

Pojem "LORE" ve vztahu k tvorbě fikčních vesmírů

Tomislav Čečka

Bakalářská práce
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Tomislav ČEČKA**
Osobní číslo: **K10133**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Tvorba univerza ve filmovém scénáři
2. Praktická část:
Scénář hraného filmu, délka minimálně 30 min.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

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

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

2. Praktická část:

Výstupní dílo:

- 1 ks datového CD s elektronickou podobou scénáře, filmové povídky a námětu ve formátech doc a pdf.
- 3 ks scénáře v kroužkové vazbě
- 1 ks tištěného souboru obsahující: synopsi, námět a filmovou povídku.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

MONACO, James. Jak číst film. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.

BORDWELL, David. Dějiny filmu. Praha: AMU, NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7106-898-3.

BORDWELL, David. Umění filmu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

Vedoucí bakalářské práce:

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

Ústav animace a audiovize

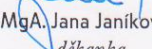
Datum zadání bakalářské práce:

30. listopadu 2012

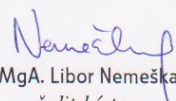
Termín odevzdání bakalářské práce:

14. května 2013

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 29. 4. 2013

Tomislav Čížka 
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Není jednoduché se po detailnějším seznámit s problematikou narativních fikčních světů ztratit ve filozofických teoriích, které se kryjí s literární a filmovou vědou.

Tato práce ovšem nevzniká jako postulát již dříve naznačených úvah nebo jako derivát jiných textů. Rád bych autory, které cituji a obdivuji spíše využil jako odrazový můstek ke vlastním autorským úvahám.

Jako divák, který si libuje ve smyšlených vesmírech, jejich historii a pravidlech a jako autor, který jich již více jak desítku zkonstruoval se tedy pokusím o vlastní souhrn těchto informací.

Klíčová slova: lore, scenáristika, fikční světy, pravidla, mytologie, psaní,

ABSTRACT

It's not easy not to get lost in theories about narrative worlds or to get lost in philosophy that surrounds this topic and also is connected to literary and film science.

This work is not supposed to be a resume of previous works and ideas. I would like to use the author that I like and I admire as a springboard to my own ideas.

As a viewer, who loves to spend time in fictional universes, their history and rules and as an author who has constructed a few of them and is going to write many more.

I would like to do my own resume of these informations.

Klíčová slova: lore, screenwriting, fictional worlds, rules, mythology, writing

Děkuji paní Janě Janíkové a panu Labíkovi (zároveň se omlouvám, že poněkud familiárně vynechávám jejich akademické tituly) za to, že mě navedli na cestu, na které se cítím, že jsem schopen jít, běžet, skákat a přitom nespadnout. Nebo i spadnout, protože kdo nepadá - píše pod své možnosti. A děkuji svým rodičům, že mě naučili psát. (i když ne diplomové práce).

Děkuji všem přátelům, kteří se mnou šli podobnými cestami poslední tři roky. (mrk na Tebe Z.)

"Y.N.W.A."

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Obsah

1. Úvod.....	1
1.1 Literární rešerše.....	2
2. Magický kruh	3
2.1 Smlouva s divákem	3
2.1.1 Žánry	4
2.1.1.1 "Výjimka".....	4
2.1.3 Pravidla smlouvy s divákem	6
2.1.3.1 Porušení smlouvy s divákem.....	6
2.2 Magický kruh a reálný svět	8
3. Historie, současný rozsah a dopad	10
3.1 Hvězdné Války (Star Wars)	10
3.2 Pán Prstenů (Lord of the Rings).....	11
4. LORE z tvůrčího hlediska - ANALÝZA	15
4.1 Typy informací.....	15
4.2 Distribuce informací k divákovi.....	17
4.3 Analýza.....	19
4.3.2 Analýza postupů Lord of the Rings: Two Towers	23
4.3.3 Analýza filmu Bratři.....	27
5. Závěr.....	31
6. Přílohy	32
7. Zdroje	33
7.1 Použitá literatura:	33
7.2 Filmografie	34
7.2.1 Seriály.....	35
7.3 Internet	35

Před úvodem

Lore je anglické slovo, které doslovně přeloženo znamená - zvyklosti.

" noun [massnoun] - a body of traditions and knowledge on a subject held by a particular group, typically passed from person to person by word of mouth: the jinnsof Arabianlore baseball lore"¹

Já bych ovšem pro svoji práci jako takový logline radši použil vysvětlení z tzv. Městského slovníku (UrbanDictionary.com), který reflektuje slangové výrazy internetové komunity. Protože právě rozmach internetových komunit znamená i rozmach LORE.

Definice LORE:

"The story or reasoning behind occurrences.

Usually a story or novel that has become mediated.

'How come my character can fly?'

'Must be some LORE excuse.'

neboli:

"Příběh nebo vysvětlující fakt, který není očividný (není možné si jej prvně všimnout)

Obvykle příběh nebo román, který se stal zprostředkovaný.

A: Jak je možné, že může moje postava létat?

B: Musí proto být nějaká výmluva v LORE"

¹ Oxford Dictionary Online; url: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/lore?q=lore>

1. Úvod

Není jednoduché se po detailnějším seznámení s problematikou narativních fikčních světů ztratit ve filozofických teoriích, které se kryjí s literární a filmovou vědou.

Tato práce ovšem nevzniká jako postulát již dříve naznačených úvah nebo jako derivát jiných textů. Není to snad tím, že by tyto texty nebyly platné, ale nejsou dost dobře aplikovatelné, pakliže s nimi chcete pracovat jako autor. Aspoň si to myslím. Protože jsem autor. A protože jsem se o to pokusil.

Jako divák, který si ve smyšlených vesmírech, jejich historii a pravidlech libuje a jako autor, který jich již více jak desítku, což sice není nějaké vražedné číslo, ale člověk by měl vysvětlit svoji vnitřní motivaci, zkonstruoval, se tedy pokusím o vlastní souhrn těchto informací.

Na tomto místě je tedy dobré odkázat na literaturu a vědecké práce, které již existují k otázce fikčních světů odkázat. A odkazování to není jednoduché. Průzkum této otázky má na vědecké a akademické úrovni svoji tradici a táhne se filozofií, sémiotikou, kognitivní psychologií dále než jsem vůbec schopný rozkódovat, dohledat a interpretovat.

Přesto mi přišlo jako nutné v podkapitole úvodu této práce vyjmenovat texty, ze kterých jsem vycházel k některým teoretickým poznatkům a úvahám.

Vysoce obdivuji zápal níže uvedených autorů k popsání a definování fikčních světů.

Ale jak už je uvedeno v kapitole "před úvodem", tato práce se vydává jinam a jiným cestami. Jsou-li to cesty vědecky hodnotné a akademicky přijatelné to už nechám na jiných. Celá práce je tedy rozdělena na tři, obsah vlastní, kapitoly. Nejdříve bych se rád věnoval teoretickému základu, ze kterého LORE vychází a jeho původnímu závazku vůči divákům, které vychází ze základu scénářistické práce.

V kapitole třetí jsem se pokusil trošku osvětlit historii vývoje fiktivních vesmírů a hlavně představit dva zástupce, které měli největší vliv na jejich rozšíření mezi většinové publikum - Hvězdné Války a Pána Prstenů.

Následuje pak závěrečná kapitola, která se snaží nastolit praktické nástroje pro analýzu LORE a tři menší analýzy provést.

1.1 Literární rešerše

Práce, které budou následovat tedy na tuto problematiku (fikční svět) budou nahlížet mnohem důkladněji a vědecky komplexněji. Domnívám se ovšem, že jejich otevřenost vůči laikům nebo autorům, které jde spíše o tvorbu, než o pozorování neposkytují zrovna jednoduchou startovní pozici.

Přesto nelze nezmínit všechny práce Lubomíra Doležala a hlavně jeho knihu *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Dále bych doporučil diplomové práce Radomíra D. Kokeše (*Teorie seriálové fikce: Model analýzy vyprávění a fikčních světů televizního seriálu*) a Petra Kopáčka (*Sémantika fikčních světů: zpátky do filosofie*).

Dále bych doporučil všem autorům seznámení se s knihami Josepha McCampbella (*A Hero of a Thousand Faces*) a Christophera Voglera (*Writer's Journey*).²

² viz. kapitola 7

2. Magický kruh

V této části mé práce se chci zabývat termínem, kterému říkají teoretici gamedesignu a virtuálních světů "magický kruh". Možná to zní trochu děsivě, když práce, která se zaměřuje a tvorbu scenáristickou začíná od slova "gamedesign".

Nicméně hlavní slova, které tyto první kroky ospravedlňují, zní spíše předstírání a fantazie. Stejně jako jakákoliv hra je i film předstírání, že to co sledujeme je skutečné. Že jsme ochotni věřit, že se to děje, dělo, může se to stát. Proto nám také jde ve finální podobě o co nejrealističtější počítačové triky, strhující herecké výkony, které jsou "živé a uvěřitelné", svícení, které má logiku a nejvíce prostorový zvukový design, který je možný.

A právě LORE je jednou z ingrediencí, které uvěřitelnost, a tím pádem i zážitek, zvyšují. A to hlavně v době nárůstu důležitosti internetu a jeho používání. Tímto se budeme podrobněji zabývat později v kapitole třetí, ale ještě teď bych chtěl jedním citátem vyjádřit, co tím "sakra teda myslím". Zde je:

"Všechny jsou to místa, jimiž postavy během hlavní linie vyprávění neprojdou...již jen pojmenováním získává určité místo na skutečnosti...svět přesahuje obsah románu (filmu) a i to co z něj zápletku ukazuje."³

2.1 Smlouva s divákem

Film s divákem promlouvá svou řečí a každá z hlavních uměleckých profesí používá pro tuto rozmluvu jiná slova. Každý scenárista přitom začíná tuto rozmluvu smlouvou s divákem. Jedná se o to, jak scenárista lidem oznamuje, o čem příběh bude. Podobný prvek v některých dramatických a scenáristických teoriích představuje tzv. Mood (nálada)⁴.

Smlouva divákovi napovídá, o čem příběh bude. Jaké bude jeho atmosféra, co vše je a co není dovoleno. Divák na základě své předchozí ontologické zkušenosti dokáže předvídat a konstruovat další zákruty a nevyřčené informace. Smlouva s divákem se tedy neopírá jen o autorův vysvětlující potencionál ale i o tzv. diváckou inteligenci. Někteří vědci tuto diváckou inteligenci přirovnávají k tzv. protetickým vzpomínkám.

³ Vincent Ferréstr.53

⁴<http://thescriptlab.com/screenwriting/dictionary/Glossary-1/M/mood-95/>

"Žánrový film divákovi naznačuje, co může očekávat a zve ho tak do afektivního "domova" jeho předchozí divácké zkušenosti...horizont očekávání diváka je totiž dominantně určován vzpomínkami, které nemají svůj původ v prožité zkušenosti dané osoby".⁵

2.1.1 Žánry

"Žánry jsou založeny na nevyslovené dohodě mezi filmaři, publikem a diváky. Co dává filmům z jedné kategorie společnou identitu? Žánrové konvence." ⁶

Žánry představují kategorizaci oněch "kontraktů" s divákem pomocí prvků, které využívají a které autoři mezi sebou navzájem sdílí.

