. Podobně se jednotlivé příběhy (i mýty) mohou s drobnými obměnami recyklovat o celá staletí; podobně byly obměňovány například i staroanglické příběhy o králi Artušovi nebo Beowulf.

Tolkien se pozastavuje u cílové skupiny čtenářů; nesouhlasí s tradovaným názorem, že pohádky jsou pro děti. Jednou z nejdůležitějších funkcí nadpřirozených příběhů pro něj je fantazie. Nadpřirozené příběhy vytvářejí tzv. Sekundární svět, který podněcuje lidskou představivost. I když ale příběh obsahuje nadpřirozené prvky, „*fantazie je vždy vytvářena z Primárního světa(...)*“ (Tolkien, 1947; 19). Základní zákonitosti reálného

světa jsou v nadpřirozených příbězích většinou zachovány, jsou jen okořeněny přísadou kouzelných prvků.

Vidíme tedy, že Star Wars lze zařadit do této kategorie; i když se jedná o fikční science fiction svět, zákonitosti skutečného světa zůstaly zachovány. V případě Star Wars nejsou však některé tyto prvky důsledně sledovány, jako například vědecko fantastické filmy. Příkladem takového nedostatku jsou například zvuky ve vesmíru (střelba, výbuchy, etc.) které by ve skutečnosti nebyly slyšet. I pro takové ústupky, aby byl film co nejvíce poutavý pro publikum, je film spíše nazýván „hvězdnou operou“ než science fiction.

Funkci fantazie přisuzuje mýtu i Joseph Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny: „Základní funkce mytologie a rituálů bylo, vždy dodávat symboly, jež pozvedají lidského ducha a působí v protikladu k jiným stálým lidským představám, jež ho naopak srážejí“* (Campbell, 2004; 27). Campbell tedy nadpřirozený příběh, jak jej popisuje Tolkien, chápe i jako vyprávění obsahující kromě samotného děje i symbolický význam. Nadpřirozené příběhy i mýty tedy slouží jako alegorie – nejen, že nesou samotný příběh, ale zároveň i mohou reprezentovat obecnější či vyšší principy. Campbell, který se stal Lucasovým mentorem a přítelem a pomáhal mu vnést do Star Wars mytologické elementy (Brode, 2012). Lucas využil Campbellova rozčlenění hrdinovy cesty do tří fází, ale použil i další klasické prvky známé z mýtů. Tím nejzákladnějším je právě sám ústřední motiv filmu a to „boj dobra se zlem.“

4.1.2 Hrdinova cesta: Star Wars jako hrdinský mýtus

Jak jsem napsala, příběh Star Wars je koncipován přesně jako monomýtus podle Josepha Campbella. Campbell rozděluje cestu hrdiny do tří základních částí: *odchod, iniciace a návrat*.

“*Sága Star Wars následuje zásady hrdinské cesty Josepha Campbella, ale není zároveň limitována omezeními této mytologické formule. Místo toho Lucas přidružuje aspekty antické mytologie, pohádek a prvky moderních žánrů a vytváří tak unikátní svět, který je blízký dnešnímu divákovi*“ (Brode, 2012; 32). Na následujících řádcích stručně představím Campbellovy fáze hrdinské cesty a odkážu na základní paralely s příběhem Star Wars, kdy každá ze tří epizod původní trilogie obsahuje jednu fázi.

Jasně klasifikování hrdinského mýtu poněkud zkomplikovaly dotočené epizody, které se soustředí na pád Anakina Skywalkera a stavějí ho do popředí před Lukem, který byl hrdina původní trilogie. Zároveň je však třeba vzít v potaz provázanost těchto dvou postav, jak je patrné i na konci epizody *Return of the Jedi*.

První fáze Campbellovy cesty hrdiny je **odchod**. Hrdinova cesta zde obvykle začíná nadpřirozeným „voláním“, které hrdinu vytrhne z jeho obyčejného života. V případě Star Wars je nadpřirozenou bytostí, která zahájí Lukovu pouť, Obi-wan Kenobi, pro nějž je určen vzkaz princezny Leiy nahraný v paměti droida R2D2. Nadpřirozený posel posléze hrdinu odvádí do neznáma Obi-wan tedy odvádí Luka z pouštní farmy, aby doručili plány Hvězdy smrti na Alderaan. Zároveň mu dává kouzelný předmět – světelný meč – a zasvěťí jej do neznámého okolního světa. Obi-wan je rovněž Lukovi nadpřirozenou pomocí; je postava, která „*představuje laskavou a ochrannou moc osudu*“ (Campbell, 2000; 73) a provází Luka do neznáma. Přitom nejprve musí překročit první práh, tedy horizont známého prostoru (Campbell, 2000). Luke s Obi-Wanem se dostávají do města Mos Eisley, kde si najímají pilota Hana Sola a odlétají na Alderaan.

Po překročení prvního prahu se hrdina dostává do druhé fáze, do fáze **iniciace**. „*Jakmile hrdina překročí práh, vstoupí do snové krajiny podivně proměnlivých a dvojjazyčných tvarů, kde musí překonat řadu zkoušek*“ (Campbell, 2000; 95). V této části hrdina velice často podstupuje obtížný úkol.

Iniciaci v epizodě *Empire Strikes Back* podstupuje Luke, který se vypraví na planetu Dagobah, aby se pod vedením mistra Yody vycvičil v rytíře Jedi. Samotná planeta Dagobah odpovídá Campbellovu popisu, přičemž ji Luke popisuje jako „*z podivného snu*“ (Empire Strikes Back, 1980). Pod vedením Yody podstupuje četné úkoly, mezi nimiž se musí vydat do jeskyně, kde podstoupí souboj s temnou stranou v podobě Darth Vadera. Ten však má pod maskou Lukovu tvář jako znamení, že temná strana je i v Lukovi samém. Nejtěžší zkoušku však Luke podstupuje v Oblačném městě, kde se utkává se skutečným Darth Vaderem. Luke přerušil trénink příliš brzy po vidině, že bez pomoci jeho přátelé v Oblačném městě zemřou. Na setkání s Vaderem tedy není ještě připraven. Ten mu odhalí, že je jeho otec; Luke tento fakt nejprve nechce přijmout, ale akceptuje na konci filmu a následně se s ním zcela smíří ve třetí epizodě. Campbell toto usmíření s otcem rovněž

Campbell do této fáze hrdinovy cesty zahrnuje i setkání s bohyní, která však může být chápána i jako mytologická pramatka. Přítomnost ženského elementu obstarává princezna Leia, která se ve druhé epizodě sblíží se s Hanem Solem, který se tedy stává Campbellovým hrdinou, jenž je předurčen k tomu se s „božskou královnou“ oženit.

Po překonání překážek nadchází třetí fáze hrdinovy cesty, kterou je **návrat**. Aby Luke dokončil svoji cestu, musí v epizodě *The Return of the Jedi* konfrontovat svého otce; tehdy se teprve stane rytířem Jedi. Campbell zařazuje toto setkání (a usmíření) do fáze iniciace a tam jsem ho jej zařadila i já, i když ve Star Wars toto setkání a usmíření fyzicky proběhne až ve třetí epizodě. Podle mého názoru tento proces začíná již v předchozí epizodě a plynule pokračuje v této. Již na začátku třetího filmu je patrné, že Luke prošel tréninkem a potažmo i proměnou, když zachraňuje své přátele z paláce Jabby the Hutt. Tato část může být zarámována Campbellovým „kouzelným útekem“.

Jakkoliv *Return of the Jedi* uzavírá trilogii, před samotným skutečným „návratem“ musí Luke znovu podstoupit zkoušky, které jsou těžší než ty předešlé – musí se znovu setkat s Vaderem a navíc i s Císařem, který se ho pokusí zlákat na temnou stranu Síly. Poté, co Luke odolá, zachrání jej před Císařem Vader. „*Zde se hrdinova cesta stává vykupujícím se návratem Anakina Skywalkera...*“ (Brode, 2012; 44). Zároveň se tímto Lukovi dostává pomoci zvenčí, jak ji definoval Joseph Campbell.

Na konci trilogie tedy můžeme pozorovat návrat hned dvou hrdinů; Luka, který se stal rytířem Jedi a osvobodil galaxii, a Anakina Skywalkera, který se vrátil zpět na světlou stranu a skrze svého syna tak naplnil proroctví, že on je vyvolený, který vrátí rovnováhu Síle. „*Star Wars se stávají cyklickým monomýtem*“ (Brode, 2012;45). Anakin Skywalker se v samotném závěru filmu zjevuje Lukovi společně s Obi-Wanem Kenobim a Yodou jako duch ve své původní podobě a nikoliv jako Darth Vader, přičemž tedy může existovat jak ve světě duchovním, tak i fyzickém. „*Tajemství završeného přechodu nebývá v mýtech vykreslováno jediným obrazem. Pokud se tak stane, je ona chvíle vzácným symbolem plným významů...*“ (Campbell, 2000; 206).

V celé trilogii se kromě hlavního příběhu Luka Skywalkera objevuje více hrdinských příběhů. Z egoistického pašeráka Hana Sola se postupem času stane altruistický obětavý velitel Povstalci, Lando Carlissien se snaží odčinit svoji zradu na Bespinu nejen osvobozením Hana ze zajetí Jabby the Hutt a vedením takřka sebevražedného útoku na Hvězdu smrti, atd. Podobně se ve filmech také objevuje více symbolických motivů a

odkazů, než kolik jsem zmínila, ale nastínění hlavních symbolických odkazů a paralel je, doufám, pro další vymezení dostačující.

4.2 Star Wars jako symbolický mýtus

Podle Rolanda Barthése spadá mýtus do sémiologie, jakožto vědy o znacích (Mytologie 1976). Barthés rozpracoval mýtus jako *Sekundární sémiologický systém*, tedy jako druhou úroveň samotného znaku. Ten je tvořen dvěma prvky – označujícím a označovaným, tedy formou a substancí. Mýtus, který je postaven ještě o úroveň výš je sám tvořen tímto znakem na pozici označujícího (formy) a novou substancí.

Znak se tedy stává pouhým prvkem mýtu: „*At' se jedná o literární nebo obrazovou grafickou expresi, mýtus v ní chce nahlížet jen určitý souhrn znaků, globální znak, výsledný člen primárního sémiologického řetězce*“ (Barthés, 2004; 113). Tyto dva prvky na úrovni mýtu vytvoří signifikát, který „*je zde tím vhodnější, že mýtus má vskutku dvojitou funkci: označuje a dává na vědomí, vede k pochopení a cosi vnucuje*“ (Barthés, 2004; 115). Podle Barthése je smysl, který se nyní stává formou, vyprazdňuje. Pozbývá sice svůj původní smysl, zároveň se ale stává živitelem nově vzniklého mýtu. Jeho smysl přebírá označované, tedy koncept, který dominuje celému nově vzniklému příběhu. Ovšem tento příběh je slně ovlivněn konceptem, který plní svoji funkci – je tendenční (Barthés, 2004). Tyto funkce se ale v průběhu času a vývoje dějinných událostí mohou měnit, i když také existují koncepty natolik obecné a nadčasové, že se mohou v mýtech objevovat opakovaně.

Podobně nestálá je i forma, protože jeden koncept může být označován několika formami. „*Toto opakování konceptu skrze různé formy je pro mytologa mimořádně důležité, protože umožňuje dešifrování mýtu: právě setrvalost určitého chování vynáší na světlo jeho intenci*“.

Tato myšlenka se oklikou dostává zpět k poznatku, který zmiňuje ve své eseji Tolkien – nadpřirozené příběhy se obměňují jen s pozměněnými postavami a situováním.

Jak jsem napsala v první části věnované filmovým epizodám Star Wars, George Lucas byl velmi inspirován japonským režisérem Kurosawou a rozhodl se pro epizodu *A New Hope* využít scénář jeho filmu *Hidden Fortress*. Zároveň děj těchto filmů lze rozebrat jako klasický hrdinský příběh do fází, jak je určil Joseph Campbell. Tomuto rozboru se

budu věnovat v následující sekci, nyní chci představit Star Wars symboliku a odkazy k mytologii, které se ve filmech kromě hrdinské cesty vyskytují.

4.3 Symbolika ve Star Wars

„Nazývám to pohádka nebo mýtus. Je to dětský příběh v historii a dostáváte se zpět k Odyseee... Mýty o velké dobrodružství v exotických vzdálených zemích, které se vždy nacházejí za kopcem, Camelot, Robin Hood, Ostrov pokladů. Ten druh příběhů o velkém dobrodružství tam někde. To vše se spojilo skrz westerny“ (Brode, 2012; 53), řekl George Lucas o Star Wars.

Už samotným situováním děje pomocí úvodního titulku *„Kdysi dávno v jedné předaleké galaxii“* (Star Wars, 00:05, 1977) před každým z filmů, situuje Star Wars do kategorie společné s pohádkami a dávnými mýty.

Podíváme-li se na Star Wars perspektivou Rolanda Barthése, je snadné najít koncept, který dodává samotnému ději nový význam – je to boj dobra se zlem. V původní trilogii představuje zlo Impérium a dobro Povstalci, kteří se snaží jej svrhnout a galaxii osvobodit. Role obou stran jsou přitom symbolicky zdůrazněny po vizuální stránce: barvy Impéria jsou převážně tmavé (samotný Darth Vader, uniformy vojáků, prostory Hvězdy smrti, etc.), vystupování aktérů vojensky strohé, podmíněné strachem z Vadera a císaře, a prostředí základen a bitevních křižníků *„sterilní a bez života“* (Brode, 2012; 34). Na druhé straně jsou uniformy povstalců barevné, jejich vzájemné vztahy přátelské a rovnostářské. Hlavní postavy na obou stranách jsou potom markantně oděni do bílých (Luke Skywalker) a černých barev (Darth Vader, Císař), aby byl protiklad dobra a zla co nejvíce jasný. Podobně byly barevně odlišované i postavy ve westernech.

Boj ve Star Wars, ať v původní či dotočené trilogii, může být rovněž chápán jako boj lidskosti proti technologii. V původní trilogii se opět jedná o boj mezi Impériem a Povstalci, zatímco v prekvelové trilogii je tento význam ještě patrnější, protože nepřitelem republiky jsou Separatisté používající k boji droidy. Cyrus R.K. Pattel hovoří o „technofobii“, tedy strachu z techniky, jíž jsou Star Wars názornou ukázkou (Brode, 2012; 173). Použijeme-li opět Barthésův přístup k tvorbě mýtu, můžeme z několika scén vyčíst i toto poselství. Hlavním nositelem technologie je vždy záporná strana, ať Impérium nebo Separatisté. Již v původní trilogii působí Impérium technokraticky a

svoji technologii využívá převážně k boji a ničení. Samotná Hvězda smrti, imperiální bitevní stanice schopná ničit planety, je důkazem tohoto přístupu. Podobě lze vyložit i bitvu o měsíc Endor, kde se Povstalci spojí s lesním národem Ewoků, kteří používají jen primitivní zbraně, proti Impériu využívajícímu opět moderní techniku. Podobně pak v epizodě *The Phantom Menace* pracuje i bitva armády Obchodní federace s vodním národem Gunganů.

Tento motiv je také patrný, když na konci epizody *Return of the Jedi* požádá smrtelně zraněný Vader Luka, aby mu sundal masku a on si jej mohl prohlédnout svými vlastníma očima. „Rozumí, jak důležité je sundat si technologickou masku, aby stín Darth Vadera mohl zmizet a být nahrazen obrazem Anakina Skywalkera. (Brode, 2012; 44). Vader zároveň po celou dobu je ztělesněním zla, k čemuž silně přispívá i jeho robotický vzhled. I Obi-wan Kenobi v epizodě *Empire Strikes Back* jej popisuje: „Je to víc stroj než člověk, zkažený a zlý“ (Empire Strikes Back, 1980)

5. Star Wars jako transmediální svět

Dalším jevem, kterým se ve své diplomové práci budu zabývat, je proces transmediálního vyprávění.

„Transmediální vyprávění prezentuje proces, kdy jsou všechny nedílné části fikce systematicky rozděleny napříč mnohými doručovacími kanály se záměrem vytvořit sjednocený a sladěný zábavní zážitek. Ideálně by každé médium mělo přinést vlastní jedinečný přínos k vyprávění příběhu.“¹⁷

Takto definuje transmediální vyprávění Henry Jenkins, americký mediální teoretik a profesor.

Již z této definice je jasné, že koncept transmediálního vyprávění definuje proces, kdy je příběh jednoho fikčního světa vyprávěn několika různými médii, přičemž každé médium může vyprávět jinou část příběhu a v ideálním případě by mělo maximálně využít svých specifických vlastností a propojit je s vyprávěným příběhem tak, aby recipientův zážitek byl co nejojedinejší.

Jak jsem již zmínila, fikční svět Star Wars konceptu transmediálního vyprávění využívá zcela maximálně: existuje celá řada mediálních platform, které přinášejí nové příběhy z tohoto fikčního světa, přičemž se velice často soustředí na tzv. „místa nedoučenosti“ a konkretizují daný příběh doplňováním nových skutečností. Je nutné opět vzít v úvahu existenci kanonických a nekanonických příběhů, které byly v rámci transmediálního vytvořeny. Je zřejmé, že transmediální vyprávění dává velký prostor i samotné komunitě příznivců Star Wars, aby vytvořili své vlastní příběhy a rozvíjeli tak fikční svět.

Kánon tedy představuje skupinu oficiálních textů, které tvoří oficiální kontinuum. Toto oficiální hierarchické členění příběhů Star Wars se objevilo poprvé v prvním díle oficiálního časopisu *Star Wars Insider*, který vyšel na podzim roku 1994¹⁸.

¹⁷ Jenkins, Transmedia202: Further Reflections. Confessions of an Aca Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. [online] 1.8.2011[cit 1-9-2012]. Dostupné z:

<http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>

¹⁸ Canon. Wookipeedia.[online]28.4.2012 [cit 2012-01-15] Dostupné z:

<<http://starwars.wikia.com/wiki/Canon>>

V případě Star Wars existuje tedy několik hlavních kanonických skupin, které rozvíjejí základní filmovou hexalogii a které jsou v podstatě děleny podle dané mediální platformy: Tyto čtyři již zmiňované základní kanonické skupiny jsou- G-kánon (zahrnuje všech šest filmů a dodatky, které schválil osobně George Lucas), T-kánon (televizní kánon), C-kánon (všechna oficiální díla jako jsou knihy, komiksy, hry, kresby apod.), S-kánon (díla, která nejsou pro celek natolik důležitá a lze je pominout). Poslední skupinou je N-kánon, pod kterým jsou shromážděna nekanonická díla. Jak jsem již zmínila, tyto skupiny mají svojí hierarchii, přičemž G-kánon je nejvyšší a S-kánon nejnižší. N-kánon představuje samostatnou skupinu příběhů, která nejsou do kontinua oficiálně zahrnuta.

Ať se tedy již jedná o knihy, komiksy, počítačové hry, či seriály, většinou se tyto produkty snaží zaplnit místa nedoučenosti – tedy představit recipientovi ty části příběhu, které nebyly zaznamenány v původních šesti filmech, ale některé z nich pouze využívají odlišnosti mediálních platforem a následní odlišnosti vyprávěného příběhu a pouze přenesenou již známý příběh v nově zpracovaném podání, kdy např. filmem již zpracovaný příběh převedou do knižního podání. Takovéto využívání transmedií může podporovat teorie, že celý koncept transmediálního vyprávění je jen jiné pojmenování pro franchising¹⁹. K tomuto aspektu transmediálního vyprávění, který je v případě Star Wars velmi důležitý, se vrátím na následujících stránkách, nyní ještě zůstanu u základního záměru transmediálního vyprávění, přičemž budu opět vycházet z poznatků Henryho Jenkinse.

Jak Jenkins uvádí na svém mediálním blogu Henryjenkins.org, při uvažování o transmediálním vyprávění je třeba rozlišovat mezi adaptací a extenzí. Adaptací můžeme rozumět vyprávění stejného obsahu pomocí jiného média, například zfilmování knihy či naopak, zatímco extenze zároveň přidává i rozšíření příběhu. Oba dva tyto procesy jsou však klíčové pro transmediální vyprávění, protože nesou jednu z jeho nejzákladnějších funkcí, tzv. additive comprehension, tedy přísadu porozumění, kdy *„každý nový text nám pomáhá porozumět textu jako celku.“*²⁰ Tento princip se úzce pojí s principem míst nedoučenosti, kdy se jejich zaplňováním vyjasňují dříve nevysvětlená

¹⁹ Jenkins, Transmedia202: Further Reflections. Confessions of an Aca Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. [online] 1. 8. 2011 [cit 1-9-2012]. Dostupné z: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>

²⁰ Batteries4Holden. Star Wars Hidden Fortress. Youtube [online] 1. 8. 2011 [cit 2-9-2012] Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=4g8r0LhpMzk>>

místa, která mohou recipientovi ujasnit celkový děj. Jenkins přisuzuje výše zmiňované přísadě porozumění čtyři hlavní funkce:

- vedlejší příběhy
- mapování světa
- nabízí pohled jiných postav na danou akci
- posiluje divákův vztah

Vidíme tedy, že kromě vyjasňování míst nedourčenosti může mít transmediální vyprávění i další funkce. V podstatě však všechny tyto funkce přispívají k divákovu hlubšímu pochopení daného fikčního světa. Zároveň dávají i prostor tvůrcům k vyprávění nových příběhů (a potenciálnímu navýšení zisku).

Transmediální vyprávění je velmi komplexní proces. Jenkins jej kategorizuje deseti klíčovými procesy, které jej mapují všechny jeho aspekty.

Jak jsem již řekla, transmediální vyprávění spočívá v systematickém rozmístění částí jednoho vyprávěcího celku na několik mediálních kanálů. Celý proces je však mnohem komplexnější a složitější. Když všechny střípky vyprávění spojuje nějaké téma (postava, lokalita, atd.), musí zároveň každý z nich obstát i samostatně; „*v nejlepším případě by každá jednotlivá epizoda měla být přístupná za svých vlastních podmínek, stejně jako vytvářet jedinečný příspěvek celkovému narativnímu systému.*“²¹ Tato myšlenka se pojí s již zmiňovanou přísadou porozumění. Nároky na příběh v rámci transmediálního celku se tedy zdvojnásobují, protože jednotlivý příběh musí obstát v obou rovinách.

Jako příklad lze uvést animovaný seriál *Star Wars: Clone Wars*, který v rámci fikčního světa Star Wars překlenuje období mezi epizodami *Attack of the Clones* a *Revenge of the Siths*, čímž tedy objasňuje místa nedourčenosti, zároveň ale může figurovat samostatně jako science-fiction seriál. Zároveň „*jsou transmediální příběhy založeny ne*

²¹ Jenkins, Transmedia Storytelling 101 [online]. 22. 3. 2007. [cit 22-10-2012]]
<http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html >

na individuálních postavách a konkrétních zápletkách, ale spíše na komplexním fikčním světě, který může udržet vzájemně spojených postav a jejich příběhů“²²

Aby každý jednotlivý transmediální příběh obstál těmto požadovaným nárokům, tedy fungoval jednotlivě i v rámci širšího celku a zároveň přinášel divákovi jedinečný a co nejlepší zážitek, je třeba vzít v potaz faktor média. Je nutné vzít v potaz jeho technické parametry – „v nejlepší případě dělá každé médium, jak nejlépe umí – tak tedy může být příběh vyprávěn pomocí filmu, knihy a komiksy; jeho svět může být prozkoumán skrz hru nebo prožít v zábavním parku“ (Jenkins, 2006; 98). Každé médium poskytuje divákovi jiný zážitek, který je tvořen i omezován jeho technickými vlastnostmi. Jenkins tuto vlastnost transmediálního vyprávění nazývá multimodalitou – „každé médium poskytuje něco jiného- hra umožňuje jinou interakci než kniha nebo film.“²³ Proto by systém transmediálního vyprávění měl využívat co nejpestřejší skladbu médií, aby nabídl publiku rozmanitý obsah. V souvislosti s publikem však nejde jen o možnosti samotného média, ale i o diverzifikaci publika a prostor na trhu. Protože „různá média lákají různé segmenty trhu. Film a televize zřejmě bude mít nejrozmanitější publikum; komiksy a hry nejužší. Dobrá transmediální franšíza láká mnohonásobné voličstvo tím, že mu předkládá obsah odlišnou cestou než ostatní média“ (Jenkins, 2006; 98).

Vidíme tedy, že transmediální proces musí být propracovaný a musí být vysoce koordinovaný. Jednotlivé příběhy se musí vzájemně doplňovat.

5.1 Transmediální vyprávění a kánon

Transmediální vyprávění se může poněkud zkomplikovat, pracuje-li s rozvětveným příběhem, který má vlastní ustanovený kánon. I když rozmanitost nabízená transmediálním vyprávěním nabízí prostor pro fanoušky, může zároveň při konfrontaci s kánonem způsobit komplikace a nesrovnalosti.

Fikční svět Star Wars je obzvláště rozvětvený a komplikovaný. Kromě šesti základních epizod existuje i unifikovaná oficiální verze mnohem delšího příběhu zahrnujícího několik tisíc let událostí zvaná *Expanded Universe*, která „(...)obsahuje většinu oficiálních Star Wars knih, komiksů, videoher, filmových spin-offů, televizních seriálů,

²² tamtéž

²³ Jenkins, Transmedia Storytelling 101 [online]. 22. 3. 2007. [cit 23-10-2012]]
<http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html >

hraček, a dalších médií... Tyto materiály rozšiřují a pokračují s příběhy filmů, přičemž se odehrávají v rozmezí 36 000 před epizodou The Phantom Menace a 134 let po epizodě Return of the Jedi. Pro většinu částí je Expanded Universe je považován za kanonický²⁴. Expanded Universe je rozdělen do šesti epoch a mapuje tak veškeré události, které se v universu Star Wars udály:

- The Old Republic (25 000 BBY až 1 000 BBY)
- The Rise of the Empire (1 000 BBY až 0 BBY)
- The Rebellion (0 BBY až 5 ABY)
- The New Republic Era (5 ABY až 25 ABY)
- The New Jedi Order (25 ABY až 36 ABY)
- Legacy (40 ABY až 138 ABY)

Jak jsem však již uvedla, universum Star Wars se řídí několika kánony, z nichž nejdůležitější je G-kánon, zahrnující ty nejzákladnější neměnná fakta určena převážně děním v původních šesti epizodách. Společně s T, C a S-kánonem vytváří kontinuitu fikčního světa. Především v G-kánonu se vyskytují základní a neměnné prvky, které jsou pozměňovány jen výjimečně. Události z ostatních kánonů, tedy dění obsažené v knihách, komiksech, televizních filmech a počítačových hrách, se mohou v jednotlivých příbězích měnit, či se s vývojem času modifikovat. Tyto pozměněné události mohou následně i ovlivnit celý kánon. Většinou se jedná o příběhy spadající do Expanded Universe, jedná se tedy převážně o T, C a S kánon, ale existují i výjimky, kdy díla z těchto kategorií zasáhly i do G-kánonu. Jednou z takových významných změn přinesl animovaný televizní seriál *Star Wars: The Clone Wars*, který spadá do T-kánonu, když 21. díl 4. série „Brothers“ významně modifikoval události, které se odehrály v epizodě *The Phantom Menace*.

