Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

ROVINY NARACE VE FILMU FAUNŮV LABYRINT

Bakalářská diplomová práce

Barbora Ludvová

(Filmová věda – Španělská filologie)

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Olomouc 2013

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma: „Roviny narace ve filmu Faunův labyrint“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla všechny použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne …… …….

Barbora Ludvová

Děkuji svému vedoucímu práce Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za vstřícnost, odbornou pomoc, cenné rady a připomínky při zpracování mé bakalářské diplomové práce.

OBSAH

Úvod 5
Metodologie 7
Kritická reflexe literatury o filmu 14
1. Narativní koncept podle Edwarda Branigana 20
1.1. Narativní schéma 20
1.2. Roviny narace 25
2. Narativní analýza snímku Faunův labyrint 30
2.1. Narativní schéma 30
2.2. Roviny narace 36
2.2.1 Začátek 36
2.2.2 První úkol 43
2.2.3 Druhý úkol 47
2.2.4 Konec 52
Závěr 57
Prameny a literatura 61
Anotace 64

Úvod

Snímek *Faunův labyrint* mexického režiséra Guillerma del Tora navázal na tradici filmů s dětským hrdinou. Jedno ze stěžejních témat filmu je občanská válka ve Španělsku, která se promítá do života hlavních hrdinů. Příběh boje revolucionářů je ozvláštněn fantaskní příběhovou linií, do které divák vstupuje spolu s hlavní hrdinkou filmu. Téma partyzánského odboje, jež se objevilo v literatuře či ve filmu v různých podobách zpracování, se díky perspektivě malé hrdinky stává originálním a umožňuje na to téma nahlédnout z jiné perspektivy.

V kontextu současné kinematografie se snímek vymyká nejen narativní strukturou, ale i vizuální podobou. Příběh odkazuje na rok 1944[1], ačkoli občanská válka ve Španělsku skončila, revolucionáři ukryti v horách stále bojují proti fašistickému režimu[2]. Vojsko má za úkol partyzánské oddíly zlikvidovat, a dát tak celé zemi najevo absolutní moc nového režimu.

Režisér Guillermo del Toro, který započal svou filmovou kariéru několika krátkometrážními filmy, se do povědomí divácké veřejnosti dostal adaptací komiksové předlohy *Blade 2* (2002) a *Hellboy* (2004). Poté přišla na řadu realizace snímku *Faunův labyrint* (2006), který v mnohém navázal na předešlý režisérův film *Princ bez království* (2001). Oba dva snímky autor zasadil do konce 30. a začátku 40. let. Ve Španělsku končí občanská válka prohrou republikánů a je nastolena diktatura, která se musí vypořádat se setrvávajícím partyzánským odbojem. V obou snímcích se objevuje dětský hrdina, který se stává aktivní postavou.

Del Toro navázal na tradici dětského hrdiny, který je symbolem nevinnosti a morální čistoty, tedy protikladem hodnot, jež představuje válka a režim, který ji vede. Del Toro dětského hrdinu nepoužívá jako příklad, na kterém by demonstroval úpadek hrdiny, ztrátu víry a iluzí, které jsou narušené hrůzostrašnými zážitky, jež postava prožívá. Del Toro

[1] Španělský protifašistický odboj známý jako „el maquis“ nebo „la guerilla“ započal už během občanské války (1936–1939). Od roku 1944 španělští vojáci, kteří v průběhu Druhé světové války bojovali za Francii, pokračovali v boji proti fašismu v rodném Španělsku. Některým jednotkám se podařilo proniknout až do vnitrozemí a přidat se k partyzánským jednotkám, které pobývaly v horách od roku 1939. Období, ve kterém působení revolucionářů dosáhlo vrcholu, bylo mezi roky 1945–1947. Od roku 1947 byla represe fašistické armády natolik intenzivní, že pomalu s partyzánským odbojem skoncovala.

[2] Dlouhodobý konflikt mezi reprezentanty pravicové a levicové strany politického spektra vyústil v roce 1936 vzpourou armády vedené generálem Franciscem Francem, která usilovala o okamžité uchopení moci. Španělsko se ocitlo uprostřed občanské války mezi republikány a nacionalisty. Francova armáda podporovaná nacistickým Německem, fašistickou Itálií a Portugalskem zvítězila a 2. dubna 1939 prohlásil Franco občanskou válku za ukončenou. S podporou církve a armády nastolil diktátorský režim. Jakékoli projevy svébytnosti či opozice byly potlačovány, to se promítlo i do oblasti kultury, kde byla nastolena tvrdá cenzura. Francova diktatura končí s generálovou smrtí v roce 1975.

zobrazuje postavu dětského hrdiny jako jedinou otevřenou všem podmětům, které okolo ní mohou vyvstat, a na rozdíl od dospělého hrdiny nepodhodnocuje jejich důvěryhodnost, ačkoli přicházejí ze světa, který není každodenní realitou. Režisér pracuje s předpokladem, že divák vnímá dětského hrdinu jako postavu, která si realitu interpretuje dle vlastního úhlu pohled a ten nemusí být vždy reálný.

Dětský hrdina je v tvorbě Guilerma del Tora spojován s nadpřirozenými a pohádkovými postavami. Schopnost věřit něčemu, co se vymyká realitě nebo není běžné v reálném životě, je v jeho tvorbě přisuzována dětem a je pro ně přirozená. Na rozdíl od postav dospělých, u kterých tato schopnost s postupem času zmizela. Téma války, které se v obou filmech objevuje, *V princi bez království* implicitně a ve *Faunově labyrintu* explicitně, je rozšířeno o rozměr, který mu dává přítomnost dětského hrdiny. Příběh je vyprávěn z jeho pohledu a není omezen na výpověď postav dospělých, které jsou v případě filmů del Tora vnímány jako limitující, omezeny realitou a upnuty na výpověď podloženou fakty.

Del Toro snímkem *Faunův labyrint* následuje autory, kteří po Francově smrti v roce 1975 natáčeli snímky, vyjadřující se mnohem citlivěji a pravdivěji k otázce partyzánského odboje, než jak bylo toto téma španělské veřejnosti prezentováno v době diktatury[3]. Linii těchto snímků započali Mario Camus filmem *Los días del pasado/The Days of the Past* z roku (1977) a Manuel Gutiérrez Aragon snímkem *El corazón del bosque/The Heart of the Forest* (1978)[4]. Del Toro navázal na tento trend a ve snímku se zaměřuje nejen na konflikt mezi partyzány a fašistickou armádou, ale na důležitost obyčejných vesničanů, které tajně odboj podporovali a často byli jediným zdrojem informací a zároveň zprostředkovateli obživy pro partyzány ukryté v horách.

Film jako médium divákovi sděluje určitý příběh prostřednictvím jeho zobrazení. Základem každého příběhu je skutečnost, že je někým vypravován. V rámci této bakalářské diplomové práce se proto zaměřím na film *Faunův labyrint* z narativního hlediska. Rozeberu narativní strukturu filmu, která bude vycházet z narativní teorie Edward Branigana, kterou vymezil a popsal ve své práci *Narrative Comprehension and Film*[5]. Cílem práce bude zkoumat jednotlivé narativní roviny, kterými jsou divákovi distribuovány informace o

[3] Nastolení diktátorského režimu se zcela promítlo do politického, ekonomického a kulturního života, byly zdůrazňovány tradiční konzervativní hodnoty jako církev a rodina. Kultura byla postižená cenzurou a měla sloužit jako prostředek podpory režimu, nikoli jeho zpochybňování. V rámci tohoto smýšlení vznikaly filmy, které různě interpretovaly postavy partyzánů, nejčastěji byli představováni jako lupiči a vrazi.

[4] CAMINO, Mercedes. Blood of an innocent: Montxo Armendáriz 's Silencio Roto and Guillermo del Toro 's El laberinto del fauno. In *Studie in Hispanic Cinemas*, 2009. [citováno dne 25.11. 2012]. Dostupné z www: http://www.ingentaconnect.com/search/article?option1=tka&value1=Blood+of+an+innocent&pageSize=10&index=1.

[5] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07511-4.

příběhu. Práce se rovněž zaměří na subjektivizaci narativu hlavní hrdinkou, se kterou se pojí fantaskní svět, který se v průběhu filmu vyčleňuje ze světa reálného.

Branigan přichází s pojmem roviny narace, který spojuje s divákovou schopností pochopit informace, které nám film sděluje, a s jejich následnou interpretací. Roviny narace jsou podle Branigana úrovně obsažené v každém příběhu a plní funkci vypravěče, tedy někoho kdo divákovi sděluje informace, na kterých je příběh vystavěn nebo které jsou nutné pro pochopení příběhu. Branigan uvádí roviny narace jako nejvhodnější způsob narativní analýzy příběhu a zároveň jako způsob, kterým film k divákovi promlouvá. Branigan si kromě jiného klade otázku, jakou roli zastává divák jako perceptor příběhu a jakou roli hraje jeho vnímání textu. Na povrch tak vyvstává další otázka: Jakým způsobem má být příběh vystavěn, aby byl ze strany diváka pochopen? Na tuto otázku odpoví narativní analýza filmu Faunův labyrint, která bude vycházet ze zásad Braniganovy teorie.

Práce se bude blíže věnovat konceptu rovin narace, kterým Branigan přinesl nový pohled na funkci vypravěče ve filmu. Mnoho teoretiků[6] k postavě vypravěče přistupuje s odlišnými hledisky a přikládá mu rozdílný význam i funkci. V první kapitole vysvětlím Braniganovo teoretické stanovisko, které zaujímá k narativní struktuře filmu, a v dalších kapitolách budu Braniganův koncept postupně aplikovat na snímek *Faunův labyrint* (2006).

Metodologie

Jak již bylo řečeno, k metodologickému vymezení narativní analýzy bakalářské diplomové práce poslouží text Edwarda Branigana *Narrative Comprehension and Film*[7].

Než se však detailněji zaměřím na Braniganovu práci, ráda bych uvedla další autory, kteří se narativní teorii věnují, a jejich pohled na problematiku narace ve filmu. Tento přehled poslouží k objasnění, z jakého důvodu považuji Braniganovu práci za nejvhodnější metodologické východisko pro narativní analýzu aplikovanou na již několikrát avizovaný film.

Lidskou řeč bychom mohli definovat jako specifickou dovednost člověka, kterou využívá při komunikaci. Děje se tak díky používání výrazových prostředků, přesněji řečeno

[6] CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.
CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.
BORDWELL, David. *Narration in The Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

[7] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07511-4.

prostřednictvím systému znaků, jejichž význam musí být jak receptorovi tak perceptorovi dobře známý. Stejně jako řeč je i film systémem znaků, ale oproti řeči nejsou filmové kódy jasně definovány. Není proto divu, že se film stal centrem zájmu sémiologického zkoumání.

Roland Barthes se odhodlal aplikovat teorii o znacích na jiný systém než jazykový a zájem sémiologie se přesunul i na kulturní fenomény. Sémiologové spatřovali podobnost mezi médii a jazykovým systémem natolik, že se jazyk pro některé z nich stal základním modelem, ze kterého vycházeli a aplikovali jazykový systém i na jiné systémy[8].

Émile Benveniste na základě vlastní enunciační teorie rozlišil mezi příběhem a diskurzem. Podstatou Benvenistovy teorie je předpoklad mluvčího a posluchače, kteří se podílejí na vzniku dialogu. Zároveň Benveniste tvrdí, že součástí sdělovacího aktu jsou vztahy týkající se sdíleného světa obou aktérů dialogu (enunciačního aktu), rovněž zmiňuje jazykové prostředky. Takto nazývá větné členy, modalitu věty nebo mluvnické kategorie konkrétních větných členů. Je evidentní, že Benveniste vnímal sdělování jako akt, který zahrnuje kompletní komunikaci. Jak již bylo řečeno, sdělovací teorie mu posloužila jako výchozí bod pro vymezení pojmů diskurz a příběh. Diskurz je podle Benvenista komunikace mezi mluvčím a posluchačem, celý sdělovací akt, kdy mluvčí za využití jazykových kódů sděluje informaci nebo svým vyjádřením zamýšlí ovlivnit posluchače. Příběh je dle něj prezentace událostí, které jsou v určitém momentu pozorovány bez přispění mluvčího, který by prezentovanou událost sděloval. Pokud tuto definici příběhu a diskurzu aplikujeme na fikční literaturu, dospějeme k závěru, že fikční román je příkladem příběhu. Neexistuje mluvčí, který by román vyprávěl, události jsou vyjádřeny podle toho, jak se přihodí v samotném příběhu. Tudíž celý fikční román je logicky Benvenistem považován za příběh[9].

Christian Metz v eseji *Historie/Discours* navázal na Benvenistovu teorii, ale uvažoval nad příběhem a diskurzem v rámci fikčního filmu, nikoli literatury. I když Metz připouští, že film stejně jako fikční literatura budí dojem, že je to filmové médium, kdo prezentuje události, které vidí divák na plátně, nikoli vypravěč, není tomu tak. Podle Metze film pouze předstírá, že je příběhem, ale ve skutečnosti jde o diskursivní médium. Film obsahuje mluvčího, který je nezbytný pro diskurz, a tím je v případě filmu divák. Tato proměna je způsobena kamerou, která ačkoli je neviditelná, je to ona, kdo divákovi zprostředkovává děj

[8] BORDWELL, David. *Narration in The Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985, s. 21. ISBN 0-299-10170-3.
[9] Tamtéž, s. 22.

událostí. Metz tvrdí, že divák se identifikuje s pohledem kamery a nabude dojmu, že on je mluvčím sdělovacího aktu. Divák se tak přirozeně stává vypravěčem filmu[10].

I když Metz navázal na Benvenistovu teorii a pokusil se ji rozpracovat tak, aby byla uplatnitelná i ve filmové teorii, jeho rozdílný pohled na problematiku rozlišení mezi diskurzem a příběhem tento problém nevyřešil. Jako příčinu proměny filmu z příběhového média na diskursivní uvádí Metz kameru, s jejímž pohledem se divák ztotožňuje, a v důsledku toho se stává vypravěčem. Ale pokud je důvodem proměny ve filmu kamera, mohli bychom stanovit ve fikční literatuře jiný prostředek, jehož prostřednictvím by se čtenář stal vypravěčem čteného textu. V tomto případě by Metzova teorie popřela Benvenistovu teorii, který fikční literaturu uvádí jako jasný příklad enunciační teorie.

Je patrné, že v důsledku snahy vycházet ze struktur a vlastností jazyka byly sémiotické teorie nedostačující. Tyto teorie měly za úkol řešit konkrétní jazykové problémy, přesto byly použity mnoha teoretiky jako koncept pro objasnění otázek týkající se filmové teorie. V důsledku odchýlení se od okruhu bádání v lingvistické oblasti docházelo k různé interpretaci těchto teorií, které si teoretici upravili za účelem dojít k řešení ne jazykového problému, ale za pomoci pravidel a prostředků jazykových. Mimo jistou neohraničenost lingvistických teorií vyvstávaly otázky, proč jsou to právě jazykové formy, které jsou nezbytné pro analýzu filmové narace.

Nejen sémiologové, ale i filmoví teoretici došli k závěru, že složitost, kterou se filmové médium vyznačuje, přesahuje možnosti sémiotiky jej vysvětlit. Proto filmové teorii nezbylo nic jiného než začít film vysvětlovat z jiných pozic. Právě zkoumání filmového narativu dosáhlo ve filmové teorii prominentního postavení, a filmová naratologie, jejíž sílu si teoretikové začali uvědomovat, se začala rozvíjet.

V 60. letech se objevila první vlna teoretiků, kteří seznámili veřejnost s všeobecnými naratologickými texty. Mezi ně se počítali Robert Scholese, Ben Brewster, Stephen Heath a představitelé francouzského strukturalismu Roland Barthese, literární teoretik Gérard Genette, zakladatel strukturalismu Ferdinand de Saussure, ale i představitelé pražského lingvistického kroužku a ruského formalismu Roman Jakobson a Lévi-Strausse[11].

Roman Jakobson se ve svém bádání zaměřil i na film a uvažoval o jeho specifikách. Úvahy o filmu shromáždil ve stati *Úpadek filmu*[12]. Považoval film za samostatné umění a

[10] BORDWELL, David. *Narration in The Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985, s. 22. ISBN 0-299-10170-3.
[11] PTÁČEK, Luboš. In CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, s. 252. ISBN 80-244-0175-4.
[12] JAKOBSON, Roman. Úpadek filmu. In *Poetická funkce*. H&H, 1995. ISBN 80-85787-83-0.

zajímala ho úloha filmového obrazu, na kterou se dotazoval v souvislosti se sledováním struktur a znaků v obraze. Byl obhájcem zvukového filmu, podle Jakobsona má zvuk znakovou podstatu a umožnil tvůrcům nové možnosti spojování záběrů.

Do první vlny teoretiků zabývajících se naratologií patří i Edward Branigan a americký literární kritik, který navázal na první generaci literárního kriticismu Chicagské školy Wayne C. Boothe[13]. Booth se ve své publikaci *The Rhetoric of Fiction*[14] zabývá postavou vypravěče, uvádí různé typy vypravěče a jejich vyprávěcí techniky, které se různí. Rovněž se věnuje rozdílům mezi předváděním (showing) a vyprávěním (telling), moderní označení pro termíny, které rozlišoval Platón, tedy mimésis a diegésis. V díle rozpracoval myšlenku implikovaného autora, v souvislosti s tímto pojmem se objevuje termín variace distance, distance implikovaného autora a čtenáře, vypravěče od implikovaného autora nebo vypravěče od postav.