Síla oné smlouvy tedy odpovídá žánrovým konvencím. Sociální drama, kde časová aktuálnost děje odpovídá období, ve kterém jej divák sleduje tak vyžaduje nižší intenzitu oné smlouvy než dobové drama.

Nejsilnější smlouvu tak požadují díla, které jsou žánrově vymezená jako fantasy a sci-fi. Je zřejmé proč. Jejich "odtrženost" od reality je nejvyšší. Jsou samozřejmě i filmové žánry, které smlouvu s divákem nemusí nutně dodržovat, respektive jejich smlouva je založena na neustálém nulování očekávaného což vytváří vtíp.

2.1.1.1 "Výjimka"

Rád bych jej rozebral na tomto příkladě. Při jedné z prezentací tohoto tématu jsem totiž narazil na námitku, která se týkala MontyPython's: FlyingCircus⁷. Tedy dramatickému televiznímu seriálu, který tvořila britská komická skupina v sedmdesátých a osmdesátých letech pro BBC. Létající Cirkus nemá žádná pravidla. Nežádka do skeče o anglické rodině ze střední třídy vpadne trojice inkvizičních kardinálů ze Španělska a pokusí se je obvinít z kacířství. To, že se do obvinění oni sami zamotají a pak radši odběhnou na autobus, kterým projíždějí po městě, ve kterém najednou začnou všichni chodit dost zvláštním způsobem (a tím se startuje další skeč) je to, co divák od této show očekává. Takže ačkoliv se může zdát, že kontrakt zde nefunguje, nastává pravý opak a funguje naopak skvěle. Samotný Létající Cirkus je pak zprostředkovaně odnoží parodie.

⁵ Žánr ve filmu, Pavel Skoupal, str. 34

⁶ Bordwell, Forma a styl,

⁷ URL: <http://www.imdb.com/title/tt0063929/>

Nebudeme se vůbec zabývat takzvanými "crossovery", tedy filmy, které žánry kombinují, aby dosáhli tvůrčí inovace. Logika pravidel funguje stejně jako u již tak zaběhlých mixů jako je "akční komedie" (Policajt z BeverlyHills⁸, Mizerové⁹), tak u dosti šíleného mixu jako je western-scifi (Kovbojové a vetřelci¹⁰).

Z autorského hlediska je proto zajímavá tato Bordwellova úvaha:

"Publikum očekává, že žánrový film mu nabídne něco osvědčeného, ale zrovna tak vyžaduje stále nové variace konvencí, jež jsou s daným žánrem spojeny. Filmař může přijít s něčím mírně nebo i radikálně odlišným, ale každá taková odlišnost bude vycházet z určité žánrové tradice. Souhra konvencí a inovací, prvků známých a nových je pro žánrový film rozhodující."¹¹

A nebo Snyderovo motto: "Dejte mi to samé...ale jinak!"¹²

Jak už bylo řečeno, žánry které smlouvu s divákem vyžadují, nejintenzivněji jsou sci-fi (science-fiction) a fantasy. Není proto překvapení, že oba příklady, které v této práci najdete jako "zakladatele" LORE trendu, jsou představitelé fantasy - Pán Prstenů a mix sci-fi a fantasy - Hvězdné Války.

Velmi zajímavou úvahu na rozdíly a shody těchto žánrů napsal Radomír D. Kokeš¹³: "Fantasy příběhům se jen málokdy vyčítá, že mají v důsledku relativně danou strukturu mytického vyprávění, monarchické uspořádání společnosti, ustálený soubor rekvizit i typově-funkčních profilů postav, přičemž nezřídka důležitou roli hraje osud, věštba či náhoda z vyšší moci. Tvůrci sci-fi příběhů to mají složitější, protože na rozdíl od příběhů „kdysi dávno kdesi v jiném světě kouzel, zvláštních bytostí a podivných zvyků" jako by mnohem intenzivněji vybízely k (naivnímu) srovnávání se světem aktuální současnosti: staví totiž dominantně nikoli na alternativě světa jako celku, nýbrž spíše (a) na alternativě uspořádání událostí (co by se stalo, kdyby se něco stalo jinak?), (b) na posunu společenských, technických a/nebo vědeckých možností."

⁸BeverlyHills Cop, (1984 ; r.Martin Brest ; s. Daniel Petrie Jr.)

⁹BadBoys (2006 ; r. Michael Bay ; s.Michael Barrie, Jim Mulholland, DougRichardson)

¹⁰Cowboys and aliens (2011; r. Jon Favreau s. Roberto Orci, Alex Kurtzman, DamonLindelof, Mark Fergus ,HawkOstby)

¹¹Bordwell,

¹²Snyder Blake str.21 , *Savethecat* , ISBN 1-932907-00-9, Michael VieseProduction, Studio City California

¹³ URL: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=777535>

Tento citát sice předchází autorovu zamyšlení nad přístupem ke kritickému hodnocení science fiction filmů, ale myslím, že i velmi dobře ilustruje základní hodnoty žánru i jeho háčky v rámci vztahu s divákem.

A tím se dostáváme zpátky ke smlouvě s divákem.

2.1.3 Pravidla smlouvy s divákem

Smlouva s divákem má totiž i jinou podobu než jen žánrové konvence. Jedná se o prvek, který se úzce váže na LORE a jeho zákonitosti. Osobně používám jednoduchou trojici, kterou mám vyvěšenou nad stolem.

1. každý film uzavírá s divákem smlouvu
2. každá smlouva má pravidla
3. žádné pravidlo nesmí být porušeno, jinak se bavíme o špatných pravidlech nebo špatném směru vyprávění¹⁴

Rád bych na několika příkladech demonstroval porušení takové smlouvy. Příklad, který tady bude uváděn, může být pro někoho marginální hnidopišství a pro někoho zásadní argument, proč se mu dílo nelíbí. Pakliže, jsme na začátku mluvili o základních slovech příběhů: předstírání a fantazie, tak je opravdu zde nutné zmínit, že při porušení smlouvy se bavíme o subjektivních reakcích na ní.

2.1.3.1 Porušení smlouvy s divákem

Porušení smlouvy s divákem je pro nás problematické hlavně z toho důvodu, že dochází k narušení již probíraného magického kruhu a tedy víry ve fakt, že to co sleduji, je skutečné. Na následujících několika stranách se budu věnovat filmu, který si na destrukci imerze, tedy pocitu "vnoření se" do děje, "postavil jméno" u velké části publika a kritiků. Jedná se o snímek Prometheus¹⁵ (2012, r. RidleyScott; s.DamonLindelof).

Prometheus, který patří do žánru science fiction, předchází svými základy známé a populární kulturou milované série filmů o Vetřelci.¹⁶ Který se díky spojení pečlivého filmařského řemesla a přelomového production designu stal synonymem pro progresivní horor. Kromě

¹⁴ Tímto je myšleno, že dobře nastavená pravidla pomáhají přirozeně vyprávění. Porušením pravidel totiž narušujeme divákovu immerzi a tím tedy i sílu příběhu. V této práci neberu v potaz umělecká díla, která s narušením imerze pracují účelově a vědomě.

¹⁵ u každého snímku v této práci bude uvedeno: rok kinopremiéry, režisér (r.) a scenárista (s.)

¹⁶ Alien (1978 r.RidleyScott; s. Dan O'Bannon)

častého porušení oné smlouvy a logiky přitom diváci tomuto filmu vyčítají i minimální spojení právě s vesmírem (LORE), které měli tak rádi.

Film vypráví o skupině průzkumníků, kteří letí na dosud neznámý měsíc, aby odkryly mimozemskou civilizaci, o které věří, že má co do činění se vznikem života na Zemi. V průběhu pátrání po tomto měsíci se však setkávají se záhadnou podzemní stavbou, ve které objeví nebezpečí, jež hrozí zkázou celému lidskému pokolení.

Pojďme si však projít některá rozhodnutí tvůrců, která výsledek z příběhu/prožitkunarušují. Tyto příklady nejsou řazeny chronologicky, jsou spíše vybrány jako zástupci nejčastějších připomínek diváků na internetových diskusních fórech či v komentářích na internetových filmových databázích.

1) v moderní vesmírné lodi, která je připravena na dalekou misi je jen jeden "hightech" lékařský modul, který není schopen operovat ženy (které tvoří část posádky, přičemž jedna z nich - Vickersová (CharlizeTheron) je vedoucí výpravy)

2) dva vědci, kteří jsou součástí expedice, se rozhodnou jít zpět do lodi, po cestě se ztratí, ačkoliv mají nonstop vysílací (a nejspíše i kamerové) spojení s lodí, celá oblast je perfektně zmapovaná do 3-D modelu, místo toho, aby tyto dva ztracené posádka hlídala a vyhlásila stav nouze, se kapitán oddá vášnivé noci a ani nikdo jiný nic neřeší

3) potom co si hlavní postava vyoperuje z těla mimozemské embryo jen uteče z místnosti (která je shodou okolností také nejvíce VIP kajutou na lodi), dále se o embryo nestará, nikdo jeho přítomnost na lodi neřeší a ono má tak možnost proměnit se v obrovské monstrum

4) vesmírná loď schopná cestovat daleké cesty nemá kamerový systém na takové úrovni, aby byla schopna prozkoumat okolí před hlavními dveřmi, proto je možné, že údajně mrtvého člena posádky, který se objevuje před tímto vchodem prozkoumat jen otevřením hlavních dveří

5) zatímco jedna postava utíká před padající mimozemskou lodí rovně a je zavalena, tak druhá upadne a stačí jí několika metrové odkutálení se do bezpečí

Tento výčet pěti chyb by myslím mohl stačit pro ukázání, jak opatrně se musí se smlouvou s diváky zacházet a jak důležité je v tomto ohledu i LORE.

Osobně si myslím, že diváci jsou schopni uvěřit třeba vedlejší zápletky se ztracenými členy vědecké výpravy, ale nesmí se v ní vyskytovat geolog, který jen pár minut před tím mapoval celý komplex holografickými roboty, jenž přenesli na palubu vesmírné lodi dokonalou 3-D mapu.

Pravidla vytvořená k nastavení vážné atmosféry jako "padající gigantická vesmírná loď" se

nesmí křížit s tím, že postava inteligentní a odhodlané byznysmenky zapomene jak utíkat do strany, jen protože se jí pro vývoj a dramaturgii příběhu potřebuje autor zbavit.