²⁴ Expanded Universe. Wookipeedia.[online] 15. 3. 2005 [cit 3-3-2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Expanded_Universe>

5.2 Fanoušci jako kolektivní inteligence

Jak jsem zmínila výše, fanoušci rozvíjejí fikční svět vlastní intencí. Podle McQuaila je fanouškovství rozděleno do několika skupin, kdy „*nejslabším typem fanouškovství je prosté upoutání médiiem (...) a nejsilnější typ zahrnuje i emocionální vklad a aktivitu zaměřenou na mediální osobnost*“ (McQuail, 2005: 445).

Fanoušci fikčních světů však klasický koncept aktivního publika posouvají ještě dál, když plně využívají potenciál nových médií (především Internetu) a ve své aktivitě se organizují. Podle Jenkinse je aktivita fanouškovských komunit příkladem kolektivní inteligence, jak jí definoval Pierre Lévy ve své knize *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. V momentě, kdy si společnost uvědomí možnost nového média a začne je hromadně využívat v organizovaných skupinách, může změnit stávající společenské struktury (Lévy, 1997)

Jenkins podmiňuje realizaci této teorie vznikem moderních technologií, které umožnily fanouškům opravdu sdílet své vědomosti a dohromady s nimi pracovat.

To je podmíněno třemi vývojovými trendy v oblasti médií: vznikem nové technologie, která nabídla uživatelům nové způsoby využití; subkultury, využívající tyto technologie k vytváření do-it-yourself obsahu které ukázaly, jak jsou tyto technologie využívány; a ekonomické trendy podporující právě horizontální integraci, tedy shromažďování produktů z různých odvětví.²⁵

Tyto tři trendy významně ovlivnily vznik aktivního publika, jak jej známe dnes. Jak jsem již uvedla, tyto skupiny fanoušků jsou samostatně organizované, přičemž se fanoušci ve skupinách angažují dobrovolně. Fanouškovské komunity využívají online technologií, která pomáhá naplnit všechny aspekty Lévyho vize kolektivní inteligence.

„Online fanouškovské komunity mohou být (...) expanzivní samostatně organizované skupiny zaměřené na kolektivní produkci, debatu a cirkulaci významů, interpretací a představ v odpovědi na rozličné artefakty populární kultury.“ (Jenkins, 2006: 137)

Právě debata a výměna informací odlišuje kolektivní inteligenci od prostého sdílení informace. Každý ze členů komunity zná určitou část sdíleného vědění a teprve výměnou informací vytváří společné vědění. Lévy ve své vizi vyzdvihuje absolutní

²⁵ Druhou možností je tzv. vertikální integrace, kdy jsou shromažďovány produkty v rámci jednoho (mediálního) odvětví.

rovnost všech členů komunity a je přesvědčen, že pouze „*demokracie je ideologie, která umožní vyvstat i těm nejrůznějším kulturám*“ (Jenkins, 2006: 38). Všechny názory jsou si v kosmopedii rovny; což ze všeho nejlépe umožňují internetové sítě, kde nejsou uživatelé hierarchicky rozdělení a kde každý může vyjádřit svůj názor. Přičemž příkladem této Lévyho kosmopedie je internetová stránka wookipeedia.com, spravována právě fanoušky Star Wars, či četné další stránky, sloužící k výměně a sdílení Star Wars obsahu.

Wookipeda slouží jako „*Star Wars encyklopedie, která je kolektivně psaná svými čtenáři (...)*“ (starwarswikia.com 21. 2. 2013). Funguje tedy na stejném principu jako Wikipedia, na kterou se Wookipeedia kde naprosto každý může editovat takřka veškeré články. Wookipeedia, která v současnosti obsahuje takřka 102 tisíc článků²⁶, byla založena 4. března 2005 dvěma uživateli Wikipedie a zároveň fanoušky Star Wars Chadem Barbrym a Stevenem Greenwoodem a nabízí nejen články orientované na nejrůznější témata ze světa Star Wars (šest původních epizod, události oficiálního universa neobsažené ve filmech (tyto události se souhrnně nazývají Expanded Universe), se články o jednotlivých postavách, místech, technologii, zbraních, organizacích i dopravních prostředcích). Vidíme tedy, že wookipeedia se soustředí na co nejpodrobnější popis fikčního světa, přičemž se nezaměřuje pouze na samotné dějové linie spadající do některého z oficiálních kánonů (zahrnující tedy nejen děj šesti filmů, ale i děj televizních filmů, komiksů, počítačových her, knih, novel, atd.), ale i na detailní popis osob, míst a předmětů.

Zároveň však nepopisuje jen fiktivní složku světa Star Wars, ale představuje jej i z pohledu reálného světa a shromažďuje informace o Star Wars jako o popkulturním produktu. Obsahuje tedy i informace o jednotlivých filmech, knihách, komiksech a dalších produktech.

Internetová encyklopedie wookipeedia stvořená fanoušky pro fanoušky shromažďuje veškeré informace o Star Wars a zároveň dává všem příležitost se aktivně participovat na tvorbě obsahu. Editování a tvorba článků nejsou jedinými možnostmi, jak se fanoušci mohou podílet na tvorbě. Svůj názor mohou vyjadřovat v diskuzích.

Wookipeedia představuje ucelený zdroj shromažďující největší množství informací na jednom místě. Soustředí se na základní – kanonické – epizody, ale věnuje stejnou

²⁶ Počet se vztahuje k únoru 2013

pozornost i ostatním – transmediálním - příběhům pokrývajícím události desítky či stovky let před a po děním v šesti základních filmech, i mapování mediálního pokrytí těchto příběhů.

Čtenář si tak může udělat ucelenou představu o celém fikčním světě, nebo si snadno vyhledat jednu konkrétní informaci.

I když byly vydány četné oficiální průvodce mapující nejrůznější aspekty světa Star Wars (kanonické průvodce postavami, chronologické průvodce událostmi, etc.), tyto průvodce se vždy soustředí pouze na jednu tematickou oblast a zároveň s postupným vývojem a změnou kánonu vychází znovu v aktualizované verzi.

Wookipeedia obsahuje všechny informace, pravidelně upravované podle změny kánonu, na jednom místě a dostupné všem. Vidíme tedy, že aktivní participace v podobě kolektivní inteligence se vyrovná oficiální produkci, když nabízí stejně kvalitní obsah rovnoměrně všem fanouškům. I přesto stránka uvádí, že *„nezamýšlí být primárním zdrojem, ani náhražkou Databanky, Encyklopedie, ani žádného jiného oficiálního zdroje. Spíše funguje jako snaha fanoušků shromáždit všechny aspekty universa Star Wars tím nejlepším způsobem, přičemž se snaží navádět fanoušky k respektování oficiálních zdrojů“* (wookipeedia. 25. 2. 2013).

Zajímavý fakt je, že i oficiální stránky Starwars.com popisují jednotlivé postavy (jedná se jen o hlavní postavy filmů a seriálu) v porovnání s Wookipeedií jen zběžně a dále odkazují právě na Wookipeedii. Encyklopedie je tedy považována za důvěryhodný zdroj. I proto jsem se rozhodla ve své práci vycházet z údajů, které uvádí.

5.3 Transmediální produkty Star Wars

Kromě fanoušky vytvářené Wookipeedie, existují i oficiální zdroje informací jako již zmíněné průvodce světem Star Wars a internetové encyklopedie. Než se dostanu ke konkrétním příkladům Star Wars, ráda bych se zmínila o ekonomickém aspektu transmediálního vyprávění, který je s těmito oficiálními produkty spojen, protože na podzim roku 2012 nabral vývoj transmediálního vyprávění Star Wars v tomto ohledu nečekaný směr.

Ekonomické aspekty, kdy je zájem fanoušků využíván pro maximalizování získaného profitu, jsou také jedním z důvodů vzniku transmediálního vyprávění. Jak jsem již uvedla, primárním úkolem transmediálního vyprávění je posílit divákův vztah k danému fikčnímu světu a vtáhnout jej co nejvíce do děje. Marketingové strategie tedy počítají, že ovlivní zapálenější a aktivnější část publika, která má zájem se takto na fikčním světě participovat. Aby tvůrci oslovili co nejvíce z nich (a potažmo získali co největší příjmy) využívají „*horizontální integraci (produktů) zábavního průmyslu*“ (Jenkins 2006: 147), přičemž horizontální integrací můžeme rozumět spojování různých podobně orientovaných podniků. Tvůrci se zároveň snaží udržet nad svým duševním vlastnictvím kontrolu. Ta může být „ohrožována“ právě samotnými fanoušky, kteří mohou v podobě kolektivní inteligence dále rozvíjet daný fikční svět.

Filmy a další transmédiá Star Wars spadaly pod společnost Lucasarts²⁷, která však byla 30. října 2012 prodána společnosti The Walt Disney Company za 4,05 miliardy dolarů a nyní funguje jako dceřiná společnost. Produkce dceřiných společností je tedy nyní podřízena The Walt Disney Company. Ta mimo jiné v dubnu 2013 zrušila herní studio Lucasarts. Podle mého názoru tento obchod dokazuje, že s transmediálním vyprávěním je často nakládáno pouze jako s komoditou.

Transmediální vyprávění fikčního světa Star Wars převážně tvořeno knižními a komiksovými příběhy, televizními seriály a filmy a počítačovými hrami, které se soustředí převážně na rozvíjení událostí z Expanded Universe, tedy z období, které není zachycen v původních šesti epizodách, ale mohou i novým způsobem (často upraveným, aby co nejvíce vyhovovaly technickým možnostem daného média) uchopují události z původních filmů Tyto příběhy však tímto zasahují do G-kánonu, i když se jedná o oficiální produkty. Takovým příkladem je hra *Star Wars: Battlefront* (2003) i její druhý díl (2005), kde hráč může hrát za zvolenou stranu a bojovat v bitvách Klonových válek nebo v bitvách Povstaleckého odboje. Zde však může nastat nesrovnalost s kánonem – hráč může ve hře vyhrát bitvu i za stranu, která podle kánonu nevyhrála; například vyhrát bitvu mezi základnou Echo na planetě Hoth, i když hraje za Povstalce (podle děje epizody *The Empire Strikes Back* zvítězilo v této bitvě Impérium).

²⁷ Pod Lucasfilms spadají Industrial Light & Magic, Skywalker Sound, Lucasfilm Animation (a Lucasfilm Animation Singapore), Lucas Books, Lucas Licensing a Lucas Online. Mezi bývalé dceřinné společnosti se řadily LucasArts, Pixar, THX a Kerner Optical.

Tomuto tématu se budu více věnovat v analytické části, nyní chci spíše představit rozsah nabízených transmediálních produktů.

5.3.1 Komiksy

Jedním z nejdéle nabízených transmediálních produktů jsou komiksy. Komiksy z fikčního světa Star Wars rozvíjející Expanded Universe vycházejí již od roku 1977. Zpočátku práva získalo vydavatelství Marvel, ale od roku 1991 vydává komiksy Star Wars nakladatelství Dark Horse Comics. Prvním vydaným komiksem byl *Dark Empire*. Jak jsem již uvedla, komiks se soustředí primárně na události z Expanded Universe, přičemž pokrývá události ze všech epoch v rozmezí 36 453 BBY až 138 ABY. Komiksy přináší původní příběhy nebo mohou zpracovávat události, které již byly zaznamenány v jiných médiích. Takovým příkladem zpracovaného příběhu jsou *Shadows of Empire*; události, které se odehrávají mezi epizodami *The Empire Strikes Back* a *Return of the Jedi*. Příběh *Shadows of the Empire* byl vydán v šesti číslech komiksu roku 1996 a téhož roku i jako knižná novela a v letech 1996 a 1997 jako hra pro konzole a počítač. I když kniha a komiks zpracovávají to samé téma, každé médium jej zpracovává odlišně a soustředí se na jiné aspekty.

I když nakladatelství Dark Horse Comics vydává oficiální produkty, vydalo i několik komiksů, které se nedrží kánonu. Tyto komiksy jsou známy jako *Infinites* (Nekonečna); „*prvky z Expanded Universe, které nespádají pod kánon, často jako parodie nebo jako alternativní příběhy*“²⁸. Mezi komiksy jsou potom zřejmě nejvýraznější příběhy, které pozměňují příběh původní trilogie.

5.3.2 Knihy

Podobně jako komiksů, je i knih a povídek s tematikou Star Wars několik stovek. Dají se rozdělit podle své podstaty rozdělit na dvě základní skupiny – knihy rozvíjející příběh fikčního světa a teoretické průvodce. Knihy a novely pokrývají všechny epochy v období 27 793 BBY až po 45 ABY, přičemž se nejvíce soustředí na epochu vzestupu Impéria, která je datována mezi lety 1000 BBY a 0 BBY. Podobně

²⁸ Infinites. Wookipeedia.[online] 15. 7. 2005 [cit 1-3-2013] Dostupné z: <<http://starwars.wikia.com/wiki/Infinites>>

jako komiks převážně mapují události nezachycené filmovými epizodami, ale přitom využívají svého potenciálu a zaměřují se na různé věkové kategorie čtenářů – od dětí, přes dospívající až po dospělé čtenáře. Při zaměřování na tyto skupiny jsou využívány i rozdílné formáty; tištěné i elektronické romány vycházející v četných tematických sériích, povídky, ale i tzv. gamebooks (knihy, které umožňují čtenáři zapojit se do děje a částečně jej vytvářet) další aktivitové knihy zaměřené převážně na dětské čtenáře. „*Více než 140 románů již rozšířilo příběh Star Wars, Více než sto románů pro mládež otevřelo dveře pro mládež(...) Přes 170 povídek bylo přidáno k sáze.*“ (Hidalgo, 2012: vii)

Kromě knih rozvíjející Expanded Universe, existují i již zmiňované průvodce a encyklopedie, osvětlující chronologii, či další kategorie jako například mimozemské rasy, planety, postavy, atd. Tyto průvodce doposud vyšly několikrát reeditovány s aktualizovanými informacemi z postupně dotáčených epizod. Encyklopedie pokrývají i průběh natáčení těchto jednotlivých epizod.

5.3.3 Počítačové a konzolové hry

Zaměříme se na počítačové a konzolové hry (Playstation, Playstation 2, Playstation 3, Playstation Portable, Xbox, Xbox 360, Gamecube, Nintendo 64, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Nintendo Wii, Gameboy, Gameboy Advance, Macintosh, Dreamcast, NES, SNES) s tematikou Star Wars, které většinou vycházely pod záštitou LucasArts, čímž je zaručena jejich oficialita, i když dějové prvky některých z nich jsou v rozporu s kánonem. Společnost Lucasarts byla však zrušena na počátku roku 2013 novým vlastníkem Lucasfilms a autorských práv, společností Disney.

První hra *Star Wars: The Empire Strikes Back* vyšla již roku 1982 a v současnosti se připravuje hra *Star Wars 1313*. Podobně jako předchozí média i hry pokrývají nejruznější období z Expanded Universe v letech 3 956 BBY až 14 ABY. V porovnání s komiksy a knihami tedy vidíme, že hry se soustředí více na období před filmovými epizodami a během nich, ale již tolik nezpracovávají období *New Jedi Order* a *Legacy*. Zároveň jsou hry transmediálním odvětvím, které často porušuje kánon, ať již možným výběrem zbraní a schopností postav nebo alternativními konci, které kánonu neodpovídají.

Většina z několika desítek vydaných her se rozděluje do několikadílných sérií podle umístění na časové ose universa a rovněž podle herního žánru. Většinou se jedná o žánr strategie, simulátoru či závodní hry, adventury, či tzv. “ střílečky“ a to v režimu singleplayeru i multiplayeru (zahrnuté v sérii *Galaxies*). Hra *Star Wars: The Old Republic* (2011) nabídla hráčům online multiplayer odehrávající se v epoše *Old Republic* a byla významně rozvinuta dalšími transmediálními příběhy v komiksech a knihách.

5.3.4 *The Clone Wars* (Televizní kánon)

Televizní kánon po dlouhou dobu obsahoval jen díla, která spíše rozvíjela děj nastíněný filmovými epizodami. Jako první vznikly televizní filmy *Caravan of Courage: An Ewok Adventure* (1984) a *Ewoks: The Battle of Endor* (1985) a animovaným seriálem *Star Wars: Ewoks* (1985-1986). Tyto filmy se zaměřovaly právě na rasu z epizody *Return of the Jedi*. V roce 1985 vyšlo patnáct dílů seriálu *Star Wars: Droids*, mapující příběhy droidů R2-D2 a C3PO mezi epizodami *Revenge of the Sith* a *A New Hope*.

V roce 2003 vznikl první animovaný seriál *Star Wars: The Clone Wars*, který mapoval ve třech sériích dění mezi epizodami *Attack of the Clones* a *Revenge of the Sith*. Pro kánon a tudíž pro moji práci jsou však důležitější díla, která vznikla až po dotočení sekvelové trilogie. Jedná se o animovaný film *Star Wars: Clone Wars* (2008) a stejnojmenný televizní animovaný seriál, vysílaný na stanici Cartoon Network od roku 2008. Film i seriál jsou zasazeny do doby mezi epizodami *Attack of the Clones* a *Revenge of the Sith*, přičemž seriál navazuje na události filmu. Cílem seriálu, který měl do jara roku 2012 již pět sérií, je přiblížit události klonových válek.

V analýze se budu soustředit převážně na animovaný seriál, protože, jak jsem již dříve nastínila; porušuje kontinuitu kánonu. Nejen, že pozměňuje události, které stanovil předchozí seriál *Star Wars: The Clone Wars*; zasahuje i do širšího kontinua, když pozměňuje události, jak byly zaznamenány v komiksech a knihách. Tyto změny v kánonu zasahují dokonce i do děje epizod.

Události, které seriál změnil, většinou běžný divák nezaznamená; podle průvodce *Inside the Worlds of Star Wars: Attack of the Clones* z roku 2003 měl mistr Jedi Eeth Koth zahynout v bitvě o Geonosis. Seriál *Star Wars: The Clone Wars* jej však uvedl ve druhé

epizodě první série *Grievous Intrigue*. Významnější změnu však přinesla čtvrtá série, podle níž Darth Maul přežil souboj s Obi-Wan Kenobim v epizodě *The Phantom Menace* a objevuje se tedy v seriálu jako další záporná postava. Zajímavým faktem je, že události, jak je představuje *Star Wars: The Clone Wars* nahrazují události, jak byly popsány v knihách, komiksech a dalších materiálech kromě samotných filmových epizod. I v encyklopedii postav na oficiálních stránkách Starwars.com jsou informace o jednotlivých postavách doplněny (a často i pozměněny) o informace ze seriálu. Díky těmto četným a v mnoha případech zásadním změnám se seriál stává transmediálním produktem, které nejvíce zasahuje do kánonu a pozměňuje děj. I proto se na něj v praktické části práce chci více zaměřit.

6. Analýza

V teoretické části jsem vymezila Star Wars jako nadpřirozený příběh (pohádku) s mýtickými a symbolickými prvky. Tento mýtus je následně rozvíjen transmediálním vyprávěním, které jej obohacuje o nové prvky.

V následné analýze se chci zaměřit právě na transmediální produkty, které pozměňují nebo dokonce narušují původní kánon Star Wars. Transmediální vyprávění je obvykle nahlíženo jako způsob rozšíření původního příběhu, na který tak může být nahlédnuto z nových úhlů, či které umožňuje zaměření na rozdílné cílové skupiny.

V rámci těchto procesů však některé transmediální příběhy příběh nejen rozšiřují, ale i více či méně pozměňují původní stav v závislosti na typu média, typu publika, či jednoduše nahrazují původní verzi verzí novou.

Navíc, vezmeme-li v potaz teoretický aspekt Star Wars, který jsem popsala v předchozích kapitolách, tedy funkce postav a vymezení mezníků dějové linky, nabízí se otázka, zda transmediální vyprávění nemění i tato pravidla. Je možné, že transmediální vyprávění může změnit i základní stavební prvky příběhu tak, že v mnoha případech nelze již považovat hrdinu za hrdinu nebo příběh za pohádku/hrdinský mýtus, i když se George Lucas řídí Campbellovou strukturou? A může dokonce narušit základní symboliku, která je ve Star Wars obsažena? Proto jsem se rozhodla kromě analýzy vybraných zásahů do původní koncepce i ukázat tuto změnu na teoretickém rámci vytyčeném v první polovině práce.

V analytické části bych se ráda zaměřila na transmediální produkty, které jsou vydávány Lucasovými dceřinými společnostmi, tedy jsou oficiální, ale které zároveň pozměňují kánon Star Wars. Takové příběhy se vyskytují ve všech výše uvedených kategoriích, ale jak jsem již uvedla, nejvíce původní kánon přeměňuje seriál *Star Wars: The Clone Wars*. Jeho změny jsou významné právě i díky jeho vysokému postavení v hierarchii kánonů, když je druhým nejvyšším po G-kánonu. Příkladů, které budu na následujících stránkách prezentovat, jsem si povšimla při sledování *Star Wars: The Clone Wars*, protože nesouhlasily s příběhy a teoriemi, se kterými jsem se setkala dříve. Zároveň tyto příklady pokrývají rozdílné aspekty příběhu; postavy, místa, i atributy.

Analytickou část tedy rozdělím na několik sekcí; v první sekci představím na názorném příkladu ze světa Star Wars fungování transmediálních médií. Tento příklad zároveň pozměňuje původní kanonickou verzi, čímž se dostanu k samotným změnám a rozporům transmediálních příběhů s původní verzí příběhu. Pro větší přehlednost jsem si tyto změny rozdělila do několika kategorií. První kategorie je **změna smrti**, tedy moment, kdy se změní čas, způsob a jiné okolnosti smrti. Zařadím sem i změny, kdy daná postava zemře/přežije v rozporu s předlohou či jiným transmediálním příběhem. Další kategorie je **změna vlastností**, kam souhrnně zařadím změny příběhu, či schopností postav, planet, i jevů jako například Síly. Další je **změna vztahů mezi postavami/skupinami**, tedy posun, kdy se původní přátelé stanou nepřáteli, apod. **Časový rozpor/změna** označuje posun událostí v časovém kontinuu, či existující rozdílné verze ve dvou příbězích. Poslední dvě kategorie označují změny, které jiným způsobem zasahují do příběhu a ovlivňují jeho vyznění. I když obě dvě označují to samé, rozdělila jsem je do dvou podle toho, jestli zasahují do G-kánonu, nebo zda pozměňují kontinuum na ostatních úrovních. Tyto změny jsem pojmenovala **změna vývoje ovlivňující kontinuum** a **změna vývoje příběhu/vlastností v rámci G-kánonu**.

Jako změny budu tedy považovat zásahy do příběhu, které jej pozměňují oproti původní verzi a často mění vyznění a fungování příběhu. Tyto změny jsou podmíněny právě hierarchií jednotlivých kánonů, kdy příběh z nadřazenějšího kánonu svojí důležitostí přebíjí a nahrazuje příběh nižší kanonické úrovně. Já ovšem při zkoumání rozporů dvou verzí pominu tento aspekt kanonické hierarchie, abych mohla lépe demonstrovat objevené změny. Mezi změny tedy budu počítat tzv. „retcon“, tedy výraz označující „retroactive continuity“, zpětnou úpravu již stávajícího kánonu.

Rozhodla jsem se poukázat na změny v animovaném seriálu *Star Wars: The Clone Wars*, v komiksech a počítačových hrách, přičemž je budu porovnávat nejčastěji s verzemi příběhů, jak jsou prezentovány v knihách. Ty rovnoměrně pokrývají všechny epochy kontinua, proto jsem se rozhodla použít je jako hlavní poměřovací kritérium.

Pro analýzu jsem procházela vybraný materiál Star Wars, především tedy animovaný seriál, a porovnávala prezentované události s dříve nabytými vědomostmi. V momentě, kdy jsem narazila na rozpor např. seriálového dění a dříve čteného knižního příběhu, filmové epizody, atd. na danou úpravu příběhu jsem se více zaměřila. Z důvodu

rozsáhlosti fikčního světa Star Wars jsem neprošla všechna transmédiá a někdy jsem musela vycházet právě z encyklopedie Wookipeedia, která mapuje i to, jak byl příběh měněn a nahrazován novými transmédii.

V analýze se pokusím pokrýt všechny výše uvedené odchylky od původní verze příběhu Star Wars a na vybraných příkladech, které poukazují na různé typy změn v příběhu, poukázat na fakt, že transmediální vyprávění může původní příběh stejně narušovat jako rozvíjet. Stejně tak může pozměňovat původní vyznění a přílišným vysvětlováním míst nedourčenosti zbavovat ságu původního významu. Podle mého názoru tak pracuje už i dotočená trilogie, když se více soustředí na pád Anakina Skywalkerera, než na hrdinskou cestu Luka Skywalkerera.

6.1 Jak funguje transmediální vyprávění

Jak jsem již uvedla v teoretické části, transmediální vyprávění má za úkol rozvíjet primární produkt novými příběhy, které se již do původního díla nevešly, které jsou přinášeny různými médii. Může tedy vyzdvihnout aspekty v původním příběhu pomíjené, i se speciálně zaměřit na danou cílovou skupinu.

Ve fikčním světě Star Wars je mnoho příkladů, na nichž lze demonstrovat rozvíjení původního příběhu transmédii. Pro svůj účel jsem si vybrala postavu nájemného lovce Boby Fetta. Tato postava se objevila v původní trilogii jen krátce: v epizodě *Empire Strikes Back*²⁹ vystupuje Hana Sola a ostatní na útěku do Oblačného města a umožní tak Impériu je zajmout a v epizodě *Return of the Jedi* vystupuje pouze v úvodní sekvenci v paláci Jabby the Hutt, přičemž je v boji sežrán písečným stvořením Sarlaccem.

To měl původně být konec nájemného lovce. Osud postavy ale změnily právě transmédiá. Sága Star Wars byla již od začátku spojena s výrobcem hraček Kenner, která měla autorská práva vyrábět figurky hrdinů ze Star Wars. Tyto hračky, které byly poprvé uvedeny na trh v roce 1978, tedy rok po uvedení epizody *A New Hope* do kin, sklidily velký úspěch, díky čemuž si vybudovaly významné postavení. Nejen, že kvůli jejich dobré prodejnosti změnili tvůrci Star Wars osud Hana Sola, který měl původně

²⁹ Úplně poprvé se Boba Fett objevil v televizním speciálu *Star Wars Holidays* vysílaném roku 1978, ovšem jak prozradl George Lucas, již tehdy věděl, že tato postava bude mít své místo v *Empire Strikes Back*, jen se rozhodl ji divákům ukázat s předstihem (List of C-canon elements in the films. Wookipeedia [online] 17. 1. 2006 [cit 15-3-2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/List_of_C-canon_elements_in_the_films>).

zemřít v epizodě *Empire Strikes Back* (Brode 2012), ale významně zasáhli do příběhu Boby Fetta.