Myšlenky, které Booth ve své publikaci uvedl, se v mnoha ohledech staly výchozí pro práci Seymoura Chatmana. Ten ve své publikaci *Příběh a diskurz*[15] rozpracoval narativní mechanismy týkající se především literárního textu. Chatman si klade za úkol co nejpřesněji postihnout a rozpracovat důsledky dichotomie příběhu a diskurzu. V rámci ustanovení těchto dvou termínu se Chatmanova pozornost posouvá směrem k prvkům, které považuje za součást příběhu a diskurzu, a proto se zabývá postavami, prostorem a časem. V publikaci se zaměřuje na termíny, jako je hledisko, narativní hlas neboli vypravěč a vyprávění ve třetí osobě. Tyto termíny se podle Chatmana používají v literární kritice špatně, jejich projasněním a ukotvením chce Chatman dosáhnout objasnění složitých příkladů, které se v literatuře objevují. Příběh a diskurz se filmu věnuje pouze okrajově, protože Chatman zde ještě považuje film za nevyprávěný a pravděpodobně pro něj není tolik zajímavý jako objekt naratologického zkoumání. Svou pozornost k filmu obrací v souvislosti s prostorem, časem a hlediskem spíše z důvodu, aby čtenáři demonstroval, jak konkrétní narativní problematika pracuje ve filmovém médiu.

V 80. letech se zájem o filmovou naratologii stupňuje, Seymour Chatman se spolu s Davidem Bordwellem stávají výraznými osobnostmi na poli narativní teorie a hlavními představiteli druhé vlny amerických teoretiků zabývajících se naratologií[16].

[13] PTÁČEK, Luboš. In CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, s. 252. ISBN 80-244-0175-4.
[14] BOOTH, Wayne C. *The rhetoric of fiction*. The University of Chicago Press, 1983. ISBN 0-226-06558-8.
[15] CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.
[16] PTÁČEK, Luboš. In CHATMAN Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. s. 232.

Seymour Chatman navazuje na narativní problematiku, které se věnoval již v knize *Příběh a diskurz*[17], dílem *Dohodnuté termíny*[18]. V tomto díle se Chatman věnuje filmu obsáhleji, než jak tomu bylo v předchozí publikaci. Svou pozornost směřuje k implikovanému autorovi, zdůrazňuje jeho nezbytnost v narativní struktuře a upozorňuje na jeho nepostradatelnost. Implikovaného autora uvádí Chatman jako neutrální konstrukt uvnitř příběhu, který funguje pro čtenáře jako zdroj instrukcí o tom, jak číst text. Na základě vymezení aktivit implikovaného autora rozlišuje mezi vypravěčem a autorem díla. Reálný autor se stáhne z textu ve chvíli, kdy je film promítaný a vzniká prostor pro vypravěče a implikovaného autora. Chatman definuje implikovaného autora jako „samotný text v jeho invenčním aspektu“[19], který je komponentem jak příběhu, tak diskurzu, oproti tomu vypravěč je „pouhým subjektem, pouhým hlasem narativního diskurzu“[20], který obývá. Vypravěč je prezentérem příběhu, kterému není umožněno obývat i diskurz i příběh v průběhu narace.

V rámci subjektivizace textu Chatman navrhuje rozlišit mezi dvěma hledisky, hledisko postav a hledisko vypravěče, důvodem je jejich nevyrovnané postavení v textu. Vypravěčovy postoje označuje jako názory, naopak mentální aktivity postavy v jejím vlastním světě (svět příběhu) označuje termínem filtr. Zavedení dvou rozdílných názvů pro zakoušení věcí postavou a vypravěčem odůvodňuje Chatman jako nezbytné, aby zůstal zachován rozdíl mezi diskurzem a příběhem. Vypravěči není dovoleno prožívat věci uvnitř příběhu, má možnost zviditelňovat děj z vnějšku příběhu. Jen postavy jsou součástí příběhu, a proto jen ony mohou být filtry.

David Bordwell, který se rovněž zabývá strukturou vyprávění, se v knize *Narration in The Fiction Film*[21] zaměřil především na filmové médium. Bordwell odmítá postavu vypravěče stejně jako koncept implikovaného autora a za konstruktéra příběhu označuje diváka. Protože diváka považuje za aktivního činitele, který konstruuje text, bere si na pomoc kognitivní a percepční teorie, které mají za úkol osvětlit na základě čeho a jakým způsobem je divák schopen vystavět fiktivní příběh.

Vhodnost své teorie Bordwell dokládá pomocí nástrojů kognitivní a percepční teorie, které tvrdí, že důležitou roli při konstrukci příběhu hraje úsudek, na kterém závisí kognitivní procesy, jako je třídění nebo rozpomínání se. Divák konstruuje text na základě hledání a

[17] CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.
[18] CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.
[19] Tamtéž, s. 87.
[20] Tamtéž, s. 88.
[21] BORDWELL, David. *Narration in The Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

dosazování informací do příběhu a na základě vyslovení vlastních hypotéz, které jsou s rostoucím počtem informací vyvráceny, nebo naopak potvrzeny. Na základě percepce je člověk schopen vytvořit širokou škálu schémat, která jsou souhrnem našich znalostí. Divák aplikovaná narativní schémata propojuje na základě principů příčiny, času a místa. Aby dával příběh smysl, divák si v prvé řadě musí položit za cíl vytvořit srozumitelnou interpretaci příběhu. K dovršení tohoto záměru dojde pomocí aplikování schémat, která divák odvozuje z kontextu a z vlastních předchozích zkušeností. Podle Bordwella je rovněž nutné si uvědomit, že člověk dokáže rozlišit mezi tím, co je v příběhu nezbytné, a co je naopak druhořadé, a uvědomuje si, že příběh se skládá z odlišných událostí, které jsou mezi sebou propojeny na základě nejrůznějších principů a reprezentovány jistými činiteli.

K vytvoření srozumitelné interpretace příběhu může dopomoct i kanonická forma příběhu, opakující se vzorec: uvedení postav a prostředí, vysvětlení vzájemných vztahů, zápletka a rozuzlení příběhu. Bordwell poukazuje na to, že ve filmové historii existují jisté vzorce, které když divák ovládne, je schopen je aplikovat na všechny fikční příběhy a dojít tak k bezchybné interpretaci.

Je evidentní, že Bordwell považuje fikční, narativní dílo za neúplné, a k dosažení celistvosti je zapotřebí aktivní účasti diváka, který jej dokončí. Tento proces se děje prostřednictvím vyslovení nejrůznějších hypotéz, které se v průběhu sledování příběhu neustále mění, některé se hned potvrdí, jiné se zamítnou nebo zůstávají otevřené. Podle Bordwella samo umělecké dílo povzbuzuje diváka v aplikaci různých schémat, i když některé mohou být stejně jako divákovy hypotézy s rozvíjejícím se příběhem zamítnuty.

Konstrukce příběhu závisí na percepčních a kognitivních schopnostech diváka, předešlé zkušenosti a na schopnosti odvodit si chybějící informace v případě, že jsou události umístěny mimo časovou posloupnost. S konstrukcí příběhu souvisí i divákova schopnost hledat a najít příčinné souvislosti mezi událostmi, které jsou divákovi vyjeveny pomocí flashbacku nebo flashforwardu.

Edward Branigan prezentuje své stanovisko k narativní struktuře ve studii *Narrative Comprehension and Film*[22]. Částečně navazuje na Bordwellův přístup, protože stejně jako on spatřuje v kognitivní vědě nezbytného pomocníka, který může značnou měrou přispět k rozvoji narativní filmové teorie. Branigan neupírá důležitou roli, kterou při sledování filmu hrají divákovy myšlenkové pochody, které částečně zapříčiňují pochopení předváděného

[22] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07511-4.

příběhu, avšak kognitivní a percepční teorie pro Branigana nepředstavují jediné východisko, na základě kterého je možné analyzovat narativní strukturu fiktivního příběhu.

I když Branigan věří, že kognitivní věda může přispět filmové teorii, a naopak filmová teorie má hodně co nabídnout té kognitivní, uvědomuje si, že v některých ohledech film přesahuje možnosti kognitivní teorie jej vysvětlit. Tento problém řeší spojením konceptů, objevujících se v kognitivní psychologii, s koncepty, které jsou vlastní naratologii. Branigan nestanovuje kognitivní a percepční teorie jako jediný způsob narativní analýzy, jako je tomu u Brodwella, ale chápe kognitivní vědu jako část konceptu, který musí být doplněn.

V případě Braniganovy teorie je doplňující částí narativní věda, která ustanovila koncepty jako fokalizace, diegeze, hledisko atd., a prostřednictvím jejich aplikace na fiktivní příběh spolu s koncepty kognitivní teorie může dojít ke komplexní filmové analýze.

Je evidentní, že naratologické zkoumání prošlo značným vývojem, v jehož důsledku docházelo k postupným změnám cílů, které si naratologie kladla, a k ukotvení naratologických termínů. Teoretikové přistupovali k narativní problematice různým způsobem, a v důsledku toho řešili i odlišně úskalí, která se při zkoumání narativního textu objevila.

Rozporný přístupu v rámci narativní problematiky lze vysledovat i mezi teorií Seymoura Chatmana, kterou rozpracovává v publikaci *Dohodnuté termíny*[23], a teorií Davida Bordwella publikované v práci *Narration in The Fiction Film*[24]. Chatman obhajuje koncept implikovaného autora jako celkový nárys textu a textuální záměr, tedy princip, kterému je přidělena invence v textu. Naopak Bordwell tvrdí, že film jedná v procesech, jako je poznávání, prezentování nebo rozlišování.

Chatman toto chápaní narativu vyvrací dotazem na činitele těchto procesů, kterého mu konotuje implikovaný autor. Avšak Bordwell koncept implikovaného autora odmítá, a proto podle Chatmana není možné mluvit o činech, jako je poznávání nebo prezentování, protože Bordwell nepřichází s jinou alternativou činitele, který by měl tyto činy za následek[25].

Oba teoretikové se liší i v chápání postavy vypravěče. Chatman akceptuje postavu vypravěče a přiděluje mu funkci prezentování příběhu, která ho tak jasně odlišuje od implikovaného autora, který je inventorem jak příběhu, tak diskurzu. Bordwell postavu vypravěče odmítá, odvolává se na neidentifikovatelnost hlasu nebo místa, které můžeme

[23] CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.
[24] BORDWELL, David. *Narration in The Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.
[25] CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. s. 123-128.

s určitostí označit jako místo narace. Bordwell považuje za konstruktéra příběhu diváka, proti tomu názoru se Chatman rovněž vymezuje a tvrdí, že divák pouze rekonstruuje příběh a to díky implikovanému autorovi, ale nemůže být bezprostředně tím, kdo jej konstruuje.

Chatman, pro něhož je implikovaný autor nepostradatelnou autoritou, která obývá svět příběhu i diskurzu a bez níž není možná narativní analýza textu, odmítá kognitivní a percepční přístup jako řešení narativní problematiky.

Je zřejmé, že Bordwellova a Chatmanova teorie nenacházejí vzájemné shody a v mnoha ohledech se vylučují, přesto oba zkoumají možnosti narace a přispívají k rozvoji narativní teorie, i když každý svou vlastní cestou.

Kritická reflexe literatury o filmu

Film *Faunův labyrint* (2006) se stal předmět mnoha článků, které nabízejí čtenáři na film různorodý pohled. Rovněž je film zmiňován v mnoha publikacích kvůli netradičnímu ztvárnění historické etapy španělských dějin. Přesto se žádná z prací nevěnuje filmu z pohledu narativní teorie.

Většina článků rozebírá film z hlediska příběhu, postav a hledá souvislosti, kterými by potvrdila, nebo naopak vyvrátila skutečnost fantaskního světa, do kterého divák vstupuje s postavou Ofélie.

Tracie D. Lukasiewicz ve své práci *The Parallelism of the Fantastic and the Real: Guillermo del Toro´s Pan´s Labyrinth/El Labrinto del Fauno and Neomagical Realism*[26], která je součástí publikace *Fairy tales films: visions of ambiguity*[27], přichází s termínem neomagický realismus, který vzniká spojením příběhu magického realismu a pohádky, což je podle autora případ *Faunova labyrintu*. Lukasiewicz sleduje cestu magického realismu a pohádky, která pomáhá vysvětlit Oféliinu fantazii ve skutečném světě. Dochází k závěru, že fantaskní rovina příběhu je striktně oddělena stejně jako v případě pohádek, a tedy v kontrastu s magickým realismem. I když fantaskno prosakuje do reálného světa, nejde nikdy o běžnou událost, jako je tomu v případě magického realismu. Protože jak Lukasiewicz uvádí: „Klíčem k magickému realismu ve filmu je objevování se nadpřirozených a divných věcí, které se

[26] LUKASIEWICZ, D. Tracie. The Parallelism of the Fantastic and the Real: Guillermo del Toro 's Pan 's Labyrinth/El Laberinto del fauno and Neomagical Realism. In GREENHILL, Pauline; MATRIX, Sydney Eva (ed.). *Fairy tale films: vision of ambiguity*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010. ISBN 978-0-87421-782-7. [citováno dne 29.12. 2012]. Dostupné z www: http://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=usu.39060017571430#page/i/mode/1up.

[27] GREENHILL, Pauline; MATRIX, Sydney Eva (ed.). *Fairy tale films:vision of ambiguity*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010. ISBN 978-0-87421-782-7.

mohou stát a jsou ukotveny a propojeny s reálným, každodenním světem“[28]. Ofélie akceptuje stvoření podzemního světa jako normální v jejich světě, zároveň si však uvědomuje podivnost ve srovnání s logickými hranicemi světa reálného. Autor poukazuje na další prvky, které má příběh společné s žánrem pohádek. Tím je postava Ofélie a zlo, proti kterému musí hrdinka bojovat, v jejím případě kapitán Vidal, který reprezentuje zvrácenou ideologii.
Lukasiewicz přirovnává Ofélii k mužským pohádkovým hrdinům, kterým se na jejich cestě dostává pomoci a kteří často ignorují rady moudřejších. Stejně jako je tomu v případě Ofélie, která nedbá rad Fauna.

Poukazuje na přítomnost záporných postav ženského pohlaví, které se v pohádkách objevují jako čarodějnice, macechy, zlé sestry. Ve *Faunově labyrintu* je tomu naopak, a zápornou postavou je zde muž. Zlo, proti kterému je potřeba bojovat, představuje fašistická ideologie, kterou reprezentuje kapitán Vidal a jeho armáda.

I když se ve filmu prolínají různé umělecké prvky a styly a je složité film žánrově ukotvit, autorky práce *Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en El espinazo del diablo y lo abyecto en El laberinto del fauno de Guillermo del Toro*[29], Silvana Mandolessi a Emmy Poppe, navazují na Tracieho D. Lukasiewicze a přiklánějí se k žánru pohádky. Podle autorek je hned od začátku jasné, že jde o pohádku, a to kvůli nepřítomnému vypravěči, který uvozuje první scénu filmu, a divák tedy přistupuje k příběhu a jeho zákonitostem jako k žánru pohádky. To je i důvod, proč se fiktivní stvoření jeví divákovi samozřejmá, jako by neměli menší právo na existenci než obyčejný člověk. Pohádkovou realitu vnímají autorky jako komentář války a sociálních pravidel, stejně tak fantaskní stvoření jako odraz a satirický komentář dospělých v reálném světě.

Ve své práci autorky vymezuji pojmy „siniestro“[30] a „abyecto“[31], a to na základě společného prvku dvou filmů režiséra Guillerma del Tora, *Prince bez království* (2001) a *Faunova labyrintu* (2006). Pojítkem mezi filmy je nadpřirozeno, které ačkoli je přítomno v obou filmech, jeho estetika se v každém filmu liší. *Princ bez království* zastupuje estetiku

[28] LUKASIEWICZ, D. Tracie. The Parallelism of the Fantastic and the Real: Guillermo del Toro 's Pan 's Labyrinth/El Laberinto del fauno and Neomagical Realism. In GREENHILL, Pauline; MATRIX, Sydney Eva (ed.). *Fairy tale films: vision of ambiguity*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010, s. 65. ISBN 978-0-87421-782-7. [citováno dne 29.12. 2012]. Dostupné z www: http://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=usu.39060017571430#page/i/mode/1up.

[29] MANDOLESSI, Silvana; POPPE, Emmy. Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en El espinazo del diablo y lo abyecto en El laberinto del fauno de Guillermo del Toro. *Confluencia*, 2011, č. 1, s. 16-32. ISSN 0888-6091.

[30] Autorky definují siniestro podle Sigmunda Freuda, který charakterizuje siniestro jako dojem, že to, co pokládáme za důvěrně známé a blízké, nám současně připadá zvláštní a hrozivé. Jako příklad siniestra uvádí Freud smrt, přízrak, postavu ducha.

[31] Při definici abyecta vycházejí autorky z eseje Julie Kristeva Pouvoirs de l'horreur, která odkazuje na formování subjektivity dítěte ve vztahu k matce. Dítě záměrně odmítá to, co pociťuje jako špatné.

siniestra, oproti tomu *Faunův labyrint* představuje estetiku abyecta, obě dvě estetiky jsou ve vzájemné opozici, ale vztahují se k válečnému konfliktu, který oba filmy zobrazují. *Faunův labyrint* dle autorek „zobrazuje válečný konflikt explicitně a svým kategorickým odmítnutím estetického a politického abyecta, které je přisouzeno fašistickému nepříteli, obsahuje přímý ideologický vzkaz“ [32].

William O. Deaver, Jr v eseji *El Laberinto del Fauno: Una Alegoría para la España Democrática*[33] vychází z publikace Vladimíra Propos *Morphology of the Folk Tale*[34], a znaky, které Propp uvádí jako typické pro žánr pohádky, autor hledá ve filmu *Faunův labyrint* a shoduje se s názorem předešlých autorů, kteří vidí film spíše jako pohádku než historické předkládání faktů ve filmové podobě.

Postavy Ofélie a jejího narozeného bratra vnímá Deaver, Jr. jako alegorii odlišných etap španělské historie. Ofélii spatřuje jako Druhou španělskou republiku, která vystřídala nedostačující monarchii, jejího bratra jako předchůdce demokracie, která má nastat po smrti Franca v roce 1975. „Ofélie stejně jako republika padne jako oběť fašismu, ale její duch přetrvá v podzemním světě stejně jako ideje demokracie a liberálové převezmou tuto formu při vzniku nové ústavy, která bude sepsána po smrti Franca“[35].