2.2 Magický kruh a reálný svět

"Magický kruh je spojen s koncepcí vymyšlených světů ve fikci a dramatu...a také je propojen s ceremoniálními, spirituálními, legálními a jinými aktivitami." ¹⁷Rád bych zkusil toto spojení vyjádřit v jednoduchém diagramu. (obr.1)



OBRÁZEK 1. Diagram

Jak vidíme, LORE, je v magickém kruhu přítomno uvnitř. Protože je smyšlené a jeho faktografie tak čerpá z našeho předstírání, že je skutečné. LORE ovšem není, jak jsem se snažil naznačit v proporcionalitě kruhů, zásadní věcí v magickém kruhu. LORE je důležitá nadstavba.

Zásadním tak stále zůstává příběh, postavy a situace, tedy prvky, které tvoří vyprávění a fungovali by i bez znalosti pozadí, jakkoliv jsou s ním velmi úzce svázány a propojeny.

Dále zde máme reálný svět. Ten se skládá z našich přímých zkušeností. Umístění "Vědeckého poznání" do našeho života jen z části, protože nám není většinou dodáváno zkušeností, ale zprostředkovaně přes různá media (knihy, naučné filmy, přednášky), ale zakládá se na empiricky ověřitelných faktech, zdrojích, vědecky argumentovaných teoriích.

¹⁷Gamedesignstr.5

Výčet věd, které jsou přítomny pro LORE použitelné je neomezený a dá se na něj stáhnout jakákoliv vědecká větev. Jmenujme, že nejčastější však je fiktivní geografie, historie, technologie, náboženství a lingvistika.

3. Historie, současný rozsah a dopad

Princip "LORE" pochází z literatury a to hlavně z masové, středoproudé literatury, která cílí na největší počet čtenářů. Stejně jako kinematografie, která tento princip využívá naplno, je spíše komerční. Neplatí, že by filmy, které nejsou středoproudé, nepotřebovali LORE, ale nestaví jej na odiv a jako jeden z hlavních kladů. I proto většina filmů, kterými budou následující řádky posety, jsou představiteli mainstreamové kinematografie.

Důležitost LORE stoupá s tím, jak se rozvíjí naše touha po únicích do virtuálních/fiktivních světů. Dá se říct, že na jeho zásadní ukotvení a rozvinutí měly vliv především dvě díla.

Filmová trilogie Hvězdné Války (Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje, 1977, r. George Lucas; s. George Lucas) a literární trilogie Pán Prstenů (J.R.R. Tolkien).

Prvně jmenované dílo se stalo vlastně filmovým beranidlem pro LORE, jistě dá se diskutovat, že ještě před Hvězdnými Váčkami se objevil televizní seriál Star Trek (1966) nebo vzestup a komplikovanost komiksových vesmírů od nakladatelství Marvel Comics a DC Comics s přihlédnutím k tomu jak se komiks stal "literární" alternativou k filmu.

Důležité je, že výše jmenovaná díla se staly téměř doslovnými nositeli hodnot pro aspekty LORE díky svému zlidovění - hlubokému zakotvení do popkultury (fenomén trekkie, počty parodií na tyto díla, odkazy v jiných pořadech) a rozšíření na pseudovědeckou bázi¹⁸.

3.1 Hvězdné Války (Star Wars)

Star Wars jsou kulturní fenomén¹⁹. Od prvního filmu vydaného roku 1977 bylo natočeno pět celovečerních filmových pokračování (epizody V a VI a poté s dvacetiletým odstupem i I, II a III), vydáno přes 150 komiksových řad (od jednotlivých příběhů až po několik let běžící komiksově série (např. Star Wars: Empire²⁰, publikované od roku 2002 do roku 2006), vznikly TV seriály²¹, dokumenty, fanouškovské filmy, knížky, videohry, stolní hry a další. Za tímto výčtem je třeba říci, že se nebavíme o fenoménu utichlém či pasivním. Od roku 2013, kdy práva na svět Hvězdných Válek koupila firma Disney, se připravují další filmy (nové epizody XII, XIII, IX, ale i samostatné filmy jednotlivých hrdinů).

¹⁸ viz. třeba kniha Star Wars: The Essential Chronology od K.J. Andersona a D. Wallace, která shrnuje encyklopedicky historii univerza

¹⁹ www.googlefight.com je stránka která se zabývá porovnáním počtu odkazů na internetu mezi jednotlivými zadanými slovy - zde např. Star Wars proti slovo Jesus Christ:

http://www.googlefight.com/index.php?lang=en_GB&word1=Jesus+Christ&word2=Star+Wars

²⁰ http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_Empire

²¹ http://www.imdb.com/title/tt0361243/?ref=sr_1

Všechna tato díla těží a rozvíjí neuvěřitelně obsáhlý svět, na kterém pracuje už přes třicet let neskutečné množství různých autorů (scénáristů, kreslířů, designérů) a stále lákají desítky miliónů diváků na celém světě.

Jejich přesah se promítá i do reálného světa, například založením vlastní církve Rytířů Jediů, která vychází svým učením z obsahu uměleckého díla.

3.2 Pán Prstenů (Lord of the Rings)

Pán Prstenů nemá ani zdaleka tak megalomanský vesmír jako Hvězdné Války. Zatímco SW byly za posledních třicet let stále rozšiřovány a to kolektivem mnoha autorů ne jen původním stvořitelem Georgem Lucasem, Pána Prstenů a jeho univerzum, lze do jisté míry brát jako dílo jednoho člověka. Kromě knihy Nedokončené příběhy, kterou revidoval autorův syn, má všechny oficiální díla na svědomí spisovatel a profesor literatury John Ronald Reul Tolkien (1892-1973).

Nicméně o doslova znovuzrození se zásadní měrou podílel i tým režiséra Petera Jacksona filmem Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (2001; r. Peter Jackson; s. Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson) a následnými dvěma pokračováními adaptující druhou a třetí knížku trilogie. Zlomovou pro pojem LORE pak byla knížka Sylmarilion, která se stala jakousi první encyklopedií dějin a mytologie ve fiktivních vesmírech.

Tolkien totiž LORE z hlediska mytologického a dějepisného opravdu povýšil na svět plný historie, mytologie a pamětihodných postav, které rozvinuly témata a motivy v románové trilogii.

Dá se říct, že Tolkienovy práce tak posloužily jako základní výchozí pozice i pro značky a světy, které v dnešní době formují vnímání diváků a stimulují jejich sny o útěku do fiktivních vesmírů (např. série Harry Potter nebo Hra o Trůny). A v současné době se tomuto vesmíru dostává další pozornosti během vzniku další trilogie tentokrát na téma knížky Hobit.

(The Hobbit: Unexpected Journey ; 2012; r. Peter Jackson, s. Fran Walsh, Peter Jackson, Philippa Boyens).

Star Wars i Pána Prstenů budu analyzovat z hlediska LORE v kapitole 4.1,4.2.

Jak již bylo řečeno - důležitost LORE a jeho rozvinutí v komerční kinematografii a televizní tvorbě se zvyšuje s nástupem technologií. Řeč je hlavně o sociálních portálech (Facebook), videoportálech (Youtube.com) nebo encyklopedických portálech (wikipedia.com a její

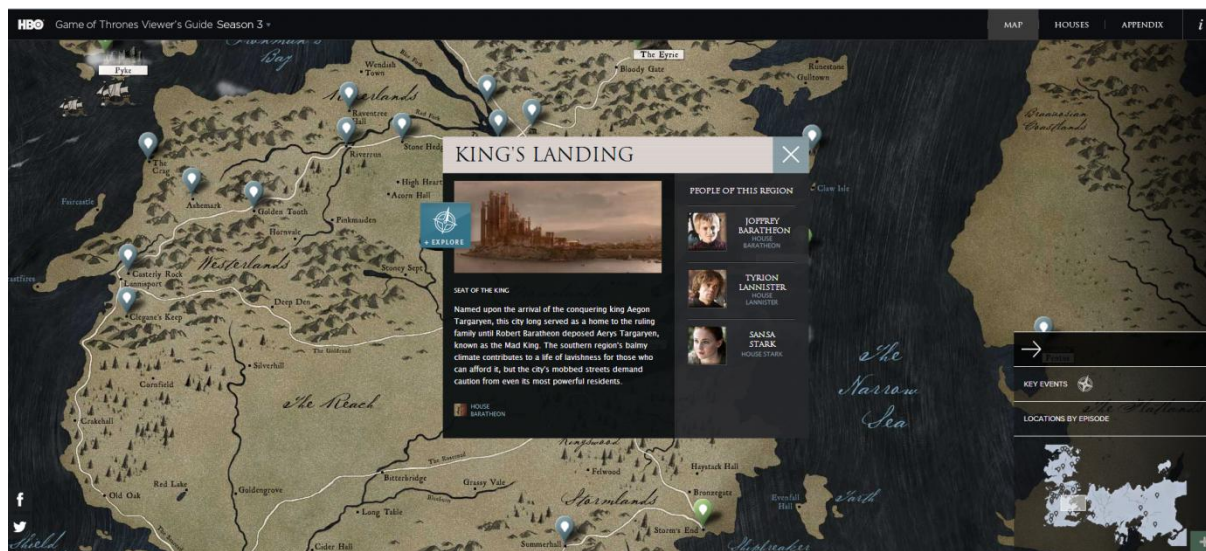
odnože).²²

Tento trend přitom postupuje symbiotickým rozvíjením z obou stran - jak od diváků, tak od tvůrců. Možnost rozvinout již fungující svět totiž ulehčuje prodej díla a předem determinuje cílovou diváckou skupinu. Bavíme-li se o opravdu masových dílech, které princip LORE preferují, tak vidíme vlastní fanouškovskou iniciativu v neustálé diskusi nad osudem postav, míst nebo událostí z fiktivního vesmíru a jejímu rozvíjení nad rámec daný příběhem. Diváci potom svým osobním aktivním přístupem dělají jednotlivým filmům či seriálům reklamu. Je pravda, že většina středoproudých projektů také počítá s počáteční fanouškovskou základnou úspěšných literárních nebo komiksových předloh.

Tento trend je ohromující třeba v případě seriálu Hry o trůny (Game of Thrones, season 1-3; 2011-2013, různí autoři), který díky své stránce na sociální síti facebook.com uveřejňuje každý týden množství grafický materiálů přímo od fanoušků.²³ Na druhou stranu se pak společnost HBO rozhodla fanouškům série, kteří neznají LORE z knižní předlohy (sága Píseň ledu a ohně - Song of Ice and Fire, G.R.R. Martin, vydáváno od roku 1991), nabídnout vlastní encyklopedii, která přirozeně míchá seriálový svět a jeho mytologickou, zeměpisnou a dějepisnou nástavbu. Na stránce <http://viewers-guide.hbo.com/> tak PR oddělení komunikuje divákům LORE informace pro lepší pochopení příběhu a to vně samotné vyprávění příběhu.

²² třeba na oficiální internetové encyklopedii Hvězdných Válek se k dnešnému dnu (3.5.2013) nachází přes 103,165 hesel (http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page)

²³ Game of Thrones in: Facebook (online) [cit28.4.2013] Dostupné z: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.489286962733.265547.74133697733&type=3>



OBRÁZEK 2. - LORE příručka pro seriál *Game of Thrones*, vidíme mapu regionu, mapu celého fiktivního vesmíru, fotku, vybraného města (Královo Přístaviště), která odpovídá záběru ze seriálu a postavy, které se v narativní rovině vyskytují v dané oblasti pro danou epizodu.