„V případě *Star Wars* figurka Boby Fetta vzbudila velký zájem zákazníků, takže postava, která hrála v příběhu jen malou roli, nakonec dostala v dalších příbězích mnohem širší pole působnosti“³⁰. Nejen, že autoři změnili původní verzi a nechali jej přežít, ale významně rozšířili jeho roli v Expanded Universe. Mezi fanoušky se stal kultovní postavou.

Postava, která měla v epizodě *Empire Strikes Back* pouze čtyři repliky, je nyní rozvíjena desítkami transmediálních produktů. Encyklopedie Wookipeedia uvádí 183 kanonických a dalších 27 nekanonických knih, komiksů, her a jiných kanonických transmediálních produktů, kde Boba Fett vystupuje nebo je zmiňován³¹.

Její dříve neznámá historie byla divákům představena i v jedné z dotočených epizod *Attack of the Clones* a seriálu *Star Wars: The Clone Wars*. Toto rozvíjení kánonu však značně porušuje původní koncept postavy.

Již samotné „oživení“ postavy je velkým zásahem do kontinua, přičemž dlouho paralelně existovaly dvě verze; teorie z Expanded Universe, podle níž Boba Fett přežil svoji smrt, a druhá přímo od George Lucase, který považoval účinkování nájemného lovce za skončené.

V rámci Expanded Universe však kromě oficiální verze vyšlo několik příběhů, které mapují působení Boby Fetta i po událostech epizody *Return of the Jedi*. Jak popíši níže, i tyto příběhy nabraly po uvedení epizody *Attack of the Clones* velké změny, když zahrnují nové údaje G-kánonu.

Podle původní teorie byla postava Boby Fetta zahalena tajemstvím. Fett měl být posledním z klanu Mandalorianů, o jehož minulosti jen spekulovalo. Stejně neznámý byl i jeho vzhled. Troufám si tvrdit, že právě tato místa nedourčenosti byly jedním z hlavních motivů jeho oblíbenosti mezi fanoušky. I když jeho role v původní trilogii byla krátká, vystupoval v desítkách komiksů a knih, přičemž se autoři více či méně

³⁰ Jenkins, Transmedia Storytelling 101 [online]. 22. 3. 2007. [cit 29. 3. 2013] <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html >

³¹ Boba Fett. Wookipeedia [online] 14. 3. 2005. [cit 29. 3. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Boba_Fett#Appearances>

zdržovali rozebírání jeho minulosti, přičemž se drželi původní kanonické varianty. Více se soustředili na „přítomnost“ příběhu, kdy všichni Bobu Fetta prezentovali jako nelítostného člověka prostého všech emocí, který se soustředí pouze na svoji práci a na výdělek, přičemž neváhá použít všech dostupných prostředků (Jeter, 1998).

Jakýchkoliv pochyb ale Lucas fanoušky zbavil v epizodě *Attack of the Clones*, kde Bobu Fetta představil jako klon nájemného lovce Jango Fetta. Od roku 2002 tedy všechny vyšlé transmediální příběhy pracují s touto novou kanonickou verzí, přičemž předchozí verze Fettovy minulosti byly pozměněny na teorie o Fettově minulosti tradované v universu. Takto Bobu Fetta prezentuje průvodce postavami Star Wars vydaný po uvedení epizody *Attack of the Clones* do kin:

„Někteří lidé říkají, že je to Jaster Mereel, nájemný ochránce z Concord Dawnu, kterého poslali do vyhnanství, protože zabil jiného důstojníka. Jiní tvrdí, že se objevil v průběhu klonových válek, kde bojoval jako jeden ze členů superkomanda na planetě Mandalore. Skutečná pravda (...) je fakt, že Boba Fett je neupraveným klonem svého „otce“ Janga“ (Wallace, 2002; 66).

Od této epizody se tedy tvůrci transmediálních médií mohli soustředit hlavně na tuto nově dostupnou kapitolu. Nejmarkantnější je asi šestice novel, které mapují události bezprostředně po epizodě *Attack of the Clones*, kdy byl zabit Jango Fett. Právě tyto novely (*The Fight to Survive*, *Crossfire*, *Maze of Deception*, *A New Threat*, *Pursuit*) mapují společně s několika díly *Star Wars: The Clone Wars* (*Death Trap*, *R2 Come Home*, *Lethal Trackdown*, *Assassin*, *Deception*, *Bounty*, *Missing in Action*) zřejmě nejpřesněji proměnu Boby Fetta v nájemného lovce z původní trilogie, přičemž se novely a seriál vzájemně ve vyprávění rozcházejí. Například první z novel *Boba Fett: The Fight to Survive* popisuje, jak se Boba Fett poprvé spojil s nájemnou lovkyní Aurrou Sing, což nekoresponduje s jejich spojenectvím v díle *Lethal Track Down* (*Star Wars: The Clone Wars*, série 2, díl 22). Této nesrovnalosti se budu věnovat později.

Zásadní zvrát však přinesl komiks *Outbid But Never Outgunned* vycházející v rámci *Star Wars Tales*, který kromě Boby Fetta představil i postavu Sintas Vel, která byla po původních pochybách kanonizována a představena v dalších kanonických komiksech i časopisech mapující svět Star Wars. Podle nové verze kánonu se Sintas Vel roku 16 BBY vdala za Bobu Fetta, který na čas přestal být nájemným lovcem a stal se

ochráncem poutníků na planetě Concord Dawn^{32 33}. I když manželství skončilo po třech letech, společně měli dceru Ailyn, která vystupuje v několika komiksech a hraje důležitou roli v událostech několik desítek let po *Return of the Jedi* zahrnutých do oficiálního kontinua.

Některé linie osudu Boby Fetta byly zanechány; například přetrvávající rivalství s Hanem Solem, některé linie - plynoucí jak z nového kánonu nastoleného prekvelem, či předchozímu rozšíření - byly pozměněny kanonizovanými transmédii. Primárně to je existence Fettova domovského světa, planety Kamino, kam se může vrátet pro lékařskou pomoc (Traviss, 2006). Druhou výraznou změnou, je existence Fettovy dcery Ailyn a vnučky Mitry, které významně ovlivňují děj knihy *Bloodlines* (39 ABY). Fett také významně zasáhne do osudu rodiny Hana Sola, když pomůže Jaině Solo v boji proti svému bratrovi Jacenovi – Darth Caedusovi, který se přidal na temnou stranu Síly, když ji vycvičí podle mandaloriánských způsobů.

Na tomto příkladu, kdy jsem navíc vybírala jen některé aspekty tohoto bohatého transmediálního příběhu, vidíme, jak může transmediální vyprávění svým rozsahem mnohonásobně přesahuje originální verzi. Boba Fett měl v epizodě *The Empire Strikes Back* na plátně pouhých 46 vteřin, ovšem transmediální vyprávění z něj vytvořilo postavu s jedním z nejbohatších osudů v celém universu Star Wars.

Podle mého názoru má však toto rozvinutí má i svoje stinné stránky. Jak jsem již uvedla, nově nastolená verze G-kánonu porušuje původní příběh uváděný C-kánonem a následně jej prezentuje jako fámy, které mají překrývat pravdu. Zároveň však původní místa nedourčenosti byla důležitou součástí této postavy a činila ji poutavější.

Transmediální vyprávění může také působit v rozporu s původními rolemi postav, jak je určil Vladimír Propp. Transmediální vyprávění má totiž schopnost vytvořit ze záporné postavy postavu kladnou; postava, která například v původním příběhu hrála zápornou roli, se stává hlavním hrdinou daného transmediálního příběhu a jejími protivníky mohou být jak postavy nové, nebo postavy, které byly v původním příběhu hrdiny.

³² Sintas Vel. Wookipeedia [online] 16. 6. 2005 [cit 29. 3. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Sintas_Vel>

³³ Podle jedné z původních teorií Fettovy minulosti měl být práce ochráncem poutníků na Concord Dawn. Vidíme tedy, že tvůrci při tvůrci při tvoření nových kanonických příběhů původní kánon prostě neopominuli, ale zabudovali jej do nových příběhů.

Nabízí se tedy otázka, zda samotné transmediální vyprávění touto změnou rolí postav a zároveň tedy i jejich funkcí (Stává-li se záporná postava hrdinou, její role v příběhu se mění společně s funkcemi) není v podstatě také porušením kánonu na této archetypální úrovni. Kromě změn funkcí postav se rovněž mohou měnit další atributy pohádkového příběhu či mýtu, jak jsem je popsala v předchozích kapitolách. Kromě kanonických rozporů jednotlivých transmediálních vyprávění a jednotlivých kánonů se v analýze pokusím hledat i změny těchto prvků, bude-li změna daného charakteru.

6.2 Star Wars: The Clone Wars a kanonické změny

Na následujících stránkách se budu věnovat seriálu *Star Wars: The Clone Wars*. Jak jsem již uvedla, existuje stejnojmenný animovaný film, ve kterém jsem však nenašla změny, které nejsou obsaženy v seriálu, nebo takové, abych jim byla nucena věnovat další kapitolu. I když se ve filmu objevují postavy známé ze šesti základních epizod, nebo postavy z celého kontinua, příběh fikčního světa hlavně rozšiřují, nikoliv napadají. Tím nejzásadnějším zásahem, který film přináší je fakt, že Anakin Skywalker má učedníci Ashoku Tano. Ta ovšem vystupuje i v animovaném seriálu, takže její přítomnost vysvětlím v rámci rozboru seriálu. Ten podle mého názoru do zavedené historie kontinuita Star Wars zasahuje o poznání více, proto jsem se rozhodla se mu převážně věnovat. Tyto změny jsou také zásadní z důvodu klasifikace seriálu, který spadá do T-kánonu; druhého nejvyššího kánonu, čímž jeho verze příběhu je nadřazena verzím spadajících do nižších kánonů, které přepisuje.

„Ty nejdůležitější kánony universa Star Wars je veden představovanými filmy a televizní produkcí, na niž se přímo podílí George Lucas. Filmy a televizní série Clone Wars jsou tím, na co společně se svými vybranými spisovateli poukazuje, když přidává filmová dobrodružství do díla Star Wars“ (Hidalgo, 2012; ix).

6.2.1 Oživení Darth Maula

Seriál *Star Wars: The Clone Wars* narušil podle mého mínění původní kánon nejvíc ze všech transmediálních produktů, díky jeho vysokému hierarchickému postavení. Pokud tedy některý z komiksů či knih přinesl svoji verzi událostí mezi epizodami *Attack of the Clones* a *Revenge of the Sith*, popřípadě historii a osud některých z postav, tato verze se musela podřít příběhu, jak jej prezentoval seriál. Ještě zajímavější je však fakt, že *Star*

Wars: The Clone Wars přinesl i změny v ději, tak jak je líčen v původních filmech, tedy nejvyšším kánonu. Seriál obsahuje několik rozporů jak v časovém kontinuu, tak v dějových prvcích.

Asi nejzásadnější dějový zvrat přinesl *Star Wars: The Clones Wars* ve 4. sérii, když se v 21. díle *Brothers* objevila postava Darth Maula, sithského učedníka, kterého Obi-wan Kenobi „zabil“ v epizodě *The Phantom Menace*. I když jej ve filmu Obi-wan přesekl vejpůl, podle nové oficiální verze Darth Maul přežil díky své nenávisti vůči Kenobimu a skrze šachtu, do které spadl, se dostal do kontejneru, v němž odletěl na Lotho Minor, planetu sloužící jako skládka.

Darth Maul se v seriálu objevuje v souvislosti s čarodějkami z klanu Nočních sester z planety Dathomir. Jejich vůdkyně Matka Talzin nejprve společně s bývalou vražedkyní hraběte Dooku Asajj Ventress a společně vytvoří nového bojovníka pro hraběte. Tento bojovník, Savage Opress, pochází rovněž z planety Dathomir a je stejné rasy jako Darth Maul, tedy Zabrak. Později Matka Talzin vysílá Savage Opress, aby jej našel. Opress nakonec nachází napůl šíleného Maula na planetě Lotho Minor, kde žije s mechanickými končetinami. Společně se vydávají pomstít se Obi-wan Kenobimu, přičemž svými činy vyprovokují samotného Darth Sidiousa, který nakonec zabije Savage Opress a pro Maula přichystá „jiné využití“ (*Star Wars: The Clone Wars; The Lawless* 21:52). Prozatím není další osud Darth Maula známý.

Star Wars: The Clone Wars zde však opravdu zamíchalo kánonem. Jak jsem již uvedla výše, T-kánon je v hierarchii hned na druhé pozici za G-kánonem, a protože G-kánon nijak dále osud Darth Maula po epizodě *The Phantom Menace* nerozebírá, příběh nastolený seriálem se stává tou nejvyšší oficiální platnou verzí, která přebíjí příběhy knižní a komiksově.

Již samotné oživení postavy je velkým zásahem do celého děje, jakkoliv se její přežití dá obhajovat mocí temné strany Síly³⁴. Toto „zmrtvýchvstání“ navíc zcela boří klasickou pohádkovou kostru epizody *The Phantom Menace*, kdy je Darth Maul v závěru filmu zabit v boji, což odpovídá funkci pohádky Vladimíra Proppa *potrestání škůdce* (Propp, 2008; 55).

³⁴ V epizodě *Revenge of the Sith* se Anakin přidá k temné straně i ze strachu o život Padmé Amidaly poté, co slyšel příběh o mocném lordu ze Sith Darth Plagueisovi, který byl natolik silný, že dokázal přemoci smrt.

Osobně mi toto oživení přijde laciná snaha zdramatizovat již pokročilé série seriálu, přičemž by však drama mohlo být dodáno i jinými způsoby, než opakováním již použitého motivu (Již od prvního momentu je velmi zřetelná podoba Savage Opressa a Darth Maula, když Opress navíc používá i stejný světelný meč se dvěma čepelimi jako Maul v epizodě *The Phantom Menace*).

Druhým velkým zásahem je změnění historie postavy Darth Maula. Tvůrci sice ponechal původní rasu Zabراك, ovšem zatímco podle původní verze měli pocházet z planety Iridonia³⁵, v seriálu tvůrci tuto rasu situovali i na planetu Dathomir klan Nočních bratrů, mužský protějšek klanu Nočních sester. Z tohoto klanu má pocházet i Darth Maul, který se měl narodit dathomirské čarodějce Kycině a otci Zabراكovi, přičemž měl ještě dva bratry. Právě jeho matka se rozhodla vymanit jej z moci dathomirských čarodějek a svěřila jej do výuky Darth Sidiousovi, který jej několik let trénoval na planetě Mustafar a následně pravděpodobně na ledové planetě Mygeeto³⁶.

Podle původního kánonu je však domovským světem Darth Maula právě Iridonia, jak uvádí průvodce postavami z roku 2002 i knižní příběh *Shadow Hunter*. „Věděl, že původně pocházel ze světa zvaného Iridonia (...)“ (Reaves, 2001, 43). Podobně se rozchází i původní a nová verze jeho dětství. „Maul byl Zabراك z Iridonie, o jeho dětství však neexistují žádné údaje. Darth Sidious ho vzal jeho rodičům ještě jako dítě“ (Wallace, 2002; 117). Změnu kánonu zmiňuje rozhovor Obi-wan Kenobiho, mistra Yody a Mace Windu v dílu *Witches of the Mist* (14. díl, série 3.), když se Obi-wan podivuje, že domovským světem Darth Maula je Dathomir, přičemž on měl za to, že jím byla Iridonia. Mace Windu mu vysvětlí, že Maul byl vychován na Dathomiru, zatímco na Iridonii žije zbytek jeho druhu. Nový kánon je v rozporu s původním i v místě, kde Darth Sidious Maula cvičil. Článek na encyklopedii Wookipeedia novelizovaný podle seriálu uvádí, že Darth Maul byl cvičen na Mustafaru, průvodce postavami z roku 2002 obsahuje informaci, že to bylo na Coruscantu.

³⁵ Zabراك. Wookipeedia [online] 26.4.2005 [cit. 1.4.2013] Dostupné z: <<http://starwars.wikia.com/wiki/Zabراك>>

³⁶ Darth Maul. Wookieedia [online] 14.3.2005 [cit. 1.4.2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Darth_Maul#cite_note-Sith_Hunters-33>

6.2.2 Postavení Asajj Ventress

Asajj Ventress se objevuje v seriálu jako Sílu ovládající vražedkyně ve službách Dooku. Ventress je bývalou učednicí Jedi, po smrti svého mistra však přešla k temné straně. Poté, co její schopnosti rostou, přikáže Darth Sidious hraběti Dooku, aby se jí zbavil (důvodem je sithské Pravidlo dvou, kdy může zároveň existovat jen jeden mistr a učedník). Ventress prchá zpět na svoji rodnou planetu Dathomir ke klanu Nočních sester, z něhož pochází, a společně s pomocí Matky Talzin se několikrát pokusí hraběte zabít (viz předchozí kapitola a působení Savage Opressse). Když se jí ani jeden pokus nepodaří a Separatisté v odvetě vyvraždí veškerý klan až na Matku Talzin, Ventress se stává nájemným lovcem.

Postava Asajj Ventress se poprvé objevuje v čísle komiksu *Star Wars: Jedi: Mace Windu* vydaném v roce 2003³⁷. Větší působení měla v původním animovaném seriálu *Star Wars: Clone Wars* a následně vystupuje v několika komiksech a knihách, ale největší pole působnosti měla právě v seriálu *Star Wars: The Clone Wars*.

Ten ovšem přinesl i značný zásah do její historie. Její původní rasa měla být rasa Rattataki pocházející z planety Rattatak. Seriál ji ovšem ukazuje jako jednu z klanu Nočních sester z Dathomiru. Zde vznikly komplikace, neboť rasa Rattataki nemá vlasy, čemuž odpovídal i zjev Ventress. V epizodě *Nightsisters* (12. díl, série 3) je proto ukázána jako mladá padawanka od vedením svého mistra Nareca ještě s vlasy.

Změna rasy Asajj Ventress je podobným zásahem do kontinua jako změna rasy Darth Maula. Obě postavy měly nejprve pevně danou rasu, ovšem těmito změnami se vyrojily četné spekulace o jejich nové podstatě. Tomuto tématu se budu více věnovat v sekci „Fanoušci“, kde se podívám na reakce na diskusním fóru na encyklopedii Wookipeedia.

Animovaný seriál vyvolal několik nesrovnalostí oproti konci epizody *Attack of The Clones*. Postupnou úpravou kánonu byly tyto změny urovnány. Nově nastolený kánon obsahuje v porovnání s filmy několik časových rozporů i změn. Tvůrci seriálu byli samozřejmě limitováni epizodou *Revenge of the Sith*, stejně jako částečně vycházeli z tou dobou již natočeného seriálu *Star Wars: Clone Wars* a filmu *Star Wars: The Clone Wars*.

³⁷ Mace Windu. Wookipeedia [online] 14.2.2005 [cit. 13.4.2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Jedi:_Mace_Windu>

6.2.3 *Anakin Skywalker: Učednice Ahsoka Tano*

Animovaný seriál vyvolal několik nesrovnalostí oproti konci epizody *Attack of The Clones*. Postupnou úpravou kánonu byly tyto změny urovnány. Nově nastolený kánon obsahuje v porovnání s filmy několik časových rozporů i změn. Tvůrci seriálu byli samozřejmě limitováni epizodou *Revenge of the Sith*, stejně jako částečně vycházeli z tou dobou již natočeného seriálu *Star Wars: Clone Wars* a filmu *Star Wars: The Clone Wars*.

Jak v animovaném celovečerním filmu, tak v seriálu má Anakin Skywalker vlastní učednici jménem Ahsoka Tano, která je jednou z hlavních postav celého seriálu. Již však její existence vyvolala řadu nesrovnalostí, které však postupem času byly urovnány nastolováním nového kánonu.

Ahsoka Tano nevystupuje v epizodě *Revenge of the Sith*, ani se o ní žádný z aktérů nezmiňuje. Tento problém sice tvůrci vyřešili v posledním díle *Star Wars: The Clone Wars*, kdy se Ahsoka po nespravedlivém nařčení, že vedla bombový útok na hangár v Chrámu rytířů Jedi, a následném věznění a soudním procesu, rozhodne opustit řád. „*Rada mi nevěřila. Jak potom můžu věřit sama sobě (...)*“ (*Star Wars: The Clone Wars, The Wrong Jedi*; 20:20). Tím byla tato změna ustavená T-kánonem vyřešena, aby zapadala do G-kánonu. S těmito změnami, které přinesl T-kánon (konkrétně tedy animovaný film a dotočený seriál) souvisí i další část mé práce.

6.2.4 *Anakin Skywalker: Rytíř Jedi*

Fakt, že Anakin Skywalker má učednici, znamená, že sám povýšil na rytíře Jedi³⁸, což se podle současného kánonu stalo v roce 22 BBY. Jeho povýšení je zachyceno v původním seriálu *Star Wars: Clone Wars* v Kapitole 21, vysílané 21. března 2005, tedy dva měsíce před premiérou epizody *Revenge of the Sith*.

Je překvapivé, že natolik závažný a historický krok, jako povýšení padawana na rytíře se odehraje pouze v transmediálním vyprávění, přičemž mění zcela vyznění následní epizody, kde toto povýšení je pouze naznačeno. V typickém ubíhajícím žlutém textu, který uvádí každou z epizod, se například můžeme dočíst, že „*(...)dva rytíři Jedi vedou*

³⁸ „Rytíř Jedi odkazuje ke členu Řádu Jedi, který již skončil svůj trénink jako student na Akademii rytířů Jedi, který podstoupil trénink jako Padawan a složit zkoušky Jedi.“ (http://starwars.wikia.com/wiki/Jedi_Knight, 1-4-2013)

zoufalou misi za záchranou zajatého kancléře“ (Star Wars, Revenge of the Sith, 2005). Dalším vodítkem může být například fakt, že Anakin již nenosí tradiční účes Padawana, tedy krátké vlasy s copánkem po straně.

Zároveň však Obi-wan Kenobiho stále oslovuje „Mistře“. Toto označení může značit pouze uctivé oslovení výše postaveného rytíře Jedi, ovšem ne tolik znalého diváka může toto oslovení připadat jako náležití Padawanovi, který je stále přidělen svému mistrovi; rytíři nebo mistrovi Jedi.

Je patrné, že seriál, tak filmová epizoda vznikaly současně a *Star Wars: Clone Wars* vysvětloval nevyřčené v *Revenge of the Sith*. Ovšem divák, který neviděl původní animovaný seriál a posléze viděl film a stejnojmenný seriál musel být přítomností Anakinovy učednice zmaten.

Tato změna velice ovlivňuje vyznění tohoto hrdinského příběhu Anakina Skywalkera v pojetí cesty hrdiny Josepha Campbella. Jestliže se Anakin stal rytířem Jedi, musel tedy projít dostatečnou řadou zkoušek, čímž pádem dochází k jistému posunu fáze hrdinovy *iniciace*, či lépe řečeno jejímu začátku, přičemž podle mého názoru tato fáze přetrvává až do konce epizody *Return of the Jedi*, kdy se Skywalker znovu vrátí ke světlé straně Síly. Právě cesta Anakina Skywalkera je zajímavá, pokud se na ní podíváme i skrze funkce postav podle Vladimíra Proppa. Anakin začíná svoji cestu jako *hrdina* na začátku své cesty, ovšem díky kombinaci neintencionálních událostí (smrt matky, strach o život své ženy), intencionálních (především rozhodnutí jít pomoci Palpatinovi v boji s Macem Windu, které finálně rozhodne o jeho osudu) a motivačního konfliktu (spory s Radou rytířů Jedi) a stává se *škůdcem*.

Zatímco původní trilogie představuje Anakina Skywalkera jako *škůdce* se všemi jeho funkcemi, prekvel jej prezentuje jako *hrdinu*, přičemž *Star Wars: The Clone Wars* tento dojem ještě posilňuje, když Anakinovi dodává nejen status *hrdiny*, ale částečně i *dárce*, který vybavuje svoji učednici kouzelným prostředkem v podobě rad a výcviku. Ahsoka zároveň také prochází zkouškami *iniciace*, která však neobstojí a svoji cestu hrdiny vzdává.

6.2.5 Anakin Skywalker: Anakinova jizva

Seriál *Star Wars: The Clone Wars* obsahuje i časovou nesrovnalost ohledně data, kdy Anakin v boji utrží jizvu, kterou pak má v epizodě *Revenge of the Sith*. Podle původního kánonu má Anakin jizvu získat krátce po bitvě o Rendili v boji s vražedkyní hraběte Dooku Asajj Ventress. On ji pak následně zraní natolik závažně, že se musela léčit až do bitvy o Boz Pity, po které dezertuje od Separatistů i svého mistra³⁹.

Ovšem podle původního kánonu se bitva o Rendili udála 19 BBY, což například ukazuje komiks *The Dreadnoughts of Rendili* z řady *Star Wars: Republic*. Děj *Star Wars: The Clone Wars* se ale odehrává již 21 ABY a Anakin již svojí charakteristickou jizvu má. Zde tedy dochází k základnímu logickému rozporu. Podle mého názoru se jedná o snahu tvůrců představit Anakina s jeho charakteristickými atributy, jak je znám z epizody *Revenge of the Sith*.

Jakkoliv existuje rozpor v časovém kontinuu, interpretace Anakinovy jizvy se nemění; podobně jako jeho useknutou ruku ji můžeme chápat jako označení hrdiny podle konceptu Vladimíra Proppa. Právě useknutá ruka hraje velkou roli v závěrečné scéně epizody *Return of the Jedi*, kdy si Luke Skywalker, nesoucí stejné označení, právě na základě této shody uvědomí, čím se chce/nechce stát.

Nyní bych pro úplnost zmínila ještě některé nepřesnosti týkající se Anakina Skywalkera, jak je uvádí encyklopedie Wookipeedia. Prvním je rozdíl mezi *Star Wars: The Clone Wars* a původním seriálem *Star Wars: Clone Wars*, který má fungovat jako prekvel k dotočenému seriálu. Jedním z přímých rozporů je „používání lehkého obranného letounu třídy Eta-2-Actis v tu samou dobu, kdy je Anakin povýšen na rytíře, zatímco ve *Star Wars: The Clone Wars* používá lehký obranný letoun Delta-7b Aethersprite, které však byly údajně používány před pozdějšími Eta-2.“⁴⁰

Další uváděný rozpor není mezi dvěma seriály, ale mezi knižní novelou epizody *Revenge of the Sith* (Matthew Stover, 2005). V novele se zmiňuje, že pouze slyšel o strážcích generála Grievouse, takzvaných „Magnaguards“, zatímco ve *Star Wars: The Clone Wars* s nimi několikrát bojoval. Stalo se tak například v epizodě *Duel of the Droids* v první sérii, nebo v epizodě *Crisis on Naboo* ve čtvrté sérii.