V mnoha pracích se příběh Ofélie objevuje ve srovnání s filmem *Lev, čarodějnice a skříň* (2005), příběhem *Alenky v říši divů* Lewise Carrola[36] nebo filmem Víctora Ericeho *Duch úlu* (1973).

V článku *Altruism overcomes Spanish Civil War horror*[37] autor srovnává Oféliin vstup do podzemního světa fantazie s Alenčiným pronásledováním králíka, které skončilo skokem do nory a následným Alenčiným objevením se v zemi za zrcadlem. Oféliino setkání s Faunem přirovnává k setkání Pevenie s panem Tumnusem ve snímku *Lev, čarodějnice a skříň*. I když přirovnává *Faunův labyrint* k těmto příběhům, zároveň zdůrazňuje, že „ačkoli je cesta Alenky

[32] MANDOLESSI, Silvana; POPPE, Emmy. Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en El espinazo del diablo y lo abyecto en El laberinto del fauno de Guillermo del Toro. *Confluencia*, 2011, s. 30, č. 1, s. 16-32. ISSN 0888-6091.
[33] DEAVER, Jr., William O. El Laberinto del Fauno: Una Alegoría para la España Democrática. *Romance Notes*, 2009, č. 2, s. 155-165. ISSN 0035-7995.
[34] PROPP, Vladimír. *Morphology of The Folk Tale*. University of Texas Press, 1968. ISBN 978-0-292-78376-8.
[35] DEAVER, Jr., William O. El Laberinto del Fauno: Una Alegoría para la España Democrática. *Romance Notes*, 2009, s162, č. 2, s. 155-165. ISSN 0035-7995.
[36] CARROLL, Lewise. *Alice 's Adventures in Wonderland*. Dover Publications. 1993. ISBN 0-486-27543-4.
[37] KROENERT, Tim. Altruism overcomes Spanish Civil War horror. *Eureka Street*, 2007, č. 1, s. 33-34. ISSN 1833-7724. [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://www.eurekastreet.com.au/article.aspx?aeid=2114.

a dětí z filmu Lev, čarodějnice a skříň o úniku z reality a o dospívání, Oféliina pohádka, přestože také pracuje s únikem z reality, je spíše tragédií“[38].

Podobnosti s filmem *Lev, čarodějnice a skříň* si všímá i Richard Alleva ve svém článku *The Other Side*[39], v zápětí však dodává, že snímky mají více odlišného než společného, a to dokládá na postavě Fauna, kterého srovnává se panem Tumnusem, ten je šarmantní a příjemný, ale Faun je podle Alleva dvojznačná postava. Nejdříve nabízí Ofélii království a pak ji nutí prolít krev jejího bratra. Faunova dvojznačnost je ještě podpořena jeho vzhledem, Alleva ho přirovnává k obrovskému duchu, který je zkřížený se švábím monstrem.

Lucius Shepard ve své práci *SUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIMONSTROUS*[40] pouze poukazuje na fakt, že *Faunův labyrint* je často srovnávám s *Duchem úlu* Victora Ericeho. Podle Sheparda zobrazuje Erice dětský pohled více snově a v náznacích, a tím se odlišuje od del Tora, který přesně vymezuje skutečný a fantaskní svět, zároveň však využívá náznaků, že oba světy mohou být reálné. Podle Sheparda se *Duch úlu* vyznačuje jemnými rozdíly a jeho lidské zobrazení napoví více než del Torova nevyjádřitelná hrůza dětství, kterou prožívá Ofélie.

Zajímavý pohled na toto téma vnáší autoři článku “*A Konstant Transit of Finding”: Fantasy as Realisation in Pan 's Labyrinth*[41], Roger Clark a Keith Mc Donald, kteří přirovnávají Ofélii k Anně Frankové. Podle autorů si obě dívky pro sebe vytvoří smyšlené a kreativní místo, aby unikly zážitkům z útlaku, kterému čelí. Ztotožňují se s myšlenkou, že pohádkový svět a labyrint nejsou pouze místa, která umožňují Ofélii uniknout, ale hrají zásadní roli pro vytvoření její vlastní identity. Stejné formování identity spatřují v příběhu Anny Frankové, která místo úniku do labyrintu píše deník. Podle Clarka a Mc Donalda deník představuje alternativu jiné existence, nad kterou má Anna kontrolu na rozdíl od okolního světa, jehož následky nemůže nijak ovlivnit. Dalším pojítkem, které autoři mezi oběma příběhy spatřují, je rok 1944, ve kterém se odehrává příběh Ofélie, a zároveň je to rok, kdy byla rodina Anny objevena nacisty a odvezena do koncentračního tábora. Na tábory smrti podle autorů odkazuje i hromada dětských bot, které Ofélie zaznamená při vstupu do podzemí, kde musí splnit svůj druhý úkol.

---

[38] KROENERT, Tim. Altruism overcomes Spanish Civil War horror. *Eureka Street*, 2007, s. 34, č. 1, s. 33-34. ISSN 1833-7724. [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://www.eurekastreet.com.au/article.aspx?aeid=2114.

[39] ALLEVA, Richard. The Other Side. *Commonweal*, 2007, č. 4, s. 18-19. ISSN 0010-3330.

[40] SHEPARD, Lucius. SUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIMONSTROUS. *Fantasy & Science Fiction*, 2007, č. 1, s. 135-140. ISSN 1095-8258.

[41] CLARK, Roger; Mc DONALD, Keith. “A Constant Transit of Finding”: Fantasy as Realisation in Pan 's Labyrinth. *Children 's Literature in Education*, 2010, č. 1, s. 52-63. ISSN 0045-6713.

Stejná interpretace tohoto záběru se objevuje i v práci Deborah Levine *Pan´s labyrinth*[42], podle které záběr vyjadřuje genocidu nevinných a v divákovi má evokovat hromadu bot umístěných v muzeu holocaustu. Deborah Lavine interpretuje postavu Ofélie z psychologického hlediska, odkazuje čtenáře na knihu *The Uses of Enchantment*[43], ve které autor přichází s myšlenkou, že pohádky pomáhají dětem vyrovnat se s utrpením, které prožily. Frustrující zážitek se pro ně díky pohádkám stává více snesitelným. Tuto Bettleheimovu myšlenku podporuje Bacalovým tvrzením, že v situacích extrémní deprivace, ve které se podle Levine nachází i Ofélie, si může jedinec vytvořit fantazii, která reaguje na jeho potřeby. Oféliiny pohádky plní funkci zidealizování frustrující zkušenosti, kterou prožívá, a dovolují ji přenést přes násilí okolo ní. Levinová z toho vyvozuje závěr, že Oféliin fantaskní svět není reálný. Z toho vyplývá i autorčino chápání tří úkolů, které musí hrdinka splnit, aby prokázala svůj skutečný původ a mohla se vrátit jako princezna zpět do království. Podle Levinové jsou Oféliiny úkoly cestou, na které se má naučit iniciativě a prosazení sebe sama a najít cestu do svého nitra.

Na Deborah Levine navazuje Julia María Labrador Ben, která ve své analýze filmu Faunův labyrint, *La maldad genera cuentos de hadas: análisis de la película de Guillermo del Toro El laberinto del Fauno*[44], považuje Oféliin paralelní svět za výplod její představivosti, způsobené nadšením pro pohádky, které hrdinka s oblibou čte. Zároveň však zdůrazňuje, že její pohádkový svět má svůj reálný základ v tom, co se děje okolo ní a prolíná se s jejím reálným životem.

S podobnou interpretací se setkáváme i v práci Timothyho Segala *Pan 's Labyrinth: A subjective view on childhood fantasies and the nature of evil*[45], který se také přiklání k názoru, že Oféliin fantaskní svět není skutečný. Je produktem extremní situace: dítě uprostřed války izoluje sebe samo od reality. Válka není jediný faktor, který na Ofélii vyvíjí tlak, ale i složitá rodinná situace, nevlastní otec v podobě chladného a krutého Vidala, Oféliina matka, která je pasivní postavou podléhající situaci, ve které se nachází, a naprosto poslušná a oddaná novému manželovi.

Tyto faktory nás podle Segala dovedou ke zjištění, že Ofélie se cítí osamocená, podléhá stresu a utíká z reality do své fantazie. Tuto interpretaci dokazuje čtenáři na

[42] LEVINE, Deborah. Pan 's Labyrinth. *International Journal of Psychoanalytic Self Psychology*, 2008, č. 1, s. 118-124. ISSN 1555-1024.
[43] BETTELHEIM, Bruno. *The uses of enchantment*. Vintage Books, 2010. ISBN 978-0-307-73963-6.
[44] LABRADOR BEN, Julia María. La Maldad Genera Cuentos de Hadas: Análisis de la Película de Guillermo del Toro El laberinto del Fauno. *Argot: Ciencia, pensamiento y cultura*, 2011, č. 748, s. 421-428. ISSN 0210-1963.
[45] SEGAL, Timothy. Pan 's Labyrinth: A subjective view on childhood fantasie and the naturale of evil. *International Review of Psychiatry*, 2009, č. 3, s. 269-270. ISSN 0954-0261.

závěrečné scéně, kdy Ofélie mluví s postavou Fauna, tento dialog pozoruje její nevlastní otec, ale vidí jen Ofélii, která si mluví sama pro sebe.

Kuhu Tanvir tuto myšlenko dále rozvíjí v článku *Pan 's Labyrinth: The Labyrinth of History*[46], a i když připouští, že velice často chápeme používání fantasy jako únik z reality, tudíž by měla i Ofélie používat pohádkový svět jako únik od Vidala a jeho krutosti, v případě *Faunova labyrintu* se tomu tak neděje. Del Toro nevyužívá fantaskní svět k maskování reality, protože fantaskní se dle Tanvir nemůže stát stylizovanou cestou pro nadnesení násilí. Podle Tanvirové není fantasy v tomto případě únikem z reality, ale jejím rozšířením, vnímá imaginární svět jako cestu, která ničí přesnost a pořádek, reprezentované postavou kapitána Vidala. Přichází s myšlenkou, že oba světy si jsou navzájem odrazem. Podle Tanvirové jsou postavy Ofélie a Mercedes klíčovými hrdinkami v jejich odlišných světech a každá má důležité poslaní, které musí splnit. Autorka dochází k názoru, že Ofélie je paralelou Mercedes a tedy i imaginární svět musí být paralelou ke světu revolucionářů.

Mercedes Camino ve své práci *Blood of an innocent: Montxo Armendáriz 's Silenco Roto and Guillermo del Toro 's El laberinto del fauno*[47] nahlíží na Faunův labyrint jako na film, který rozvíjí téma odboje a roli partyzánů v době války. Centrem zájmu je pro autorku hlavně postava Mercedes, než jak tomu bylo v předešlých pracích, kde byla pozornost věnována dětské hrdince.

Mercedes, která podporuje partyzánský odboj, podle autorky reprezentuje mnoho tichých hrdinů, na jejichž zásobování a informacích byli partyzáni závislý. Postava Mercedes odkazuje na spoustu reálných lidí, jimiž byla inspirována a kteří byli kvůli pomoci partyzánům mučeni a zabiti.

[46] TANVIR, Kuhu. *Pan 's Labyrinth: The Labyrinth of History*. [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://widescreenjournal.org/index.php/journal/article/view/11/6

[47] CAMINO, Mercedes. *Blood of an innocent: Montxo Armendáriz 's Silencio Roto (2001) and Guillermo del Toro 's El laberinto del fauno* (2006). [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://www.ingentaconnect.com/search/article?option1=tka&value1=blood+of+an+innocent&pageSize=10&index=1.

1. Narativní koncept podle Edwarda Branigana

1.1. Narativní schéma

Výchozím textem pro narativní analýzu této bakalářské diplomové práce bude studie Edwarda Branigena *Narrative Comprehension and Film*[48]. V této kapitole rozeberu Branigenův postoj, který zaujímá vůči narativní struktuře textu. Nejprve se zaměřím na jeho kognitivní přístup k narativu a poté podrobně rozeberu narativní schéma, na kterém Branigan demonstruje, jak mohou být informace získány divákem a jak jsou formovány do narativního vzorce.

Branigan se ve své práci zaměřuje hlavně na uživatelskou hodnotu narativu. Argumentuje tím, že narativ nepovažuje za pouhý způsob rozčlenění textu, ale za složitější konstrukt. Chápe narativ jako percepční aktivitu, při které dochází k organizování údajů, které představují a vysvětlují divákovu předešlou zkušenost. Prostorové a časové údaje jsou organizovány do řetězce událostí, mezi kterými panuje princip příčiny a následku. Celý tento řetězec událostí organizovaných divákem má svůj začátek, střed i konec, z toho vyplývá, že mezi jednotlivými prvky narativu panuje vzájemný vztah.

Branigan tvrdí, že narativ není nic jiného než celkový výklad neustále se měnících údajů, mezi nimiž vznikají vzorce vztahů. Aby mohlo dojít k narativní analýze příběhu, je nutné odkrýt tyto vzorce. Branigan uvažuje o jejich přirozenosti a odkazuje na Tzvetana Todorova. Ten ve své eseji *The Two Principles of Narrative*[49] definuje narativ jako kauzální proměnu (transformaci) situací, které se v příbězích odehrávají. K této transformaci dochází prostřednictvím pěti fází, které jsou podle Todorova přítomné v každém narativním textu:

1. stav rovnováhy na začátku
1. narušení rovnováhy nějakou akcí
2. rozpoznání, že došlo k narušení
3. pokus narušení napravit
4. opětovné navrácení počáteční rovnováhy[50]

Tyto změny se nedějí v textu náhodně, ale jsou výsledkem působení principu příčiny a následku. Podle Todorova struktura narativu nepředstavuje zpracování čtenářem nebo

[48] BRANIGAN,Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07511-4.
[49] TODOROV, Tzvetan. The Two Principles of Narrative. In *Genres in Discours*, Cambridge University Press, 1990. ISBN 0-521-34249-X.
[50] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 4. ISBN 0-4-415-07511-4.

divákem, ale pouze koncepční podobu, podle které je daný text interpretován. Podle Branigana není rovněž zárukou, že takto strukturovaný narativ bude divákem pochopen. I když Branigan považuje transformaci situací za nezbytný rys narativu, samotnou teorii transformace pro vytvoření narativu hodnotí jako nedostačující. A to z toho důvodu, že podle Branigana je potřeba k vytvoření narativu něco víc než jen popisování kategorií a označení principu příčiny a následku.

Branigan požaduje takové vylíčení narativu, které se vyvaruje striktní logické definici s minimem podmínek, které by jej přesněji vymezily. Jako řešení této situace navrhuje zaměřit se na perceptorův kognitivní proces v průběhu vnímání narativu. Navrhuje obrátit pozornost na způsob, jakým může být celkový narativní systém odhalen nebo jakým je zahrnut do samotného aktu vnímání.

Protože Branigan nahlíží na narativní strukturu textu z pohledu diváka a jeho vnímání, klade si otázky, jakým způsobem jsou informace spojovány, proč jsou některé informace upozaděny a naopak jiné upřednostněny během aktu vnímání.

V důsledku uvažování o narativu se Branigan zaměřuje na mentální procesy, kde důležitou roli hraje paměť. Branigan uvádí tři typy paměti: krátkodobou paměť (short-term memory), dlouhodobou paměť (long-term memory) a pracovní paměť (intermediate-term memory nebo working memory). Dlouhodobá a pracovní paměť jsou místem specifických mentálních operací, které mají důležitou úlohu při procesech přepisování údajů a znovu uspořádání celkových vztahů. Z toho důvodu požaduje autor jejich bližší zkoumání v rámci narativní problematiky za důležité. Je nutné podotknout, že ačkoli k těmto specifickým operacím dochází, nejsou divákem zakoušeny. To z toho důvodu, že naše podvědomí je značně limitováno krátkodobou pamětí, která je schopná operovat pouze s určitým množstvím informací. Branigan odkazuje na kognitivní psychologii a tvrdí, že to, co si vnímatel z narativu pamatuje, ale i to, co zapomíná, není náhodné. Vnímatel si pamatuje, ale i zapomíná podle specifických vzorců, které jsou jím užity při hledání vnitřních vztahů.

Branigan zavádí ve své práci *Narrative Comprehension and Film*[51] schéma jako pojem. A to z toho důvodu, že tento termín patří mezi základní pojmy kognitivní psychologie, prostřednictvím jejíchž konceptů o narativu uvažuje.

Kognitivní psychologie vychází z přesvědčení, že vědomosti člověka jsou organizované. Jak prohlašuje Jean Mandler: „Když víme něco o dané oboru, naše vědomosti

[51] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-4-415-07511-4.

nesestávají ze seznamu nespojitých faktů, ale zapadají do sebe“[52]. Kognitivní psychologie definuje schéma jako: „uspořádání vědomostí, které vnímatel už jednou nabyl a které jsou použity k předpokládání a k roztřídění nových, smyslových dat“[53]. Z této definice rovněž vyplývá, že smyslové vnímání nemůže být zcela vyloučeno z mentálního zpracování dat a že vědomosti vnímatele jsou organizované.

Avšak schéma nedefinuje objekt dostačujícími podmínkami. Tudíž pokud je prostřednictvím schématu něčemu přisouzen význam, má pravděpodobnostní charakter, který zahrnuje domněnku a očekávání, spíše než absolutní vlastnosti. Schéma proto můžeme chápat jako soubor našich očekávání, které vycházejí ze zkušeností, získané v určité oblasti.