V globálním měřítku je nyní komerční a proč to neříct, hollywoodská produkce neuvěřitelně megalomanská a v dnešní době jsme svědky evoluce kinematografie díky LORE a z něj plynoucí divácké úspěšnosti. Na mysli teď vystává hlavně činnost společnosti MARVEL, majoritního komiksového nakladatelství, které se rozhodlo trh přesytit téměř až seriálovým propletením vycházejícím z jejich fiktivního vesmíru s delší jak padesátiletou tradicí.

Volná pokračování filmů byla v kinematografii brána za standart. Jistou tradici v tomto ohledu ustanovili hlavně filmy s Jamesem Bondem (Dr. No; 1962; r. Terence Young; Richard Maibaum, Johanna Harwood, Berkely Mather) podle knihy Iana Fleminga, které sice na sebe narativně nenavazovaly, ale sdílely stejné LORE zákonitosti a soubory postav, míst a zvyků.

I díky tomu se dostaly již na hranici 22 celovečerních snímků.

Podobnou sérii jako tu Bondovskou představují sci-fi snímky z Planety Opic, počínaje celovečerním filmem z roku 1968 (r. Franklin J. Schaffner; s. Michael Wilson, Rod Serling) a další navazující filmy.

Nespočet filmů rozdělených na dvě části nahradily trilogie (např. *Matrix*²⁴; 1999 r. Andy a Lana Wachowski, s. Andy a Lana Wachowski nebo *Godfather*²⁵; 1972 r. Francis Ford

²⁴ pokračování: *Matrix Reloaded* (2003) a *Matrix Revolution* (2002)

Coppolas. Mario Puzo, F.F.Coppola) a poté ságy (HarryPotter: And philosopher's stone; 2001; r. ChrisColumbus; s.SteveKloves²⁶ a jiné).

Nicméně společnost MARVEL zahájila filmem Iron Man (2008; r.JonFeavreau;s.MarkFergus,HawkOstby a jiní) v tomto směru přelomovou agendu. Jednotliví hrdinové z jejich komiksového světa dostávají vlastní epizodické série (konkrétně Iron Man má touto dobou na svědomí již tři díly) jež se navzájem proplétají a následně setkávají v "týmovém" filmu, po kterém následují další epizodické filmy a další spojení v týmovém filmu. Všechny díla přitom sdílejí jedno "LORE", ale každý přitom může sledovat vlastní narativní linku, která se jen občas protne s jinými.

Trend jakéhosi kinematografického seriálu²⁷ tak jen odpovídá na trend zkvalitnění televizní produkce v důsledku zdokonalení digitální technologie a domácích televizorů. Oba však ve svém filozofickém základu vycházejí z diváckého požadavku - touha po celistvých fiktivních multimediálních vesmírech.

²⁵ pokračování: Godfather II (1974) a Godfather III (1990)

²⁶ pokračování: SecretChamber (2002) , Prisonerof Azkaban (2004), Gobleroffire (2005), Phoenix'sOrder (2007) , Halfblood Prince (2009) a dvojfilmDeathlyHallows (2010 a 2011)

²⁷ na který chce mimochodem navázat i společnost Disney v nové éře Hvězdných Válek

4. LORE z tvůrčího hlediska - ANALÝZA

Dobrá. Snad se nám v této práci podařilo vysvětlit a pochopit co je LORE. Pokusil jsem se nastínit jeho silné stránky v současné mainstreamové tvorbě a kultuře. Ale jak už jsem předznačil LORE má různě silnou povahu i důležitost v jednotlivých žánrech. Přesto jeho tvorbu podstupuje každý autor, který se vydává na cestu vyprávění příběhu.

Všeobecná pravidla vyplývající z logiky vyprávění příběhu, že nejvíce informací o fungování světa získává divák v expozici. Tedy části příběhu, která představuje fikční svět, postavy v něm se pohybující a jejich teze.

Blake Snyder (ať už si o něm myslíte cokoliv) ve své příručce pro strukturování celovečerních scénářů vyčíslil stránky 1-10 pro tzv. set-up: "Prvních deset stran je také místo, kde je třeba zaháčekovat každou postavu, představit každé chování, které později hraje roli a ukázat proč se hrdina musí změnit, aby vyhrál."²⁸ Což je pro něj klíčová část expozice a vysvětlovací pasáž. Dovolím si tvrdit, že informace o LORE dostává divák neustále v průběhu celého filmu/seriálu. V průběhu celé stopáže. Samozřejmě některé strukturní body vybízejí k vyššímu přísunu informací a některé méně. Podstatný nárůst v přísunu informací tak nabízí expozice - úvod do vyprávění a pak body, od kterých se vyprávění vydává jiným směrem (breakingpoints). Kolísá taky jejich důležitost v závislosti na typu. Pokusil jsem se tyto informace velmi zhruba rozřadit na 4 skupiny, které projdu v další podkapitole.

4.1 Typy informací

Navrhuji pro zjednodušení další práce rozdělení informací, které divák dostává pro dotvoření fiktivního vesmíru, na čtyři skupiny. Číslované od nejdůležitějších informací (tj. ty které zajišťují funkčnost příběhu) až po metainformace, které docení třeba jen skalní fanoušek/znalec daného fiktivního vesmíru.

Ke každé kategorii jsem si dovolil vybrat a použít příklady.

Kategorie jsem vybral tyto:

(a) životopisné informace o postavách a vztazích mezi nimi

- zásadní informace pro příběh, představení postav a pojmenování jejich funkce v příběhu, pojmenování přátel a nepřátel, začlenění postav do světa - poznání světa přes postavy

Zde není nutné příklady zrovna vyhledávat, protože tyto informace se nacházejí v každém filmu. Například ve filmu Social Network (2009, r.DavidFincher, s. Aaron Sorkin) jsou tyto informace následující: Mark Zuckerberg - hrdina, student, velmi chytrý, kamarád s

²⁸ viz. Blake Snyderstr.75

Edvarden Saverinem, nesnáší veslaře, žije na kolejích v Harvardu, necítí se být zrovna oblíbeným, Bratři Winklevossoví - dvojčata, veslaři, mají peníze, chtějí využít Marka, Sean Parker - mentor, podnikatel, paranoidní, soupeř Edvarda, nenávidí jednu jistou investiční společnost. Pomocí dialogů jednotlivých postav také dostáváme informace o jejich další historii.

(b) designové informace

- vizuální podoba fiktivního vesmíru, architektura, styl, kostýmy, technologie,

Zde také platí, že tyto informace jsou absolutně nutné pro vyprávění příběhu. Podívejme se na tyto informace ve filmu *Lawless* (2012; r. John Hillcoat ; s. Nick Cave). Důležitý je už samotný výběr doby, ve které se film odehrává - dvacátá léta ve Spojených Státech si sebou samozřejmě nesou **žánrové** jasně rozlišené a divácká očekávání a vklad, který je schopen použít pro sestavení fiktivního vesmíru (je nám jasné, že v tomto případě nebude použito laserové dělo, neobjeví se kosmické lodě ani z lesa nepřipochoduje římská legie). Přesto se v tomto snímku nutně objevují lokace, které vesmír potřebuje k fungování. Víme tedy, že okres, ve kterém postavy žijí, je tvořen farmami a jedním menším městečkem. Jedna z farem patří hlavním postavám a je složena z několika budov, z nichž aspoň v jedné je bar/saloon. Víme, že postavy mají k dispozici minimálně jednu dodávku, určitý počet zbraní, že jedna z postav používá ráda boxer.

(c) metaforické informace

- informace, které daný fiktivní svět porovnávají s reálným světem v době a místě vzniku filmového díla, tyto informace jsou příběhově důležité v rovině faktické, ale zároveň jsou vybrány tak aby specificky působili na diváka.

Příkladem budiž informace, které ve filmu *Matrix* sdělí mentor (Morfeus) hrdinovi o tom, že svět ovládly stroje. Informace tohoto typu by byla dostatečná pro diváka k pochopení příběhu - život na zemi není. Přesto se její podání a následné vizuální prezentování dá interpretovat jako metafora ke vztahu dnešní civilizace k přírodě a ekologii.

(d) invitedonly informace - informace pouze pro zvané

- speciální informace pouze pro zasvěcené fanoušky, kteří znají fiktivní vesmír lépe než průměrný divák. Již s tímto vesmírem měli zkušenost a informace pouze pro zvané vyhledávají pro potvrzení úplnosti a dokonalosti předkládaného světa.

Za příklad z invitedonly informace bych dal popěvek "Deště Kastemaru" z několika epizod druhé řady seriálu Game of Thrones, který jsem v práci již několikrát zmínil. Zatímco tuto píseň seriálovým divákům nikdo nevysvětlil, v knižní sérii je popsána na celé stránce a váže se k ní významná historická událost. Přestože seriálovým divákům tento nápěv moc neřekne věrným čtenářům a fanouškům ano. Je tedy elegantní, když ji významná postava celého seriálu hvízdá několikrát při příchodu na scénu.

Tím je nejen potvrzeno mrknutí na fanoušky, ale zároveň utvrzení diváků, že je svět před jejich očima žijící a funkční.

Je tedy jedno zda se bavíme o vesmírném sci-fi plné vesmírných lodí nebo o psychologickém dramatu z léčebny pro drogově závislé. Jednotlivé principy LORE, jak je popisují v této práci, jsou tak široké, že se jen těžko dají všechny rozdělit, přesto univerzálně platné.

Samozřejmě nejde jen o typy informací, ale i o způsob podávání informací. I zde jsem se pokusil o rozdělení distribučních možností pro autory

4.2 Distribuce informací k divákovi

a) informace vyjmuté z příběhu

Jedná se o informace, které se přímo nevyskytují ve světě příběhu, jsou tedy nediagetické. Jedná se o prologové proslovy, titulky osvětlující jaké je situace, voiceovery, kterými hrdina vysvětluje situaci ve světě nebo montážní pasáže, které naznačují uspořádání fiktivního světa. Tyto informace se objevují většinou na začátku příběhu a jen zřídka i v průběhu. Je to tak samozřejmě lepší pro to, aby divák dále nebyl rušen jejich vytržením a zcizujícím efektem. Ovšem existuje i jeden víceméně elegantní prostředek jak vložit informaci vyjmutou z příběhu doprostřed vyprávění s nižší mírou zcizení. Jedná se o informativní flashback. Rozdíl od klasického flashbacku je takový, že tento flashback je objektivní. Žádná z postav jej nevypráví jiné či na něj nevzpomíná.

b) informace začleněné v příběhu

Tyto informace jsou většinou podané v dialogu mezi postavami. Ovšem mohou být podané třeba formou sestřihu zpravodajství, které vede k pochopení světa, rozdíl oproti informacím vyjmutým z příběhu je však takový, že postava (hlavní povětšinou) reaguje a sleduje tento sestřih. Důležité je, že jejich podání spočívá v jejich "textualitě".