³⁹ The Clone Wars (TV Series). Wookipeedia. [online] 15. 6. 2006. [cit 15. 4. 2013] Dostupné z: <[http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_\(TV_series\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_(TV_series))>

⁴⁰ The Clone Wars (TV Series). Wookipeedia. [online] 15. 6. 2006. [cit 15. 4. 2013] Dostupné z: <[http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_\(TV_series\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_(TV_series))>

Vzhledem k hierarchii kánonů se však verze prezentovaná seriálem přebíjí verzi knižní a v oficiálním kontinuu tak bude platit verze, že Anakin s těmito speciálně upraveným bitevními droidy opravdu bojoval.

6.2.6 Smrt mistra Evan Piella

V díle *Citadel Rescue* ze třetí série *Star Wars: The Clone Wars* umírá mistr Jedi Even Piell. Předtím je vězněn Separatisty na planetě Lola Sayu, kteří od něj chtějí získat informace o souřadnicích Nexusské stezky, která by mohl dovést Separatisty až ke Coruscantu. Na jeho záchranu jsou vysláni Obi-wan Kenobi, Anakin Skywalker s oddílem klonových vojáků, k nimž se přidruží i Ahsoka Tano. Mistra Piella se jim nepodaří zachránit a ten před smrtí prozradí tajné souřadnice právě Ahsocce. Podle nového kánonu nastoleného odvysíláním této epizody 11. března 2011 tedy zemřel 21 BBY.

Přitom však již v roce 2008 vyšla novela autora Michaela Reaves *Coruscant Nights I: Jedi Twilight*, jejíž děj se odehrává necelých 19 BBY, tedy již po událostech epizody *Revenge of the Sith* a Rozkazu 66. Even Piell prchá před imperiálními vojáky a i když je jimi na útěku smrtelně raněn, stihne ještě povstalecké skupině *Whiplash* svěřit informace, které jim mohou pomoci v boji s Impériem a nasměrovat je na svého bývalého učedníka Jaxe Pavana. Tento příběh byl ale s vydáním *Star Wars: The Clone Wars* nahrazen výše uvedenou variantou. Jakkoliv zemřel Even Piell v obou verzích hrdinskou smrtí, jeho smrt během klonových válek vyřešila do té doby probíhající debaty, kdy předmětem sporu bylo, jak se Piellovi podařilo přežít Rozkaz 66.

6.2.7 Smrt mistra Eeth Kothe

Mistr Eeth Koth se kromě transmediálního vyprávění objevil i ve filmových epizodách jako člen Nejvyšší rady Jedi. Poprvé se objevil v epizodě *The Phantom Menace* a podle průvodce *Inside the World of Star Wars: Attack of the Clones* vydaném v roce 2003, měl zemřít právě během bitvy o Geonosis, když jeho loď byla sestřelena nepříteli (Beecrot, Saxton; 2003). Jeho postava se ovšem v příběhu několikrát vyskytla i po bitvě o Geonosis, až byl nakonec původní kánon změněn.

Nejprve byl Eeth Koth zmíněn v novele *The Clone Wars: Wild Space* z roku 2003 a poté se dokonce objevil v seriálu *Star Wars: The Clone Wars* v epizodě *Grievous Intrigue* (série 2., díl 9.). Předtím se však musel dohlížející režisér Dave Filoni dohodnout s Lelandem Cheem, kurátorem databáze kontinuity Holocron, a Pablem Hídalgem, manažerem internetového obsahu Lucas Online, kteří stáli za smrtí postavy, jak bylo psáno v průvodci. Filoni nakonec dostal potvrzení od samotného George Lucase, že může postavu „oživit“ a použít pro účely seriálu. Koth měl nejprve zemřít během dílu *Grievous Intrigue*, Filoni se ale rozhodl jej nechat přežít jako postavu s využitelným potenciálem do budoucna⁴¹. I když není zatím další působení Eetha Kothe detailně rozebráno, lze předpokládat, že mistr Jedi zemřel během *Rozkazu 66*, nebo následujících čistek.

6.2.8 Gardulla Besadii

Při sledování *Star Wars: The Clone Wars* jsem si povšimla, že v díle *The Hunt for Ziro* (9. díl, série 3.) vystupuje postava Gardully Besadii, členky rodiny Huttů operující na Tatooinu. V díle je jednou z hlav huttských klanů, pátrajících po uprchlém Huttovi Zirovi, který má na klany kompromitující informace.

Gardulla Besadii, neboli Gardulla the Hutt však měla být podle původní verze zemřít okolo 32 BBY, tedy době, kdy se odehrávaly události epizody *The Phantom Menace*. Její konec je zachycen ve hře *Star Wars: Bounty Hunter* (2002), kde ji v animované sekvenci Jango Fett srazí ke Kraytskému drakovi, který ji sežere, což může hráč spatřit.

Proto jsem se nad osudem Gardully the Hutt pozastavila a více se na ji zaměřila. Podle encyklopedie Wookipeedia (oficiální internetový průvodce postavami Gardullu bohužel nezmiňuje) se nejedná o nesrovnalost; Gardulla měla své sežrání Kraytským drakem přežít.

Ještě překvapivější fakt je, že tato teorie vychází ze zprávy na Twitteru správce databáze Holocron Lelanda Cheeho „*Gardullin Kraytský drak ji shledal...nepoživatelnou.*“ (Twitter: @holocronkeeper, 12. 11. 2012). Zbytek, jak sám článek pojednávající Gardulle připouští k 5. dubnu 2013, jsou zatím jen dohady.

⁴¹ Eeth Koth. Wookipeedia [online] 9. 4. 2005 [cit. 2. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Eeth_Koth>

Zdá se tedy, že fakt, že Gardulla the Hutt přežila svoji smrt, se tedy mezi fanoušky dostal díky Twitteru, jakkoliv její příběh není oficiálně blíže zpracován.

Všechny tyto změny spojuje skutečnost, že postava, která měla původně zemřít, mohla náhle být ještě využita. Lze předpokládat, že tvůrcům byla sympatičtější varianta použít již stávající postavu s již existujícími atributy, než vymýšlet postavu novou. V případě obou rytířů Jedi také lze uvažovat s prvky prodloužení jejich *hrdinské cesty*, přičemž obzvlášť mistr Even Piell má v seriálu významnou roli, když skutečně symbolicky obětuje svůj život za Republiku. Tato verze je rozhodně hrdinštější než postřelení imperiálními vojáky. Mistr Eeth Koth je jedním ze členů Rady, tedy rovněž významný hrdina, měl původně zemřít téměř anonymně uprostřed bitvy o Genosis, ovšem autoři se rozhodli jeho potenciál ještě využít.

Jedinou otázkou je změna osudu Gardully the Hutt. Její postava nebyla nijak hrdinská ani významná a v klanu Huttů existuje mnoho dalších členů, kteří by ji mohli v seriálu zastoupit. U Huttů můžeme pozorovat náznak konceptu *skupiny konatelů*, jak ji definoval Lubomír Doležel, když tato rozvětvená gangsterská rodina má několik významnějších zástupců (v čele s Jabbou the Hutt), ale Gardulla podle mého názoru mezi ně nepatří. Její oživení pro mě tedy zůstává otázkou.

6.2.9 Klima planety Mandalore a postavení Mandalorianů

Další významnou změnu přinesly *Star Wars: The Clone Wars* v druhé sérii v epizodách *The Mandalore Plot*, *Voyage of Temptation* a *Duchess of Mandalore*, kdy významně změnil vzhled planety Mandalore i přidal zcela nový aspekt do povahy tamních obyvatel. Podle seriálu je planeta Mandalore „*neúrodný svět, pokrytý vypálenou rovinatou pouští bílého písku, která je neobyvatelná vně měst zavřených do krychlí (...)*“⁴². Hlavní město planety, které se nalézá po takovém skleněném poklopem, se nazývá Sunbari, přičemž je politika i nátura tamních lidí více než mírumilovná. Podle seriálu vyznává vláda Mandaloru v čele s vévodkyní Satine Kryze politiku pacifismu a snaží se téměř za jakoukoliv cenu vyhnout ozbrojeným konfliktům.

⁴² Mandalore. Wookipeedia [online] 5. 5. 2005. [cit 2. 4. 2013] Dostupné z: <[http://starwars.wikia.com/wiki/Mandalore_\(planet\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Mandalore_(planet))>

Toto zobrazení planety a jejích obyvatel se ale naprosto liší od původní verze, kterou nejvíce představila autorka novel Karren Traviss. Ta je autorkou sérií novel *Republic Command* a *Imperial Command*, které jsou samy v podstatě knižní variací na počítačovou hru *Star Wars: Republic Command*. Traviss situuje na Mandalore několik důležitých událostí ze svých příběhů, dokonce i napsala článek do časopisu *Star Wars Insider* pojednávající o Mandalore a tamních obyvatelích. Již její samotný článek *The Mandalorians: People and Culture*, který Mandaloriany definuje jako válečníky a nomády, se od této nové verze značně liší.

Jejich společnost neklade důraz na míst narození, rasu, nebo občanství, a proto Mando'ade nemají žádný stát, jak mu rozumí moderní galaktická politika“ (Traviss; *The Mandalorians: People and Culture in Star Wars Insider* 86, 2006; 20). K aspektu válečníků v rozporu s pacifistickým naladěním nastoleném seriálem se vrátím později, nyní se zaměřím na samotnou planetu. Již fakt, že Původně byli Mandaloriané nomádi nasvědčuje příznivým klimatickým podmínkám. Travis planetu ve své novele *Republic Commando: Order 66* popisuje jako zemědělskou planetu (Traviss, 2008), v novele *True Colors* potom jako ráj (Travis, 2007). Nechybí ani zmínky o stromech a polích, kdy hlavní hrdinové popisovali vůni pryskyřice ze stromů (Traviss, 2008).

Kromě zcela odlišného konceptu krajiny na Mandaloru byli Mandaloriani představeni jako pacifisté. Podle původního kánonu však byl tento kočovný národ (či spíše společenství sdílející stejné hodnoty) uskupením válečníků. Právě k mandaloriánskému společenství odkazuje již Boba Fett v epizodě *Empire Strikes Back*, i když se de facto vlády ve společenství ujal až roku 23 ABY. Mandalorianští válečníci byli charakterističtí právě svojí typickou zbrojí a podle tradice byli malí chlapečci již od dětství cvičeni ve válečnické (Traviss, 2006). Mandaloriané mají jako válečníci v kontinuu *Star Wars* dlouhou a propracovanou historii. Proto bylo překvapivé, když ve *Star Wars: The Clone Wars* byli obyvatelé Mandaloru představeni jako pacifisté působící v Radě neutrálních systémů. „*Vévodkyně Satine si cení mír víc než vlastní život“* (*Star Wars: The Clone Wars: The Mandalore Plot*, 2008, 1:38), popisuje Kenobimu premiér Mandaloru Almec v díle *The Mandalore Plot* s tím, že válečnictví je na Mandaloru již minulostí. Podle nového kánonu se totiž na Mandalore roku 22 BBY ustanovila nová vláda, která se rozhodla distancovat od násilné minulosti. Na předchozí kánon však i tato zápleтка navazuje, když mírumilovné společenství ohrožuje ozbrojená

„teroristická“ skupina Mandaloriánských válečníků Death Watch. Právě boje Death Watch a Pravých Mandalorianů⁴³ předcházely nastolení nového systému.

Kromě tohoto překvapivého zvratu ve vývoji mandaloriánské historie bych ráda ještě zmínila zajímavé prolnutí této změny kánonu se změnou, kterou jsem již prezentovala; na Mandaloru se přechodně ujme vlády Darth Maul a Savage Opress, který se k získání vlády spojí právě s Death Watch. Poté, co se Sidious s oběma bratry vypořádal, vzniklo na Mandaloru pod vedením Fenna Shysii nové společenství válečníků podle dlouholetých tradic.

Zde bych ráda vyzdvihla, jak byly obě dvě tyto změny zahrnuty do celkového kánonu, i když se zcela vymykají původní verzi. Především se jednalo o zvrát s pacifistickým hnutím na Mandaloru, který jde sice zcela proto původnímu proudu příběhu, ale použitím další kanonické změny; tedy přítomností zdánlivě zemřelého Dartha Maula, se tento kánon vrací zpět k původní verzi tvořené knihami a komiksy.

Ještě zajímavější je ještě vývoj nově nastoleného prostředí na Mandaloru, jehož povrch byl v oficiálním průvodci planetami *The Essential Atlas*, i v průvodci světem seriálu *Star Wars: The Clone Wars: New Battlefronts: The Visual Guide* prezentována jako planeta, která je tvořena jak džunglemi a rostlinným porostem jako i pouštěmi: „[Mandaloriané] obsadili džungli a vybili obrího mythosaura (...)“ (Wallace, Fry, 2009;76).

Finální verze kánonu se tedy stala jakýmsi kompromisem mezi původní a novou verzí kánonu. Ani to však nezabránilo Karen Traviss, aby ukončila v roce 2009 spolupráci, protože nesouhlasila se zásahy do světa, který sama tak rozpracovala.

Zde jsem se rozhodla neaplikovat tento příklad na žádnou z teorií, které jsem použila v první části. Historie a změna planety Mandalore je v podstatě změnou *fikčního světa s více osobami*, kde těžko můžu vytyčit jeden příběh jednoho hrdiny, protože postav které zasáhly do děje, je mnoho. Zároveň však můžeme vidět opět změnu funkcí skupin konatelů podle Lubomíra Doležela, které zastupují názorové proudy. Nejprve jsou původní Mandaloriané-válečníci (pokud se podíváme na článek v časopise *Star Wars:*

⁴³ Death Watch a Praví Mandaloriané (True Mandalorians) byly dvě frakce mandaloriánských válečníků, které bojovaly proti sobě. Zajímavostí je, že Pravé Mandaloriany vedl Jaster Mereel, tedy postava, která původně měla být pravou identitou Boby Fetta. Podle kánonu rozšířeného epizodou *Attack of the Clones* byl však Jaster Mereel mandaloriánským velitelem a náhradním otcem Jango Fettovi. Pre Vizsla, který vystupuje v seriálu, je zase členem klanu Vizsla, který bojoval v rámci Death Watch již proti Mereelovi.

Insider, můžeme je považovat vlastně za *hrdiny*) nově nastoupenou vládou v čele s vévodkyní Satine označení za *škůdce*, přičemž v této roli vystupují v seriálu v zastoupení skupiny Deatch Watch, aby se následně spojila s ještě hrozivějšími *škůdci* Darth Maulem a Savagem Opresssem stala *nepravým hrdinou*, poté, co zdánlivě osvobodí Mandalore od invaze a stávají se jeho vládci. Vévodkyni s její vládou svrhnou a postaví ji do role *škůdci*. Po tomto převratu se lid Mandaloru vrátil ke svému původnímu stylu života, čímž se opět legitimizovala role předtím zatracovaných válečníků.

6.2.10 Existence Vládců Síly

Nyní bych se ráda zaměřila na tři díly ze třetí série *Star Wars: The Clone Wars*, které značně narušily původní vnímání Síly. Díly *Overlords*, *Altar of Mortis* a *Ghosts of Mortis* představily totiž trojici postav, které byly v Síle mnohem silnější než všichni rytíři Jedi, a jejich činy a vzájemné vztahy ovlivňovaly tok Síly v galaxii. Postavy byly představeny pod prostými jmény Otec, Dcera a Syn. Zatímco Otec je neutrální postava, Dcera představuje světlou a Syn temnou stranu Síly, tedy v podstatě symbolickým personifikováním těchto dvou stran představovaných v celém kontinuu. Vládci Síly přivolali Anakina na svoji planetu Mortis, aby zjistili, zda on je opravdu Vyvolený, který vrátí Síle rovnováhu.

„Někteří nás nazývají Vládci Síly (...). Můžeme na sebe brát mnoho podob. Naše podoby, které ztělesňujeme, jsou pouhým odrazem životní síly okolo nás. Mé děti a já dokážeme manipulovat se Sílou jako nikdo jiný.“ (Star Wars: The Clone Wars: Overlords, 15:14), tak popisuje Otec Anakinovi svoji podstatu s tím, že pouze na odlehlém místě, kde žijí, dokáže udržet svoje potomky (a s nimi i Sílu) v rovnováze a neovlivňují dění v galaxii. *„Neudělal jsem nic, já jen ztvárňuji vůli Síly“* (Star Wars: The Clone Wars: Ghosts of Mortis, 6:29).

Stojí jistě za zmínku, že Syn a Dcera na sebe kromě své lidské podoby mohou brát i další podoby, přičemž se nejčastěji proměňují do jakéhosi okřídleného stvoření, popřípadě i do podob dalších lidí, např. Anakinovy matky. Všichni tři vládci Síly jsou schopni deaktivovat světelné meče, či dokonce uchopit jejich čepel, přičemž mohou být zabiti pouze čepelí, která se nachází na planetě jimi obývané. Syn zároveň v díle *Altar*

of Mortis získá Ahsoku na temnou stranu Síly pouhým kousnutím, jako by se jednalo o nemoc.

Syn také v díle *Ghosts of Mortis* Anakinovi ukáže jeho budoucnost a pokusí se jej zlákat na temnou stranu Síly příslibem, že společně můžou jeho osud změnit. Otec sice posléze Anakinovi vymaže tento výjev z paměti, ale díky tomu se on sám přesvědčí, že Anakin je opravdu vyvolený, který přinese galaxii mír. Zde tvůrci neměli jinou možnost, než tyto vzpomínky Anakinovi z mysl vymazat, protože fakt, že by Anakin znal v epizodě *Revenge of the Sith* svůj osud, by značně porušoval kontinuum.

Přítomnost tří vládců Síly představuje zcela nový pohled na Sílu, obzvláště porovnáme-li tuto variaci s její nejpůvodnější definicí, jak ji definoval Obi-wan Kenobi v epizodě *A New Hope*: „*Síla dává Jediovi jeho moc. Je to energie, tvořená všemi žijícími věcmi. Obklopuje a prostupuje nás a svazuje galaxii dohromady*“ (Star Wars: A New Hope, 1977, 34:41). Podle této definice se tedy jedná o tajemnou neuchopitelnou energii, která je přítomná všude v galaxii.

V prekvelu je citlivost rytířů Jedi k Síle vysvětlena přítomností „midichlorianů“ v jejich krvi. Jedinci s vyšším počtem midichlorianů jsou citlivější k Síle. Tento fakt vysvětluje Qui-gon Jinn devítiletému Anakinu Skywalkerovi v epizodě *The Phantom Menace*.

I když osobně považuji toto vysvětlení za zbytečně devalvující tajemství okolo Síly, stále nechává jisté místo nedurčenosti, když nevysvětluje původ Síly, ani kde se vzala. Rytíři Jedi i lordové ze Sith tuto tajemnou schopnost využívají jako nástroj, zároveň ji však vnímají podobně jako například náboženství.

„Síla se vyvinula z nejrůznějších vývojů charakterů a zápletek. Chtěl jsem koncept náboženství založený na premise, že někde existuje Bůh a někde existuje dobro a zlo. Začal jsem hloubat v podstatách všech náboženství a hledal jsem základní myšlenku společnou všem náboženstvím i primitivním kulturám. Chtěl jsem vyvinout něco, co by nebylo označující, ale zároveň ještě mělo prvky náboženské skutečnosti“⁴⁴, řekl George Lucas k podstatě Síly.

Když se tedy nyní opět podíváme na děj tří výše jmenovaných dílů *Star Wars: The Clone Wars*, cítíme velký odklon od původního kánonu. Usměrnují-li vládci Síly její tok

⁴⁴ The Force. Wookipeedia [online] 14. 3. 2005 [cit. 6. 4. 2013] Dostupné z <http://starwars.wikia.com/wiki/The_Force>

do galaxie a jejich vztahy ovlivňují moc temné či světlé strany, tzn. ovlivňují i samotný konflikt Klonových válek, nastává mnoho rozporů s původní prezentací Síly. „*Jak se porušila rovnováha tohoto světa, tak se bude stupňovat válka v této galaxii. Jak můj syn sestoupil k temné straně, tak získali Sithové sílu*“ (Star Wars: The Clone Wars, Altair of Mortis, 21:08). Tento koncept ani trochu nezapadá do původního rámce. Jsou tedy vlastně všechny dříve prezentované události jen důsledkem nějakého jiného dění? Získává Palpatine svoji moc díky svému vlastnímu přičinění a schopnostem, nebo jen díky tomu, že Syn získal převahu?

Vládcí Síly tedy představují jakýsi regulátor toku Síly do galaxie, což silně oslabuje pozici rytířů Jedi, kteří podle této nové teorie nemají přímý přístup, ale pouze „zprostředkovaný“ přístup k Síle.

A co víc, má-li Síla být něčím podobná náboženství a připomínat víru, je existence jakýchkoliv Vládců Síly ještě více diskutabilní. Jakkoliv jsou prezentováni jen jako prostředníci, jejich existence je značně diskutabilní. Stejně rozporuplné jsou i jejich schopnosti dané Sílou; přeměňování se ve fantaskní tvory nebo možnost stáhnout někoho na temnou stranu Síly během okamžiku, přičemž to samé trvá v dotočené trilogii Palpatinovi dlouhé roky. Podle mého názoru tyto vlastnosti nezapadají do celkového vyznění kontinua a používání Síly, jak je prezentované v šesté epizodě.

Vládcí Síly dehonestují původní koncept Síly i rytířů Jedi, když tuto magickou nadpřirozenou moc, která může být podle konceptu Vladimíra Proppa nazývána jako *magický prostředek*, či se pojí s nadpřirozenými (kouzelnými) místy, jak popsal Joseph Campbell část hrdinovy *iniciace*. Aby se jedinec mohl stát Jediem, musí mít zvláštní nadání, tzv. citlivost k Síle, její ovládnutí je jedním z nejdůležitějších atributů rytíře a mistra Jedi a její uchopení již od základů determinuje světlou a temnou stranu. Síla je tedy oním kouzelným prostředkem, který řadí Star Wars mezi nadpřirozené příběhy, pohádky a mýty. Její konkretizování a „distribučování“ podle mého názoru zbavuje Sílu tohoto nadpřirozeného kouzelného smyslu a namísto toho z ní činí pouhý nástroj. Zároveň je také snižována váha *iniciace* rytířů Jedi a celého konceptu boje mezi dobrem a zlem, který je základním motivem ságy.

6.2.11 *Nájemní lovci*: Absence Cechu nájemných lovců

V seriálu jsou velmi často využíváni nájemní lovci. Jejich příběhy se dotýkají i nedotýkají hlavních aktérů. Někdy jsou najímáni Separatisty, aby odstranili některého z hrdinů, jindy pracují čistě na svých úkolech.

Povšimla jsem si ale, že jakkoliv seriál využívá nájemné lovce, nepadne ani jednou zmínka o Cechu nájemných lovců (*Bounty Hunter's Guild*). Přitom však podle oficiálního kánonu Cech v tento čas má existovat a zastávat významnou pozici. „*Cech nájemných lovců byla starobylá instituce, která regulovala živnost nájemných lovců (...)* *Nájemní lovci, kteří se přidali k Cechu, měli výhodu, že byli informováni o odměnách dříve, než se zpráva zveřejnila oficiálními kanály, čímž získávali náskok*“⁴⁵. Jak dále encyklopedie Wookipeedia uvádí, Cech existoval již od dob éry Staré republiky (Old republic era) přes éru vzestupu Impéria (Rise of the Empire Era) až do roku 1 ABY, kdy se zapříčiněním Boby Fetta rozpadl.

Což znamená, že Cech existoval i v období Klonových válek. Tomu ostatně nasvědčuje i zmínka o Cechu v knize *Boba Fett: The Maze of Deception*, jejíž děj se odehrává 22 ABY, tedy na samém začátku Klonových válek.

Když se zaměřím na díly *Star Wars: The Clone Wars* ze čtvrté série *Deception, Friends and Enemies, The Box* a *Crisis on Naboo*, jejichž děj se točí okolo spiknutí, jehož účelem je únos kancléře Palpatina, přičemž je celý díl *The Box* věnován výběru nájemných lovců vhodných pro tento úkol. Vzhledem k tomu, že Cech de facto určoval nepsaná pravidla nájemných lovců a sdružoval profesionály, považovala bych za logické, aby se při výběru těch nejlepších nájemných lovců zohlednila existence Cechu, obzvlášť, jednalo-li se o natolik významnou organizaci.

Jeho opominutí pak dokazuje i díl z páté série *Eminence*, kde po vzájemném boji nechá Darth Maul uprchnout nájemné lovce se slovy „*Nechte je jít. Jsou to pouze nájemní lovci; nepřísluší k nikomu*“ (Star Wars The Clone Wars: Eminence, 17:02). Nájemní lovci sice nemusí být v Cechu povinně a mohou pracovat i na „volné noze“, zároveň mi však naprosté opomenutí Cechu připadá jako zbytečné zjednodušování. *Star Wars: The Clone Wars* zahrnují četné organizace z celého universa, jako například Černé slunce,

⁴⁵ Bounty Hunter's Guild. Wookipeedia [online] 27. 6. 2005 [cit. 6. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Bounty_Hunters'_Guild>

které je aktérem v mnoha důležitých událostech v celém kontinuu, ale v seriálu figuruje pouze jednou jako spojenec Darth Maula a Savage Oprese.

O poznání víc využívá seriál nájemných lovců, ale přijde mi, že je používá pouze jako prostředek v momentě, kdy je třeba zpestřit boje mezi Republikou a Separatisty, popř. kdy je třeba dodat nové záporné postavy. Tehdy se nájemní lovci nabízí jako nejjednodušší prostředek jak situaci vyřešit, až mi připadá, že je s nimi nakládáno čistě účelově a jejich účinkování by mohlo být mnohem propracovanější, kdyby se role Cechu v seriálu zohlednila a nebyla takto opomenuta. Sceleněji by potom působilo i celé kontinuum, které se nyní, když významný transmediální projekt opomíná v kontinuu důležitou organizaci objevující se v ostatních transmediálních příbězích, může zdát poněkud rozpolcené.

Cech nájemných lovců je názorným příkladem *skupiny konatelů*, jak ji popsal Lubomír Doležel. I když jsou nájemní lovci pouze postavami, které doplňují hlavní děj, mají své pevně stanovené místo v kontinuu a vlastní hierarchii a hodnoty. Jejich společenství je strukturované a vcelku rozsáhlé, přičemž je většinou prezentováno jen několika zástupci, kteří tedy v příběhu hrají důležitější roli, než postav, které prezentovány nejsou, ale jejichž existence lze tušit. Podle mého názoru opominutí existence Cechu boří tuto kostru *skupiny konatelů*, když nájemné lovce prezentuje tak, jak jsem popsala výše.