Narativní schéma je pouze jedno z druhů schématu, které se používá pro řešení širokého rámce problémů. Podle Branigana narativní schéma můžeme využít, abychom vytvořili smysl i v nesmyslných datech. Branigan se shoduje s ostatními badateli na formátu narativního schématu, které vypadá takto:

1. představení prostředí a postav
2. vysvětlení stavu událostí
3. emocionální reakce hlavního představitele nebo vyjádření jeho cíle
4. zkomplikování akce
5. výsledek
6. reakce na výsledek[54]

Dle Branigana schéma vysvětluje některé skutečnosti o narativním chápání textu. V důsledku toho poukazuje na opomíjený fakt, že vnímatel, ať už divák nebo čtenář, si pamatuje příběh v kategoriích, které jsou prezentovány jako potvrzení, interpretace a závěry[55], než aby si pamatoval vnější rysy příběhu. To znamená, že čtenář románu je jen stěží schopen si vybavit přesná slova románu, nebo naopak diváka filmu by stálo značné úsilí vzpomenout si na přesné svícení, úhel kamery nebo rozestavení předmětů v konkrétní scéně shlédnutého filmu. Důvodem je, že povrchová struktura textu se v naší paměti uskladňuje podle novosti. Nové informace se neustále přidávají a vytlačují starší informace mimo hranice divákovy paměti.
Informace narativu jsou tříděny a nahlíženy optikou schématu jiných znalostí vnímatele. Hodnota informace roste s její nepravděpodobností, to znamená, že prvky narativu, které perceptor čeká a jsou tedy typické a pravděpodobné, nesou nejmenší množství informací.

[52] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 13. ISBN 0-415-07511-4.
[53] Tamtéž, s. 13.
[54] Tamtéž, s. 14.
[55] Tamtéž, s. 14.

Z toho důvodu je typická informace pro diváka zpětně hůře vyvolatelná, protože je implicitní součástí schématu. Pravděpodobnost a nepravděpodobnost údajů souvisí s divákovým očekáváním, které je definováno vnitřním uspořádáním schématu. Událostem v textu přikládá důležitost sám divák, jehož prostřednictvím získají informace v textu mimořádným význam. Vnímatel textu se snaží vytvářet logické souvislosti mezi poskytnutými údaji, tak aby seděly do obecných kategorií schématu. Vytvoření logických spojitostí má za následek nová uspořádání informací, které vedou k novým závěrům, týkající se celkových vztahů mezi údaji. Tyto údaje jsou uchovány v paměti diváka a představují podstatu narativu.

Schémata, která si vnímatel textu vytváří jsou nezbytná a vnímatel je automaticky používá i v případě, když má pocit, že nějaká informace v textu chybí. Text je schopen mnoha způsoby narušit divákova očekávání elementy, jako jsou: nejasné cíle hrdinů příběhu, předběžné závěry, které divák vyvozuje a které nejsou nakonec potvrzeny, převrácené uspořádání textu, nečekané informace. To vše vyžaduje, aby se divák znovu zorientoval a pokusil se správně roztřídit údaje, které má k dispozici, a vhodně zvolil schéma.

Branigan navrhuje vlastní narativní schéma v podobě šestiúhelníku, jehož elementy převzal z práce Mary Louis Prattové[56]. Ta interpretovala práci sociolingvisty Williama Labova, který se zabýval narativním vzorcem v konverzaci. Branigan považuje znázornění vztahů mezi elementy narativu v podobě šestiúhelníku za nejvhodnější, protože jen tak je možné zachytit komplexnost vztahů, které jsou vytvářeny narativem. Schéma obsahuje osm komponentů, které se mohou opakovat v různých vzorcích a modelovat tak vnímatelovo porozumění předloženého příběhu. Branigan definuje komponenty schématu následovně:

1. *Anotace* (abstract) je název nebo kompletní shrnutí situace, která bude následovat. Pokud je abstrakt rozvinutý, mění se v *prolog* (prologue).
2. *Orientace* (orientation) je vylíčení stávajícího stavu událostí (místo, čas, postavy), zatímco *vysvětlení* (exposition) poskytuje informace o minulých událostech, které souvisí s přítomností.
3. *Iniciační událost* (initiating event) mění stávající stav událostí.
4. *Cíl* (goal) je vyjádření záměru nebo emocionální reakce postavy na iniciační událost.
5. *Zkomplikování akce* (complicating action) /spojené s antagonistou/, které vzniká jako následek iniciační události a představuje překážku, která brání dosažení cíle.

[56] PRATT, Mary Louis. *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Indiana University Press, 1977. ISBN 0-253-3700-X.

6. Klímax a *rozuzlení* (resolution) ukončují konflikt mezi cílem a překážkou a obnovují rovnováhu nebo ustanovují nový stav událostí.
7. *Epilog* (epilogue) je morální lekce implicitně obsažená v příběhu a může být explicitně zahrnuta do reakcí postav na rozuzlení.
8. *Vyprávění* (narration) neustále pracuje a hledá implicitní nebo explicitní odůvodnění (1) proč zrovna vypravěč je oprávněný a důvěryhodný k uspořádání a oznamování těchto událostí a (2) proč jsou události neobvyklé, zvláštní nebo naopak hodny pozornosti. Jinými slovy, jak je možné získat znalosti a proč by měly být získané[57].

Branigan uvažuje o kauzalitě a jejím následku na divákovo porozumění příběhu. Z části proto, že události ve filmu jsou definovány jako důsledek principu příčiny a následku. Proti tomuto tvrzení se ale Branigan vymezuje, protože vysvětlovat změny v příběhu jako důsledek kauzality by vedlo k nejasnostem. To z toho důvodu, že události ve filmu se pojí s pravděpodobností, to znamená, že narativ samotný vyžaduje, aby divák neustále tyto pravděpodobnosti vyhodnocoval. Divákovo hodnocení různých variant pravděpodobností se odvíjí od jeho zakoušení kauzality. Proto Branigan navrhuje, aby bylo k narativu přistupováno z psychologického hlediska, které zamezí, aby byly principy a kritéria narativu určovány pouze dle podmínek narativu, ale reagovaly v širším kontextu. Branigan dochází k závěru, že divákovo hodnocení pravděpodobností (co bude následovat konkrétní událost, a co naopak ne) úzce souvisí s jeho kulturním a sociálním povědomím. Na konkrétním příkladu demonstruje, že nejen kulturní vědomosti souvisejí s vyhodnocováním pravděpodobností v příběhu, ale i to, co divákovi připadá logické. Souvislosti, které si divák dává dohromady jako důsledek logického vyvozování, jsou ve skutečnosti založeny na tom, co divák považuje za důvěrně známé a přirozené v rámci kultury a jejích zvyků. Sociální znalosti nejsou pro Branigana jedinou cestou, která má svou úlohu v pochopení narativu. To, že je divák schopen spojovat mezi sebou události, přisuzovat jim mezi sebou náležitý kontext a představit si vztahy, které mezi nimi panují, je zásluhou rozčlenění příběhu. Divák je schopen posoudit jaké části příběhu spolu souvisejí, to se promítá i do faktu, že aby divák pochopil příběh, je schopný spojit dvě odlišné části příběhu i navzdory tomu, že tyto dvě události se neobjevují na plátně společně. Narativní schéma v tomto případě divákovi navrhuje rozčlenění široké škály akcí tvořících příběh, a tudíž ho ponouká k doplnění spojovacích vztahů, které povrchová struktura narativu postrádá.

[57] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, s. 18, 1992. ISBN 0-415-07511-4.

Branigan uvádí, že narativní schéma není schopné zodpovědět všechny dotazy, týkající se pochopení příběhu, a divák musí vzít v úvahu i jiná než narativní schémata a zapojit specifické kulturní vědomosti. Narativní koncept kauzality musí být dostatečně silný, aby zahrnul sociální, etické a kulturní faktory. Z toho vyvozuje, že „dělení a úpravy mají psychologický rozměr a nemohou být striktně definovány materiálními nebo formálními termíny“[58].

1.2. Roviny narace

Branigan v rámci filmového porozumění textu kromě kognitivní teorie rozvíjí také koncept narativních rovin. Vychází z předpokladu, že s tím, jak postupuje film kupředu, divák neustále reorganizuje nabyté údaje z jednoho percepčního kontextu do druhého a narativní roviny mají za úkol vysvětlit, jak jsou tyto informace reorganizovány, získávány a formovány do narativního vzorce.

Branigan vychází z konceptu Susan Lanser, ta navrhla hierarchii rovin, které vysvětlují způsob, jak čtenář participuje na literárním textu. Branigan tento koncept rozšířil a předkládá hierarchický sled rovin, které přizpůsobil filmovému médiu a kterými nabývá systém symbolů uvnitř textu konkrétních významů. Branigan zvolené narativní roviny konkretizuje a vysvětluje, jak se promítají do divákova chápání příběhu.

Dle Branigana jsou informace divákovi zprostředkovávány již samotným autorem filmu, který tvoří vrchol narativního schématu, dále zahrnuje diegetické a nediegetické složky vyprávění, spodní úroveň narativní hierarchie náleží postavě, která je prostřednictvím fokalizace rovněž nositelem informace. Jednotlivé roviny schématu budou níže podrobně vysvětleny, stejně jako jejich vztahy k divákovi nebo jejich vztah k jiným složkám příběhu.

První rovinou je historický autor (historical author), tento termín zahrnuje postavu autora jednak jako tvůrce díla, ale zároveň jako legendu, která je tvořena samotným textem, jenž je předkládán publiku. Branigan v této rovině zohledňuje sociologický aspekt a protipólem historického autora je historické publikum (historical audiance). Publikum si vytváří obraz o autorovi díla nejen prostřednictvím jeho tvorby, kterou zná, ale i prostřednictvím rozhovorů, veřejných vystoupeních, zkrátka publicitou, která je mu věnována. Podle Branigana se v důsledku toho stává autorovo jméno obchodní značkou, která

[58] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 29. ISBN 0-415-07511-4.

publiku slibuje jistý druh zážitku a zkušenosti. Autor tedy není pouze ten, kdo píše nebo vytváří film pro publikum, ale je zároveň tvořen publikem, které v důsledku svých zkušeností s autorovými filmy a veřejnými vystoupeními autora je majitelem jistých zkušeností a informací. To znamená, že publikum přistupuje k dílu s očekáváním konkrétní zkušenosti, kterou jméno tvůrce (obchodní značka) zaručuje.

Druhá rovina je extra-fikční vypravěč (extra-fictional narrator), který zprostředkovává přechod mezi reálným světem a fikcí. Tato rovina je nutná, protože výroky o příběhu nemohou pocházet z příběhu samotného, ale musí pocházet z mnohem abstraktnějšího kontextu než je ten, kterého se týkají. Existenci extra-fikční roviny považuje Branigan za nezbytnou, a to z toho důvodu, že jen díky této rovině může divák označit objekty v příběhu za fikční na nižší úrovni předloženého textu. Aby mohl divák zařadit scénu do extra-fikční roviny, nesmí být součástí fikčního světa postav, i když bude součástí filmu. V rámci této roviny rozvíjí Branigan podrovinu, kterou nazývá implicitní extra-fikční vyprávění (implicit extra-fictional narration) a ztotožňuje ji s konceptem, který ostatní teoretikové nazývají implikovaný autor. Branigan tento koncept definuje jako: „narativ, který v podstatě stanoví hranice toho, co můžeme ve filmu vidět a slyšet, ale bez definování podmínek své vlastní existence, navíc je schopen předpovídat události a předvídat ponaučení, které z příběhu plyne, dříve než jej sdělí epilog“[59].

Třetí rovinou je nediegetický vypravěč (nondiegetic narrator). Vypravěč v tomto případě není zcela součástí času a prostoru fiktivního světa narace. Údaje, které nediegetický vypravěč divákovi sděluje, stojí za hranicemi diegeze, a tudíž nejsou přímou součástí světa postav, i když se ho týkají. Nondiegetické vyprávění mohou být titulky, které ačkoli sdělují údaje o příběhu, nejsou přímou součástí fikčního světa.

Čtvrtou rovinu Branigan nazývá diegetický vypravěč (diegetic narrator). Vypravěč, který popisuje událost nebo sděluje divákovi informace, musí být součástí univerza, ve kterém se příběh odehrává, to znamená součástí imaginárního světa postav. Diegetický vypravěč je postava, která je součástí fikčního světa, nezáleží na tom, jestli je hlavní, vedlejší nebo její identita není blíže specifikována a objeví se pouze za účelem tlumočení nějaké informace. Aby mohla být rovina příběhu označena za diegetickou, musí být jasné, že zdroj, ze kterého informace pochází je součástí světa příběhu, a tudíž i ostatní postavy příběhu mohou, ale nemusí být svědkem nebo tlumočit danou událost. Branigan stejně jako v případě extra-fikčního vypravěče vytváří podrovinu i u diegetického vypravěče a zavádí termín

[59] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 90. ISBN 0-415-07511-4.

implikovaný diegetický vypravěč (implied diegetic narrator). Z toho vyplývá, že vypravěč musí být implikovaný (neviditelný) a současně diegetický (být součástí fiktivního světa příběhu), a proto Branigan koncept implikovaného diegetického vypravěče spojuje s divákovou hypotézou, kterou divák činí na základě uspořádání údajů do jednotlivých narativních rovin. Z toho důvodu mohou být stejné záběry interpretovány různě, protože v divákově chápání příběhu fungují odlišně. Tam, kde si někteří diváci představí náhodného kolemjdoucího, který není v záběru explicitně zobrazen, a tudíž funguje jako implikovaný diegetický vypravěč, jiná část publika je schopna si scénu vyložit jako záměr v textu, a v důsledku toho ji interpretovat jako implikovaného extra-fikčního vypravěče.

„Všeobecně několik narativních rovin funguje současně, s odlišnými stupni explicitnosti a slučitelnosti, to znamená, že divák může několika různými způsoby popsat text a každý z těchto popisů bude správný, každý v rámci svého konkrétního kontextu a pro konkrétní účel“[60].

První rovina naratologického schématu poskytuje informace prostřednictvím historického autora, jehož protějškem je historické publikum, které do jisté míry utváří samotného autora. Následující tři roviny schématu používají pro zprostředkování příběhu vypravěče, jejich protipólem je vždy „narratee“. Tento pojem Branigan blíže nespecifikuje, ale pravděpodobně se jedná o předpokládaný mentální konstrukt, který má film sledovat, tedy o diváka. Ten se nachází vždy ve stejné rovině jako vypravěč, jehož je odrazem, a proto je nositelem stejného názvu, který blíže specifikuje vypravěče (např. „extra-fictional narrator, jehož protějškem je „extra-fictional narratee“). Poslední čtyři roviny schématu věnuje Branigan postavám a rozpracovává, jakým způsobem poskytují ony informace o příběhu.

Zavedením pojmu fokalizace se role postav v narativu mění a postava se stává zdrojem informací a vědomostí o kauzálním sledu událostí. Funkce postavy nabývá nového rozměru, není jen definovaná kauzálním řetězcem, ale stává se buď diegetickým vypravěčem ve vyšší úrovni textu, nebo fokalizátorem (focalizer) v nižší úrovni narativního schématu.

Pátou rovinu v narativním schématu nazývá Branigan postavou nebo-li nefokalizovaným vyprávěním (character-nonfocalized narration). Informace distribuovány postavou nejsou subjektivní. Nefokalizované vyprávění zobrazuje určitou událost, ale je lhostejné, vůči individuálnímu vnímání postavy, prostřednictvím které se divák informaci dovídá. Nefokalizované vyprávění je tedy neutrální. Protilehlou rovinou je taktéž postava, protože sdělení informací dochází mezi postavami v příběhu.

[60] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 96. ISBN 0-415-07511-4.

Následující rovinou je vnější fokalizace (external focalization), která je částečně subjektivní a reprezentuje divákovi míru vědomí postavy, ale z jejího vnějšku. Prostřednictvím vnější fokalizace postava nesděluje divákovi své pocity, vzpomínky nebo myšlenky, ale zprostředkuje divákovi pohled na to, na co se sama dívá. Divák vidí to stejné co postava a ve stejnou dobu, jen úhel pohledu diváka se liší od úhlu pohledu postavy. Z toho důvodu musí divák usoudit, že to, co kamera snímá, zobrazuje to, na co se dívá postava, a divák musí vyvodit, že to, co je zobrazeno na plátně a co vidí, je to samé, co vidí postava, a stejný je i způsob, jakým to vidí. Protipólem vnější fokalizace je pozorovatel (observer), který je diegetický, avšak jeho vědomí o postavě je limitováno. Pozorovatel může pouze usuzovat, že postava vidí to stejné co on, ale ve skutečnosti pouze reálně vidí, že postava, kterou sleduje, se na něco dívá, ale co ve skutečnosti postava vidí, to se pozorovatel jen domnívá. Úsudky, které pozorovatel činí o myšlenkách postavy ve chvíli, kdy ji sleduje, jsou pouze spekulativní, protože nemůže vědět, co postava zažívá.

Prožitky postavy mohou být vylíčeny zvnějšku nebo zevnitř, proto Branigan poslední dvě roviny narativního schématu věnuje vnitřní fokalizaci (internal focalization), kterou dále člení na povrchovou a hloubkovou. Vnitřní fokalizace je více subjektivní a osobní než vnější fokalizace, a žádná z postav příběhu nemůže být svědkem toho, co konkrétní postava prožívá.

Nejprve vysvětlím pojem vnitřní povrchové fokalizace (internal focalization-surface), která zaujímá předposlední (sedmé) místo v narativním schématu. Vnitřní povrchová fokalizace se odehrává na úrovni vizuální stránky, zprostředkovává přesně to, co postava vidí, stejné barvy, tvary předmětu, stejné uspořádání předmětů a postav, stejné myšlenky, přesně tak, jak je tomu v mysli postavy. Pro ztvárnění vnitřní povrchové fokalizace se často používá subjektivní kamera, divák tak může na svět nazírat očima postavy. Postava prostřednictvím subjektivní kamery prezentuje divákovi vlastní úhel pohledu, přesně to, co vidí a jak to vidí.