Dle Voglerova dělení archetypů výměna informací tohoto typu probíhá povětšinou mezi hrdinou (HERO) a mentorem (MENTOR). U mentorova zasvěcení hrdiny (a s ním i diváka do děje) do konce vychází z podstaty jeho postavy: "This archetype is expressed in all those characters who teach and protect heroes and give them gifts."²⁹

Tyto informace jsou také divákovi podávány s jistým důrazem. Pakliže jsou v dialogu mezi dvěma postavami, je jasné že tento důraz vychází z toho, že mají potřebu tyto informace sdělovat. Někdy jsou však tyto informace ukázány textem (hrdina něco čte), obrazem (hrdina něco vidí, či máme třeba vzpomínku ve stylu flashbacku, kteřý mohl zažít). Onen důraz, který scénárista klade na dramaturgický důraz těchto informací je hlavní rozdíl od informací, které jsou sdělovány mimochodem.

c) informace dodané mimochodem

Jedná se o informace, které mohou mít základní dopad na svět a jeho fungování stejně jako dopad zcela minimální. Ovšem nejde jen o to, jaký důraz může dát režisér či střiháč jejich prezentování v jednotlivých záběrech a jejich trvání. Jde o to, s jakou lehkostí je scénárista podává a k čemu je přičleňuje.

Tyto informace jsou tedy vizuální a dost často se vyskytují i ve scénáři nevysvětleny či brány jako samozřejmost. Hrdinové či svět, ve kterém žijí, mohou mít spoustu prvků, které tvoří jeho charakter přesto nutně nepotřebují primární vysvětlení pro diváka. Divák je ochoten na některé prvky světa přistoupit protože a) už je někdy viděl - spojili se mu v rámci žánrového kódu a jeho fikční encyklopedie.³⁰ S tímto ovšem autor počítá při výběru žánru a žánrových konvencí.

Tyto informace tak mohou ukazovat třeba vztahy mezi postavami, jídlo které charaktery jedí způsob komunikace či dopravy. Bez většího vysvětlování představí důležité prvky světa a prezentují jeho komplexnost.

²⁹ viz. Vogler, str. 39

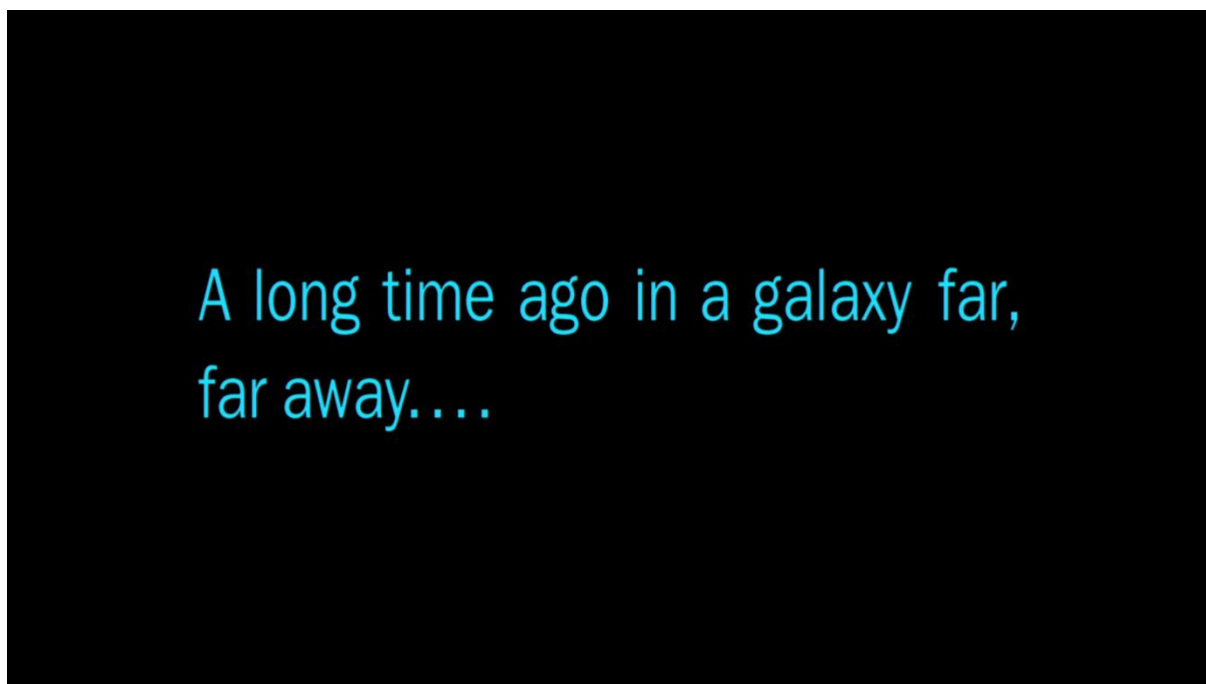
³⁰ viz. Doležal, Lubomír (2003): *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, s. 178-184.

4.3 Analýza

Pojďme nyní zkusit analyzovat několik snímků, o kterých jsme již mluvili a rozkrýt v nich základní informace, které jsem se pokusil vyvodit výše. Tato kapitola si neklade za úkol vědecky odkrýt co nejvíce pokladů, ale spíše poukázat na různé metody a možnosti jak pracovat s LORE a jeho nastavením.

4.3.1 Analýza expozice Star Wars Episode IV: New Hope

O Hvězdných Válkách jsem již mluvil o několik stránek zpátky. O tom, že je toto univerzum největší a v nejrozšířenější ze všech fiktivních vesmírů není pochyb. Pojďme se ale podívat jak je stavěno v prvním díle, který mohli diváci spatřit (bráno tedy chronologicky a ne epizodně, protože první film je v celé sáze vlastně až čtvrtá epizoda). Zkusím projít a zanalyzovat prvních deset minut, které jsou pro nastavení světa a zákonitostí zpravidla klíčové.



OBRÁZEK 3. - "Před dávnými časy..." Design informací vyjmutých z příběhu ve Star Wars, se stal legendárním

První co divák spatří po úvodním logu 20th. century Fox a Lucasovy firmy Lucas Arts Ltd. je modrý titulek, který určuje místo a čas kdy se příběh odehrává. Dnes už okřídlená fráze "Před dávnými časy v jedné předaleké galaxii" by byla sama o sobě typickým příkladem skupiny a) neboli informace vyjmuté z příběhu. Ovšem Hvězdné války tyto informace servírují dvě hned za sebou. Protože další se objevuje titulek filmu a ve formě titulků začíná autor zasvěcovat diváka do historie fiktivního světa.

A vast sea of stars serves as the backdrop for the main title. War drums echo through the heavens as a rollup slowly crawls into infinity.

It is a period of civil war. Rebel spaceships, striking from a hidden base, have won their first victory against the evil Galactic Empire. During the battle, Rebel spies managed to steal secret plans to the Empire's ultimate weapon, the Death Star, an armored space station with enough power to destroy an entire planet.³¹

Textová informace dýchá jistým archaickým způsobem jak nastavit situaci, ale díky designu, hudebnímu doprovodu funguje a stává se popkulturním fenoménem. Nás ovšem zajímají informace:

a) ve vesmíru zuří občanská válka

b) k jedné straně se referuje jako k REBELŮM a druhá je vyjádřena jako zlá GALAKTICKÉ IMPÉRIUM

c) název artefaktu, který určuje a může měnit dějiny fiktivního vesmíru - HVĚZDA SMRTI a popis jejích schopností

Jen z prvních dvou odstavců se nastavuje neuvěřitelně rozsáhlý svět s možnostmi ale jasným poselstvím - válka mezi dvěma stranami.

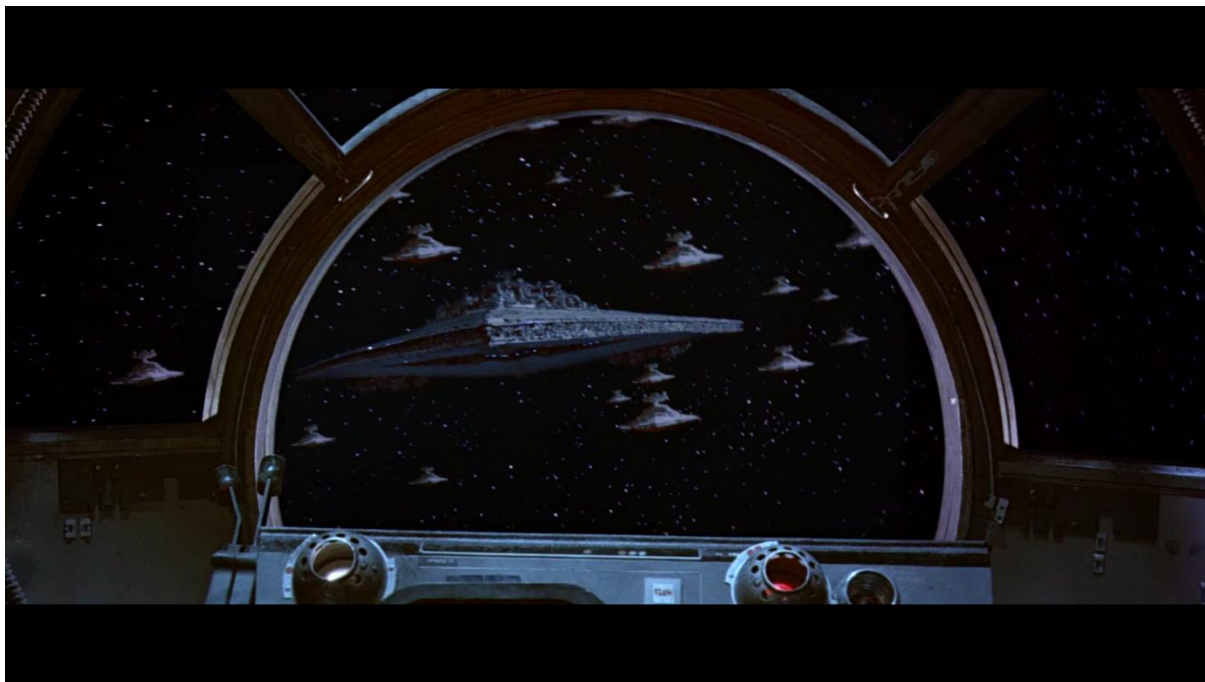
The awesome yellow planet of Tatooine emerges from a total eclipse, her two moons glowing against the darkness. A tiny silver spacecraft, a Rebel Blockade Runner firing lasers from the back of the ship, races through space. It is pursued by a giant Imperial Star Destroyer. Hundreds of deadly laser bolts streak from the Imperial Star Destroyer, causing the main solar fin of the Rebel craft to disintegrate.³²

V prvním záběru se pak objevují pro svět několik definujících prvků. Planeta TATOOINE, pouštní planeta ze které, jak se později prokáže, pochází rodina Anakina Skywalkera (známého později jako Darth Vader), kde v této epizodě později potkáme hlavního hrdinu starší trilogie - Luke Skywalkera.