6.2.12 Nájemní lovci: Schopnosti rasy Měňavců

Tato rasa se objevila v epizodě *Attack of the Clones*, kdy ji zastupovala nájemná lovkyně Zam Wesell, která se pokusila zavraždit senátorku Amidalu. Poté, co byla zabita otrávenou šípkou, změnila se její podoba z běžné lidské ženy do skutečné podoby Měňavců, tedy plaza připomínajícího humanoida.

„Díky genetické manipulaci získali Měňavci velmi výjimečnou schopnost měnit svůj vzhled. Když používají tuto schopnost, mohou měnit barvu a texturu své kůže a očí, imitující vzhled podobně stavěných bytostí, jako například lidí...Měňavci také byli

*schopni imitovat vzhled oblečení či šperků, přičemž tak činili přímo na kůži manipulací s její texturou*⁴⁶.

Z této definice je jasné, že Měňavci mohou měnit pouze své vlastní tělo, čímž se řídí i scéna v *Attack of the Clones*, kde i přes změnu fyzické podoby se oděv Zam Wesell nezmění. Definice Měňavců rovněž podotýká, že změna podoby byl velice bolestivý a složitý proces, kdy bylo i pro nejtalentovanější jedince složité perfektně zvládnout mimiku daného jedince. Navíc změna struktury a hmoty těla byla téměř nemožným úkolem, se kterým si poradilo jen pár výjimečných jedinců⁴⁷.

Ve *Star Wars: The Clone Wars* se zástupkyně Měňavců rovněž objevuje v dílu ze druhé série *Holocron Heist* v pozici nájemné lovkyně Cato Parasitti (samotnou paralelu s filmem, která velmi připomíná paralelu Savage Opress s původním vzhledem Darth Maula, zde hlouběji rozebírat nebudu), ovšem při jejím přeměňování nastává rozpor s touto oficiální teorií.

Při proniknutí do Chrámu rytířů Jedi na sebe Cato Parasitti vezme nejprve podobu mistra Jedi Orda Enisence z rasy Skrillingů a následně podobu lidské knihovnice Jocasty Nu. Prvním rozporem je fakt, že Parasitti se nejprve svých „obětí“ dotkne, aby následně nabrala jejich podobu. O ničem takovém není v původní definici schopností Měňavců ani zmínka. Lovkyně navíc podstoupí obě dvě přeměny zcela samozřejmě, bez známky jakýchkoliv bolestivých komplikací, i když speciálně v případě Skrillinga prochází velkou fyzickou modifikací.

Což však považuji za mnohem závažnější rozpor, je skutečnost, že Parasitti mění svoji podobu včetně oděvu. Učiní tak při obou proměnách v daném díle, prvně se její zbroj změní do tradičního oděvu rytířů Jedi, který nosil Ord Enisence a následně do tuniky Jocasty Nu.

Tento rozkol s oficiálním popisem schopností Měňavců lze možná přisuzovat zjednodušování, které seriál postihuje ve všech aspektech s ohledem na cílové publikum, či krátké stopáže každého dílu. Zároveň mi ale přijde, že toto zjednodušení pozměňuje vyznění schopnosti Měňavců a povyšuje ji na nadpřirozenou úroveň podobnou kouzlu;

⁴⁶ Clawdite. Wookieedia [online] 17. 4. 2005 [cit. 6. 4. 2005] Dostupné z: <<http://starwars.wikia.com/wiki/Clawdite>>

⁴⁷ Tamtéž

vytváří z něj *magický předmět*. Přitom se však jedná pouze o fyzickou schopnost. Tato změna mi přijde opačná změně nastolené představením Vládců Síly.

6.2.13 Nájemní lovci: Postavení Aurry Sing

Postava nájemné lovkyně Aurry Sing byla původně zobrazena jen v jednom krátkém záběru v epizodě *The Phantom Menace*, ale podobně jako Boba Fett si získala velkou oblibu u fanoušků a v rámci Expanded Universe jí byl četnými transmédii vytvořen bohatý příběh. Tyto postavy však kromě podobného vzniku spojuje i jedna nesrovnalost v jejich vzájemném vztahu.

Podle knižních novel *Boba Fett: Crossfire* a především *Boba Fett: Maze of Deception*, druhého a třetího dílu série, která popisuje osudy Boby Fetta po bitvě o Geonosis, byli Boba Fett a Aurra Sing účeloví spojenci, když zapříčiněním událostí potřebují jeden druhého (Hidalgo, 2012), přičemž Sing držela Fetta poněkud v šachu, když se jej snažila okrást o dědictví a zavraždit. Fettovi se podařilo Auře Sing uprchnout na bankovní planetě Argau a následně pokračovat sám (Hand, 2003), přičemž jeho další osud je popsán ve zbylých třech dílech této série.

Děj těchto dvou knih se odehrává 22 BBY. Děj *Star Wars: The Clone Wars* se odehrává v letech 22 BBY – 19 BBY, přičemž do inkriminovaného roku 22 BBY je situován první díl, který se rozchází s původní nastolenou verzí, *Death Trap*, kde se Boba Fett pokusí zabít Mace Windu na palubě křižníku *Endurance*, přičemž se pokusí nechat explodovat celý křižník. Přitom mu Aurra Sing pomáhá a figuruje v roli jeho mentora. Jejich spolupráce se táhne ještě v následujících dvou epizodách *R2 Come Home* a *Lethal Trackdown* a je ukončena až soubojem s Anakinem Skywalkerem a s Ahsokou Tano a Fettovým zatčením a eskortováním do vězení⁴⁸.

Během jejich vzájemné spolupráce v uvedených epizodách je Aurra Sing ta rozhodnější a brutálnější z dvojice, přičemž Boba Fett při některých fatálních rozhodnutích zaváhá. Aurra Sing má být jakýmsi jeho průvodcem, přičemž se ho v díle *R2 Come Home* zastává před ostatními nájemnými lovci. V dílu *The Lethal Trackdown* pak Aurra Sing uprchne a nechá Fetta napospas rytířům Jedi, čímž se jejich cesty rozcházejí.

⁴⁸ Zde si dovoluji poukázat na dvě další nesrovnalosti, týkající se spíše Boby Fetta než Aurry Sing, které se ale váží k této části příběhu. Kromě samotného uvěznění Boby Fetta, Aurra Sing v díle *Lethal Trackdown* závažně poničí Fettovu loď. Ani o jedné z těchto událostí není ani zmíněna v sérii novel o Bobu Fettovi pokrývající toto i pozdější období.

Jak jsem napsala již na začátku této části, transmediální vyprávění dokáže vytvořit hrdinu i z původně záporné postavy. V knižním zpracování je Boba Fett *hrdinou* příběhu a Aurra Sing typickým *škůdcem*. Stejná role jí zůstává i v seriálu, kde se ovšem mění role Boby Fetta, který se rovněž stává *škůdcem*, přičemž hrdiny se stávají rytíři Jedi. Mění se ovšem vztah mezi nimi. Vladimír Propp v souvislosti s funkcemi jednajících postav o takzvané asimilaci funkcí; „*funkce se musí určovat nezávisle na tom, komu je přisouzeno jejich splnění*“ (Propp, 2008; 57). Taková situace právě nastává zde; i když je Aurra Sing *škůdcem*, zároveň nabírá roli a funkce *dárce*; je Fettovým mentorem a pomáhá mu překonat fázi *iniciace*.

6.3 Reakce fanoušků

Kromě samotné deskriptivní analýzy jsem se zaměřila i na reakce fanoušků, kteří ve fikčním světě Star Wars tvoří významnou skupinu. Pro potvrzení tohoto tvrzení jen zopakují, že encyklopedie Wookipeedia byla stvořena výhradně fanoušky a nyní se na ní odvolávají i oficiální stránky Starwars.com. Vybrala jsem příklady reakcí, které reprezentují hlavní názorové proudy k danému tématu.

Zajímalo mě, zda fanoušci Star Wars vnímají změny, úpravy a případné rozpory kánonu stejně jako já. Proto jsem se zaměřila na fórum *Knowledge Bank* na samotné Wokipeedii. Toto fórum obsahuje více než tisíc dotazů, na něž odpovídají další uživatelé. Jedinou podmínkou tohoto fóra je, že odpovědi na otázky musí být kanonicky zodpověditelné. Vzhledem k rozsáhlosti fikčního světa Star Wars se *Star Wars: The Clone Wars* týká jen část příspěvků, na kterých budu demonstrovat zajímavý fakt, který jsem z několika fór vyčetla.

V příkladu změny rasy Darth Maula, jehož rodná planeta je podle seriálu Dathomir a nikoliv Iridonia se nepojmenovaný uživatel ve fóru založeném 25. března 2013 táže „*Divil jsem se, co znamená dathomirský Zabrak? Je to Zabrak, který se narodil na Dathomiru, nebo někdo, kdo pochází ze zkrřížení Zabراكa a obyvatele Dathomiru?*“⁴⁹. Přijde mi, že autor příspěvku se mnoho nepozastavuje nad změnou kánonu. Autor příspěvku tedy zcela akceptuje nový fakt, že na Dathomiru žije rasa Zabراكů, i když

⁴⁹ KB: Dathomirian Zabراك. Wookipeedia [online] 6. 2. 2013 [cit. 12. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Dathomirian_Zabراك?t=20130325144538>

jejich domovská planeta byla původně Iridonia, není mu pouze jasný jeho původ. V podstatě tedy samotnou změnu akceptuje, ale řeší jen její kanonifikaci.

Dostává se mu několika různých odpovědí, které již zmiňují samotnou změnu kánonu, kdy byl původ Darth Maula změněn z obyvatele Iridonie na obyvatele Dathomiru, přičemž Zabrak z Dathomiru je zcela stejnou rasou jako Zabrak z Iridonie, píše uživatel *DigiFluid*.

Uživatel *Jadaderago11* však uvádí, že matka Darth Maula (a potažmo tedy i Savage Oprese) byla člověk a on by tedy musel být napůl člověk. Pouze uživatel další nepojmenovaný uživatel odpovídá: „Řekl bych, že tohle je další příklad, kdy seriál *Clone Wars* napadá logickou kontinuitu. Dathomířané jako celek nejsou ukazováni jako samostatná rasa, když Dathomir byl kolonizován lidmi, nikdo se tam nevyvinul“⁵⁰. A dále rozvádí, že Zabrak zůstává stále Zabrakem, když má lidské předky.

Podobně pracuje i fórum založené 26. září 2012, kde je akceptování nového faktu ještě markantnější „*Tak nyní bylo změněno*⁵¹, *Darth Maul je dathomirský Noční bratr, což znamená, že v sobě má nějakou lidskou krev, že?*“⁵². Uživatel –MJ–, který položil tuto otázku 26. září 2012, evidentně zcela akceptoval změny v kánonu a ujišťuje se, že postava Darth Maula se řídí pravidly dané rasy. Asi nejpropracovanější odpověď dostává od uživatele *LelalMekha*, který se odvolává na článek v časopise *Star Wars: Insider* s tím, že Noční sestry, jak jsou prezentované v seriálu, nejsou rasy Rattataki, což původně byly, ale jsou pouze Dathomířanky, které vznikly zkřížením mužského Zabراكa a lidské ženy. Dodává, že Zabrak, který se poprvé skřížil s lidskou ženou pocházel z planety Rattatak⁵³.

Na tomto příkladu vidíme, že *Star Wars: The Clone Wars* byly podpořeny dalšími transmédií, v tomto případě oficiálním časopisem *Star Wars: Insider*, který podobně, jak jsem uvedla v části věnované planetě Mandalore, představuje aspekty *Star Wars* z teoretického hlediska a může i podpořit nově nastolenou verzi kánonu. Fanoušci tedy akceptují, že Darth Maul je dathomirský Zabrak a spekulují pouze o jeho nových attributech, které tak získal.

⁵⁰ KB: Dathomirian Zabrak. Wookipeedia [online] 6. 2. 2013 [cit. 12. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Dathomirian_Zabrak?t=20130325144538>

⁵¹ Uživatel v originále používá termín „retcone“.

⁵² KB: Darth Maul's Race. Wookipeedia [online] 26. 9. 2012 [cit. 12. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Darth_Maul%27s_race>

⁵³ Tamtéž

Čistě změnou se zabývá uživatel *Toprawa and Ralltiir*, který se ptá „*V mnoha knihách nemá Mandalore vládu a jeho lidé rozhodně nejsou pacifisté, ovšem ve Star Wars: The Clone Wars to tak není. Co je pravda?*“⁵⁴. Odpovědi dalších uživatelů obsahují to, co jsem výše popsala v části věnované Mandaloru. Debata u tohoto fóra je delší než debaty u předchozích; obsahuje 17 příspěvků, kde uživatelé debatují o osudu Mandaloru a Mandalorianů přičemž zmiňují rozpory s knihami Karen Traviss i její odchod, když nesnesla změny, které tvůrci seriálu na planetě provedli.

Stejně tak se nepojmenovaný uživatel zajímá, jak může mít Anakin Skywalker v seriálu učednicki, když nebyl mistrem Jedi⁵⁵. Uživatel se ptal 9. února 2012, tedy když běžela čtvrtá řada seriálu. Uživatelé mu odpovídají vcelku jednotně, že Jedi dostává status mistra, až když vycvičí padawana, přičemž se uživatel *Taral: Dark Lord of the Sith* odvolává na *Star Wars: The Clone Wars: The Visual Guide* jako oficiální zdroj, který tuto informaci zaštiťuje. Vidíme tedy, že tato informace je kanonicky ošetřená. Tato debata obsahuje 14 příspěvků, které se kromě odpovědí na samotnou otázku věnují i obecným podmínkám povýšení na rytíře/mistra Jedi.

Velkou debatu rozpoutalo oznámení, že Asajj Ventress bude v seriálu původem z Dathomiru. Uživatel *WookieCookie* se 10. září 2010 ptá, jestli je pravda, že Ventress je Dathomíranka a nikoliv z rasy Rattataki, jak původně myslel⁵⁶. Tedy ptá se tak týden před zahájením vysílání třetí série seriálu a uživatelé tedy spíše spekulují na základě náznaků jejího nového původu, jako jsou např. sběratelské karty nebo ukázky z nové série. Diskuze čítá 22 příspěvků a několikrát v ní kromě samotné debaty o těchto dvou rasách padne zmínka o faktu, že *Star Wars: The Clone Wars* často naprosto od základu pozměňuje kánon. „*Star Wars: The Clone Wars – trhající EU od 2008*“⁵⁷, píše uživatel *Trak Nar*. Jakkoliv fanoušci v této debatě víceméně spekulují, většina z nich se zdá být s novou identitou Asajj Ventress zklamána a znechucena. Několik uživatelů jako například níže parafrázovaný uživatel *ralok* ale zdůrazňuje, že příslušnost Asajj Ventress k Dathomiru nemusí nic znamenat, protože to označuje jen její příslušnost

⁵⁴ KB: Whats with Mandalore. Wookipeedia [online] 8. 6. 2010 [cit. 12. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Whats_with_mandalore%3F>

⁵⁵ : KB: You are on this council, but we don't give you the rank of master. Wookipeedia [online] 27. 2. 2011 [cit. 12. 4. 2013] Dostupné z:

<http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:You_are_on_this_council,_but_we_don%27t_give_you_the_rank_of_master>

⁵⁶ KB: Asajj Ventress=DATHOMIRI?. Wookipeedia [online] 14. 9. 2010 [cit. 13. 4. 2013] Dostupné z:

<http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Assaj_Venterss_%3D_DATHOMIRI%3F?t=20101027041855>

⁵⁷ Tamtéž

k dané kultuře, nikoliv k rase. Vidíme tedy, že nová identita Asajj Ventress zamíchala vědomím fanouškovské komunity podobně jako změna rasy Darth Maula.

Vidíme tedy, že fanoušci si všimli stejných nejvýznamnějších změn v kontinuu jako já. Přejde mi, že je patrný rozdíl mezi debatou ohledně Darth Maula a Mandaloru. Uživatel –MJ– který se ptá na rasu Darth Maula se mi zdá být smířený s faktem, že Darth Maul je naživu. Více všechny diskutující zajímá změna jeho rasy, podobně jako tomu je u Asajj Ventress, kde mi pobouření změnou přišlo ještě markantnější.

Uživatel *Toprawa and Ralltir*, který se pozastavuje nad změnou Mandaloru výslovně vyzdvihuje původní verzi a podivuje se nad její změnou. Podle typu i počtu příspěvků ve fórech mi přijde, jakoby se fanoušci nad samotným návratem Darth Maula mnoho nepozastavili, ale změna Mandaloru a existence Anakinovy učednice vzbudily o to větší pozornost. Odpovědi ostatních uživatelů se následně drží faktů a snaží se co nejvíce následovat nejaktuálnější kánon.

Zároveň fóra na encyklopedii Wookipeedia jasně ukazují, že i když jsou fanoušci jedna komunita, jejich přístup a pohled na změny se často liší. Internet jim tedy dává nejen možnost podílet na fikčním světě například vytvořením zdroje tak hodnotného, že je nyní i oficiální internetovou stránku Starwars.com akceptován jako důvěryhodný, ale zároveň vyjádřit v rámci kolektivu svůj postoj a názor jako jedinec. „*Nástup internetu jako média sebesdělování umožnil větší expresi sebe sama a pravděpodobně posílil trend individualizace*“ (Curran, 2012;58).

6.4 Komiksy

Jak jsem již napsala v teoretické části práce, komiksů s tematikou Star Wars je několik stovek, konkrétněji více než 1 100 (Vycházela jsem ze seznamu uváděného na encyklopedii Wokipeedia k datu 12. dubna 2013). Některé zpracovávají události již zaznamenané v jiných médiích; existují komiksové adaptace filmových epizod, seriálu *Star Wars: The Clone Wars*, stejnojmenného filmu, ale například i počítačových her (*Star Wars: Force Unleashed* a *Star Wars: Force Unleashed II*). Většinou však komiksy dále rozpracovávají *Expanded Universe*.

Podíváme-li se na celkový počet komiksů (přičemž jsem zahrnula pouze komiksy papírové, nikoliv webové či stropy v novinách, a vynechala jsem i komiksy z řady

LEGO: Star Wars, které představuje samostatnou kategorii), je jasné, že analýza těchto komiksů by vydala na samostatnou diplomovou práci. Většina vydaných komiksů je navíc kanonická (wookipeedia, 12-4-2013).

Proto se primárně zaměřím na oficiálně vydané komiksy, které porušují nejzákladnější linii – G-kánon, když pozměňují děj původní trilogie. Tyto komiksy jsou také ideální k demonstraci mé myšlenky, že transmediální vyprávění pozměňuje linky hrdinských mýtů a pohádek. Po primární analýze těchto komiksů poukáži na některé odchylky od kánonu, na které jsem sama narazila, když jsem některé z komiksů četla.

6.4.1 *Star Wars Infinities*

„Znáte ten příběh. Všichni jej znají. Ale co když se příběh změní – třeba jen trochu? Co by se potom stalo postavám? Co by se stalo galaxii Star Wars?“ (Gallardo, 2004;5). Tyto komiksy začaly vycházet roku 2001 v nakladatelství Dark Horse, tedy v nakladatelství, které vydává oficiální komiksy Star Wars, a již od začátku jsou považovány za nekanonické. Na rozdíl od analýzy *Star Wars: The Clone Wars* se v tomto případě chci zaměřit přímo na problematiku transmediálního vyprávění a pomínu kanonickou hierarchii. I když děj těchto komiksů není nijak zahrnut do celkového kontinua, mým cílem v této části je poukázat na rozmanitost transmediálních příběhů a jejich schopnosti měnit i ta nejzažitéjší vyprávění. Na následujících stránkách nejprve pro možnost porovnání s původní trilogií představím komiksy z řad *Star Wars Infinities* a následně rozeberu změny, které obsahují.

6.4.2 *Star Wars Infinities: A New Hope*

Tento původně čtyřdílný komiks vycházel od 2. května 2012 do 21. listopadu 2001 a následně byl souhrnně vydán 6. února 2002. „Kdysi dávno v jedné předaleké galaxii (...) Událost a aktéři jsou dobře známí, ale něco není úplně v pořádku (...)“⁵⁸, tak zní úvodní slovo vydavatele.

Komiks shrnuje takřka všechny události epizody *A New Hope* na dvou stranách a začíná až bitvou o Yavin 4 v momentě, kdy Luke Skywalker společně s Povstalcí útočí na

⁵⁸ Star Wars Infinities: A New hope. Wookipeedia [online] 15. 7. 2005 [cit. 12. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Infinities:_A_New_Hope>

Hvězdu smrti. Luke míjí otvor vedoucí do reaktorové šachty a Hvězda smrti není zničena; naopak Impérium pomocí jejího laserového paprsku ničí Yavin 4, kde je povstalecká základna. Luke, který myslí, že na planetě společně s dalšími Povstalci zemřela i Leia, téměř propadá šílenství a využívá svůj hněv v boji proti imperiálním stíhačům. Přibližuje se tím temné straně. Han Solo jej však přesvědčí k úniku a oba odlétají pryč od imperiální flotily u zbytků Yavinu 4. Na palubě Millenium Falcon Luke Hana obviní, že opustil Povstalce v bitvě, načež v následné šarvátce chce na Hana zaútočit světelným mečem. Tehdy se zjeví duch Obi-wan Kenobiho a varuje Luka, že sklouzává k temné straně Síly a že musí na Dagobahu vyhledat Yodu, který jej vycvičí.

Leia se však podařilo z planety uprchnout, je však zajata Impériem a eskortována na Coruscant, kde je uvězněna v Císařově rezidenci, bývalém Chrámu rytířů Jedi, a Vader začne její trénink v temné straně Síly.

Luke s Hanem přilétají na Dagobah, kde začíná Lukův výcvik pod vedením Yody. Po dvou měsících Han a Chewbacca odlétají s příslibem, že se vrátí, kdykoliv je Luke bude potřebovat. Podobně jako v epizodě *Empire Strikes Back* vstupuje Luke do jeskyně, kde se utkává s Vaderem, ovšem když mu usekne hlavu, zjistí, že pod maskou se skrývá Leia.

Po pěti letech se Impérium připravuje na oslavy pátého výročí potlačení povstání. Leia je již vycvičený lord ze Sith a přesvědčí císaře, aby obnovil Imperiální senát. Z Luka se na Dagobahu stal rytíř Jedi, který již překonal svůj strach a vstupuje do jeskyně bojovat s Vaderem již beze zbraní. Tehdy se vrací Han a Chewbacca, který Lukovi řekne, co se stalo s Leiou. Poté, co mu Yoda prozradí, že Vader je jeho otec a Leia jeho sestra se všichni čtyři vydávají na Coruscant.

Yoda přichází na Hvězdu smrti, kde donutí moffa Tarkina, aby pomocí jejího laseru ničil křižníky Imperiální flotily. Luke s Hanem se mezitím probijí palácem až k Císaři, kterého doprovází Vader a Leia. Ta se pouští do boje s Lukem, který jí prozradí, že je jeho sestra, čímž ji pročistí mysl od temné strany. Císař však usmířené sourozence vyšle výboje Síly. Vader však své potomky zachrání tím, že na Císaře zaútočí.

Luke, Leia a Han prchají z paláce, zatímco Císaře kontaktuje mistr Yoda z paluby Hvězdy smrti, kterou následně navede do planety, čímž zabije císaře. Závěrečné ceremonie se odehrávají na Naboo, kde se Leia stává kancléřkou Nové republiky.

6.4.3 *Star Wars Infinities: Empire Strikes Back*

Komiks začal vycházet 2. července 2002 a poslední díl vyšel 20. listopadu 2002. Souhrně byl vydán 2. dubna následujícího roku. „*Vezměme události a postavy jednoho z klasických filmů Star Wars, vrhněme je do víru náhod, nehod a technických závad, které jsou mimo jejich kontrolu, a koukejme, jak se vše změní*“⁵⁹. Děj začíná stejně jako v epizodě *Empire Strikes Back* na ledové planetě Roth, ovšem s tím rozdílem, že Luke hned na začátku umírá. Poté, co je napaden sněžnou příšerou (Wampou) a uprchne z jejího hnízda, zjeví se mu Obi-wan Kenobi a vyšle jej na Dagobah. Když jej najde Han, Luke mu jen stačí říci, že musí na planetě najít mistra Yodu, aby Hana vycvičil jako rytíře Jedi, poté umírá. Těsně po jeho pohřbu útočí na Hoth Impérium a Han, Leia a Chewbacca odlétají opravit si loď na Bepin do Oblačného města, kde je uvítá Lando Carlissien. Ten se však setkává s dalším návštěvníkem; Boba Fett chce dopravit Hana k Jabbovi the Hutt a získat tak odměnu za jeho hlavu. Lando jej ale vláká do pasti a v následujícím boji je Fett omráčen a zamražen do blok karbonitu. Han, Leia a Chewbacca odlétají na Dagobah, kde je Yoda překvapí zprávou že Leia, nikoliv Han, má být rytířem Jedi. Han tedy s Chewbaccou odlétá, zatímco Leia zůstává s Yodou.

Po třech měsících, kdy Vader marně pátrá po osudu svého syna, Hana, Chewbaccu a C3-PO na Tatooinu zajmou a předvedou Jabbovi the Hutt. Ten je předhodí dravým zvířatům nexu, ovšem Hanovi a Chewbaccovi se podaří uniknout a odletět. C3-PO zůstává v Jabbově paláci, kde jej poté najde Vader a z jeho paměti zjistí že „Skywalker pobývá na Dagobahu“ (Richardson, 2003).

Tam mezitím Leia téměř dokončila svůj výcvik a Yoda ji posílá splnit finální zkoušku; sestrojít svůj vlastní světelný meč. Mezitím za Yodou přichází Vader a hledá svého syna. Když mu Yoda řekne, že Luka na Dagobahu nenajde, Vader na něj zaútočí. Nejprve se utkají v duševním souboji, kde Vader pod maskou vystupuje jako Anakin Skywalker a bojuje s duchy Obi-Wan Kenobiho, Mace Windu a Qui-Gon Jinnu. Během tohoto boje se Vader dozví, že Luke je mrtev. Leia přichází Židovi na pomoc pozdě; Vader mu stihl zasadit smrtelný úder. Po krátkém boji, který Leia prohrává a odmítá se poddat temné straně, Vadera v poslední chvíli zastřelí přiletěvší Han a Chewbacca. Jeho poslední slova jsou „*Měl jsem...Mám... dceru*“ (Richardson, 2003; 92). Yoda umírá a Leia, Han a Chewbacca odlétají zachránit galaxii.