Vnitřní hloubková fokalizace (internal focalization-depth) je poslední rovinou schématu a je také subjektivní. Vnitřní hloubková fokalizace se neomezuje pouze na to, co postava vidí, ale odehrává se v hlubší mentální rovině. Zobrazuje, co postava zakouší nebo co si myslí, na plátně jsou přímo zobrazeny vzpomínky (vyvolané flashbackem), sny, přání postavy. Mentální pochody, které jsou ostatním postavám skryty a jejich obsah je odhalen pouze divákovi. Protějškem vnitřní fokalizace je ztotožnění (identification), a to z toho

důvodu, že „úkolem diváka je ztotožnit svět příběhu s mentálním chápáním konkrétní postavy“[61].

[61] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 102. ISBN 0-415-07511-4.

2. Narativní analýza snímku Faunův labyrint

V první kapitole byl vysvětlen narativní koncept Edwarda Branigana, který rozvíjí v práci Narrative Comprehension and Film. V této kapitole bude koncept aplikovaný na snímek mexického režiséra Guillerma del Torra *Faunův labyrint*. Nejprve v krátkosti rozeberu snímek z kognitivního hlediska, kterému se Branigan ve své práci rovněž věnuje. Poté se detailněji zaměřím na aplikaci narativního schématu strukturovaného do osmi narativních rovin. Aby výsledná analýza působila co nejpřehledněji, bude koncept narativních rovin aplikován na konkrétní scény filmu, které zobrazují přechod mezi světem reálným a fantaskním, jejichž pojítkem je hlavní hrdinka snímku. Tyto konkrétní scény jsou vybrány záměrně za účelem zjistit, jestli v odlišných světech pracují i rozdílné narativní roviny.

2.1. Narativní schéma

Tato kapitola se bude zabývat problematikou vztahů mezi jednotlivými elementy narativu, které Branigan zprostředkovává pomocí šestiúhelníku, na němž demonstruje narativní schéma. Jednotlivé elementy schématu byly blíže vysvětleny v předešlé kapitole, nyní budou aplikovány na snímek *Faunův labyrint*. V této kapitole se zaměřím na to, jak narativní schéma pracuje s údaji, které se objevují na plátně, aby vytvořilo souvislosti mezi jednotlivými elementy.

Název filmu funguje pouze částečně jako to, co Branigan nazývá *anotace* (abstract). To z toho důvodu, že nesděluje divákovi přímo děj příběhu. Ten se pouze může domnívat, že jedna z hlavních postav příběhu bude Faun, obývající labyrint. Mohou vyvstat domněnky, zda název filmu není rovněž názvem pohádkové knihy nebo místa, které se ve filmu objeví. To, že název vybízí diváka k případným domněnkám, přisuzuji postavě (slovu) Fauna, který je mytologickou postavou. Z toho důvodu by divák jeho explicitní přítomnost ve snímku jen stěží očekával. První záběr filmu tvoří titulková sekvence, která nejprve divákovi sdělí, že se děj odehrává ve Španělsku roku 1944. Iniciační titulek je následován dalším, který divákovi sděluje: „Občanská válka skončila, ozbrojenci ukrytí v horách stále bojují proti novému fašistickému režimu, byla zřízena vojenská stanoviště s cílem potlačit veškerý odpor.“ Tento titulkový záběr zahajuje proces *orientace* (orientation). Divákovi přímo sděluje, kde a za jaké situace se bude děj příběhu odehrávat. Následuje travelling, který přechází v detail, zobrazující zakrvácenou hlavní hrdinku. Kamera se přibližuje k dívčině tváři, a čím je kamera

blíž, tím se krev, která jí stéká z nosu po tváři, vrací zpět až úplně zmizí. Pohyb kamery se zrychluje a stále přibližuje, je tak blízko, že divák z celého obličeje vidí pouze hrdinčino oko, kterým kamera projde skrz a tmavá barva oka se rozlije po celém plátně. V tomto okamžiku divák uslyší hlas vypravěče, který líčí příběh princezny podzemní říše, která toužila spatřit svět lidí. Podařilo se jí uprchnout z otcova království, ale ve světě lidí ji nečekalo nic jiného než smrt. Avšak její duše se měla vrátit zpět, v jiném těle a čase. Záběry zobrazující princeznin útěk a alegorické zobrazení její smrti jsou plynule vystřídány kolonou aut. V jednom z vozidel, které je součástí kolony, jsou pasažéry žena a malá holčička, listující si pohádkovou knihou. Pohádkový příběh zprostředkovaný vypravěčem má svůj význam, naznačuje, že čas, kdy se duše princezny vrátí zpět, nadešel a tou princeznou není nikdo jiný než dívka jedoucí v autě. Zároveň toto vyprávění funguje v narativu jako *vysvětlení* (exposition), ale pouze v případě, že divák nechápe tento příběh jako pouhou pohádku, kterou si například čte dívka v autě. To z toho důvodu, že vypravěč prostřednictvím příběhu poskytuje divákovi informace, týkající se událostí, které se přihodily v minulosti, ale mají přímou souvislost s přítomností. Záběry jsou sestříhány tak, aby diváka jasně ponoukly k myšlence, že duše mrtvé princezny se vrátila v podobě malé holčičky, tím dochází z pohledu filmu k propojení času pohádkového (podzemní království) s reálným (Španělsko v roce 1944). Z tohoto důvodu funguje uvozovací pohádkový příběh jako komponent narativu, který Branigan nazývá *vysvětlení* (exposition).

Žena jedoucí v autě je těhotná a z rozhovoru mezí ní a holčičkou je evidentní, že jde o matku a dceru, která se jmenuje Ofélie. Protože se Oféliině matce udělá nevolno, kolona aut musí zastavit. Z aut vystupují kromě matky a Ofélie i muži v uniformách. V této scéně se divák dozvídá, že těhotná žena je manželka vojenského kapitána, a protože po Ofélii vyžaduje, aby kapitánovi říkala „tati“, je evidentní, že kapitán není Oféliin otec a dítě, které její matka čeká, je kapitánovo. Tato scéna funguje také jako *orientace* (orientation), seznamuje diváka s postavami a se vztahy, které mezi nimi panují, rovněž je patrné Oféliino nadšení pro pohádkové příběhy a bytosti. Střihem se příběh přesouvá na nové místo, kterým je starý mlýn, proměněný ve vojenské stanoviště. Tato scéna taktéž pracuje v narativu jako *orientační*, diváka seznamuje s místem, kde se odehrává velká část příběhu, a se zbytkem klíčových postav filmu: doktorem, hospodyní Mercedes a kapitáne Vidalem, novým mužem Oféliiny matky a jejím nevlastním otcem.

Na první pohled je zřejmé, že kapitán je zvyklý mít situaci pevně v rukou. Nikdo z personálu nebo armády si nedovoluje zpochybnit jeho příkazy nebo se mu postavit na odpor. Tento dojem je narušen, když Mercedes donese kapitánovi pití ve chvíli, kdy s vojáky

projednává postupy proti partyzánům ukrytých v blízkých horách. Vidal na mapě přesně označí místa, kam se vojenské jednotky přesunou. Mercedesin letmý pohled na označená místa na mapě, který je přerušen kapitánovou prosbou, prozrazuje, že hospodyně není kapitánovi tolik oddaná, jak na první pohled divák vyvozuje. Tato domněnka se následně potvrdí, když Mercedes přemlouvá doktora, aby šel osobně pomoci raněnému odbojáři do hor. Ten na místo odpovědi vtiskne Mercedes do ruky balíček s léky se slovy: „Víc jsem toho nesehnal.“ Tato část narativu funguje jako *iniciační událost* (initiating event), mění stávající události a zároveň definuje *cíle* (goals) postav: doktora a Mercedes, kteří chtějí pomoci partyzánům v boji proti fašistické armádě. Jedna linie příběhu je definována, boj partyzánů s fašisty. I když tato část narativu je divákem předvídatelná zásluhou úvodních titulků. Rozhovor Mercedes s doktorem způsobí, že tato vyprávěcí linie nabere nový obrat. Partyzáni mají ve vojenské základně spojence. Původní nerovný boj mezi armádou a partyzány, kterému by mohl být záhy konec, nebude zásluhou spojenců tak jednoduchý. Spojenectví, o kterém se divák dozvídá, naznačuje další element narativu, který Branigan nazývá *zkomplikování akce* (complicating action).

Druhá dějová linie se rozvine v momentě, kdy Ofélii v noci probudí hmyz, který se promění ve vílu a dovede hrdinku až do labyrintu. Tam se dívka setkává s Faunem, který jí řekne o jejím královském původu a předá jí knihu, která má Ofélii sloužit jako vodítko k úkolům. Ty mají rozhodnout o její nesmrtelnosti a možnosti vrátit se zpět do království jako princezna Moana. Tato scéna představuje *iniciační událost* (initiating event) pro druhou dějovou linii, kterou je fantaskní příběh. Podle knihy dojde Ofélie ke starému stromu, pod jehož kořeny žije ropucha, kterou musí Ofélie zničit a splnit tak první úkol. V momentě, kdy vstoupí do vykotlaného stromu, je jasně definován *cíl* (goal) malé hrdinky. Ofélie chce dokázat, že je onou princeznou podzemní říše, za kterou ji označil předešlou noc Faun, a chce se vrátit tam, kam patří. Tři úkoly, kterými musí Ofélie projít, současně představují i *zkomplikování akce* (complicating action). Představují překážku, která hrdinku dělí od toho, aby se stala princeznou.

Zkomplikování akce se v příběhu objevuje několikrát, ale liší se podle narativní linie, které je součástí. Jak již bylo řečeno, ve fantaskní rovině představuje tento komponent narativu splnění tří úkolů. Avšak komplikace, která Ofélii brání dosáhnout cíle, představuje matčin vážný zdravotní stav. I když tento komponent (*zkomplikování akce*) narativního schématu Branigan spojuje hlavně s postavou antagonisty, a Oféliina matka tuto roli nezaštiťuje, hrdinka nechce matku opustit a nezbývá jí čas splnit další úkol. Z tohoto důvodu označím i toto dění za *zkomplikování akce*, protože oddaluje Ofélii od vytyčeného cíle.

Matčin zdravotní stav stejně jako jakékoli jednání antagonisty není Ofélie schopna ovlivnit. Carmen nakonec umírá při porodu Oféliina bratra a jediným spojencem, který Ofélii zbývá, je hospodyně Mercedes.

Válečná linie příběhu zaměřená na boj vojáků s partyzány rozvíjí těchto komponentů narativu několik. Protože proti sobě stojí dvě odlišné skupiny bojující za opačnou ideologii, událost, která představuje pro armádu krok směrem k vítězství nad partyzány, je z pohledu odbojářů *komplikací*, která je oddaluje od jejich cíle. Konflikt vygraduje, když partyzáni způsobí vykolejení vlaku se zásobami pro vojáky, tento útok je jen lest, která má odvést pozornost od napadení vojenského stanoviště ve mlýně. Partyzáni sice využijí momentu překvapení, ale jsou vojskem pronásledováni do hor, mnoho je jich zabito a jeden zajat. Události naberou rychlý spád, Vidal odhalí, že doktor ho zradil a zastřelí ho, podezírá i Mercedes a jeho podezření se vyplní, když Mercedes spolu s Ofélií přistihne v noci v horách s potravinami pro partyzány. Všechny tyto události fungují v narativu jako série *zkomplikování akce* (complicting action) z pohledu kapitána Vidala a jeho armády. Příběh vrcholí scénou, ve které Vidal pronásleduje Ofélii. Ta unáší bratra do labyrintu, kde na ni čeká poslední úkol. Protože hlavní hrdinka odmítne prolít bratrovu krev (krev nevinného), jak po ní Faun žádá, a splnit tak poslední úkol, je jím zatracena a odsouzena k posmrtnému životu. V momentě, kdy Ofélie odmítá splnit úkol, ji najde kapitán, vezme jí bratra z náručí a zastřelí ji. Avšak nedostane se dál než ven z labyrintu, kde na něj čeká Mercedes s partyzány. Kapitán je zastřelen a umírá s vědomím, že jeho syn nebude znát ani jeho jméno, jak mu před smrtí Mercedes sdělí. Tato scéna funguje jako *rozuzlení* (resolution) narativní linie boje fašistů a partyzánů. Konflikt končí vítězstvím španělského odboje[62] a v narativu pracuje také jako implicitní morální lekce, tudíž figuruje v příběhu jako *epilog* (epilogue). Krutost a bezcitnost fašistického kapitána a ideologie, kterou představuje, umírá aspoň v tomto filmu s ním.

Krev, která vytéká z Oféliiny rány, otevře hlavní hrdince cestu do podzemního království a Ofélie usedne na trůn vedle svých rodičů. Tím, že prolila svou krev, než aby nechala zabít nevinného bratra, splnila i třetí úkol. Tato scéna pracuje v narativu jako *rozuzlení* (resolution) linie, která se odehrává ve fantaskním světě.

[62] V roce 1944 byl partyzánský odboj posílen o španělské vojáky, kteří bojovali ve Druhé světové válce za Francii. V letech 1945-1947 počínání partyzánského odboje narušit diktátorský režim vrcholilo a partyzáni byli ve výbojích proti fašistickým vojákům úspěšní. Avšak od roku 1947 byly represe ze strany státu natolik devastující, že se diktatuře podařilo s odbojem skoncovat. Ačkoli film končí výhrou republikánů, ve skutečnosti to byli fašisté, komu se podařilo zvítězit. Likvidace partyzánského odboje měla za následek větší upevnění diktátorského režimu, který trval až do roku 1975.

Aplikovat na film pouze narativní schéma nezodpoví všechny divákovy otázky týkající se narativu. Divák si uvědomuje, že mezi jednotlivými elementy příběhu panují příčinné vztahy. Proto rozčlenění narativu dle narativního schématu pomáhá divákovi ustanovit příčinný řetězec mezi jednotlivými událostmi v konkrétních částech narativu. Kauzalitu mezi událostmi hodnotí divák na základě logiky. Jinými slovy, události, které divák shledává logické, mohou mezi sebou reagovat jako příčina a následek. Avšak Branigan upozorňuje, že logika, kterou divák vyžaduje, je založena na tom, co mu připadá přirozené a známé v rámci kultury a života[63].

Narativní schéma, podle kterého jsem rozčlenila dvě dějové linie filmu *Faunův labyrint*, může divák aplikovat i v menším měřítku, například na konkrétní scénu. Abych demonstrovala, že toto rozčlenění je možné uplatnit i na kratší narativ, než jakým je celý film, aplikuji narativní schéma na scénu z filmu. Scéna, která mi poslouží jako názorný příklad, zobrazuje Ofélii a její cestu do podzemní říše, kde má splnit druhý úkol. V rámci této scény se zaměřím i na kauzalitu mezi událostmi.

Oféliinu vstupu do fantaskního světa předchází varování Fauna, který ji upozorňuje, že nesmí v podzemním světě nic jíst ani pít. Křídou darovanou Faunem hrdinka nakreslí dveře v podlaze a dostane se do jiného světa. Kráčí chodbou, až vejde do místnosti, kde je dlouhá hodovní tabule v čele s bledou příšerou, která spí. Na stěně je vyobrazena stejná příšera jako ta, co sedí u stolu a požírá malé děti. Záběr na velikou hromadu dětských bot vypovídá o jejích obětech. Úvodní záběry této scény pomohou divákovi *zorientovat se* nejen v prostoru, ale i v nastolené situaci. Prostřednictvím obrazů na stěně je divákovi (stejně jako Ofélii) zobrazeno, co se stane, pokud hrdinka monstrum probudí. Oféliin pohled na obrazy *způsobí*, že si hrdinka uvědomí, co se může stát, a vystupňují se její obavy. Ofélie, doprovázena vílami, vytáhne klíč a zvolí jednu ze tří skříněk, kterou se jí podaří klíčem odemknout. Správná volba schránky *způsobí*, že Ofélie splní úkol. Ze skříňky vytáhne dýku, kterou pečlivě uschová a zamíří zpět k východu. Hrdinka plní *cíl* své návštěvy a zároveň je zase o kousek blíže k celkovému cíli, který byl definován v úvodu filmu. Když Ofélie prochází okolo stolu, nechá se zlákat jídlem, které je na něm nachystáno. Přes veškeré varování víl utrhne kuličku hroznového vína a sní ji. Tímto činem změní celý dosavadní průběh situace, která se vyvíjela v její prospěch. Krok, který Ofélie učinila, funguje v narativním měřítku této scény jako *iniciační událost*. Neuvážený čin má za následek dvě události: *způsobí*, že se monstrum probudí (*zkomplikování akce*), a *přivodí* (způsobí) smrt dvěma vílám, které se

[63] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and film*. London: Routledge, 1992, s.28. ISBN 0-415-07511-4.

snažily Ofélii před příšerou chránit. Hlavní hrdinka příšeru nevidí, protože je k ní otočena zády, v tomto případě divák ví více než postava, napětí se zvyšuje a graduje v momentě, kdy monstrum spatří i Ofélie. Ta se dá na útěk, to má za *následek*, že ji příšera pronásleduje. Hrdinka utíká ke dveřím v podlaze, avšak její nedochvilnost *způsobí*, že v momentě, kdy k nim Ofélie doběhne, dveře zmizí, čas vypršel. Další událost, která v narativu funguje jako *zkomplikování akce* a dělí hrdinku od jejího *cíle*. Tím už v tomto momentě není splnit tři úkoly. Nečekaný zvrat událostí ho předefinoval. Hrdinka se ocitá v situaci, kdy je jejím *cílem* zachránit si život. Posledním kouskem křídy Ofélie nakreslí nový otvor, důvtip a odvaha *způsobí*, že netvorovi unikne (*rozuzlení*). Hrdinka se ocitá v bezpečí svého pokoje, usedá na postel a konejšená vílou, která jí sedá na rameno, si uvědomuje, co se mohlo stát (*epilog*). Záběr, který divákovi zprostředkuje diegetický vypravěč, naznačuje, že Ofélie si je naprosto vědoma, co její nerozvážnost způsobila a že všechno mohlo dopadnout hůře. Tento záběr pracuje v narativu jako *epilog*, jak pro diváka, tak pro Ofélii. Ta se poučí a do konce filmu už stejnou chybu nezopakuje.