Představují se nám také dvojice plavidel jedním z nich je menší plavidlo rebelů a také IMPERIAL STAR DESTROYER, což je základní stavební prvek imperiálního letectva. Hlavně tyto křižníky se pak stanou kultovní a jsou dále používány v dalších dílech. Obě plavidla i planeta jsou přitom představeni, bereme-li v potaz výše zmíněné členění - jako designovou informaci.

³¹ viz. přílohy - Star Wars: New Hope - literární scénář

³² viz. přílohy - Star Wars: New Hope - literární scénář



OBRÁZEK 4. - Křižníky typu *Star Destroyer* v bojové formaci v *Episode VI: Return of the Jedi* ; loď kterou jsme viděli v prvním záběru ságy jako ničivou sílu je nyní násobena dalším tuctem a vlajkovou lodí *Dart Vadera "Executor"*³³ veprostřed.

Ovšem distribuovány jsou i další designové informace a to formou třetího typu distribuce - mimochodem.

Vidíme, že lodě po sobě nepálí rakety, ale bojují pomocí laserových paprsků a jiné. Stříhem se přenášíme do vnitřku napadené rebelské lodi, která po zničení generátoru ztrácí možnost utéci imperiálním dravcům.

Setkáváme se s prvními postavami - roboty (droidy).

INTERIOR: REBEL BLOCKADE RUNNER -- MAIN PASSAGEWAY.

An explosion rocks the ship as two robots, Artoo-Detoo (R2-D2) and See-Threepio (C-3PO) struggle to make their way through the shaking, bouncing passageway. Both robots are old and battered. Artoo is a short, claw-armed tripod. His face is a mass of computer light surrounding a radar eye. Threepio, on the other hand, is a tall, slender robot of human proportions. He has a gleaming bronze-like metallic surface of an Art Deco design. Another blast shakes them as they struggle along their way.

THREEPIO: Did you hear that? They've shut down the main reactor. We'll be destroyed for sure. This is madness!³⁴

³³<http://starwars.wikia.com/wiki/Executor>

³⁴ viz. přílohy - Star Wars: New Hope - literární scénář

Důležité, kromě designových informací, tedy vzhledu robotů (C3-PO, R2D2), se nyní stávají jejich životopisné informace (první typ informací dle mého výčtu). Jsme tedy schopni dekódovat, že jeden z robotů má lidské emoce, cítí strach, a se druhým se baví v kamarádkém duchu.

Zajímavá je informace, kterou C3-PO sděluje svému menšímu kolegovi.

```
THREEPIO: They're heading in this direction. What are we going to do?  
We'll be sent to the spice mine of Kessel or smashed into who knows  
what!35
```

Primární informace je strach robota z postupujících imperiálních pěšáků, které šíří destrukci a smrt na rebelské lodi. Ovšem vyjádření toho strachu formou rozšiřující LORE je velmi zajímavé. Mimochodem je totiž distribuovaná informace o planetě Kessel, kde jsou doly nablíže neurčené kořeni. Ta se ovšem v žádném díle celovečerních Hvězdných válek neobjeví.³⁶

Další informace, které dostáváme, vyplývají z dialogu mezi Darth Vaderem a princeznou Leiou Organou, která je na přepadené lodi zajata:

```
LEIA: Lord Vader, I should have known. Only you could be so bold. The  
Imperial Senate will not sit for this, when they hear you've attacked  
a diplomatic...  
VADER: Don't play games with me, Your Highness. You weren't on any  
merc mission this time. You passed directly through a restricted  
system. Several transmissions were beamed to this ship by Rebel spies.  
I want to know what happened to the planet they sent you.  
LEIA: I don't know what you're talking about. I'm a member of the  
Imperial Senate on a diplomatic mission to Alderaan...  
VADER: You're a part of the Rebel Alliance... and a traitor. Take her  
away!37
```

Z tohoto krátkého rozhovoru lze vyčíst několik informací, které, jak diváci zjistí o dvacet pět let později, se jeví jako klíčové.

Autor nám v dialogu představuje informace prvního typu. Nejen že jedna postava dostává jméno, ale je jasně čitelné, že se již setkali nebo o sobě slyšeli, navíc se dozvídáme, že Leia má aristokratický či pseudoaristokratický původ, díky oslovení "Vaše výsosti". Dá se vyčíst, že Vader mohl Lei loď prohlížet dříve a že tento útok není jednorázovou akcí, ale dlouho připravovanou kontra špionážní operací. Všechno vede k plánům na sestrojení Hvězdy smrti. Tyto plány přitom dostanou svůj konkrétní rozměr v Epizodě II.

³⁵ viz. přílohy - Star Wars: New Hope - literární scénář

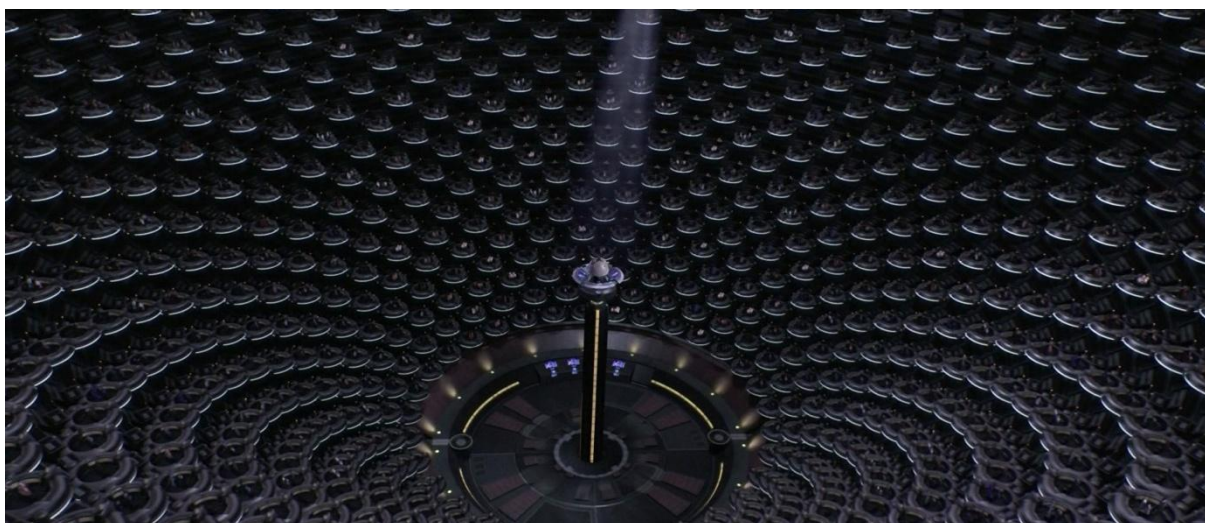
³⁶ Což, ale vůbec nebrání, aby nebyla podrobně zmapována a popsána jinde

URL: <http://starwars.wikia.com/wiki/Kessel>

³⁷ viz. přílohy - Star Wars: New Hope - literární scénář

Autor také představuje GALAKTICKÝ SENÁT. V epizodách 4-6 toto místo není nikdy vidět a tak se ukazuje až v Epizodě I. Senát působí jako metaforická informace. Ačkoliv není v tomto filmu nikdy ukázán, ani blíže specifikován, diváci si tuto instituci podvědomě spojují s institucí, kterou znají ze svého života a zvládnou tak korigovat svoje znalosti a funkčně Galaktický senát pochopit.

V analýze by se samozřejmě dalo pokračovat. Pro začátek by zbývalo dalších sto deset minut čtvrté epizody. Ale jsem si jist, že pro základy LORE analýzy bude tento úsek stačit a posuneme se do dalšího světa.



OBRÁZEK 5. – Galaktický senát z *Hvězdných Válek*. Autor v roce 1978 několikrát zmiňuje jeho existenci. Diváci jej však spatřili až v roce 1999 (*EPISODE I: PHANTOM MENACE*). Přesto zmínky o něm mohou fungovat jako metaforická informace.

4.3.2 Analýza postupů *Lord of the Rings: Two Towers*

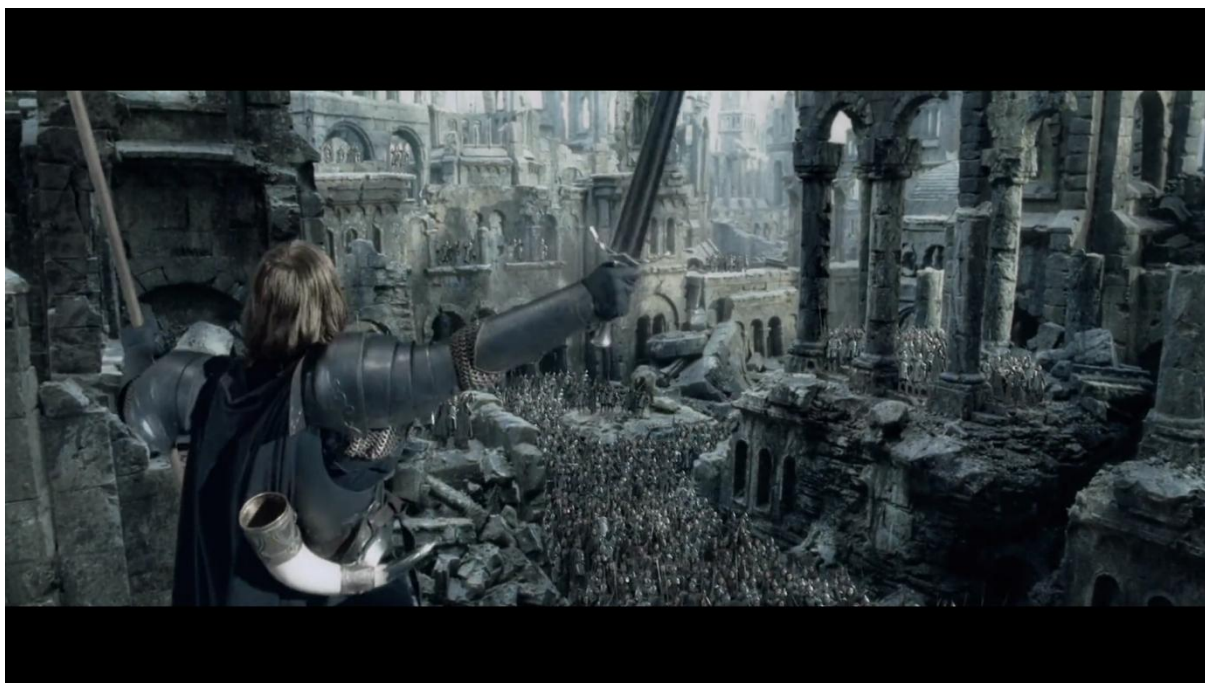
V další podkapitole bych se rád věnoval krátké analýze druhého dílu z tzv. "prstenovské trilogie". Fenomén Pána Prstenů jsem představoval v části 3.2 a teď je tedy čas na to se detailněji věnovat filmu *Dvě Věže* (2002 ; r. Peter Jackson ; s. Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson).