⁵⁹ Star Wars Infinities: Empire Strikes Back. Wookipeedia 15.7.2005 [cit. 12.4.2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Infinities:_The_Empire_Strikes_Back>

6.4.4 *Star Wars Infinities: Return of the Jedi*

První díl série vyšel v listopadu 2003 a poslední díl 20. listopadu 2004. Sebraný komiks byl potom vydán 31. března 2004. Komiks začíná v paláci Jabby The Hutt, když Leia převlečená za nájemného lovce přivede Chewbaccu, jak se stalo v epizodě *Return of the Jedi*. Její plán však nevyjde, když Jabba poškodí překladatele C3-PO a ona musí odhalit svoji totožnost. Na útěku zahodí termální detonátor, kterým zničí palác a zabije Jabba the Hutt. Blok karbonitu s Hanem Solem však předtím stihne ukrást Boba Fett, který chce Sola prodat Impériu. Leia, Chewbacca a Lando Carlissien pátrají, kam mohl Fett odletět, jejich pátrání je ale zdrží natolik, že Luke nestihne dorazit včas na Dagobah a Yoda umírá. Teprve, když Luke cítí tuto nerovnováhu v Síle, vydá se na Dagobah, kde mu duchové Yody a Obi-wan Kenobiho prozradí, že Vader je jeho otec a Leia jeho sestra. Při cestě z planety je však zajat Impériem a eskortován k císaři na Hvězdu smrti.

Zbytek skupiny mezitím vystopují Bobu Fetta na blíže nspecifikované lesnaté planetě, kde chce předat Hana Impériu. Po boji, v němž je Fett zabit, dopraví Sola k Povstalcům u planety Sullust. Po Solově rozmrazení z karbonitu se ukáže, že už nikdy nebude vidět a proto se nemůže zúčastnit bitvy u Endoru. Leia dostává Lukův vzkaz, kde vysvětluje rodinné poměry i své zjetí Impériem. Navzdory Lukovu varování se Lea okamžitě vydává na Hvězdu smrti, aby jej zachránila. Je však zajata a předvedena k císaři.

Mezitím probíhá bitva u Endoru, jak ji popisuje filmová epizoda, pouze s rozdílem že na samotném měsíci zničí generátor štítu povstalecká skupina, zatímco Lando, Chewbacca a Han se vydali na Hvězdu smrti zachránit Leiu.

Mezitím Císař přikáže Vaderovi zabít Leiu, v čemž mu zabrání Luke. Při následném boji usekne Luke Vaderovi paži a když je vzápětí sám zraněn, v podstatě se vydá Vaderovi na milost se slov, že nevěří, že Vader je schopen zabít obě dvě své děti (Gallardo, 2004). Tehdy se Vader obrátí zpět ke světlé Síle a stává se opět Anakinem Skywalkerem. Mezitím Povstalcí zničí jádro bitevní stanice a Leia a Luke dopraví Anakina Skywalkera do Millenium Falcon a stihnou opustit bitevní stanici dříve, než exploduje. Zpět na povstaleckém křižníku se dozví, že Císař uprchl a stále představuje hrozbu pro galaxii. Luke je však přesvědčený, že s pomocí svého otce (Anakin Skywalker se v závěru objeví v symbolicky bílé barvě brnění) se jistě podaří Císaře dopadnout.

6.4.5 Analýza

6.4.5.1 STAR WARS INFINITIES JAKO HRDINOVA CESTA

Na předchozích stránkách jsem se pokusila co nejvíce zestručnit obsah děje těchto tří komiksů. Nyní se na ně chci podívat z teoretické stránky za použití teorií Vladimíra Proppa, Lubomíra Doležela a Josepha Campbella. Rozhodla jsem se rozebrat všechny komiksy v jedné části, kde je budu vzájemně porovnávat, přičemž poukážu na shodné prvky, které se v jednotlivých příbězích objevují ve stejném či odlišném použití.

Jak je patrné, každý ze tří příběhů stojí sám za sebe – představuje alternativní variantu k příslušné filmové epizodě, která v případě *Empire Strikes Back* a *Return of the Jedi* navazuje na předchozí díly.

6.4.5.2 AKCIDENT

Ze všeho nejdřív bych ráda zmínila, že děj *Star Wars Infinities* je založen na akcidentu, tedy na typu neintencionální události. Doležel definuje šťastný a nešťastný akcident, přičemž v této komiksově trilogii figurují především ty nešťastné. Můžeme si všimnout, že děj každého z komiksů začíná shodně s některou fází filmu. Poté ovšem přichází nešťastný akcident, který fatálně změní běh událostí a odstartuje zcela nový příběh. Následně v něm postavy jednají rovněž odlišně od původní verze, ovšem bez počátečního akcidentu by se děj odvíjel již známým směrem.

V díle *A New Hope* všechny dramatické události odstartuje skutečnost, že Luke mine otvor vedoucí k jádru Hvězdy smrti. Následkem toho je zničen Yavin 4, povstání potlačeno a Leia propadá temné straně.

V díle *Empire Strikes Back* je tímto akcidentem Lukova smrt. Poté se rytířem Jedi stává Leia, která bojuje s Vaderem a na konci odchází bojovat dále s Impériem.

V epizodě *Return of the Jedi* následkem zničení překladače C3-PO musí Leia odhalit svoji pravou totožnost, aby se s Hanbou the Hutt domluvila, v následku čehož Luke nestačí dorazit včas na Dagobah a Yoda umírá a Han Solo zůstává v karbonitu moc dlouho a ztratí zrak.

Prvotní akcident tedy ovlivňuje následující intencionální i neintencionální události a jednání aktérů, což v důsledku mění i jejich role a funkce postav, stejně jako se mění

i dodržení Campbellova modelu cesty hrdiny, který původní filmová trilogie beze zbytku naplňuje.

6.4.5.3 NENAPLNĚNÍ CESTY HRDINY

Ve Star Wars můžeme sledovat dvě hlavní cesty hrdiny: cestu Luka Skywalkerera a cestu jeho otce Anakina Skywalkerera. Právě cesta hrdiny je počátečními akcidentskými událostmi velmi poznamenána, když oproti originální trilogii není v několika případech naplněna. Vezmeme-li *Star Wars: Infinities* jako pokračování původního filmu *A New Hope*, cesta Luka Skywalkerera zde končí předčasně. Jak jsem popsala v teoretické části, epizoda *Empire Strikes Back* je část *iniciace*. Jeho střetnutí s wampou můžeme tedy brát jako jednu ze zkoušek, kde však Luke neuspěje a svoji cestu hrdiny nedokončí.

Druhou nenaplněnou cestou hrdiny je osud Darth Vadera ve stejné epizodě. V momentě, kdy Han Solo a Chewbacca Vadera na Dagobahu zastřelí, naplňují sice Proppovu funkci *potrestání škůdce*, zároveň však znemožní naplnění důležitějších příběhových prvků.

Zprvu Anakin Skywalker také nedokončí svoji cestu hrdiny; jak jsem rovněž uvedla v teoretické části, jeho příklon k temné straně můžeme chápat jako jednu dlouhou iniciační zkoušku, na jejímž konci najde svoji cestu.

Druhou nenaplněnou skutečností, která se týká i Luka, je proroctví, že Anakin je vyvolený, který vrátí Síle rovnováhu. Anakin tak ve filmu učiní skrze svého syna a naplňuje tak podstatu cyklického monomýtu. O naplnění tohoto proroctví můžeme ve *Star Wars Infinities: Empire Strikes Back* pouze pochybovat, i když možnost, že proroctví se naplní skrz Leiu, není vyloučené.

6.4.5.4 POTRESTÁNÍ ŠKŮDCE

Potrestání škůdce či porážka zla/vítězství dobra je jedním z klíčových momentů každé pohádky a mnoha hrdinských mýtů. V komiksu *Star Wars Infinities: Return of the Jedi*, který stojí jako samostatný příběh i jako finále celé trilogie. O to překvapivější je tedy závěr, kdy císař Palpatine uprchne a jeho další osud je otevřený. I když příběh končí optimistickým přesvědčením Luka Skywalkerera, že Povstalci společně s Anakinem Skywalkerem Císaře rozhodně dopadnou, příběh neobsahuje žádnou explicitní ukázkou

potrestání. Lze polemizovat, zda potrestání není obsaženo právě v útěku, když Propp hovoří o bezprostředním vyhnání škůdce (Propp, 2008). Zde se budu řídit vlastním chápáním významu těchto slov, přičemž jejich význam nepovažuji za shodný ani podobný.

6.4.5.5 FUNKCE POSTAV VE STAR WARS INFINITIES

Nejprve bych se ráda zaměřila na funkce jednajících osob, které jsou ve *Star Wars Infinities* často pozměňovány. Nejvíce je pozměňována role a funkce princezny Leiy, která shodně ve všech třech příbězích hraje důležitou roli, podle mého názoru ve všech případech ještě důležitější, než ve filmu. Zatímco ve filmovém zpracování *A New Hope* vystupuje Leia jako hledaná osoba (carova dcera, jak označuje Propp), posléze se stává jedním z hlavních hrdinů (skupiny konatelů podle Doležela). V komiksu však nezvládá svoji cestu hrdiny, konkrétně fázi *iniciace*, kdy hrdina prochází zkouškami, přidává se k temné straně Síly a stává se *škůdcem*. Campbell do této fáze zařazuje i *setkání* a *usmíření* s otcem. Zde je tento motiv poněkud převrácen, když se Leia s otcem usmíří tím, že se přidává na temnou stranu. Podobně jako Anakin Skywalker ve filmové epizodě *Return of the Jedi* však svoji cestu opětovně nachází při konfrontaci s Lukem a opětovně se stává *hrdinou*.

Tím je ještě markantněji v druhém díle *Star Wars Infinities*, kdy je ona namísto Luka *hrdinou* se všemi jeho atributy a funkcemi. Nejprve *odchází* od Povstalců a Hana, aby mohla cvičit na Dagobahu pod vedením Yody, od nějž (dárce) dostává *kouzelný předmět* v podobě Síly a světelného meče. Prochází zkouškami *iniciace* a podstupuje *se škůdcem do bezprostředního boje*, jak Propp popisuje funkce jednajících osob. Její cesta hrdiny však není ukončena, neboť na konci příběhu odchází za dalším bojem s Impériem. Lze tedy říci, že její příběh končí ve fázi *iniciace*, čímž není naplněn hrdinský mýtus.

V *Star Wars Infinities: Return of the Jedi* je Leia opět *hrdinou*, který se vydává za *předmětem hledání* (nejprve se vydává zachránit Hana Sola, posléze Luka). Zde je zajímavé, že podle teoretických modelů pohádky i hrdinského mýtu je hrdinou vždy muž a zachraňovanou osobou žena. Zde se role významně obrací. Na konci společně s Lukem naplňuje jednu z Campbellových událostí řazených do fáze *iniciace*: setkání a

usmíření s otcem, když společně s Lukem dokáže Vadera přesvědčit *navrátit* se zpět ke světlé straně Síly.

6.4.5.6 SYMBOLIKA STAR WARS INFINITIES

Jakkoliv *Star Wars Infinities* mění funkce postav a cesty hrdinů, symbolika a mytologie v chápání Rolanda Barthése zůstává netknuta. Stále se jedná o souboj dobra a zla, přičemž zástupci těchto stran se nemění. Stejně je zachované i barevné odlišení těchto stran, což je vidět na příkladu Lei; poté, co se přidá k temné straně, oblékne černou barvu. Naopak je tomu poté, co se z Darth Vadera opět stane Anakin Skywalker. Ten si sice ponechá své brnění v nezměněné podobě, jeho barva se však symbolicky mění na bílou.

Podobně tomu je i při analyzování *Star Wars Infinities* jako boje přírody proti technokracii. Díl *A New Hope* zde podle mě v tomto symbolickém ohledu dokonce ještě trochu předčil původní epizodu, když mistr Yoda zničil císaře a Coruscant Hvězdou smrti. Pokud můžeme *Star Wars* chápat jako technofobii, v tomto aktu můžeme vidět poselství, že člověk může být zničen technologií, kterou sám vymyslel pro svůj vlastní užitek.

V epizodě *Return of the Jedi* byl symbolem technofobie i boj na měsíci Endor, kdy se Povstalci spojili s lesním národem Ewoků, zatímco Impérium k boji používalo moderní techniku a bez skrupulí ničilo vše kolem. V *Infinities* příběhu se však Ewokové s Povstalci nespolečí (protože se nesetkají s hlavními hrdiny, kteří se v této verzi na povrch měsíce nedostanou), ale zaútočí na obě dvě strany bez rozdílu.

6.4.6 Ostatní komiksy

Nyní bych ráda zmínila ještě některé rozporů s aktuálním kánonem, které jsem sama při četbě komiksů objevila. Těchto rozporů není mnoho; většina mnou pročteného materiálu rozšiřuje kontinuum způsobem, který nezasahuje do oficiální verze. Pominu rovněž komiksy, které jsou adaptací počítačové hry; tyto dějové linie rozeberu v následující kapitole věnované právě hram.

Rozporů jsem objevila v české variantě řady komiksů vycházejících na pokračování *Star Wars Dales*, která vychází pod českým názvem *Star Wars Magazín*. Originální

řady vycházela od 29. září 1999 do 13. července 2005 pod nakladatelstvím Dark Horse. V Čechách potom vychází od ledna 2012. Jak anglická, tak česká verze obsahují vždy variabilní počet různě dlouhých příběhů, které jsou na sobě většinou nezávislé a odehrávají se v různých časových epochách. Jednotlivá vydání české mutace také nekopírují obsahy původních čísel, ale řadí obsah vlastním způsobem. Příběhy *Star Wars: Tales* jsou také zařazeny mezi *Infinities*, protože některé příběhy svým podáním nezapadly do kontinua.

Dva příklady, které jsem našla, se rozcházejí s novou teorií o Darth Maulovi. První z nich *Poznamenán*, který vyšel v čísle 5/2012 (24. číslo *Star Wars Tales*). Příběh se soustředí na Darth Sidiousa a jeho učedníka Darth Maula nedlouho před bitvou o Naboo a v příběhu je jasně vyřčené, že Darth Maul získal svá tetování v rámci sithského tréninku, když se jej Průvodce postavami z roku 2002 se však pro tetování rozhodl Maul sám z respektu k sithským tradicím (Wallace, 2002).

druhá nesrovnalost se vyskytuje v příběhu *Beze jména* v čísle 4/2012 (10. číslo *Star Wars Tales*), který uvádí, že Darth Maul si sestrojil svůj světelný meč se dvěma čepelemi, aby mohl v souboji snadněji zabít mistra Jedi Siola Ur Manku. Průvodce postavami ovšem uvádí, že Maul si tuto zbraň sestavil pode sithských holocronů z podobného respektu, z jakého se rozhodl pro tetování (Wallace, 2002).

6.5 Počítačové hry

V následující kapitole chci ukázat změny a rozpory v počítačových hrách⁶⁰, přičemž budu postupovat podobně jako u komiksů. Oproti analýze *Star Wars: The Clone Wars* rovněž opominu kanonicitu alternativních verzí, kterou jsem u seriálu zdůrazňovala, ale podívám se na počítačové hry čistě jako transmédium, které pozměňuje původní obsah.

6.5.1 Vlastnosti počítačových her

Počítačové hry jsou podle mého názoru okruhem transmediálního vyprávění, který již ze své podstaty mění nejvíce kánon. Jednu ze změn, která je již dána právě jejich podstatou, zmíním rovnou zde na začátku a nebudu ji již následně zmiňovat

⁶⁰ Hry s tematikou Star Wars vycházely i na další platformy, což však pro moji práci není natolik podstatné a pro zjednodušení tedy budu používat souhrně tento název.

u jednotlivých her, kde se budu soustředit na významnější zásahy do děje či kontinua Star Wars.

Společnou nesrovnalostí pro mnoho her je skutečnost, že postava, za níž hráč hraje, s sebou často nese velké množství zbraní různých schopností a velikostí. Jejich počet se liší v každé z her, ale již logickou úvahou je jasné, že nést takové množství zbraní naráz je téměř nemožné. Tato vlastnost se objevuje například v pětidílné herní sérii *Star Wars: Jedi Knight* (1995-2005), v herním zpracování epizody *The Phantom Menace* (1999), *Star Wars: Bounty Hunter* (2002), atd. Tyto hry kromě běžných atributů dané postavy nabízely hráči i klasický výběr zbraní, které však nejen často byly nekanonické pro danou postavu, ale pro jejich počet a rozměr by v „reálném“ světě Star Wars bylo nemožné se všemi nosit. Takový princip nabízí například hra *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002), kde je hlavní postavou Kyle Katarn, jenž původně vznikl pro hru *Star Wars: Dark Forces* (1995), ale následně se stal důležitou postavou celého kontinua jako mocný mistr Jedi. Hra se odehrává v období, kdy Katarn ještě není v Novém řádu rytířů Jedi, ovládá však už Sílu a vlastní světelný meč. Ovšem, kromě něj ve hře používá i pestrou škálu palných i explozivních zbraní (podle výběru světelný meč/střelná zbraň se mění i pohled kamery z pohledu třetí osoby (s. meč) na pohled první osoby (střelná zbraň).

Další herní mechaniky lze rovněž brát jako porušení kánonu, které je však nevyhnutelně zapříčiněné herním systémem. Konkrétně se například jedná o schopnost si doplnit životy (například v sérii *Star Wars: Jedi Knight* hráč má k dispozici ještě osobní štít (což teoreticky znamená, že postava s sebou kromě zbraní musí nést i štítový generátor), jehož hodnoty doplňuje zvlášť), či mizení mrtvých těl nepřátel.

Osobně mi také přijde trochu rozporuplný mechanismus her, kde si hráč může vybrat, na kterou stranu Síly se přidá (těmto hrám se budu věnovat na následujících stránkách), podle čehož se následně určí jaké schopnosti Síly ovládá. Obecně platí, že světlá Strana Síly ovládá „kladné“ schopnosti jako například léčení Silou, zatímco temná strana „záporné“ schopnosti jako jsou blesky, či škrcení. Převážně v sérii *Jedi Knight* se také objevuje prvek ukazatele Síly, který postupně s jejím používáním ubývá a poté, co dojde, musí hráč čekat, než se znovu nabije a on může znovu Sílu použít.

Tyto rozpory s kánonem a oficiálním kontinuem jsou ale podmíněné přizpůsobením příběhu pro danou mediální platformu. Tyto aspekty nyní pominu a zaměřím se na prvky dějové či lokalizační, které jdou proti kontinuu.

6.5.2 *Star Wars: Battlefront I a II*

Star Wars: Battlefront je úspěšná dvoudílná herní série⁶¹, která vyšla v letech 2004 a 2005. Jak již název napovídá, oba dva díly jsou věnované bitvám mezi Impériem a Povstalci, nebo Republikou a Separatisty. Hráč si může vybrat z mnoha lokací a několika herních režimů, přičemž nejdůležitější jsou zřejmě režimy *Instant Action* (možnost vybrat si bitvu podle vlastního výběru a nakombinovat si jejich pořadí), *Campaign* (nabízí možnost projít si bitvy z období Klonových válek a Občanské války jak jsou zachyceny v kontinuu, přičemž ve *Star Wars: Battlefront II* je tento mód částečně nahrazen dějovou linií *Rise of the Empire*, kdy hráč společně s Legií 501 prochází bitvami, kdy Impérium nastupovalo k moci) a *Galactic Conquest* (Hráč má možnost ovládnout celou galaxii na základě konfliktů z obou válečných období historie Star Wars).

Jak již popisy jednotlivých módů napovídají, nejrozporuplnější je mód *Instant Action*. Ten nabízí z filmů známá ale i nová prostředí. Hráč si však libovolně může libovolně navolit éru, stranu a prostředí, přičemž často tak vytvoří zcela novou bitvu, která se na daném místě neodehrála, což tedy odporuje časoprostorovému kontinuu, či v podstatě změní chod dějin Star Wars, když vyhraje bitvu za stranu, která ji podle oficiálního kánonu prohrála, takovým příkladem je třeba možnost zvítězit v bitvě na Endoru za Impérium. Ovšem v prvním díle však i v módu *Campaign* vítězí Povstalci v bitvě o Hoth, ale ve filmu na Hothu zvítězilo Impérium. Příkladem časoprostorového rozporu je například výskyt hrdinů, za něž si může hráč hrát po dosažení určitého počtu bodů v jedné bitvě. V boji se tak objevují postavy, které by tam podle oficiálního kontinua nemohly být; v boji Republiky proti Separatistům, tedy během Klonových válek, se na několika mapách například objevuje Darth Maul (který byl v době vydání hry podle oficiálního kontinua mrtvý, nyní bylo změněno, že žil na planetě Lotho Minor), či Jango Fett, který zemřel před začátkem válek.

⁶¹ Lucasarts již ohlásilo třetí díl, jenže tento projekt padl se zrušením Lucasarts společně s dalšími chystanými hrami.

Galactic Conquest obsahuje čtyři možné scénáře ovládnutí galaxie; *Birth of Rebellion*, který je jako jediný kanonický, když končí stejně jako filmová epizoda *Return of the Jedi*. V *Republic Sovereignty*, kde je na Utapau poražen generál Grievous, Mace Windu zabije Darth Sidious/Palpatina a Anakin Skywalker se v důsledku stane rytířem Jedi a nikdy nedochází k nástupu Impéria. *Dark Reign of the Empire* je mód, kde vítězí temná strana, když Vader zajímá a zabíjí princeznu Leiu a Impérium vítězí v bitvě na Endoru. Luke se vzdává Vaderovi, který společně s Císařem ovládne galaxii. *The Confederate Uprising* představuje verzi, v němž válka končí během Klonových válek, když Separatisté poráží republikové síly a hrabě Dooku zabíjí Anakina, přičemž Separatisté vítězí. Právě tento mód ukazuje „zemřelé“ Darth Maula a Jango Fetta.

Nesrovnalosti potom završuje speciální mód, hratelný v úrovni *Mos Eisley*, který je bitvou všech hrdinů z obou válečných epoch. Podobnou nesrovnalost lze v druhém dílu najít i v úrovni *Death Star*, kde jsou v hangáru vždy odstavené TIE stíhače, ať hráč hraje v epoše Občanské války, nebo Klonových válek.

6.5.3 Analýza *Star Wars: Battlefront I a II*

Série *Star Wars: Battlefront* je v porovnání s ostatními hrami, které zmiňuji, velmi specifická. První fakt je, že ve hře v podstatě chybí hlavní linie *hrdiny*. Hráč hraje za postavu obyčejného anonymního řadového vojáka a možnost hrát za některou z hlavních postav kontinua dostává v podstatě až „za odměnu“ (A i když se například jedná i o Luka Skywalker, příběh jeho samotného nemá na hru žádný dopad). V módu *Instant Action* je tento fakt asi nejmarkantnější. Ve zbylých módech které zmiňuji v předchozí části, lze spekulovat, zda motiv hrdiny nelze aplikovat skrz Doleželovu *skupinu konatelů*, za níž lze považovat například Legii 501 z módu *Rise of the Empire* při její cestě boji za Republiku/Impérium. Podobně tomu pak je i v módu *Campaign*, kde hráč za zvolenou stranu dobývá galaxii, i tehdy, bych řekla, že je možné zvolenou stranu považovat za hrdinu ve formě *skupiny konatelů*.

Je ovšem také možné podívat se na tento fakt s přihlédnutím k základní vlastnosti počítačových her, a to integrovat hráče do děje. Už tím, že s hráč vytvoří vlastní herní jméno a účet, kde posléze sbírá body a ocenění, může dělat identifikaci s ovládanou postavou hrdinu z něj samotného.

I když budeme za hrdinu považovat konkrétní jednotku, zvolenou stranu, či hráče samotného, tento hrdina v sérii *Star Wars: Battlefront* pokaždé neprochází třemi fázemi, jak je určil Campbell. Tento scénář bych přiřadila k módu *Rise of the Empire*, kde Legie 501 začíná svoji misi jako čerstvě vycvičená jednotka klonových vojáků a postupem bitev se stává jednou z nejobávanějších legií Republiky/Impéria, až společně s Impériem ovládne galaxii.

Zároveň tato hra, podobně jako některé další produkty transmediálního vyprávění, pozměňuje původní rozlišení kladných a záporných postav, když strana protivníků je pro hráče vždy tou zápornou, bez ohledu na původní (kanonické) rozlišení.

6.5.4 Série *Star Wars: Jedi Knight*

V této sérii bych ráda vyzdvihla dva tituly, konkrétně *Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II* (1997) a *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy* (2005). V těchto hrách existuje totiž možnost alternativního konce, který zasahuje do kánonu. Podobně pracovala i pozdější hra *Star Wars: Force Unleashed*, která vyšla roku 2008. Té se budu věnovat v další části. Rozhodla jsem se nejprve popsat děje všech her a následně je analyzovat dohromady, protože obsahují shodné prvky. Jakkoliv může popis působit zdlouhavě a deskriptivně, snažila jsem se ze složitého děje her vybrat je ty nejpodstatnější linie a postavy, důležité pro příběh a analýzu.

Děj *Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II* se odehrává rok po zničení druhé Hvězdy Smrti (5 ABY) a hlavním hrdnou je žoldák Kyle Katarn, který získá disk svého zemřelého otce. Toho zabil Temný Jedi Jerec, který chce zjistit, kde se nalézá Údolí Jediů. Katarn, jemuž na cestě pomáhá jeho partnerka Jan Ors, se z disku dozví, že mu otec odkázal světelný meč a mapu Údolí Jediů. Během příběhu Katarn zjistí, že je citlivý k Síle a naučí se ji ovládat a bojuje s Temnými rytíři Jedi, i sám se sebou, kdy musí odolávat nabídkám Jereca, aby se přidal k temné straně, protože Temný Jedi v něm cítí nejistotu. Aby prošel zkouškou, má Katarn zabít Jan. Katarn odolá a v závěrečném souboji v Údolí Jediů jej zabije.

Existuje však i alternativní verze, kdy Katarn podlehne nátlaku Jereca a rozhodne se pro temnou stranu. Tehdy zabíjí Jan a následně i jednoho z Temných Jediů sloužících pod Jerecem, kterého v původním příběhu ušetřil. Poté, co porazí v Údolí Jedi samotného

Jereca se sává císařem celé galaxie s jedním z dřívějších Jerecových sluhů po svém boku a nechává zničit zárodek povstání na planetě Danuta.