Rozčlenění narativu má rovněž za následek, že divák je schopný doplnit chybějící informace, které nejsou v textu explicitně řečeny a které v příběhu fungují jako pojítko chybějící v povrchové struktuře narativu. Jak jsem již zmínila, narativní příčiny jsou dle Branigana odvozovány ze specifických kulturních a sociálních znalostí, které divák v průběhu zhlédnutí filmu zapojuje[64]. Mezi takové znalosti, které může divák využít v rámci narativu filmu Faunův labyrint, patří například zavrhování nadpřirozených bytostí. Jejich existence se přisuzuje dětské fantazii. Stejně jako to činí Oféliina matka. Ačkoli narativ několikrát podá důkaz o jejich věrohodnosti, otazník nad jejich skutečností přetrvá až do konce filmu. Klišé špatných vztahů nevlastních rodičů a dětí (Vidal a jeho vztah k Ofélii). Zatýkání zajatců v průběhu války, kruté nakládání se zrádci atd. Dle Branigana narativ počítá se zapojením těchto vzorců. Tudíž v momentě, kdy se divák dozvídá, že doktor spolu s Mercedes jsou spojenci partyzánů, se příběh stává napínavějším, protože si divák uvědomuje, jaké nebezpečí jim hrozí v případě odhalení. Ve scéně kdy doktor dává Mercedes krabičku s léky pro raněného partyzána, se divák dostává do pozice, kdy ví více než většina postav příběhu a více než antagonista (kapitán Vidal). Nová a hodnotná informace přijde tehdy, když stejné zjištění odhalí i kapitán. V záběru, ve kterém Vidal nachází ampuli od antibiotik na místě, kde pobývali partyzáni, se zvyšuje napětí, avšak konečné rozuzlení je ještě pozdrženo, protože Vidal neví, odkud partyzáni ampuli vzali. V důsledku toho dostává narativ diváka do pozice,

[64] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 36. ISBN 0-415-07511-4.

ve které je připraven na událost odhalení. To nastává, když Vidal stejnou ampuli antibiotik nachází v doktorově lékařské brašně. Avšak předpoklad o zapojení jiných než narativních schémat činí napínavou i všední scénu, divák je v neustálém očekávání akce a protiakce.

Zapojení sociálních a kulturních znalostí diváka se může odehrávat i na mnohem banálnější úrovni. Vztah Mercedes a Pedra (jeden z partyzánů). To, jak se k sobě postavy chovají, vypovídá o jejich milostném vztahu. Narativ dopředu počítá s tím, že divák má tuto znalost, proto není nikde v příběhu explicitně řečeno: „Pedro a Mercedes spolu chodí nebo Pedro a Mercedes jsou snoubenci.“ Narativ považuje za přirozené, že divák ví, jak se k sobě chovají lidé, mezi kterými existují partnerský vztah.

V této části analýzy jsem na základě Braniganova narativního schématu rozdělila analyzovaný film na jednotlivé části. Vysvětlila jsem, jaký vliv má rozčlenění textu na kauzalitu mezi jednotlivými událostmi a jakým způsobem divák epizody příběhu soustřeďuje do kauzálního řetězce. Ve druhé části analýzy rozeberu mnou zvolené scény filmu, které představují přechod mezi reálným a fiktivním světem. Tyto části filmu budu analyzovat na základě konceptu narativních rovin, které byly blíže vysvětleny v předešlé kapitole.

2.2. Roviny narace

2.2.1 Začátek

Tato část narativní analýzy bude založena na aplikaci narativního schématu, které na rozdíl od schématu předchozího člení narativ dle způsobu, jakým zprostředkovává informace divákovi. Branigan vytváří narativní schéma, jehož prvky jsou vystavěny hierarchicky, od odlišných druhů vypravěče až po fokalizaci. Jednotlivé roviny schématu jsem vysvětlila v předešlé kapitole. V narativní analýze se dle tohoto schématu zaměřím na svět reálný, který v narativu zprostředkuje bojové tažení fašistické armády a fantaskní svět, ve kterém figuruje hlavní hrdinka. Cílem této analýzy bude dospět k závěru, zda jsou v reálném světě informace poskytnuty prostřednictvím odlišného vypravěče či rozdílné fokalizace, než jak je tomu ve světě fantaskním. Pro lepší přehlednost bude analýza filmu doplněna o obrázkovou přílohu.

Film *Faunův labyrint* (2006) začíná úvodními titulky, které prezentují názvy společností, jejichž přispěním film vznikl. Na černém pozadí plátna se objeví jiskřící hvězdičky, které před tím, než zcela zmizí, vykreslí logo distribuční filmové společnosti Wild Bunch (viz 1.1). Toto logo je vystřídáno ještě několika titulky. Titulkové záběry jsou promítány v naprosté tichosti bez hudby či znělky, která by mohla doprovázet logo filmové

společnosti a upoutat tak ještě více divákovu pozornost. Ticho, které titulky doprovází, prolomí až zvuk přerývaného dýchání, zmizí poslední titulek a celý obraz se ocitá v naprosté tmě, divák slyší pouze někoho těžce oddychovat. Přerývané dýchání se začne prolínat s melodií a na plátně se opět objeví titulky. Tentokrát se neuvádí jména společností, ale titulky divákovi oznamují: „Španělsko, 1944." Stručný titulek střídá další: „Občanská válka skončila. Ozbrojenci ukryti v horách stále bojují proti novému fašistickému režimu, byla zřízena vojenská stanoviště, s cílem potlačit veškerý odpor (viz 1.2)."

Obě titulkové sekvence směřují v narativním schématu směrem nahoru. Zatímco titulky uvádějící jména společností, které stojí za vznikem filmu, jsou jasně extra-fikčního charakteru, titulky uvozující diváka svým obsahem do času, místa a děje se nacházejí mezi extra-fikčním vypravěčem a nediegetickým vypravěčem. Logo filmové společnosti Wild Bunch, ačkoli není doprovázeno žádnou znělkou, je ze všech úvodních titulků nejvýraznější. To je způsobeno i animací, při které se na černém platně objeví bílé hvězdičky, které plátno rozzáří a vykreslí na něj logo společnosti. Takto extra-fikční vypravěč odkazuje na důležitost distribuční společnosti. Přerývané dýchání, které se prolíná s titulky a ke kterému se připojuje hudební melodie, rovněž směřuje k vrcholu schématu, je nediegetické. Postava, jejíž těžké dýchání vzbuzuje v divákovi řadu otázek, je mu prozatím utajena. Místo identity postavy se divák pomocí nových titulků dozvídá jinou informaci. Tyto titulky divákovi přesně sdělují, kde se nachází (Španělsko), ve kterém roce (1944) a jaká situace v zemi panuje (občanská válka). Jak uvádí Branigan, určitá časová neurčitost je více charakteristická pro fikci než pro realitu[65]. Titulek je velice konkrétní a divákovi se může jevit jako výtažek z publikace, zabývající se dějinami Španělska. V tomto případě by byla interpretace titulku extra-fikční. Avšak není jasný zdroj, odkud titulky pocházejí. Prezentují snad myšlenky postavy, jejíž identitu divák nezná a slyší jen, jak těžce oddechuje? Na tuto otázku narace neodpoví hned. Titulková sekvence prozatím navrhuje jak extra-fikční interpretaci, tak fikční nediegetickou interpretaci.

Titulky opět zmizí a divák vidí jen černé plátno, avšak oproti předešlým záběrům divák zaznamená kameru, která se rozpohybuje. Nejprve snímá stále jen tmu, ale je patrná změna pozadí. Černá, která tvořila pozadí pro titulky, se liší od černé, která je nyní divákovi zobrazena. Není tak jednolitá, kamera snímá povrch nějaké skály ve tmě. Travellingem se kamera pohybuje směrem doleva a divákovi nejprve odkryje zakrvácenou ruku, až nakonec zobrazí malou holčičku, která krvácí z nosu a krví je potřísněna i její ruka (viz 1.3). Je slyšet,

[65] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s. 136. ISBN 0-415-07511-4.

jak rychle a ztěžka oddechuje. To jí patří přerývaný dech, který divák slyšel na začátku filmu. Přerývané dýchání již není spojeno s titulky jako na začátku filmu, ale s dívkou, která leží na zemi, stává se diegetickým. Povrch, který kamera při travellingu zabírala, nebyla skála, ale kamenná zem, na které leží téměř bezvládné tělo. Úhel kamery, která snímá hrdinku, připomíná pohled jiné postavy, ležící vedle raněné hrdinky. Je krvácející dívka zobrazena fokalizací jiné postavy, jejíž identitu divák nezná, tak jako nebyl schopen někomu přisoudit zvuky zrychleného dýchání v průběhu titulkových záběrů? Kamera se neustále přibližuje a v průběhu toho mění i úhel pohledu. Čím blíže je kamera k hrdinčině tváři, tím více mizí krev, která stéká z nosu dívce po tváři, až nakonec zmizí úplně (viz 1.4). V tomto okamžiku uslyší divák kromě dívčina dechu a hudební melodie i neznámý hlas. Kamera se stále přibližuje a její pohyb se zrychluje. Je tak blízko, že není vidět nic jiného než detail hrdinčina oka (viz 1.5). Pak kamera udělá něco naprosto nečekaného a neobvyklého, projde skrz oko hrdinky. Tímto pohybem kamera vyvrátí, že by šlo o subjektivní úhel pohledu nějaké postavy. Obraz se opět zatmí a plynule přejde v obraz laděný do modrých tónů, prezentující podivné budovy (viz 1.6). Toto celé je doprovázeno hlasem vypravěče (voice-over), který pokračuje a divákovi vypráví příběh o princezně. „Před dávnými a dávnými časy žila jedna princezna v podzemním království, kde neznají lži ani bolest a ta princezna snila neustále o lidském světě. Snila o modré obloze, lehounkém vánku a slunci. Jednoho dne obelstila své strážce a snažila se uprchnout. Když se dostala ven, světlo ji zcela oslepilo a okamžitě zatemnilo její mladou paměť. Rychle zapomněla, kdo je a odkud sem přišla, její tělo pocítilo zimu, nemoc a bolest, a nakonec ta princezna zemřela. Její královský otec dobře věděl, že se její duše jednou vrátí nazpět. I když možná v jiném těle, na jiné místo a v jiném čase. Čekal na ni do posledního vydechnutí, dokud se země nepřestala otáčet.“

Vyprávění doprovázejí obrázky království, divák správně tuší, že kamera prezentuje podzemní království, o kterém vypráví voice-over. Když začne vypravěč mluvit o princezně, která toužila poznat svět lidí, objeví se na scéně malá holčička, která prchá nahoru po schodech. Kamera prezentuje království z velké výšky, a proto je i postava princezny velmi maličká, divák jí nevidí do tváře, neví, jak vypadá, jen zaznamená její přítomnost. Kamera, která se pohybuje v rámci osy 180 stupňů a ukazuje divákovi království, začne následovat princeznu a rozpohybuje se směrem nahoru, pryč z podzemního království. V momentě, kdy mluví vypravěč o světle, které princeznu oslepilo a zatemnilo její paměť, je hlas vypravěče doprovázen takovým zábleskem světla, až je na chvíli celý záběr zalitý bílým světlem. Nyní není pochyb, že obraz náleží zvuku, tedy zobrazuje to, co je vypravováno. Kamera se pohybem vzhůru dostává z podzemí na zemský povrch, zabírá trosky rozpadlého chrámu. Při

vypravěčově zmínce o smrti princezny se v záběru kamery, která travellingem pokračuje v zobrazování krajiny, objeví lebka (viz 1.7). Narativ diváka znovu ujišťuje o shodě mezi vyprávěním a obrazem. Kamera opouští osu 180 stupňů a stoupá vzhůru, zanechává za sebou trosky a přibližuje se ke koloně aut, jedoucí po prašné cestě. Hlas vypravěče pokračuje ve vyprávění o otci princezny, který na ni čeká, ačkoli je možné, že se duše jeho dcery vrátí v jiném čase, místě i těle. Poslední vypravěčova věta doprovází pohled do rozevřené knihy, ve které je vyobrazena víla, a na knize leží ruka postavy, kterou divák zatím nevidí. Vnitřní povrchová folkalizace prozatím divákovi zobrazuje, co si postava čte, ale nikoli to, kdo si knihu čte (viz 1.8). Odhalení čtenáře knihy nezajímá diváka jen kvůli přirozené zvědavosti, ale také z důvodu jeho předešlé zkušenosti, kterou mu narativ poskytl. A sice souhry obrazu a vyprávění voice-overa. Pokud tuto skutečnost divák zaznamená, musí přirozeně vyvodit, že postava, která nám prostřednictvím vnitřní fokalizace zobrazuje knihu, kterou čte, je princezna podzemního království. Takto zvolená kombinace projevu vypravěče a obrazu, poukazuje na práci implikovaného extra-fikčního vypravěče. Vnitřní povrchová fokalizace přejde v diegetického vypravěče a zobrazí čtenáře knihy a jeho spolujezdkyni, obě jsou pasažéry jednoho z aut projíždějících okolo zřícenin. Užitím diegetického vyprávění dává narativ divákovi možnost, aby lépe zpracoval údaje, které mu jsou během krátkého dialogu postav poskytnuty. Čtenářem je malá dívka jménem Ofélie, a spolujezdkyně sedící vedle ní je Oféliina matka (Carmen). POV záběr (poin-of-view shot) matky přímo na dceru dovolí divákovi si Ofélii lépe prohlédnout a zjistit, že je to stejná dívka, která na začátku snímku ležela zakrvácená na kamenné dlažbě. Avšak nyní je zobrazena zcela v pořádku, bez známek jakéhokoli zranění.

Uvozující záběr, kdy divák vidí hlavní hrdinku zakrvácenou ležet na zemi, je objektivní flashforward. Tudíž vše, co se na plátně odehrává po tomto záběru, je retrospektivního charakteru. Úvodní záběr snímku je tak zároveň finálním záběrem a celé vyprávění funguje v narativu jako flashback. Divák v úvodu filmu není schopen rozpoznat, že jde o flashforward, k tomuto zjištění dojde ve chvíli, kdy mu to dovolí samotný narativ. Tedy až v momentě, ve kterém bude Ofélie zraněná, až dojde film do fáze, ve které bude ona událost vyobrazena jako aktuálně se dějící. Na úvodní záběr zraněné Ofélie jsou kontinuálně navázány další scény, které divákovi sdělují velké množství informací (příběh o princezně, na jejíž návrat se čeká, představení hlavní hrdinky, její matky, nastínění vztahů mezi postavami). Ačkoli jsou tyto údaje nezbytné a slouží jako *orientace* v narativu, způsobí, že divák na tento záběr z úvodu filmu zapomene. Znovu se mu vybaví až v závěrečné scéně, ve které je Ofélie zraněná a divák vidí stejný záběr jako na začátku filmu. Důvod, kvůli kterému divák uvozující

záběr zapomene, je takzvaný push-down efekt. Tento efekt spočívá v neustálém přidávání nových elementů, které upozaďují staré údaje, až je nakonec odsunou mimo hranice místa, kde dochází k jejich ukládání. Jinými slovy, rysy povrchové struktury narativu se uskladňují podle novosti[66].

Dialog mezi matkou a dcerou v automobilu, ve kterém se střídá diegetický vypravěč se záběry vnitřní povrchové fokalizace (viz 1.9, 1.10), uzpůsobené tak, aby si divák dobře prohlédl obě postavy, nastiňuje vztahy mezi postavami. Krátkou přestávku, kterou způsobí matčina nevolnost, narativ využije a pokračuje bližším seznamováním diváka s postavami. Tato scéna je nejprve uvozena objektivním záběrem kamery, sledující kolonu aut zastavující uprostřed lesa (viz 1.11). Následuje vnější fokalizace matky, kterou divákovi zprostředkovává pohled Ofélie. Poté se pozornost kamery zaměří na Ofélii, nefokalizovaný záběr, jak kráčí lesem, střídá vnitřní povrchová fokalizace lesa (viz 1.12), který si Ofélie s nedůvěrou prohlíží. Procházení lesní cestou přeruší nalezení kamene ve tvaru oka (vnitřní povrchová fokalizace) (viz 1.13). V Oféliině výrazu tváře je patrný údiv nad tak neobvyklým kamenem ležícím uprostřed lesa. Hrdinka se rozhlíží okolo sebe, jako by se chtěla dozvědět, odkud se tam kámen vzal. Všimne si kamenného milníku s vyrytým obličejem, kterému chybí oko. Chybějící kus kamene Ofélie vloží do obelisku, v tomto momentě vyleze z úst kamenného milníku hmyz, který hrdinka považuje za vílu, vyprávění v tomto záběru je vnitřně fokalizované Ofélií (viz 1.14).

Tento čin nepovažuje divák za nijak důležitý, ale hmyz, který se s vložením kamene objevil, dovede posléze hrdinku až k Faunovi do labyrintu. A v příběhu se poté objeví ještě několikrát. Vyvstává otázka, zda Ofélie vložením chybějícího kusu kamene do milníku, spustila události, o kterých zatím nemá ani tušení, ale jejichž důležitost divákovi naznačuje narativ užitím vnitřně fokalizovaných záběrů. Jak postupuje příběh kupředu, narativ nepředkládá žádný přímý důkaz, že by chybějící kus milníku způsobil Oféliino titulování princeznou podzemního království. Avšak užití vnitřní fokalizace vypovídá více o charakteru hrdinky a o její zálibě v pohádkách (označí hmyz za vílu).

Nyní bych se ráda vrátila k titulkové sekvenci na začátku filmu, oznamující události, ke kterým došlo ve Španělsku v roce 1944. Hned z počátku nebylo jasné, jestli jde o extra-fikčního nebo diegetického vypravěče. S postupujícím narativem se divákovi dostalo více informací a je jasné, že titulek je o příběhu. Pomáhá divákovi *zorientovat* se ve stávajících událostech, které v narativu panují. Titulky fungují v narativu jako předmluva k událostem,

[66] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992, s.15. ISBN 0-415-07511-4.