U Pána Prstenů je situace jiná než u *Hvězdných Válek*. Jelikož se jedná o adaptaci románové trilogie, tak se můžeme setkat daleko více informacemi typu (d) jen pro zvané a zároveň s jinými postupy, které souvisí s představováním světa a ne jeho přímým tvořením. Ovšem jako u všech třech filmů Pána Prstenů i u druhého dílu došlo pro fanoušky k navýšení stopáže ze 173 minut na 236 minut u tzv. prodloužených verzí (*Extended Version*). Což mimochodem dalo příčinu některým fanouškům, aby si nosiče (DVD, Blue-Ray) s filmem zakoupili znovu. Příklady se nabízí nepřeborné množství. Zkusím začít scénou, kterou autoři realizovali, aniž

by vycházela z knižní předlohy. Jedná se o situaci, kdy Boromir (Sean Bean) oslavuje společně s vojáky dobytí města Osgiliath.

Vzhledem k tomu, že v knižní sérii je Osgiliath velmi dobře popsán a jeho historie rozvedena snažili se filmoví scénáristé toto město exponovat dříve kvůli důležitým momentům z děje třetího filmu. V původní verzi se tak s ním setkáváme až ve chvíli, kdy Faramir (David Wenham), Boromirův mladší bratr, přivádí Froda (Elijah Wood) a Sama (Sean Austin) jako zajatce.

Dramaturgie scény "znovudobytí" tak rozehrává klíčový motiv pro chování postav a není jen slepou LORE výplní. Boromir je požádán svým otcem, správcem říše, aby vyjel na cesty a za každou cenu přinesl prsten do říše Gondoru (jejímž bývalým městem Osgiliath je). Boromir odmítá, ale otec je neústupný. Celou rozmluvu slyší i Faramir a nabízí se otci, že pro prsten bude putovat. Je však odmítnut, jsou nám tedy představeny informace typu (a) ohledně rodinných vztahů. Boromir má dobrý vztah s Faramirem a respektuje otce. Otec se Faramirovi vysmívá a ten se mu snaží zavděčit.



OBRÁZEK 6. – Boromir v troskách oslavuje převzetí města. Celou scénu protínají informace pouze pro diváky znalé předlohy a to hlavně v reáliích. Boromir má svůj válečný roh na zádech a v rukou drží vlajku s bílým stromem - znakem Gondoru.

Dále ve filmu se tedy setkáváme se scénou kdy Faramir hobity zatáhne do Osgiliathu a chystá se pokračovat s nimi ke svému otci. Aby mu dokázal, že není zbytečný. Přesto se však ve světle dalšího dění rozhodne otci vzepřít a poslat hrdiny zpět na jejich pravou cestu.

Celá tato scéna je opravdu skvěle vymyšlená a dramaturgicky funkční, přesto pro filmaře a diváky dosahuje i důležitých vyprávěcích cílů.

Dvě Věže jako prostřední díl trilogie přináší divákovi poznání kultury ROHIRŮ, pánů koní. Národa žijícího na travnatých pastvinách a specializujícího se na chov a jízdu na koních, které se dostali i do jejich erbovního znaku.

Prvně se setkáváme se zmínkou o Rohanu v osmnácté minutě a čtyřicáté šesté vteřině.

ARAGORN

Rohan. HomeoftheHorse-lords. There's
somethingstrangeatworkhere. Some
evilgives speed to these creatures.
Setsitswillagainstus.³⁸

Dochází k pojmenování země, přes kterou se teď hrdinové budou pohybovat. Informace začleněné v příběhu přes Aragornovo povzdechnutí.

Tato informace je doprovázena i informací designovou. Panoramatem travnatých plání rozprostírajících se k obzoru a hudebním motivem, který se bude u zlomových situacích v této oblasti odehrávat.

Další informace přicházejí vzápětí a opět je u toho kreativní dramaturgická klička s nastartováním bočního příběhu. Vidíme že Saruman, hlavní záporná postava prostředního dílu, připravuje mohutný útok na Rohan. Mají mu v něm pomoc i divoké kmeny barbarských tlup.

Jeden z takových nájezdů je rozehraný v lince, která v knize vůbec nebyla. Příběh malého Éothaina, kterého matka společně s jeho sestrou vypraví do hlavního města, aby varoval krále a armádu však přináší další cenné informace o Rohanu.

Předně je zmíněno jméno panovnického města Edoras.

MORWEN

Listen to me. Youmustride to Edoras
and raisethe alarm. Do youunderstandme?³⁹

Ovšem informace získané mimochodem kromě dvou základních: 1) nájezdy na nevinné 2) představení postavy a jejího cíle, jsou velmi cenné pro divácký zážitek.

³⁸ viz. příloha - Lord oftheRings: TwoTowers - literární scénář

³⁹ viz. příloha - Lord oftheRings: TwoTowers - literární scénář

Vidíme, že Rohanové, nebo jak k nim referuje Saruman "koňáci", žijí na vesnicích bez opevnění. Jejich stavby jsou spíše dřevěné zemědělské usedlosti s důrazem na chov koní. Okolo vesnice se rozprostírají lány žluté vysoké trávy a menší skalní útvary. Tak zná divák zemi Rohan už z předchozích záběrů.

Tato odbočka tvoří publiku nejen povědomí o kultuře, ale samozřejmě dává silný "savethecat" moment, tedy moment sympatií a divákovi důvěry, k celému národu.

Děj se přesouvá poté k důležité rohanské postavě - synovci krále Eomerovi. Potkáváme jej řeky, v jejímž korytu leží velké množství padlých vojáků a skřetů. Je evidentní, že jezdecký oddíl přijíždí až po bitvě. Prohledávají padlá těla až konečně najdou prince Rohanu, králova syna. Je zraněný a tak je nutné jej co nejdříve převézt do Edorasu.

To je poprvé co se publikum má šanci seznámit s hlavním městem Rohanu, které je vystavěno v tuto chvíli na letmých designových informacích - vidíme, že ani hlavní město nemá masivní kamenné hradby, ale jen dřevěnou palisádu a ani jeho ulice nejsou vydlážděné, ale plné udusané hlíny.

Je nám také představena hlavní budova v Edorasu - Meduseld neboli Zlatá síň a palác Theodena, krále Rohanu.

V této síni budou představeny všechny důležité figury rohanské strany a jejich vztahy mezi nimi. Vidíme, že Eomér mluví na krále, stále oděn do svého jezdeckého vybavení. Představuje se nám Gríma, králův poradce a Éowyn, Eomerova sestra. Opět jsou velmi zřetelně ujasněny vztahy mezi postavami. Gríma a Eomer jsou ve sporu, Gríma prahne po Éowyn, král Theodon je velmi slabý a sešlý. Představení všech těchto postav se nejlépe projeví v této scéně, kde dostáváme i důležité informace kdo je na čí straně. Tedy informace typu (a).



OBRRÁZEK 7.- Nájezd na vesnici a následná scéna z bitvy o řeku Želíz dávají Rohanu kulturně-geografické zázemí. Travnaté pláně a vysoké hory. Již zmíněná bitva je podstatnou informací jen pro zvané - čtenáře knihy Nedokončené příběhy, kde byly dějinné události načrtnuty Tolkienem.

Samozřejmě i tato analýza by mohla pokračovat dále. S příchodem Aragorna a Gandalfa do Edorasu se začnou rozplétat další nitky LORE, ale pro příklad, jak se dá pracovat s adaptací by tato krátká analýza stačila.

4.3.3 Analýza filmu Bratři

Bratři (2012, r. Milan Hrytsuk, s. Tomislav Čečka) byl můj první pokus o přechod do plně fiktivního světa s možnostmi dalších rozšiřování. Základní idea byl svět rozdrobených vesnic uprostřed divokých lesů bez centrální zprávy s kmenovými návyky.

ROZTMÍVAČKA

OBRAZ 1 - EXT/DEN - OKRAJ VESNICE

Dvojice mužů postává na okraji lesa za studeného rána. Na zádech mají tlumoky, přes ramena zavěšen luk a u pasu dlouhé nože. Nohy obalené do těžké kožešiny.

Mohutnější z nich, BJOR, jistým krokem vchází mezi koruny stromů. Rukou zabalenou do vlčí kůže se opře o strom a odplivne si.

BJOR

Stromy jsou klidné. Vypadá to, že nám les bude přát.⁴⁰

⁴⁰ viz. přílohy Bratři - literární scénář

Snážil jsem se vyhnout vysvětlujícím prvkům a distribuovat tedy pouze za pomoci cesty b) a c). Toto neusazení zároveň mělo ulehčit prostor pro případné rozšiřování.

Už první replika, kterou říká postava Bjora přitom má navodit pravidla o jakou kulturu se jedná. Víra v deismus prostřednictvím lesa má odtrhnout divákovu mysl, že bychom se dívali na historické drama ze středověku. Zároveň výpis rekvizit měl jasně usadit charakter světa do fantasy žánru.

V Bratrech jsou přitom dva základní prvky, které jsou jak dějotvorné, tak závisí a rozšiřují LORE. Jedná se o tzv. *TARK*, což měl být náramek podobný koženým váčkům ve kterém si údajně préríjní indiáni uchovávali duši. V tomtosvěte to měl být náramek na ruce tvořený charakteristickými plody, listy či květy (Ian měl jeřabiny, Bjor měl sušené švestky). Obyvatelé našeho světa věřili, že náramek měl chránit jejich duše a dodávat jim sílu.

Na třech kůlech je tu zavěšená ocelová miska s olejem, pod níž syčí a praská oheň. Olej se jemně vypařuje do vzduchu a jeho pára se omotává okolo dvou náramků zamotaných u spojnice kůlů. Jeden náramek má červenou barvu, protože na něm dominují jeřabiny, druhý je zase modrý od osušených švestek.⁴¹

Příčemž s tarky jsme spojili i další pravidlo. Než se totiž obě hlavní postavy - dva bratři - vydají mimo vesnici na lov, dochází k symbolickému usmíření před zrakem vesnice. Tím, že si potřesou ruce a zavěsí své tarky nad hrob ženy zemřelé na hladomor, mělo dojít ke smíření a zároveň připojit legendu, že vždy když se obyvatelé vydávají na lov, zanechávají své tarky ve vesnici aby se k nim vrátili. Možná pověra, možná významný magický rituál. Kouzlo tkví v tom, že divák neví jak moc má tarkům věřit. Jejich moc se nikdy neprojeví expresivně, přesto je na ně daný značný důraz.