Hru s kanonickým zakončením rozvíjí druhý a třetí díl knižní trilogie *Dark Forces* (díly *Dark Forces: Rebel Agent* a *Dark Forces: Jedi Knight*) (Hidalgo, 2012). Alternativní verze je zásahem nejen do osudu Kyla Katarna, ale i do transmédií a i do budoucnosti celé galaxie. Ten měl podle oficiálního kánonu měl zápasit s temnou stranou; „*Během bojů se Katarn přiblížil nebezpečně blízko temné straně Síly*“ (Wallace, 2002; 103), ale svůj boj vyhrál a stal se důležitým druhem Luka Skywalkerera a důležitým Jediem během válek s Yuuzhan Vongy (Wallace, 2002), po nichž byl i členem Nejvyšší rady Jediů Nového řádu. Katarn

Kromě Katarnova osudu tento alternativní konec fatálně mění oficiální kontinuum, kdy namísto nastolení Nové republiky, která má trvat zhruba v letech 5 ABY až 25 ABY (invaze Yuuzhan Vongů)⁶², vzniká nové Impérium s císařem v čele. Zároveň vzniká i nové povstání, které je však zničeno hned v zárodku.

Katarnův osud ale potažmo mění i *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy*. Děj hry se odehrává 14 ABY. Hlavní postavou je učedník Akademie Jedi založené Lukem Skywalkerem jménem Jaden Korr⁶³. Ta se stává společně se svým druhem Roshem Peninem učedníkem Kyla Katarna. Galaxii však začnou ohrožovat Ragnosovi zplozenci, kteří jsou vedeni Tavion Axmis⁶⁴. Ta získala Ragnosovo žezlo, kterým chce oživit zemřelého lorda ze Sith Marku Ragnose. V průběhu hry Jaden bojuje se zplozenci a rovněž s temnou stranou Síly, obzvláště, když se Jade dozví, že Rosh rytíře Jedi zradil spojenectvím s Tavion. Když potlačí hněv, vydává se do Chrámu Ragnose, kde se nejprve utkává s Tavion a když ji porazí, i s duchem Marky Ragnose. V galaxii je nastolena rovnováha.

Jaden Korr se však může i rozhodnout Roshe Penina zabít. Tehdy propadá temné straně, zabíjí Tavion, aby získala Ragnosovo žezlo a poráží v souboji Kyla Katarna. V samotném závěru pak odlétá s žezlem na palubě Imperiálního křižníku. Toto nekanonické zakončení opět mění osud galaxie; i když není explicitně naznačené, že

⁶² New Republic era. Wookipeedia 4. 5. 2005 [cit. 13. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/New_Republic_era,>

⁶³ Hráč si může vybrat pohlaví, rasu i vzhled své postavy, stejně jako si může zvolit typ světelného meče. Já jsem hrála za ženskou učednici, budu proto mluvit o Jaden Korr v ženském rodě.

⁶⁴ Tavion Axmis je bývalou učednicí Temného rytíře Desana, kter je hlavní zápornou postavou hry *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Outcast* a i ona ovládá temnou stranu Síly.

Jaden žezlo použije, znamená to jistě komplikace pro galaxii. Zároveň to znamená selhání pro Katarna, kterému jeden učedník umírá a druhý se přidává k temné straně. Znovu tedy alternativní konec postihuje galaxii a Kyla Katarna.

6.5.5 *Star Wars: Force Unleashed*

Tato hra byla vydána roku 2008 v rámci multimediálního projektu vytvořeného spoluprací Lucasarts, Dark Horse Comics, Del Rey, Hasbro a Palace Press⁶⁵. Ve výsledku tedy vyšly dvě hry, komiksově zpracování, novela, průvodce hrou, série hraček, kniha odkazů, kolekce miniatur a obrazový průvodce nově představeným úsekem historie Star Wars. Je zajímavé, že na tomto projektu se podílel osobně George Lucas, který dohlížel na vývoj. Tento fakt se stává ještě zajímavějším, když na následujících řádcích poukáží, jak tento příběh zasáhl do kontinua a pozměnil jej, včetně i bez alternativního konce.

Hlavní postavou příběhu odehrávajícího se mezi 2ABY a 3ABY je učedník Darth Vaderův Galn Malek, zvaný Starkiller, kterého Vader tajně vycvičí, aniž by o tom Císař věděl. Vader plánuje, že společně Císaře svrhnu a společně budou vládnout galaxii. Starkiller má za úkol likvidovat rytíře Jedi, kteří přežili Rozkaz 66. Císař se však o jeho existenci dozví a nařídí Vaderovi jej zabít. Ten vyhodí Starkillera do vesmíru, ale zároveň za ním i pošle lékařské droidy, aby jej zachránili. Starkiller přežije a přidává se k Povstalcům, kde nejen zachrání život postavám důležitým pro kontinuum (Leia Organa, senátor Organa, Mon Mothma, mistr Jedi Rahm Kota), ale i se naučí způsobům světlé strany Síly. Společně se senátory, Mon Mothmou a Rahm Kotem je zajat Vaderem, který odhalí, že Starkiller byl po celou dobu jen nástrojem Císaře, který jej využil k vylákání svých nepřátel. Zatímco Starkiller bojuje s Vaderem, mistr Kota bojuje s Palpatinem. Zde se příběh opět rozdvíhá.

Podle kanonického konce se Starkiller rozhodne napadnout a porazit Císaře, aniž by jej zabil (nepodává se světlé straně Síly), čímž zachrání život mistru Kotovi a senátorům a sám umírá následkem Císařova opětovného útoku. Stává se povstaleckým mučedníkem a Rebelové se rozhodnou pokračovat v boji proti Impériu.

⁶⁵ Star Wars: The Force Unleashed. Wookipeedia [online] 14. 2. 2007 [cit. 13. 4. 2013] Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Force_Unleashed>

Starkiller se ovšem může rozhodnout zabít Vadera. Císař mu přikazuje zabít i mistra Kota, ovšem Starkiller místo toho útočí na něj. Císař jej nechává rozdrtit lodí *Rogue Shadow* a zabije senátory a mistra Kota. Nechává však Starkillera přežít za pomoci speciálního obleku s tím, že mu bude sloužit jako vrah, dokud Císař nenajde nového učedníka. Tehdy bude Starkiller odstraněn.

Jak jsem již napsala, *Star Wars: The Force Unleashed* je multimediální projekt. Kniha však nemá takové možnosti jako počítačová hra a pracuje tedy jen s jednou verzí zakončení, kterým je verze, kdy se Starkiller obětuje po Povstání. Na tuto verzi rovněž navazuje i druhý díl této multimediální série v herním i knižním provedení (Hidalgo, 2012).

6.5.6 *Star Wars: Force Unleashed: Ultimate Sith Edition*

Hra *Star Wars: Force Unleashed* však v rozvádění alternativní historie došla ještě dál a roku 2009 vyšlo pokračování nekanonické verze s názvem *Ultimate Sith Edition*. Tato hra natolik zasáhla do kontinua, že byla zařazena mezi *Infinities*.

Hra pracuje s verzí, že Starkiller zabil Vadera a stal se Palpatinovým učedníkem. Pro svá zranění musí nosit podobné brnění jako Vader. Je zajímavé, že druhá mise, kde se Starkiller vydává na Tatooine pátrat po C3-PO a R2D2, kteří mají plány Hvězdy smrti, je pojmenována *A Fragile Hope* (Křehká naděje). Dostává informaci, že mu v hledání může pomoci Jabba the Hutt, proto se vydává do jeho paláce. Když chybou překladatelského droida vyjde najevo, že droidi jsou v Mos Eisley, Jabba předhazuje Starkillera Rancorovi, ten však nestvůru zabije, stejně jako v boji při útěku zabije Bobu Fetta. V Mos Eisley se dostává do doku, kde se Millennium Falcon chystá k odletu. Lukovi a droidům se podaří uprchnout, ale Obi-wan, který zůstává, aby se Starkillerem bojoval, umírá v souboji. O několik let později se Starkiller účastní imperiálního útoku na povstaleckou základnu Echo na Hothu, kde se utká s Lukem Skywalkerem. Ten se jej pokusí získat zpět na světlou stranu Síly, když mu říká, že v něm stále cítí dobro. Nakonec je to ale Starkiller, kdo Luka během souboje zlomí a stáhne na temnou stranu Síly; Luke s ním bojuje dostatečně dlouho, aby umožnil uprchnout svým přátelům v Millennium Falcon, sám však podléhá svému hněvu a temné straně a stává se Starkillerovým učedníkem.

6.5.7 *Knights of the Old Republic*

Tato hra vyšla poprvé roku 2003 a její děj se odehrává 4 tisíce let před událostmi filmových epizod (3 956 BBY). Hlavním hrdinou⁶⁶ je Revan, který se na začátku hry probudí na palubě republikové lodě a na svoji minulost se nepamatuje. Zatím tedy neví, že ve skutečnosti býval lordem ze Sith Darth Revan. Tou dobou jeho bývalý učedník Darth Malak buduje sithskou armádu, s níž chce zničit Republiku. Revan se jej společně s rytíři Jedi snaží zastavit a v průběhu děje zjistí, kdo ve skutečnosti býval a že mu rytíři Jedi „vymazali paměť“, čímž jej zneškodnili, aby již dál nepředstavoval nebezpečí pro galaxii. Významnou roli v příběhu hraje rytíř Jedi Bastila Shan, která zachránila Revanovi život, což mezi nimi vytvořilo silné pouto. Právě ji však zajme Malak a stáhne ji na temnou stranu Síly. Podle kanonického zakončení se Malakovi podaří ji přesvědčit, aby se vrátila ke světlé straně, a následně i porazit Malaka. Podobně jako Starkiller je oslavován jako hrdina Republiky.

Zakončení se ovšem liší, i když si hráč vybere světlou stranu Síly, ale hraje za ženskou postavu. Tehdy nedochází k milostné zápletce mezi Revan a Bastilou jako tomu je v předchozí verzi děje, ale mezi Revan Carthem Onasim, vojákem a pilotem, který je rovněž jednou z hlavních hrdinů.

Pokud se mužská postava Ravena přidá k temné straně (podlehne nátlaku Bastily), zabije několik hlavních hrdinů a nakonec zabíjí i Darth Malaka⁶⁷ a získává titul Lorda ze Sith. Ženská postava po přijetí nabídky Bastily zabíjí Malaka a po hádce s Carthem, který se jí snaží přesvědčit, aby se vrátila zpátky ke světlé straně, jej zabíjí a vydává se získat zpět svůj ztracený titul lorda ze Sith.

Zajímavý je fakt, kolik nekanonických zakončení hra nabízí, protože jediná „správná“ varianta je linie, kdy je Revan rodu mužského, kdy nepodlehne temné straně a kdy se navíc hráč rozhodne naplnit milostnou zápletku mezi ním a Bastilou. Tomuto vývoji totiž odpovídá děj knihy *The Old Republic: Revan*, která se odehrává 3954 BBY – 3950 BBY a kdy jako rytíř Jedi, oženěný s Bastilou, bojuje znovu proti Sithskému impériu (Hidalgo, 2012).

⁶⁶ Hra nabízí rovněž výběr mezi mužským a ženským hrdinou. Tuto hru jsem nehrála, budu se tedy držet kanonického mužského představitele.

⁶⁷ Před jeho zabitím si hráč může zvolit i variantu zavraždění Bastily.

6.5.8 Analýza

Jak jsem již uvedla, hry obsahují některé shodné prvky, proto jsem se rozhodla analyzovat je dohromady.

Pvrním z nich je možnost volby mezi světlou a temnou stranou. Až na hru *Star Wars: Force Unleashed* začíná hráč na světlé straně Síly. Svého hrdinu provede úspěšně hrou a v určitém bodě se může rozhodnout, zda se dobrovolně přidá na temnou stranu. Tedy lze říci, že hráč vždy začíná hru, která postupuje podle klasických modelů představených Proppem a Campbellem. *Hrdina* se vydává na cestu, kde postupuje zkoušky *iniciace*. Příběh Kyla Katarna v *Jedi Knight: Dark Forces II* dokonce obsahuje ukázkové příkladu funkcí jednajících osob, kdy se Katarn vydává na svoji cestu poté, co „*škůdce způsobí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu*“ (Propp, 2002, 33), dostává kouzelný prostředek – světelný meč a map Údolí Jediů, na jeho cestě *iniciace* má pomocníka v podobě Jan Ors a potrestáním škůdce svoji cestu završuje. Zde je navíc vyplněn i motiv určený Campbell, kdy se hrdina usmíruje se svým otcem, když Katarn na konci příběhu vztyčí v Údolí Jediů svému otci sochu.

Co se ale stane, když hráč zvolí možnost přidat se k temné straně? Hrdina svoji cestu nedokončí; neprojde fází *iniciace* a stává se škůdcem. Tím se mění i jeho funkce, když se obrátí nejen proti ostatním hrdinům a způsobuje jim újmy (Propp, 2002), ale i proti původním škůdcům, které zabije. Pro hráče však zároveň paradoxně zůstává „hrdinou“, za nějž hraje. Tehdy opět dochází k otočení rolí postav, které jsem již výše označila jako jednu z obecných funkcí transmediálního vyprávění.

Zajímavý moment přináší hra *Star Wars: Force Unleashed: Ultimate Sith Edition*, která vychází z premisy, že Starkiller se stal učedníkem císaře Palpatina. Toto rozhodnutí neukončit svoji hrdinskou pouť, ale nastoupit cestu temné Síly výrazně ovlivňuje tu nejdůležitější cestu hrdiny, které *Star Wars* podle mého názoru obsahují; příběh Luka Skywalkera⁶⁸. Starkiller, postava stvořená pouze pro transmediální produkt, náhle výrazně zasahuje do nejvyššího kánonu a boří jej, přičemž v této verzi příběhu můžeme najít paralely s původním příběhem, kdy Starkiller zastupuje Vadera; jeho vzhled, usmrcení Obi-wan Kenobiho, Lukova slova, že v něm stále cítí dobro. Pokud tedy porovnáme i teoretický rámec příběhů Vadera a Starkillera, můžeme říci, že i Starkillerův pád (pokud je možné tak nazvat cestu sithského učedníka) je také jakousi

⁶⁸ Lze polemizovat, zda důležitější byl příběh Luka Skywalkera, nebo Anakina Skywalkera, Darth Vadera.

iniciací, při níž ale protagonista neuspěje a naopak strhne s sebou i Luka Skywalkera, který tedy svoji cestu také nedokončí a stává se škůdcem.

Při sumarizování děje her jsem zauvažovala v poněkud širším kontextu. Je něčím způsoben fakt, že tolik her nabízí možnost zakončit příběh příklonem k temné straně a tedy v podstatě pádem hrdiny? Podíváme-li se na kánon z pohledu sémiotiky a mytologie v pojetí Rollanda Barthése, význam celé ságy je jasný; boj dobra se zlem, přičemž dobro prezentované světlou stranou Síly a Povstalci vítězí. Co se tedy ale stane, když hráč zvolí alternativní zakončení příběhu? Podle mého názoru se jeví o porušení tohoto archetypálního symbolického vyznění Star Wars, který je typický pro většinu pohádek a hrdinských mýtů. Dobro nevíťezí, ale je poraženo, zatímco zlo opanuje galaxii. Tato změna tedy není jen porušením kánonu, ale také porušením archetypu.

Možnost volby; vybrat si svoji vlastní cestu, je jedním z typických aspektů her, když hráče ještě více vtahují do fikčního světa a nechávají jej učinit důležitá rozhodnutí a přijmout zodpovědnost za události, které tak způsobí. Janet Murray hovoří o „činiteli“ nebo „působení“ (agency), jež nastává, „*když věci, které děláme, mají hmatatelné výsledky, zažíváme druhé charakteristické potěšení elektronických prostředí – pocit činitele*“ (Murray, 1998; 126). Hráč tedy není pouze svědkem pádu hrdiny, ale může se pro něj sám rozhodnout a společně s postavou nést odpovědnost za své činy. Murray přirovnává systém voleb k bludišti, kterým hráč prochází. „*Dobrodružné bludiště představuje klasický pohádkový narativ nebezpečí a záchrany. Jeho dlouhodobý přínos jako příběhu a herního vzorce zároveň vzniká ze spojení kognitivního problému s emocionálně symbolickým vzorcem*“ (Murray, 1998; 130). „Vidíme tedy, že kromě hráčova intelektu hra apeluje i na jeho emoce, čímž je prožitek z daného fikčního světa ještě silnější.“

Novinář John Walker, píšící pro internetový server Eurogamer.net, si touto zkušeností prošel právě ve hře *Star Wars: Knights of the Old Republic*, když si vybral možnost hrát za temnou stranu. Svoje zkušenosti popsal v třídílné recenzi *Bastard of the Old Republic*, kde popisoval svoje pocity z hraní, když si vybíral ty nejvíce zlé a kruté možnosti, které hra nabízela. Walker popisuje, jak se během hry měnily jeho pocity z takového způsobu hraní. Nejprve bojoval s pocity viny. „*Pořád jsem se kroutil v křesle při každé trochu kritické poznámce, zoufale jsem chtěl kliknout na nabízené milé možnosti, které by přiměly mé druhy se usmát... Seděl jsem v křesle a zíral na to, co*

*jsem se chystal zmáčknout. Bylo to vlastně nešťastné. Ale můj směšný úkol znamenal je shazovat a povzbuzovat k vzájemnému boji (...)*⁶⁹. S postupem času ale zjistil, že jej možnost zachovat se krutě baví. „*A najednou vypukne válka, dvě rodiny se navzájem vyvražďují a nechávají mě jen s několika droidy, abych je vyřídil. Miloval jsem to. Smál jsem se. Bylo to velmi odměňující. Moje činy, i když zahrnovaly i ten nejmenší kompromis, dovolily této hrozně situaci vystupňovat mimo všechnu kontrolu, dokud všichni nebyli mrtví*“⁷⁰. I když si Walker nevybral cestu temné strany dobrovolně, ve výsledku si ve zvolených akcích a následných odezvách našel zalíbení. Tento poznatek dokazuje specifičnost her jako typu transmédia, které nabízí nejhlubší zážitek, přičemž hráč získává stejné a možná i silnější pocity, když může hrát za zápornou postavu a prožívat příběh z její perspektivy.

Zároveň mě zaujala otázka, čím je tato změna způsobena? Jak jsem uvedla na začátku své práce, Star Wars byly při svém vzniku ovlivněny dobou a jejími produkty. Kombinací těchto vlivů vznikl archetypální příběh (pohádka) o boji dobra se zlem. Proč tedy transmediální produkty, které vyšly dvacet a více let po uvedení první epizody do kin a které by měly rozšiřovat tento původní koncept, v tak hojném počtu umožňují fanouškům učinit přesný opak? Je možné, že se jedná o moderní mýtus, natolik ovlivněný dobou, která považuje záporné postavy za atraktivnější, protože nejsou svázané žádnými konvencemi a pravidly, tedy mohou poskytnout fanouškům silný zážitek, jakým prošel Walker? Považuje moderní doba bezskrupulózní *škůdce* za postavy s větším potenciálem, nebo jsou zatím jen postavami, jejichž potenciál ještě nebyl vyčerpán?

Možná se moje úvaha trochu odklání od hlavně probíraného tématu, chtěla jsem jen uvést svoji domněnku, že transmediální vyprávění je ovlivněné i dobou, v níž vzniká, přičemž mezi první trilogií, dotočenou trilogií a potažmo i hrami uplynula dlouhá doba, během níž se očekávání a nároky publika změnily.

⁶⁹ Walker. The Bastard of the Old Republic: Part 1: A nice man takes a journey to the Dark Side. Eurogamer [online] 22. 2. 2009 [cit. 27. 4. 2013]. Dostupné z: <<http://www.eurogamer.net/articles/bastard-of-the-old-republic-article>>

⁷⁰ Walker. The Bastard of the Old Republic: Part 2: Bastardier. Eurogamer [online] 22. 3. 2009 [cit. 27. 4. 2013]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.net/articles/bastard-of-the-old-republic-article_2>

7. Závěr

Ve své práci jsem analyzovala transmediální vyprávění a zkoumala, zda transmediální vyprávění daný příběh pouze rozvíjí, nebo zda jej může porušovat, stejně jako může porušovat i teoretické představy o jeho běžném fungování. Tím v mém případě byla hlavně morfologie pohádky podle ruského teoretika Vladimíra Proppa a hrdinský mýtus podle Josepha Campbella. Pracovala jsem ale i se symbolikou vyprávění podle konceptu Rolanda Barthése.

V samotném analyzovaném materiálu, tedy fikčním světě Star Wars, jsem na vybraných příkladech z různých transmediálních oblastí demonstrovala fakt, že transmediální příběh může základní příběh rozvíjet a často i významně pozměňovat, přičemž jsem tyto změny kategorizovala a přiřadila k nim i rozbor změn teoretického rámce. Na následujících stránkách tyto změny shrnu a pokusím se dojít k zobecňujícímu závěru ohledně transmediálního vyprávění a jeho zásahů do původního příběhu. Rovněž zmíním některé aspekty fungování fikčního světa, které mě při psaní práce napadly.

V analýze jsem si vytyčila několik typů změn: **změna smrti, změna vlastností** (do této kategorie souhrnně vztahuji změny příběhu, či schopností postav, planet, i jevů), **změna vztahů mezi postavami/skupinami, časový rozpor/změna, změna vývoje ovlivňující kontinuum a změna vývoje příběhu/vlastností v rámci G-kánonu**. Příloha 1. obsahuje pro větší přehlednost tabulky, kde jsem jasně vyznačila, které typy změn přiřazuji ke konkrétnímu příkladu.

7.1 Typy změn a jejich vztahy v transmédiálním vyprávění Star Wars

Výsledky, k nimž jsem došla, jasně ukazují, že transmediální vyprávění zasahuje do původního světa, který rozvíjí a může jej dokonce významně měnit. Plní tedy významnější funkci, než pouhé rozvíjení fikčního světa.

Jak vyplývá z výsledků, nejvíce změn zasáhlo celkové kontinuum a glasnosti. Tedy měnilo verze příběhu, jak byly vylíčeny dříve nebo v ostatních transmédiích.

Tyto typy změny obsahovala všechna tři analyzovaná transmédia, když jejich příběhy přinesly velký zvrát či posun. Jak dále ukazují tabulky, změna vlastností a změna kontinua spolu takřka vždy korelují, přičemž soudím, že první podmiňuje druhé. Vzhledem k faktu, že pod změnu vlastností řadím širokou škálu jevů, je jejich častý

výskyt logický. Tyto časté změny mají evidentně dopad na vývoj širšího kontinua, či jeho vyznění. Jako příklad mohu uvést změnu obyvatel planety Mandalore, z nichž byli pro seriál *Star Wars: The Clone Wars* vytvořeni pacifisté, přičemž se následný děj točil okolo problematiky tohoto pacifismu (spor vévodkyně Satine s Deatch Watch), přičemž tento spor následně vyústil v občanskou válku a zaměstnal i hlavní hrdiny seriálu, čímž ovlivnil širší kontinuum.

V případě změny vlastností postavy lze jako příklad uvést Asajj Ventress, která byla zařazena mezi Noční sestry na Dathomiru, přičemž díky této příslušnosti mohlo dojít k vytrénování Savage Opress, který posléze našel svého domněle zemřelého bratra Darth Maula. Jedna „drobná“ změna tedy dovolila tvůrcům vybudovat významný kontinuální zvrát, jenž je podle mě nejvýznamnějším v celém seriálu.

Změna kontinua je dále ovlivňována i změnou života/smrti a změnou vztahů. Samotná změna vztahů podle mého navíc také podmíněna změnou, konkrétně však změnou vlastností postavy. Takovým příkladem je například moment v komiksu *Star Wars Infinities: A New Hope*, kdy se Leia přidává na temnou stranu. Mění se její postavení, stává se lordem ze Stihu, a logicky se tedy mění i její vztah s Lukem, rytířem Jedi. Jedinou výjimkou, kterou jsem objevila, je změna vztahu Aurry Sing a Bobby Fetta, jejichž postavení se v seriálu oproti knize nezměnilo, změnil se pouze jejich vzájemný vztah.

Změna života/smrti zasahuje do kontinua jen v momentě, jedná-li se o postavu důležitou pro děj. V případech „oživení“ mistrů Jedi Elena Piella a Eetha Kothe a Gardully the Hutt se tato změna dotkla časového rozporu, zato do kontinua nijak významně nepromítla. V případě Darth Maula byla změna velikým zásahem. Tuto změnu jsem představila v analýze (i to, že společně s touto změnou byly upraveny i jeho vlastnosti), proto bych nyní ještě k seriálu spíše zmínila změnu Vládců Síly, kteří mění atribut Síly, čímž podle mého zasahují významně do G-kánonu. Zde jde o velmi subjektivní chápání změny, protože ta se nijak do filmových epizod nepromítne. Divák ji tedy může zcela pominout. Zároveň ale v momentě, kdy se tento nový koncept porovná s představením Síly v obou trilogiích, jedná se o velký zásah do vysvětlení podstaty a interpretace Síly.

Také bych ráda poukázala na rozdílnou povahu této změny v analyzovaných komiksech a hrách. Zatímco postavy v seriálu byly „oživeny“ (tedy, když se tvůrci rozhodli je vrátit znovu do děje a pozměnili sled událostí jako v případě Darth Maula, nebo využili

nadřazenost T-kánonu a danou postavu znovu přivedli na scénu jako v případě Eeth Kothe), ve hrách a komiksech je obsažena spíše varianta jejich smrti, která následně opět ovlivňuje kontinuum a často dokonce i G-kánon. Především v komiksech *Star Wars Infinities* je smrt markantní, když v díle *A New Hope* umírá Yoda při útoku na Coruscant, a v díle *Empire Strikes Back* umírá na Hothu i Luke. Naopak v díle *Return of the Jedi* přežívá císař. Všechny tyto změny života a smrti podobně jako celý děj komiksů je zásahem do G-kánonu (jakkoliv jsou komiksy oficiálně prohlášeny za nekanonické).

Ke kontinuu a ke G-kánonu asi nejvolněji přistupují hry, u nichž se ve všech případech objevuje změna kontinua, která je ve většině případů podmíněná změnou života a smrti. I když jsem tyto změny zařadila do tabulky jako jasnou změnu, tato změna se týká pouze jedné z možných verzí, které si hráč může vybrat. V momentě, kdy si hráč vybere kanonickou variantu, kontinuum ani kánon nebude ve většině případů zasaženo. Hry však tyto varianty obsahují, proto jsem se rozhodla přiřadit jim tento status změny.

Vidíme tedy, že změny ve fikčním světě Star Wars jsou konkrétní a týkají se rozdílných aspektů. Pokrývají změny v samotném prostředí fikčního světa i v jednání a vlastnostech postav. Jak píše Henry Jenkins, častým důvodem vzniku transmediálního vyprávění je přemostit dva primární produkty, jako tomu bylo v případě *Star Wars: The Clone Wars*, který spojuje epizodu *Attack of the Clones* s epizodou *Revenge of the Sith*⁷¹. Jako transmédiem by tedy seriál měl stavět na „komplexních fikčních světech, které mohou obsáhnout četné vzájemně propojené postavy a jejich příběhy“⁷². Seriál tuto funkci splňuje, ale často, než aby přinášel nové postavy a nová místa, pozměňuje již známé lokace a příběhy hrdinů, přičemž nejen rozšiřuje původní děj, ale také jej mění. Mají tyto změny dopad na Star Wars v širší perspektivě? Je možné, aby transmédiá natolik významně zasáhla do prvotního konceptu, aby to již Star Wars nebyly?