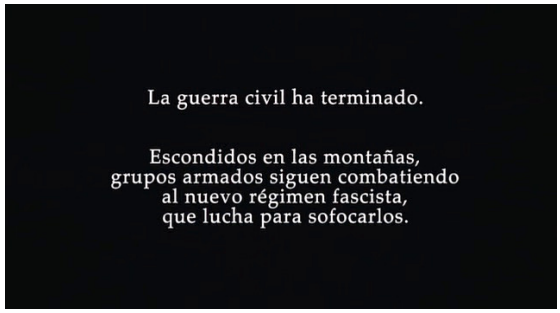
které budou dále zobrazeny, ovšem už nikoli pomocí titulků, ale prostřednictvím záběrů a scén (rozpohybovaných fotografií). Stejná informace mohla být divákovi zprostředkovaná i jinou cestou. Například by mohla být součástí dialogu mezi Ofélií a její matkou, když jedou v autě. Avšak jak Branigan uvádí, divák nemůže přisuzovat stejnou důležitost a spolehlivost slovům postavy, jako ji může přiřknout titulkům[67]. I když postavy mohou prezentovat divákovi stejné informace, mohou být údaje ovlivněny jejich názory či subjektivně zkresleny. Z toho důvodu jsou informace poskytnuté titulky nejlepším způsobem, jak diváka upozornit, že to, co mu oznamují, by měl brát vážně. Protože tyto titulky fungují jako předmluva k událostem, které jsou v narativu dále rozvíjeny, prezentují fikci, a z toho důvodu bude správné je označit jako nediegetické, nikoli jako extra-fikční.

[67] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and film*. London: Routledge, 1992, s. 99. ISBN 0-415-07511-4.

Obr. příloha č. 1 – *Faunův Labyrint* (2006) – Začátek

1.1

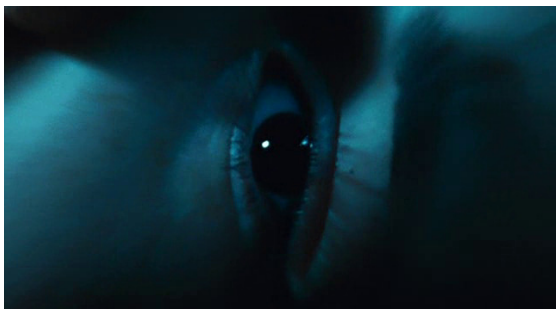
1.2



1.3

1.4

1.5



1.6

1.7

1.8

1.9

1.10

1.11

1.12

1.13

1.14

2.2.2 První úkol

V této části kapitoly budou popsány narativní roviny, které se vyskytují ve scénách zobrazujících Oféliin první úkol. Narativní linie fantaskního světa se prolíná s linií reálnou, ve které vojáci pod vedením Vidala míří do hor zneškodnit partyzány.

Tato část začíná, když je kapitán zavolán jedním z vojáků, který mu podává dalekohled se slovy: „Podívejte, kapitáne.“ Následuje záběr vnitřní povrchové fokalizce, ve kterém kapitán zprostředkuje divákovi pohled dalekohledem na kouř z ohniště, jdoucí z lesa (viz 1.1). Střih zprostředkuje obecný pohled na jízdu vojáků lesem, vyprávění se stává diegetické nebo nefokalizované. Není potřebný individuální pohled některého z vojáků,

narativ divákovi pouze zprostředkovává informaci, že vojáci míří k partyzánům. Diegetické zvuky dusotu koní a pokřiku vojáků vystřídá hlas Ofélie. Záběr na vojáky jedoucí na koních plynule přejde na záběr hrdinky, která jde lesem. K přechodům mezi tím, co prožívá Ofélie, a tím, co zažívají vojáci, dochází prostřednictvím plynulého travellingu. V momentě, kdy se v záběru objeví kmen stromu, značí narativ změnu vyprávěcí linie. Diegetický vypravěč zprostředkovává záběr na Ofélii jdoucí lesem (viz 1.2). Dívka drží v rukou rozevřenu knihu, kterou dostala od Fauna, a čte si. Její hlas divák slyší, ale nevidí Ofélii pohybovat rty. Hrdinka si čte knihu potichu, jen v duchu, avšak aby i divák měl stejné množství informací jako Ofélie, slyší její myšlenky. Oféliin hlas se prolíná i do záběrů vojáků jedoucích na koních a funguje jako pojítko mezi rozdílnými liniemi. Kniha dívku dovede ke starému fíkovníku. Oféliina vnější fokaliazce poskytne divákovi pohled no obrovský strom. Hrdinčiny pohledy na kouzelné kameny, které jí pomohou zneškodnit ropuchu, a na zablácené boty jsou rovněž externě fokalizovány Ofélií. Neodhalují divákovi, co si Ofélie myslí, divák se může jen domnívat. Myslí při pohledu na kameny, na splnění úkolu, má strach, že si umaže vycházkové střevíčky? Vnější fokalizace ponouká diváka jen k domněnkám, ale neposkytne mu přesnou myšlenku, která se odehrává Ofélii v hlavě.

Aby se šaty, které dostala hrdinka od matky, neumazaly, pověsí je Ofélie na uschlou větev a vstoupí do kmene vykotlaného stromu. Kamera ještě zabere šaty komíhající se ve větru, a naznačí tak divákovi, že i přes snahu Ofélie skončí šaty na zemi. Objektivní pohled kamery dojde travellingem až k Ofélii. Sleduje ji, jak leze po čtyřech úzkou zablácenou chodbou mezi kořeny stromu. Poté se úhel kamery změní a poskytne divákovi subjektivní pohled na hrdinku (viz 1.3). Zprostředkovává divákovi pohled ropuchy, se kterou se má Ofélie utkat, avšak aby byla vnitřní povrchová fokalizace dovršena, chybí subjektivní pohled Ofélie na ropuchu, která ji sleduje. Tento záběr je pozdržen a přerušen travellingem kamery, kterým se změní pozadí z podzemní chodby na les s vojáky. Narativ rozvíjí zápletku mezi vojáky a partyzány, po ukončení této scény se pomocí střihu opět mění pozadí a divák se dostává do podzemí za Ofélií. Hrdinka leze chodbou pořád dál a dál, diegetického vypravěče střídá vnitřní povrchová fokalizace, která tentokrát zobrazuje pohled nikoli ropuchy, ale Ofélie na prázdnou chodbu, která se před ní vine (viz 1.4). Kamera opět zobrazí vyděšený pohled Ofélie a divák společně s hrdinkou uslyší podivné zvuky. Hrdinka se otočí a zprostředkuje divákovi pohled na obrovskou ropuchu. Divák i Ofélie byli oklamáni. Pohled kamery na začátku scény nebyl subjektivní, protože ropucha byla na opačné straně chodby, ale objektivní. Jeho úkolem bylo zvýšit napětí, které ještě více gradovalo, když byla scéna travellingem přerušena a kamera zobrazila scénu s vojáky. Poté je zobrazen dialog, spíše

monolog Ofélie (ropucha nemluví), pomocí vnitřní fokalizace ropuchy a Ofélie (viz 1.5, 1.6). Branigan takto fokalizované záběry nazývá „reciprocal POV“[68] (vzájemný, hlediskový záběr). Záběr zprostředkuje divákovi pohled z bodu A (Ofélie) do bodu B (ropucha), z B do A a z A do B. Ofélii se podaří přelstít ropuchu a získá klíč, který jí pomůže splnit druhý úkol. Diegetický vypravěč zprostředkovává záběr, jak se Ofélie celá od bahna a roztřesená dostává ven z kmene starého fíkovníku. Rozhlíží se okolo sebe a hledá šaty, které zmizely z větve, na kterou je pověsila. Záběr fokalizovaný Ofélii (vnitřní povrchová fokalizace) je zobrazí celé od bahna, jak leží na zemi (viz 1.7, 1.8).

Scéna s vojáky, která se odehrává současně s plněním Oféliina úkolu v úvodu, zobrazuje vojáky jedoucí na koních, kteří zastavují uprostřed lesa. Tento pohled je obecným pohledem na skupinu vojáků, přihlížejících počínání kapitána Vidala. Vyprávění se v tomto místě stává diegetické nebo nefokalizované. Diegetická narace je vystřídána vnitřně fokalizovaným záběrem, který zobrazuje pohled Vidala na téměř vyhaslé ohniště (viz 1.9). Vidalův POV záběr na ohniště se přesune na balíček s antibiotiky, ležící na zemi vedle ohniště (viz 1.10). Kapitán se otočí k lesu a začne mluvit k partyzánům, protože je přesvědčen, že jsou někde poblíž a pozorují je. Vidalův pohled na prázdný les je zprostředkován subjektivní kamerou, která je Vidalovi v zádech (viz 1.11). Záběr je vnější fokalizací nebo tím, co Branigan nazývá „reverse angle of POV“ (obrácený úhel hlediskového záběru). Dle Branigana je méně subjektivní než klasický POV záběr a stabilnější pro vyjádření konkrétní situace, protože divákovi umožňuje pohled na vztah mezi prostředím subjektu (A) a objektu (B)[69]. Následuje subjektivní pohled kamery, který zobrazuje pohled partyzánů na Vidala a jeho důstojníky (viz 1.12). Nejedná se opět o režisérovu lest, jak tomu bylo v předešlé scéně, ve které záběr kamery vypadal, že zprostředkovává pohled ropuchy? Diegetický vypravěč zobrazí vojáky nasedat na koně a ujíždět pryč. Poté diegetické vyprávění přechází v subjektivní kameru (viz 1.13), která zobrazuje pohled partyzánů. Protizáběr zobrazí partyzány (viz 1.14), vycházející z lesa a dívající se za odjíždějícími vojáky. Vidalův pohled do lesa zprostředkovaný POV záběrem nebyl klamný, ale naznačoval to, co má divák vidět později – partyzány, kteří vyšli přesně z místa, ke kterému Vidal mluvil a na které se díval. Takto pozdržený POV záběr nazývá Branigan „delayed POV“ nebo „suspended POV“[70] (pozdržený hlediskový záběr).

[68] BRANIGAN, Edward. The Point-of-View Shot. In *Movies and Methods*. University of Kalifornia Press, 1985, s. 687. ISBN 0-520-02890-2.
[69] Tamtéž, s. 680
[70] Tamtéž, s. 682

Obr. příloha č.2 – *Faunův labyrint* (2006) – První úkol

1.1

1.2

1.3

1.4

1.5

1.6

1.7

1.8

1.9

1.10

1.11

1.12

1.13

1.14

2.2.3 Druhý úkol

Při druhém úkolu dochází opět k prolínání fantaskního světa se scénou zobrazující realitu. Tentokrát divák nesleduje Vidala a jeho armádu, ale Mercedes a doktora, kteří se vydávají do hor, kde žijí partyzáni, aby ošetřili raněného muže. V průběhu prvního úkolu byly záběry, prezentující odlišné světy, rovnoměrně střídány. Při plnění druhého úkolu nedochází k tolika přechodům. Druhý Oféliin úkol je mnohem nebezpečnější a není potřeba gradovat napětí pozdržením rozuzlení zápletky prostřednictvím prostřihů s další scénou.

Cesta doktora a Mercedes lesem je prezentována bez známek subjektivity diegetickým vypravěčem, který si zachovává odstup (viz 1.1). Diegetický vypravěč pracuje až do příchodu

hrdinů do partyzánského úkrytu a zprostředkovává divákovi pohled na interiér jeskyně, kde partyzáni žijí. Narace může být uvnitř jeskyně i nefokalizovaná, divák sleduje, jak Mercedes rozdává partyzánům poštu a nějaké jídlo. Poté kamera přesune svůj zájem k doktorovi, který se blíží k ležícímu muži s poraněnou nohou. Divák se dozvídá, že zranění je vážné, rozhovor doktora a pacienta přeruší něčí hlas. Kamera přechází z doktora a zraněného partyzána k muži, který čte nahlas noviny. Chvíli zabírá tvář koktajícího muže a poté se opět vrací k doktorovi. Hlas, který čte noviny, zůstává v pozadí a divák vidí pouze doktora a jeho pacienta. Narativ tímto způsobem umožňuje divákovi, aby se naráz dověděl dvě informace. Jednu o amerických a anglických jednotkách, které se vylodily na severu Francie, a druhou o závažnosti zranění starého partyzána, jehož nohu bude doktor muset amputovat. Celá scéna uvnitř úkrytu je nefokalizované nebo diegetické vyprávění (viz 1.2), až na vnitřní fokalizaci pacienta těsně před amputací a doktora, který se chystá amputaci provést. Zbytek scény je prezentován nefokalizovaným vyprávěním, aby si sám divák udělal názor na situaci. Nikomu z partyzánů se nedostává zvláštní pozornosti, jen muži, kterého čeká amputace nohy. Vnitřní povrchová fokalizace mužova obličeje aspoň částečně divákovi sděluje, jaké mohou být jeho pocity. I když myšlenky, které se mu honí hlavou, narativ divákovi neposkytne, výraz jeho tváře je dostatečně výmluvný (viz 1.3). Diegetický vypráveč, prezentující cestu doktora a Mercedes lesem, přetrvá i do scény, která putování postav přeruší a zprostředkuje pohled do Oféliina pokoje. Divák zaznamená stín, který se odráží na posteli dívky, ve které spí. Kamera se vzdálí od postele a divák vidí, že stín patří Faunovi, který přišel Ofélii připomenout, že ji čeká další úkol (viz 1.4).

Faun Ofélii upozorňuje, aby tam, kam se chystá, nic nejedla ani nepila, i když jídlo na stole bude vypadat lákavě. S sebou jí dává na pomoc víly a kousek křídy. Vnitřní povrchová fokolazice stránky knihy, kterou Ofélie drží v rukou, funguje jako předpověď, protože divákovi zobrazuje, co Ofélii čeká. Divák stejně jako před prvním úkolem slyší Oféliin hlas, i když nevidí Ofélii mluvit. Hlas hrdinky slouží jako doprovodné vysvětlení obrazu, který divákovi poskytuje diegetický vypravěč. Ofélie s údivem sleduje dveře, které vznikly poté, co je nakreslila křídou na zeď (vnitřní povrchová fokalizace). Hrdinka dveře otevře a ustupující kamera poskytne divákovi pohled na dlouhou chodbu, kterou má hrdinka projít. Ofélie vleze dveřmi dovnitř a vnější fokalizace skrz pohled Ofélie znovu zobrazí chodbu, jejíž konec není vidět (viz 1.5). Oféliina vnitřní povrchová fokalizace znázorní přesýpací hodiny, které jí odměřují čas, dokdy se musí vrátit (viz 1.6). S fokalizovaným záběrem na hodiny divák slyší, jak se písek uvnitř přesýpá, což je neobvyklé a normálně tento zvuku není slyšet. Zesílený zvuk přesýpacích hodin na sebe strhává divákovu pozornost a upozorňuje na časový limit,

který musí Ofélie dodržet. Diegetický vypravěč sleduje Ofélii, jak kráčí chodbou, až přijde do místnosti s dlouhým stolem plným jídla a pití. Ofélie kráčí podél stolu fascinovaná dobrotami, které na něm jsou, až dojde k jeho čelu a s úlekem si všimne bílého monstra, které tam nehybně sedí (viz 1.7). Nefokalizované vyprávění zobrazuje Ofélii, jak zvedá talíř, na kterém leží netvorovy oči. Vnější fokalizace, zprostředkovaná Ofélií, umožňuje divákovi, aby si monstrum ještě detailněji prohlédl. Střídá ji vnitřní povrchová fokalizace kreseb na zdi, na nichž je zobrazen netvor požírající malé děti (viz 1.8). Na tento záběr naváže další, rovněž vnitřně fokalizovaný záběr Ofélií. Její pohled zobrazuje velkou hromadu bot (viz 1.9), pravděpodobně pozůstatek obětí monstra, které nyní klidně sedí u stolu. Ofélie vypustí z kabelky víly, které jí poskytl Faun, aby jí pomohly splnit úkol. Do té doby se všechny záběry odehrávaly v naprostém tichu, které ještě více podpořilo napjatou atmosféru scény. Třepotání křídel lesních víl ticho naruší. Víly radí Ofélii (viz 1.10), k jakému ze tří zámků náleží klíč získaný při prvním úkolu. Kamera přejde přes hrdinčino rameno, vzdá se tak pohledu vnější fokalizace a zobrazí odemykání správně zvolené schránky jako vnitřní povrchovou fokalizaci (viz 1.11). Následuje prostřih a záběr přesýpacích hodin, které divákovi demonstrují, že polovinu času již uběhla a Ofélie by si měla pospíšit. Divák ví v tu chvíli více než postava, a narativ tímto záběrem zvýšil divákovo napětí. Ofélie z odemčené schránky vytáhne dýku se zlatou rukojetí a pečlivě ji uschová. Subjektivní kamera přechází v diegetického vypravěče, který zprostředkovává Ofélii, jak podél stolu opouští místnost i s vílami (viz 1.12). Z ničeho nic se Ofélie podívá přímo do kamery a následuje pohled na mísu plnou ovoce, která je na stole. Víly vytuší, co chce Ofélie udělat, a snaží se ji varovat. S první kuličkou hroznového vína, kterou si hrdinka vloží do úst, kamera pohybem směrem dopředu projde okolo Ofélie a detailně zabere ruce monstra, které se začne probouzet. Divák ví opět více než hlavní hrdinka, protože ta nemá tušení, co způsobila. Diegetický vypravěč zprostředkovává pohled na nic netušící Ofélii, která jí hrozny a za jejími zády se k ní blíží monstrum (viz 1.13). Oféliin vnitřně fokalizovaný pohled na monstrum požírající víly vytrhne hrdinku z úleku a donutí ji běžet pryč. Monstrum začne Ofélii pronásledovat, ta utíká směrem ke dveřím, které si nakreslila. Střih zprostředkuje divákovi pohled na přesýpací hodiny, které ukazují, že čas vypršel. Divák se opět dozvídá informaci dříve než hlavní hrdinka. Pozice kamery se mění a vyprávění přechází v záběr vnější fokalizace, zprostředkovaný Ofélií. Kamera spolu s běžící hrdinkou sleduje pomalu zavírající se dveře. Vyprávění opět přejde v diegetického vypravěče, který je přerušen POV záběrem blížícího se monstra a vyděšené Ofélie (viz 1.14, 1.15). Zbytkem křídy Ofélie nakreslí nové dveře a jen o vlásek se jí podaří nestvůře uniknout. Ofélie je v bezpečí svého pokoje. Záběr na Ofélii sedící v pokoji na posteli

je přerušen střihem a diegetický vypravěč zobrazuje Mercedes a doktora, jak se loučí v lese s partyzány a vracejí se zpět do mlýna.