Ian sundává ze zápěstí svůj tark s jeřabinami a zaplétá ho na vrchol konstrukce mezi švestky Bjorovatarku. Jejich pohledy se střetnou a bratři si nad svými tarky podají ruce.⁴²

⁴¹ viz. přílohy Bratři - literární scénář

⁴² viz. přílohy Bratři - literární scénář



Obrázek 8. TARKY hrají ve světě bratrů důležitou obřadní roli, v textu není zmíněna situace z prostředíka příběhu, kdy Ian pozoruje svého staršího bratra a ten opilý začne tančit okolo stolu s dalšími muži a všichni se přitom drží za zápěstí, kde mají tark.

Druhým prvkem byla RASCA. Stejně jako v případě tarků šlo o to, aby její podstata nebyla přehnaná a tak se divák dozvídal ve scénáři všechny informace jen mimochodem (c) ačkoliv v dialogu. Rascy představení vizuální kdy vypadá jako divoké prase, dává tušit, že jde možné jen o vesnickou povídačku či, že jsme neviděli všechno. Ale její hlavní odhalení - informací začleněnou v příběhu, se dozvídáme až ve chvíli, kdy ji mladší bratr Ian zabijí.

IAN
Rasco, zlý duchu zimy a hladu.
Opusť tělo tohoto tvora a odejdi
trápit živé jinam.
Posledním šípem zabijí tvora.

Potom vítězně zařveneidentifikovatelnou směs zvuků.⁴³

Přičemž až tady dostává divák informaci po které je schopen rozluštit metafyzickou podstatu rascy a její účel v univerzu - zlý duch, kterému vesničané přičítají neúrodu, tuhou zimu a hladomor. Upřesnění divák dostává ještě o scénu později, kdy kněz (druid) podpaluje pohřební hranici za mrtvé hladomoru a popisuje Rascu znovu.

KNĚZ
Rasca se snaží zahubit naši
vesnici. Neúroda, hlad a zima jsou

⁴³ viz. přílohy Bratři - literární scénář

jeho věrní služebníci! Rasca
vracející se do našich hvozdů vždy
a vždy, když se z našich dětí
stávají muži a berou si své
posvátné tarky!⁴⁴

⁴⁴ viz. přílohy Bratři - literární scénář

5. Závěr

V práci by se dalo jednoduše pokračovat, protože všechny rozebrané věci jsou pouze zlomek celkového rozsahu, ke kterému se dá dostat (tohle sice zní jako fráze, ale tentokrát to autor ví velmi přesně). Vůbec nebyly zmíněny filmy, které nejsou žánrem tak přednastavené k práci s LORE jako v tomto textu propíraná fantasy a sci-fi díla, dramata či komedie, zaměření na české filmy nebo rozборы studentských prací a jejich práce s LORE.

Přitom si dovoluji tvrdit, že je možné tyto nuance vystopovat a jasně deklarovat. Protože základní pravidlo platí: "mluvíte-li o tom, tak to existuje".

I teoretická část mapující historii by se měla rozšířit a podrobněji zmapovat a to i ideálně z pramenů nejen kinematografických. Zahnutí beletrie a počítačových her by pomohlo vytvořit komplexnější výsledky v ohledu na deklarovanou asociaci mezi fanoušky a výrobci a autory fikčních vesmírů. Na druhou stranu jsem rád, že jsem pro tentokrát vynechal většinu vědeckých teorií. Práci by to zatěžovalo těžkým a velmi složitě srozumitelným jazykem, který nepomůže vysvětlení, jen ztíží recepci.

Současná kinematografie a seriálová tvorba je tak bohatá na fiktivní vesmíry! Žijí jimi stovky miliónů diváků, každý týden u sledování oblíbeného seriálu, každým dnem při pročítání novinek o svém oblíbeném vesmíru, každou hodinou...no dobře nepřehánějme.

Na druhou stranu si myslím, že některé výsledky nejsou úplně k zahození. Pokud by měla bakalářská práce přispět k profesnímu a osobnímu rozvoji pisatele, určitě bych ji označil za úspěch.

Jo. A Dvě věže jsou fakt dobrý film!

6.Přílohy

Lord oftheRings: TwoTowers - scénář (přiložen na CD v .pdf)

Bratři - literární scénář (přiložen na CD .pdf)

Star Wars: New Hope - literární scénář (přiložen na CD v .doc)

7. Zdroje

7.1 Použitá literatura:

- Anderson, Kevin J. , Wallace Daniel ; *Star Wars: The Essential Chronology*; první vydání ;New York - TheRandom house publishinggroup ; 2000 ; ISBN 978-0345434395
- Bordwell David, ThompsonovaKristin ; *Dějiny filmu* ; druhé revidované vydání ; Praha - Nakladatelství Lidové Noviny; 2011 ; ISBN9788073312077
- Bordwell David, Thompsonova Kristin; *Umění filmu: úvod do studia formy a styl* ; překlad devátého vydání ; Praha - Akademie Múzických Umění ; 2012 ; ISBN 9788073312176
- Campbell, Joseph ; *A hero of thousands of faces* ; druhé vydání ; Princeton - Princeton University Press ; 2004 ISBN - 0-691-11924-4-
- Ferré, Vincent ; *Tolkien: Na březích Středozeemě; první vydání* ; Praha - Mladá Fronta ; 2006 ; ISBN 80-204-1249 - 2
- Doležal, Lubomír ; *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum ; (2003):
- Kokeš, Radomír D.; *Teorie seriálové fikce: Model analýzy vyprávění a fikčních světů televizního seriálu* ; Magisterská diplomová práce, Masarykova Univerzita ; Filozofická Fakulta ; Ústav filmu a audiovizuální kultury ; Vedoucí diplomové práce: Mgr. Petr Szczepanik, Ph.D.
- Martin, George R. R. ; *Hra o trůny - Píseň ledu a ohně 1* ; první vydání ; Praha - Talpress ; 2000; ISBN - 80-7197-057-3
- McKee, Robert. *Story (substance, structure, style and the principles of screenwriting)*.; první vydání ; Methuen,1999.
- Monaco, James. *Jak číst film*, druhé vydání, Praha Albatros, 2004.
- Snyder,Blake ; *Save the cat: last book on screenwriting that you'll ever need*; první vydání ; Studio City - Michael Viese Production ; 2005 ; ISBN 1-932907-00-9
- Skopal, Pavel. Žánr, divák a protetická paměť. Žánr ve filmu: [sborník příspěvků z VI. česko-slovenské filmologické konference konané v Olomouci 14.-16.11.2002]. Vyd. 1. Editor Brigita Ptáčková. Praha: Národní filmový archiv, 2004. Knihovna Illuminace, 20. ISBN 80-700-4116-1. s. 32-38.
- Vogler, Christopher ; *THE WRITER'S JOURNEY : MYTHIC STRUCTURE FOR WRITERS* ; třetí edice ; Studio City - Michael Viese Production ; 2007 ; ISBN - 978-1-932907-36-0

7.2 Filmografie

Alien (directed by RidleyScott ; USA ; 1979)
Avengers (directed by JoshWheddon ; USA/Německo ; 2012)
Bratři (directed by Milan Hrytsuk ; ČR ; 2012)
Godfather(directed by Francis Ford Coppola ; USA ; 1972)
Godfather II (directed by Francis Ford Coppola ; USA ; 1974)
Godfather III (directed by Francis Ford Coppola ; USA ; 1990)
Captain America: ThefirstAvanger (directed by JoeJohnston ; USA ; 2011)
Hobit: Anunexpectedjourney(directed by Peter Jackson ; USA/NZ ; 2012)
Iron Man (directed by Jon Favreau ; USA ; 2008)
Iron Man 2 (directed by Jon Favreau; USA ; 2010)
Iron Man 3(directed by Shane Black ; USA; 2013)
Lawless(directed by John Hillcoat ; USA ; 2012)
Lord oftheRings: Fellowshipofthe ring (directed by Peter Jackson; USA/NZ; 2001)
Lord oftheRings: TwoTowers (directed by Peter Jackson ; USA/NZ ; 2002)
Lord oftheRings: Return ofthe King (directed by Peter Jackson ; USA/NZ; 2003)
Matrix (directed by Wachowskibr. ; USA/AU ; 1999)
Matrix: Reloaded (directed by Wachowskibr. ; USA/AU ; 2003)
Matrix: Revolution (directed by Wachowskibr. ; USA/AU ; 2003)
Prometheus (directed by RidleyScott; USA; 2012)
Stalker (directed by Andrej Tarkovskij ; SSSR/NDR ; 1979)
Star WarsEpisode I: ThePhantomMenace (directed by George Lucas ; USA ; 1999)
Star WarsEpisode II: Attackoftheclones (directed by George Lucas ; USA ; 2002)
Star WarsEpisode III: RevengeoftheSith (directed by George Lucas ; USA ; 2005)
Star WarsEpisode IV: New Hope (directed by George Lucas ; USA ; 1977)
Star WarsEpisode V: Empire strikesback(directed by IrvinKershner ; USA ;1980)
Star WarsEpisode VI: Return oftheJedi (directed by Richard Marquand ; USA ; 1983)
TheIncredibleHulk(directed by Luis Letterie ; USA ; 2008)
TheSocialnetwork (directed by David Fincher ; USA ; 2010)
TheAnimatrix (Directed by Peter Chunk (segment "Matriculated") Andrew R. Jones (segment "FinalFlightofthe Osiris") YoshiakiKawajiri (segment "Program") TakeshiKoike (segment "WorldRecord") MahiroMaeda (segments "The Second Renaissance Part I" and "The Second Renaissance Part II") KôjiMorimoto(segment "Beyond") ShinichirôWatanabe (segments "Kid's Story" and "A Detective Story"); USA ; 2003)

Thor(directed by Kenneth Brannagh ; USA ; 2011)

7.2.1 Seriály

Hra o trůny (Game of thrones, USA, 2010-2013)

Star Trek (USA, 1966-1969)

Star Wars: Klonové války (Star Wars: Clone Wars ; USA; 2009-2013)

Rodina Sopránů (The Sopranos, USA, 1999-2007)

7.3 Internet

Marvel Wikipedia (online) (c) Marvel 2013 dostupné

z: http://marvel.com/universe/Main_Page

Wookipedia - online encyklopedie Hvězdných Válek (online) (c) wikia 2013; dostupné

z: http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page

LotR wikipedia - online encyklopedie Pána Prstenů (online) (c) wikia 2013; dostupné z:

http://lotr.wikia.com/wiki/Main_Page

International Movie Database (IMDB) (online databáze) (c) Amazon company 2013;

dostupné z: <http://www.imdb.com/>

Česko-slovenská Filmová Databáze (ČSFD) (online databáze) (c) Pomo group 2013;

dostupné z: <http://www.csfd.cz/>

Moviezone (online) (c) Filuta 2013; dostupné z: <http://www.moviezone.cz>

Cinepur (online) (c) Cinepur2013 ; dostupné z: <http://cinepur.cz>

Game of thrones: viewer´s guide (online) (c) HBO Coroproration 2013; dostupné z:

<http://viewers-guide.hbo.com/season3/>

Kultura Aktuálně.cz(online) (c) CentrumHoldings 2013; dostupné z:

<http://aktualne.centrum.cz/kultura/>