⁷¹ Jenkins, *Transmedia Storytelling* 101 [online]. 22. 3. 2007. [cit 16. 4. 2013] <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html >

⁷² Tamtéž

7.2 Cesta hrdiny v transmediálním vyprávění

Abych si odpověděla na výše položené otázky, podívám se nyní na Star Wars z teoretičtějšího úhlu pohledu. Jak jsem definovala v teoretické části, Star Wars lze klasifikovat jako hrdinský mýtus s prvky pohádky/nadpřirozeného příběhu a symbolickým vyzněním. Tato klasifikace je dána jasnou stavbou příběhu a rozdělením postav. Vzhledem k tomu, že vybrané příklady transmediálního vyprávění oba tyto stavební prvky příběhu často a významně nabourávají, je dodržen i tento koncept?

Jak jsem již několikrát zmínila v analytické části, transmediální vyprávění podle mě již svojí podstatou poněkud boří původní koncept hrdiny, když vypráví příběh původně záporné postavy, kterou staví jako kladnou. V porovnání s původní verzí se tedy prohazují funkce postav hrdiny a škůdce, pokud ovšem daný příběh stojí sám, dodržuje vlastnosti Campbellovy cesty hrdiny i Proppovy funkce postav.

Seriál *Star Wars: The Clone Wars* také převážně mění funkce jednajících postav, ale hrdinové a škůdci jsou i přesto jasně vytyčeni, proto se opět zaměřím více na komiksy a počítačové hry, kde je situace trochu komplikovanější. Nejprve se zaměřím na *Star Wars Infinities*, kde, jak jsem již zmínila, je díky akcidentu vždy narušeno putování hrdiny, či některá z Proppových funkcí, jak ji prezentuje filmová trilogie. V *A New Hope* Leia ve fázi iniciace podléhá temné straně, v *Empire Strikes Back* Luke svojí cestu nedokončí, ale dokončí ji Leia, a v *Return of the Jedi* je tato hrdinská cesta značně zkomplikována. I přes tyto fatální odlišnosti, se však stále jedná o hrdinský příběh se všemi třemi fázemi, jak je Joseph Campbell popsal, i s jasně určenými jednajícími postavami a jejich funkcemi. Postavy sice získávají jiné funkce, než v původní trilogii, hrdinova cesta je ale beze zbytku naplněna v každém ze tří příběhů. Jedinou odlišností je přítomnost akcidentu, který změní příběh, který fanoušci již notoricky znají. Přitom se ale mění jen kulisy, v nichž se odehrává další hrdinský příběh, navíc využívající stejné atributy a symboly jako kanonické filmy: Síla, trénink (iniciace) pod vedením Yody na Dagobahu, boj hrdiny se sebou samým, vítězství dobra, atd.

Zaujal mne fakt, že se ve dvou případech i přes tento akcident vrátil Darth Vader ke světlé straně Síly a pouze v jednom, když Luke zemřel na planetě Hoth a Vader bojoval s Leiou, zůstal škůdce. De facto tedy i *Star Wars Infinities* potvrzují kanonický příběh, že je to Luke, kdo překonáním své fáze iniciace pomáhá Anakinu Skywalkerovi projít vlastními zkouškami a *navrátit* se ke světlé straně Síly. Bez jeho přítomnosti je Anakin

Skywalker ztracen. Což mě tedy dovádí k úvaze, ke komu se vztahuje název stejný pro komiks i film *Return of the Jedi*; je to návrat Luka, či Anakina Skywalkera? O tomto debatovali již i fanoušci na encyklopedii Wookipeedia, kteří vesměs vyjádřili přesvědčení, že název je myšlen jako označení rytířů Jedi v nejširším slova smyslu ⁷³, tedy; zlo představované Impériem bylo poraženo a dobro zastupované rytíři Jedi vítězí. Podle mého názoru se tento název dá vztáhnout na všechna tři významová chápání dohromady a pojmenovává jeden z aspektů pro Star Wars charakteristický-dobro vítězí nad zlem.

7.3 Co jsou ještě Star Wars?

Vidíme tedy, že i když komiksové příběhy změnil ten nejzákladnější děj Star Wars, jsou to stále Star Wars se svými formálními atributy. O něco komplikovanější situace je s počítačovými hrami, které nabízejí i možnost se nevydat po cestě hrdiny, čímž tedy zlo vítězí nad dobrem a tedy není naplněn ten nejzákladnější motiv G-kánonu. Jsou to ještě pořád Star Wars? Jak dalece je možné změnit aspekty fikčního světa, aby se z něj stal jiný svět?

I pro tyto úvahy jsem se nakonec rozhodla v závěru věnovat více prostoru právě počítačovým hrám, i když jsem většinu analýzy věnovala seriálu. Hry však představují velice specifický typ transmédia, který oproti ostatním nabízí fanouškům něco navíc. Ostatní transmédia však fanoušky zahrnují pouze jako pasivní recipienty, zatímco hry je vtahují do děje.

„Hra je druh abstraktního vyprávění, který připomíná svět běžné zkušenosti, ale stlačuje ho do zvětšeného zájmu. (Murray, 1998; 142). Tedy, hry pracují se světem, který známe, ovšem přeměňují jeho hodnoty. Pracují tedy podobně jako pohádky, jak je popsal Tolkien. Hry Star Wars ale vycházejí z poněkud specifického předobrazu; nekonzentrují běžný svět ale fikční svět Star Wars. A co víc; hra není stálá, ale může být chápána jako proces; „ (...) Hry jsou vždy založeny (a zároveň jimi tvořeny) na lidské praxi a proto je vždy v procesu stávání se. (Malaby, 2007; 103).“ Jak píše Malaby, hry tedy můžeme chápat jako svět, který se neustále vyvíjí a kde se v rámci komplexně popracovaných okolností odehrává příběh s otevřeným koncem (Malaby 2007). Hráč tedy pracuje se světem Star Wars, jak jej zná z ostatních transmédií, používá stejné prvky; světelný

⁷³ SH: Archive/Meaning of "Return of the Jedi". Wookipeedia [online] 12. 5. 2006 [cit 19. 4. 2013]
Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:SH_Archive/Meaning_of_%22Return_of_the_Jedi%22>

meč, Sílu, navštívuje známé planety a potkává známé mimozemské rasy. Fikční svět tedy zůstává stejným; „*je to malý možný svět tvarovaný specifickými globálními omezeními a obsahující konečný počet spolumožných jedinců*“ (Doležel, 2003; 33).

Zároveň má ale hráč další možnost, kterou nabízejí jen hry; možnost volby. Hráč je činitelem (agency), který určuje děj. „*Působení je uspokojující moc jednat a vidět výsledky našich rozhodnutí a voleb* (Murray, 1998; 126).“ Hry podobně jako komiksy *Star Wars Infinities* pracují s možností náhod a eventualit a ukazují, co by se mohlo stát, kdyby se daná postava rozhodla jinak. Toto rozhodnutí leží na hráči. Můžeme tedy říci, že jak transmédia obecně nabízí prožít si příběh z jiného úhlu pohledu ve smyslu obměny postav, počítačové hry díky možnosti volby umožní hráči si jej prožít s jiné perspektivy ve smyslu rozhodnutí, přičemž prohlubuje jeho pochopení toho, co se v příběhu děje (Murray, 2007). „*Jako je nekonečné množství možných světů, takové je nekonečné množství zákonů, některé vlastní jednomu světu, jiné druhému, a každý možný jedinec světa zahrnuje ve svém pojmu zákony celého světa*“ (Leibniz in Doležel, 2003; 33).

Řekla bych tedy, že i když počítačové hry (a často i transmédia obecně) mohou naprosto změnit příběh Star Wars se všemi jeho atributy, jedná se stále o svět Star Wars, jak jej vidí hráč. S těmito změnami se samozřejmě pojí i sémiotické eventuality, když se změni význam herních událostí (Murray, 2007). Z čehož tedy vyplývá, že samotný fikční svět – jeho existence a rozsáhlost, čehož jsou Star Wars jasným příkladem – je důležitější, než konkrétní příběh, jeho zakončení a význam pro směr dalšího vývoje celého světa. Právě tyto možnosti několikerého zakončení ukazují propracovanost a funkčnost daného světa.

Není tedy pochyb o tom, že transmédia nejen rozšiřují fikční svět, ale rovněž do něj zasahují a často i komplikují jeho fungování a kontinuitu, přičemž více či méně do těchto změn aktivně přispívají diváci/hráči, ale jeho existence zůstává v podstatě neměnná.

Fikční svět se tedy v rámci svých hranic může posouvat. Takto ostatně uvažuje i Lubomír Doležel, když říká:

„Fikční světy nepodléhají požadavkům pravděpodobnosti, pravdivosti nebo hodnověrnosti; jsou tvarovány historickým proměnnými faktory, jakou jsou umělecké cíle, normy typu a žánru, dobové a individuální styly“ (Doležel, 2003; 33).

V souvislosti s těmito posuny bych ráda zdůraznila změnu sémiotického vyznění a již zmiňovanou problematiku porušování archetypálního modelu vítězství dobra nad zlem. Tento problém jsem již zmínila v kapitole věnované hrám, ovšem na závěr bych tento odklon vztáhla v širší perspektivě na obecný vývoj žánru. Jak je vidět rozdíl mezi přístupem k původní a dotočené trilogii, přičemž druhá byla již explicitnější a méně pohádková než ta první. Podle mého je explicita a zrealističtění obecným trendem; fikčním světům se ubírá na pohádkovosti. Příkladem tohoto posunu je příklad, jak režisér Christopher Nolan zpracoval novou trilogii Batmana (2005-2012). Řekla bych tedy, že podobný posun můžeme očekávat nejen u dalších transmédií s tematikou Star Wars, ale i u další trilogie, jejíž režisér má být Jeffrey Jacob Abrams, který již režíroval filmy z podobně kultovního fikčního světa Star Treku. A všechny tyto filmy se vyznačovaly podobným posunem, který je patrný například právě u nového zpracování Batmana.

I tento fakt tedy nasvědčuje, že můžeme očekávat posun samotných filmů i způsobu, kterým transmédiá zasahují do původního příběhu i do teorií s ním spojených. Avšak i přes tento posun a přes zásahy do kánonu, které jsou podle mého názoru nevyhnutelné, protože děj po událostech původní trilogie je již důkladně zpracován hrami, komiksy a především knihami, se bude stále jednat o svět Star Wars. Pouze jeho hodnoty a příběhy mohou být změněny či významově posunuty podobně, jako se podle vlivu současné doby stává děj explicitnější a dobro již nemusí nutně zvítězit nad zlem.

Summary

In my diploma thesis I focused on the problematics of the Star Wars fictional world and its storytelling in transmedia. I found out that transmedia storytelling not only change the basic story (plot), when sometimes for example brings „dead back to live“ or adjust the origin story to fit in the new plot, but it also change the theoretical meaning of the story, mainly the classic concept of the victory of good. Transmedia storytelling changes the roles of the characters established by Vladimír Propp (when the formel villain is the main hero of the story and conversely) and changes the concept of the hero's journey defined by Joseph Campbell (hero usually doesn't finish his journey or its phases are shifted). At the same time we can still talk about the same Star Wars fictional world as it used to be. Maybe the original concept of winning good is too old-fashioned, maybe this world just has been his world just has been influenced by the contemporary trends and by the potential of new media, especially of the computer games. The story in games is modified by the gamers and fans and they have possibility to create a world of Star Wars as they want it to be.

Použitá literatura

BARTHES, Roland (2004). *Mytologie*. 2. vyd. Praha: Dokořán. 170 s. ISBN 978-80-7363-359-2

BISSON, Terry (2003). *Star Wars: Boba Fett: Crossfire*. New York: Scholastic Inc. 144 s. ISBN 0-439-39002-8

BRODE, Douglas; DEYNEKA, Leah (2012). *Myth, Culture and Media in Star Wars*. Lanham, Toronto, Plymouth: The Scarecrow Press Inc. 187 s. ISBN 978-0-8108-8512-7

CAMPBELL, Joseph (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press. 2. vyd. 403 s. ISBN 0-69-11924-4

CAMPBELL, Joseph (2000) *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. 1. vyd. Praha: Portál. 339 s. ISBN 80-7178-354-4

CURRAN, James; FENTON, Natalie; FREEDMAN, Des (2012) *Missunderstanding the Internet*. Oxon and New York. Routlege. 194 s. ISBN 978-0-415-57956-8

DOLEŽEL, Lubomír (2003). *Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 311 s. ISBN 80-246-0735-2

FRY, Jason (2010). *The Clone Wars: New Battlefronts: The Visual Guide*. New York: Dorling Kindersley Publishing. 128 s. ISBN 978-3-7566-6532-6

HAND, Elizabeth (2003). *Star Wars: Boba Fett: Maze of Deception*. New York: Scholastic Inc. 144 s. ISBN 0-439-44245-1

HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (2009). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. London: The MIT Press. 496 s. ISBN 978-0-262-23263-0

HIDALGO, Pablo (2012) *Star Wars: The Essential Reader's Companion*. New York: Del Rey. 485 s. ISBN 978-0-345-51119-5

JENKINS, Henry (2006): *Fans, Bloggers and Gamers*. New York and London: New York University Press. 277 s. ISBN 978-0-8147-4284-6

JENKINS, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York and London. New York University Press, 307 s. ISBN-13: 978-0-8147-4281-5

JETER, K.W. (1998), *Star Wars: The Mandalorian Armor*. New York: Bantam Books. 387 s. ISBN: 978-0-553-57-885-0

MALABY, Thomas M. *Betone Play: A New Approach to Games*. In *Games and Culture*, č. 2, *Games and Culture*, č. 2, s. 95-113 [online] Dostupné z: <http://gac.sagepub.com/content/2/2/95> s

MURRAY, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck*. New York: Free Press. 324 s. ISBN 0-262-63187

NEFF, Ondřej (1995). *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF. 560 s. ISBN 8-85-390-33-7

PERRY, Steve (1996). *Star Wars: Shadows of the Empire*. New York: Bantam Books. 385 s. 0-553-57413-2

PROPP, Vladimír (2008). *Morfoloie pohádky a jiné studie*. 2. vyd. Jinočany: H&H. 343 s. ISBN 987-80-7319-085-9

REEVES, Michael (2012), *Star Wars: Darth Maul: Shadow Hunter*. New York: Del Rey. 448 s. ISBN 978-0-345-43541-5

Tolkien. *On Fairy Stories*

TRAVISS, Karen (2009). *Star Wars: Republic Command: Order 66*. New York: Del Rey. 496 s. ISBN 978-0-345-51385-4

TRAVISS, Karen (2007). *Star Wars: Republic Command: True Colors*. New York. Del Rey. 496 s. ISBN 978-0-345-46800-7

Travis, Carren (2006). *The Mandalorians: People and Culture*. In *Star Wars Insider*, č. 86, s. 19-26 ASIN B001IR9V5E

WALLACE, Daniel (2002). *Star Wars: Nový průvodce postavami*. Praha: Egmont. 221 s. ISBN 80-7186-910-4

MALABY, Thomas M. *Betone Play: A New Approach to Games*. In *Games and Culture*, č. 2, *Games and Culture*, č. 2, s. 95-113 [online] Dostupné z: <http://gac.sagepub.com/content/2/2/95> s

Filmový materiál

Star Wars Episode IV: A New Hope [film]. Directed by George LUCAS. USA: 20th Century Cartoon Network. 1977

Star Wars Episode II: Attack of the Clones [film]. Directed by George LUCAS. USA: 20th Century Cartoon Network. 2002

Star Wars Episode V: Empire Strikes Back [film]. Directed by Irvin KERSHNER. USA: 20th Century Cartoon Network. 1980

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi [film]. Directed by Richard MARQUAND. USA: 20th Century Cartoon Network. 1983

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith [film]. Directed by George LUCAS. USA: 20th Century Cartoon Network. 2005

Star Wars: The Clone Wars [film]. Directed by Dave FILONI. USA: 20th Century Cartoon Network. 2008

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 16, Altar of Mortis, TV, CARTOON NETWORK, 2011, February 4.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 7, Assassin. TV, CARTOON NETWORK, 2010, October 23.

Star Wars: The Clone Wars, Season 4, Episode 20, Bounty. TV, CARTOON NETWORK, 2012, March 2.

Star Wars: The Clone Wars, Season 4, Episode 22, Brothers. TV, CARTOON NETWORK, 2012 March 16.

Star Wars: Clone Wars, Season 3, Episode 21, Chapter 21. TV, Cartoon Network, 2005, March 21.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 20, Citadel Rescue. TV, CARTOON NETWORK, 2011, March 11.

Star Wars: The Clone Wars, Season 4, Episode 18. Crisis on Naboo. TV, CARTOON NETWORK, 2012, February 10.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 20, Death Trap. TV, CARTOON NETWORK, 2010, April 17.

Star Wars: The Clone Wars, Season 4, Episode 15, Deception. TV, CARTOON NETWORK, 2012, January 20.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 14, Duchess of Mandalore. TV, CARTOON NETWORK, 2010, February 12.

Star Wars: The Clone Wars, Season 1, Episode 7, Duel of the Droids. TV, CARTOON NETWORK, 2008, November 14.

Star Wars: The Clone Wars, Season 5, Episode 14, Eminence. TV, CARTOON NETWORK, 2013, January 19.

Star Wars: The Clone Wars, Season 4, Episode 16, Friends and Enemies. TV, CARTOON NETWORK, 2012, January 27.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 17, Ghosts of Mortis, TV, CARTOON NETWORK, 2011, February 11.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 9, Grievous Intrigue. TV, CARTOON NETWORK, 2010, January 1.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 1, Holocron Heist. TV, CARTOON NETWORK, 2009, October 2.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 9, Hunt for Ziro. TV, CARTOON NETWORK, 2010, November 12.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 22, Lethal Trackdown. TV, CARTOON NETWORK, 2010, April 30.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 12, Nightsister. TV, CARTOON NETWORK, 2011, January 7.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 15, Overlords, TV, CARTOON NETWORK, 2011, January 28.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 21, R2 Come Home. TV, CARTOON NETWORK, 2010, April 24.

Star Wars: The Clone Wars, Season 5, Episode 15, Shades of Reason, TV, CARTOON NETWORK, 2013, January 26.

Star Wars: The Clone Wars, Season 4, Episode 17, The Box. TV, CARTOON NETWORK, 2012, February 3.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 12, The Mandalore Plot. TV, CARTOON NETWORK, 2010, January 29.

Star Wars: The Clone Wars, Season 5, Episode 16, The Lawless TV, CARTOON NETWORK, 2013, February 2.

Star Wars: The Clone Wars, Season 2, Episode 13, Voyage of Temptation. TV, CARTOON NETWORK, 2010, February 5.

Star Wars: The Clone Wars, Season 3, Episode 14, Witches of the Mist. TV, CARTOON NETWORK, 2011, January 21.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace [film]. Directed by George LUCAS. USA: 20th Century Cartoon Network. 1999

Elektronické zdroje

Boba Fett. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 14.3.2005, last modified 3.5. 2013. Dostupné z:
http://starwars.wikia.com/wiki/Boba_Fett

Bounty Hunter's Guild. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 27.6. 2005, last modified 4.5.2013. Dostupné z
http://starwars.wikia.com/wiki/Bounty_Hunters'_Guild.

Canon. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 3.4. 2005, last modified 8.4. 2013. Dostupné z <http://starwars.wikia.com/wiki/Canon>.

Clawdite. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 17.4.2005, last modified 15.4.2013. Dostupné z <http://starwars.wikia.com/wiki/Clawdite>

CONFESSIONS OF AN ACA-FAN: THE OFFICIAL WEBLOG OF HENRY JENKINS. Transmedia Storytelling 101. In: Jenkins [online]. 2007-03-22 [cit. 2012-01-15]. Dostupné z http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

CONFESSIONS OF AN ACA-FAN: THE OFFICIAL WEBLOG OF HENRY JENKINS. Transmedia 202: Further Reflections. In: Jenkins [online]. 2011-08-01 [cit. 2012-09-01]. Dostupné z
http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Darth Maul. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 14.3.2005, last modified 7.5.2013. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Darth_Maul

Eeth Koth. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 9.4.2005, last modified 5.5.2013. Dostupné z [Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Eeth_Koth](http://starwars.wikia.com/wiki/Eeth_Koth)

EUROGAMER. The Bastard of the Old Republic: Part 1: A nice man takes a journey to the Dark Side. Eurogamer.net [online]. ©2009-2013 [cit. 2013-04-27]. Dostupné z <http://www.eurogamer.net/articles/bastard-of-the-old-republic-article>

EUROGAMER. The Bastard of the Old Republic: Part 2: Bastardier. Eurogamer.net [online]. ©2009-2013 [cit. 2013-04-27]. Dostupné z http://www.eurogamer.net/articles/bastard-of-the-old-republic-article_2

Expanded Universe. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 15.3.2005, last modified 27.3.2013. Dostupné z: http://starwars.wikia.com/wiki/Expanded_Universe

Forum: KB: Asajj Ventress=DATHOMIRI?. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 14.9.2010, last modified 27.10.2010. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Assaj_Venterss_%3D_DATHOMIRI%3F?action=history

Forum: KB: Darth Maul's Race. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 26.9.2012, last modified 12.11.2012. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Darth_Maul%27s_race?action=history

Forum: KB: Dathomirian Zabrak: In The Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 6.2.2013, last modified 25.3.2013. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Dathomirian_Zabrak?action=history

Forum: KB: Whats with Mandalore. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 8.6.2010, last modified 10.1.2012. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:Whats_with_mandalore%3F?action=history

Forum: KB: You are on this council, but we don't give you the rank of master. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 27.2.2011, last modified 9.2.2012. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:KB:You_are_on_this_council,_but_we_don%27t_give_you_the_rank_of_master?action=history

Forum SH Archive/Meaning of „Return of the Jedi. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 12.5.2006, last modified 10.5.2009. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Forum:SH_Archive/Meaning_of_%22Return_of_the_Jedi%22

Infinites. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 15.7.2005, last modified 5.12.2012. Dostupné z <http://starwars.wikia.com/wiki/Infinites>

Jedi High Council. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 10.6. 2005, last modified 3.5.2013. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Jedi_High_Council.

List of C-canon elements in the films. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 17.1.2006, last modified 23.3.2012. Dostupné z: http://starwars.wikia.com/wiki/List_of_C-canon_elements_in_the_films

Mace Windu. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 14.3.2005, last modified 6.5.2013. Dostupné z http://starwars.wikia.com/wiki/Mace_Windu

Mandalore. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 5.5. 2005, last modified 2.5. 2013. Dostupné z <http://starwars.wikia.com/wiki/Mandalore>

New Republic era. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 4.5.2005, last modified 6.2.2013. Dostupné z

http://starwars.wikia.com/wiki/New_Republic_era

Sintas Vel. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 16.6.2005, last modified 28.4.2013. Dostupné z

http://starwars.wikia.com/wiki/Sintas_Vel

STAR WARS BOOKS & COMICS. Suggested Reading (*or* Where to begin reading Star Wars stories). In: Author [online]. 2009-03-05 [cit. 2012-01-22]. Dostupné z:

<http://www.swbooks.co.uk/suggested-reading.htm>.

Star Wars: The Force Unleashed. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 14.2.2007, last modified 21.4.2013. Dostupné z

http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Force_Unleashed

Star Wars Hidden Fortress Comparison. In: Youtube [online]. 1.08.2011 [cit 2012-09-02]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=4g8r0LhpMzk>. Kanál uživatele Batteries4Holden

Star Wars Infinities: A New hope. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 15.7.2005, last modified 18.3.2013. Dostupné z

http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Infinities:_A_New_Hope)

Star Wars Infinities: Empire Strikes Back. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 15.7.2005, last modified 7.5.2013. Dostupné z

http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Infinities:_The_Empire_Strikes_Back

Star Wars Infinities: Return of the Jedi. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 27.8.2005, last modified 7.5.2013. Dostupné z

http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars_Infinities:_Return_of_the_Jedi

The Clone Wars (TV Series). In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 15.6.2006, last modified 8.5.2013. Dostupné z

[http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_\(TV_series\)](http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_The_Clone_Wars_(TV_series)).

The Force. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 14.3.2005, last modified 12.3.2013. Dostupné z:
http://starwars.wikia.com/wiki/The_Force

Zabrak. In Wookipeedia: The Star Wars Wiki [online] Barbry a Greenwood, 26.4.2005, last modified 30.4.2013. Dostupné z <http://starwars.wikia.com/wiki/Zabrak>

LUCASARTS (2004). *Star Wars: Battlefront* [počítačová hra] Požadavky na systém: PC Windows 98SE,ME,2000,XP; 256MB RAM; 2.7GB místa na disku.

LUCASARTS (2005). *Star Wars: Battlefront II* [počítačová hra] Požadavky na systém: Windows XP, Vista; 512MB RAM; 1,87GB místa na disku.

LUCASARTS (1997). *Star Wars: Dark Forces II* [počítačová hra] Požadavky na systém: Windows 95; 16MB RAM; 28,8Kbps rychlost modemu.

LUCASARTS (2008). *Star Wars: Force Unleashed* [počítačová hra] Požadavky na systém: Windows Xp 32; 2GB RAM; 25GB místa na disku

LUCASARTS (2009). *Star Wars: Force Unleashed: Ultimate Sith Edition* [počítačová hra] Požadavky na systém: Windows XP SP3, Windows Vista SP 2, Windows 7; 2GB RAM; 24GB + 1 GB swap file místa na disku

LUCASARTS (2005). *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy* [počítačová hra] Požadavky na systém: Windows 95 a vyšší; 256MB RAM; 1,3GB místa na disku.

LUCASARTS (2003). *Star Wars: Knights of the Old Republic* [počítačová hra] Požadavky na systém: Windows 98, 98SE, ME, 2000, XP; 512 MB RAM; 4 GB místa na disku.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Star Wars: The Clone Wars (tabulka)

Příloha č. 2: Komiksy (tabulka)

Příloha č. 2: Počítačové hry

Příloha č. 2: Počítačové hry

Hra	Typ změny	Změna života/smrti	Změna vlastností	Změna vztahů	Časový rozpor/změna	Změna vývoje ovlivňující kontinuum	Změna vývoje příběhu/vlastností v rámci G-kánonu
SW: Battlefront							
SW: Jedi Knight: Dark Forces II							
SW: Jedi Knight: Jedi Academy							
SW: Force Unleashed							
SW: Force Unleashed: Ultimate Sith Edition							
SW: Knights of the Old Republic							