Obr. příloha č.3 – *Faunův labyrint* (2006) – Druhý úkol

1.1

1.2

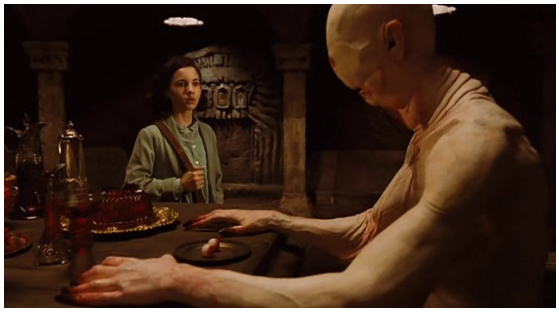
1.3

1.4

1.5

1.6

1.7

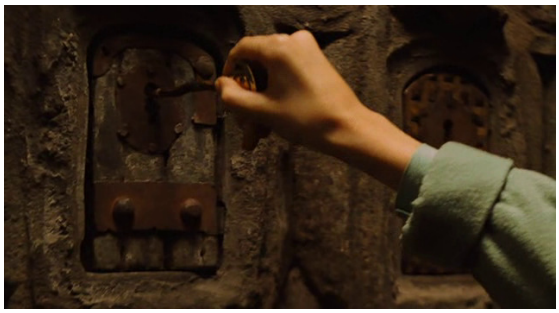


1.8

1.9

1.10

1.11



1.12

1.13

1.14

1.15

2.2.4 Konec

Aby Ofélie splnila poslední úkol, musí s sebou do labyrintu přinést svého bratra. I když nechápe, jak by jí mohl bratříček v tomto směru pomoci, a dožaduje se na Faunovi, který jí přikázal vzít bratra s sebou, vysvětlení, je Faunem odbyta. Faun jí přikáže, aby se už na nic nevyptávala a udělala to, co se po ní žádá.

Ofélie zamíří do pokoje kapitána Vidala, který si po smrti své ženy vzal chlapce k sobě. Ofélie s bratříčkem v náručí stojí u široce otevřených dveří pokoje a chystá se odejít do labyrintu. V tom momentě uslyší hlasy, které ji donutí se i s bratrem schovat v kapitánově pokoji. Divák stejně jako Ofélie nevidí postavy, jejichž hlasy slyší. Postavy divák spatří, až když vejdou do záběru, jsou jimi Vidal a jeden z jeho důstojníků. Ofélie využije momentu, kdy je kapitán otočen zády k místu, kde se i s bratrem ukrývá, a vykrade se z úkrytu směrem ke dveřím. Prozradí ji výbuch a hlas zvenčí, který křičí: „Poplach!“ Divák správně vyvozuje, že hluk přichází zvenčí, ale nevidí, co jej způsobilo. Povyk donutí Vidala, aby se otočil, a diegetický vypravěč poskytne divákovi pohled na Ofélii, stojící ve dveřích s bratrem v náručí, a na kapitána, který se dívá přímo na ně (viz 1.1). Ofélie vybíhá ven a kapitán za ní. Pohled vnější fokalizace kapitána skýtá divákovi pohled na bitevní vřavu, ve které se Vidal ocitá (viz 1.2). Partyzáni napadli vojenskou základnu a na plátně je zobrazen boj mezi nimi a Vidalovými vojáky. Ofélie, pronásledovaná kapitánem, vbíhá do labyrintu. V momentě, kdy se octne ve slepé uličce, se stěny labyrintu rozestoupí. Záběr vnější fokalizace poskytne divákovi pohled, jak Ofélie prochází napříč labyrintem až do jeho středu (viz. 1.3). Kamera zprostředkuje záběr na Ofélii, stojící čelem ke stěně, která se před ní ještě před chvíli rozestoupila (viz. 1.4). Slova „pospěšte si, výsosti“ přimějí Ofélii otočit se (viz 1.5), hlas, jehož majitele divák ani hrdinka nevidí, patří Faunovi, který pomocí vnější fokalizace (nebo

možné vnitřní fokalizace) zprostředkovává divákovi pohled na Ofélii. Diegetický vypravěč poskytne záběr na Ofélii a Fauna, stojícího naproti ní (viz. 1.6), a zobrazuje divákovi začínající dialog mezi nimi. Dialog je místy zprostředkován záběry vnější fokalizace Fauna (viz 1.7) nebo Ofélie (viz 1.8). Když Ofélie odmítne prolít krev svého bratra, jak po ní Faun žádá, emoce se vyhrotí a rozhovor je zprostředkován vnitřní povrchovou fokalizací (viz 1.9, 1.10). Protože Ofélie odmítne splnit třetí úkol, musí se vzdát svého trůnu a Faun zmizí. Mezi tím Ofélii najde kapitán, vytrhne jí z náručí syna a vážně ji postřelí. Hrdinka spadne na zem a diegetický vypravěč zprostředkovává divákovi podobný záběr jako na začátku filmu (viz 1.11). Celý příběh byl až do okamžiku, kdy je Ofélie postřelena a smrtelně zraněna, vyprávěný jako flashback, avšak tímto záběrem snímek nekončí. U východu z labyrintu je Vidal obklíčen partyzány v čele s Mercedes a zastřelen. Hospodyně nachází v labyrintu umírající Ofélii. Divák sleduje, jak kapky Oféliiny krve padají do středu labyrintu (viz 1.12), a kamera se přesune na Mercedes, která klečí u Oféliina těla. Divák slyší Mercedes broukat stejnou melodii, která se prolínala s Oféliiným těžkým dýcháním na začátku filmu, tentokrát je melodie diegetická. Ofélii ležící na zemi zalije proud světla a hlas, jehož majitele divák nevidí, řekne Ofélii: „Povstaň, dceruško moje.“ Ofélie se ocitá v podzemním království (viz 1.13) a záběr vnitřní povrchové fokalizace zobrazuje jejího otce (viz 1.14), kterému patřil hlas z předchozí scény. Ofélie se od něj dozvídá, že splnila třetí úkol. Poté se celé plátno zalije žlutým proudem světla a kamera zprostředkuje divákovi pohled na smrtelně zraněnou Ofélii ležící na zemi v labyrintu. Než Ofélie umře, spatří divák na její tváři nepatrný úsměv (viz. 1.15). Není jasné, jestli slavnostní scéna uvnitř podzemního království je pouhým přáním Ofélie, něčím, co by chtěla zažít. Pak by se dala scéna označit jako vnitřní hloubková fokalizace, která divákovi zprostředkovává přání nebo představu hlavní hrdinky. Či je případně skutečnou součástí příběhu a Ofélii se opravdu podaří stát se princeznou.

Samotný příběh neposkytne divákovi žádná vodítka, která by se jasně přikláněla k jedné nebo ke druhé teorii. Timothy Segal v článku *Pan 's Labyrinth: A subjective view on childhood fantasie and the naturale of evil*[71] odkazuje diváka na závěrečnou scénu, která dokazuje, že fantaskní svět se odehrává jen v Oféliině mysli. V této scéně mluví Ofélie s Faunem, ale když ji pozoruje kapitán Vidal, vidí, jak mluví pouze sama se sebou (viz 1.16). Tuto scénu si může divák vykládat jako důsledek Oféliiné neobyčejnosti, to ona je princezna

[71] SEGAL, Timothy. Pan 's Labyrinth: A subjective view on childhood fantasie and the naturale of evil. *International Review of Psychiatry*, 2009, č. 3, s. 269-270. ISSN 0954-0261.

na jejíž návrat se čekalo dlouhá staletí, a proto je jedině ona schopná vidět tvory z podzemního království[72].

Kamera se od plačící Mercedes, sklánějící se nad Oféliiným tělem, vzdaluje směrem nahoru, dostává se do větší výšky, úhel záběru se zvětšuje a divák vidí střed labyrintu spolu s Mercedes, klečící nad mrtvým tělem, a partyzány, kteří tomu z povzdálí přihlížejí (viz 1.17). Prolínačkou přechází záběr z labyrintu na záběr z lesa, který skýtá pohled na starý fíkovník. Finální pohledy kamery se už nijak netýkají postav, ačkoli kamera bere na vědomí diegetický svět, nepodřizuje se mu. Není závislá na činech postav, protože příběh se blíží ke konci, funguje, jako zprostředkovatel záběrů, které jsou doprovázeny hlasem voice-overu. Vypravěč dovypráví publiku příběh o princezně podzemního království: „Jak praví báje, vrátila se princezna do otcova království. Vládla tam s velkou laskavostí a dobrotou jí vlastní ještě po mnohá staletí a lid ji velmi miloval. Zanechala po sobě nepatrné stopy, viditelné pouze těm, kdo se umí správně podívat.“ Film končí slovy nediegetického vypravěče a detailem na suchou větev, na které vykvete květ, vedle kterého usedne hmyz, jenž Ofélii doprovázel v průběhu celého putování (viz 1. 18).

Obr. příloha č. 4 - *Faunův labyrint* (2006) - Konec

1.1

1.2

1.2

1.3

[72] Dalším důkazem o skutečnosti fantaskního světa je kořen mandragory, který Oféliie dostane od Fauna, a díky kterému se matce uleví. Ve chvíli kdy ho objeví kapitán Vidal a spálí jej, Oféliině matce se přitíží a umře. Snímek nevnucuje divákovi ani jednu z teorií, poskytuje pouze podněty a nechává diváka, aby se sám rozhodl, čemu chce věřit a jak si bude události vykládat.

1.4

1.5

1.6

1.7

1.8

1.9

1.10

1.11

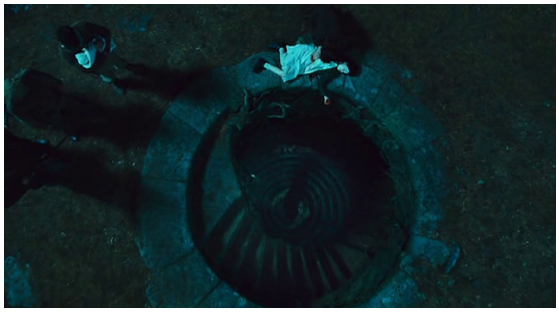
1.12

1.13

1.14

1.15

1.16



1.17

1.18

Závěr

Hlavním cíle této bakalářské diplomové práce bylo postihnout problematiku narativní struktury snímku mexického režiséra Guillerma del Tora *Faunův labyrint* (2006). Metodologickým východiskem práce byla studie Edwarda Branigana *Narrative Comprehension and Film*[73]. Pozornost byla upřena na koncept narativních rovin, který přispívá k svébytnosti vyprávění a celkové výstavbě textu. Součástí analýzy byl i záměr postihnout vyprávěcí mechanismy, které přispívají k pochopení příběhu. Práce se zaměřila na divákovy kognitivní procesy, které využívá při získávání a formování údajů, které mu film v průběhu promítání poskytne a které se podílejí na celkovém pochopení příběhu.

Edward Branigan vidí směr, kterým by se naratologie měla ubírat, ve skloubení kognitivního přístupu spolu se základními koncepty narativní filmové teorie, jako je vypravěč, implikovaný autor a subjektivizace příběhu prostřednictvím postavy, tedy fokalizace. Dle Branigana spojení naratologie a znalostí kognitivní psychologie rozšiřuje možnosti naratologického zkoumání.

Braniganova studie se oproti jiným naratologickým studiím vymezuje prací s diváckou percepcí, kterou hlouběji zkoumá. Do filmové analýzy autor zapojuje aktivně diváka a zaměřuje se na jeho kognitivní procesy. Současně do analýzy zahrnuje koncept hierarchicky uspořádaných narativních rovin, které vycházejí ze základních konceptů naratologie. Branigan vychází z předpokladu, že divák neustále reorganizuje nabyté údaje, které mu film v průběhu promítaní poskytuje. Cílem narativních rovin je vysvětlit, jak jsou ony údaje získávány a reorganizovány.

V analýze filmu jsem se zaměřila na přechod mezi fantaskním a reálným světem. Cílem práce bylo postihnout, zda divák dokáže fantaskní svět rozlišit pomocí narativních vzorců, které v příběhu panují. Před samotnou aplikací konceptu rovin narace na konkrétní scény z filmu jsem aplikovala narativní schéma, které odkrývá spletitost vztahů vytvářených narativem. Narativní schéma splnilo svůj účel a na jeho základě jsem rozčlenila širokou škálu akcí, které tvoří narativ příběhu. V důsledku toho došlo ke zjednodušení narativu na zásadní události, které se orientují na diváka. Rozčlenění příběhu přispělo k dešifrování kontextu, který panuje mezi jednotlivými událostmi, a k případnému doplnění vztahů mezi nimi.

Analýza vycházející z konceptu Edwarda Branigana byla použita na rozbor scén z filmu, které divákovi prezentují dva odlišné světy příběhu. Pro kategorii narativních rovin

[73] BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07511-4.

byl důležitý typ vypravěče, který divákovi zprostředkovává informace o příběhu, v dané narativní situaci. Typ vypravěče orientoval narativní perspektivu, a tudíž ovlivnil míru objektivity poskytnutých informací.

Narativní struktura snímku se v hierarchii rovin posouvá směrem dolů, k diegetickému stylu vyprávění. Vyjímaje úvodní scénu, která nejprve divákovi zprostředkovává informace pomocí titulků, z pozice mimo fikční svět postav. Následuje nediegetický vypravěč až do chvíle, kdy jsou titulky vystřídány vypravěčem diegetickým. Ten zprostředkovává informace do té doby, než narativ začíná být fokalizován úhlem pohledu hlavní postavy, jejíž hledisko je ve snímku dominantní. Poté se vyprávění vrací zpět k diegetickému vypravěči. Úvodní scéna filmu divákovi poskytuje údaje o příběhu napříč narativním schématem. Od vrchních narativních rovin, které zastupuje vypravěč, až po spodní, které jsou prezentovány postavami příběhu. Avšak vyprávění se nevrátí zpět k extra-fikčnímu vypravěči, ale zakotví v diegetickém stylu vyprávění.

Přechody mezi fantaskním a reálným světem jsou zprostředkovány diegetickým nebo nefokalizovaným vyprávěním, jehož perspektiva se stává stále více omezenou, až nastane vnější nebo vnitřní fokalizace, kterou zprostředkovává postava. Události zprostředkované diegetickým vypravěčem nejsou vyprávěny z ničí perspektivy. Diegetické vyprávění zobrazuje konkrétní událost a je lhostejné vůči postavám a tomu, jak každá z nich danou situaci vnímá. K subjektivizaci dochází až pomocí fokalizace, skrze kterou je divákovi odhalen hrdinův vnitřní svět a jeho vnímání reality. Divákova znalost příběhu se zásluhou vnějších a vnitřních pohledů stává vyváženou.

Narativní struktura filmu je vystavěna tak, že vymezuje skutečný a fantaskní svět, zároveň však využívá náznaků, že oba světy mohou být reálné. Vymezení obou světů je podpořeno tónováním obrazu. Fantaskní svět je laděný do teplých barevných tónů, jako je červená, žlutá a hnědá. Hýří barvami a podporuje emocionalitu, která se pojí s hlavní hrdinkou. Odstíny modré a šedivé prohlubují ponurost světa revolucionářů. Scény odehrávající se ve fantaskním světě jsou orientovány úhlem pohledu hlavní hrdinky. Ta jako jediná z postav reálného světa vstupuje i do světa fantaskního. Fantaskno místy prosakuje také do reálného světa, ale pouze v přítomnosti Oféliie. Je tedy úzce spjato s postavou hlavní hrdinky. Divák je tím pádem odkázán na Ofélii a její pohled, kterým je fantaskní svět zprostředkován. Hrdinka podzemní říši prezentuje jako součást reality a divákovi nezbývá, než se na její výpověď spolehnout.

Protipólem fantaskního světa je realita, zaměřující se na boj mezi fašistickou armádou a republikánským odbojem, který narativ prezentuje rozmanitěji. Je zprostředkován

perspektivou více postav: kapitánem Vidalem a jeho armádou, partyzány, doktorem a Mercedes. Informace, které narativ o realitě poskytuje, jsou mnohem objektivnější, protože jsou divákovi zprostředkovány více postavami. Ačkoli se úhel pohledu liší dle politického smýšlení zmíněných postav, jejich výpověď je mnohem komplexnější. Divák se neomezuje pouze na výpověď jedné postavy, která ho nutí důvěřovat její perspektivě v dané narativní události. Několikanásobný úhel pohledu prostřednictvím odlišných postav divákovi usnadní odkrytí vztahů, které mezi událostmi panují.

Autor konstruuje fikční svět prostřednictvím hlavní hrdinky. Takto del Toro navázal na generaci španělských filmařů, kteří formují narativní strategii příběhu pomocí dětského hrdiny. Tradici dětského hrdiny ve španělském filmu započal již Víctor Erice filmy *Duch úlu* (1973) a *Jih* (1983), rozvíjí ji Javier Fesser snímkem *Camino* (2008) a v posledních letech Achero Mañas filmem *Všechno, co chceš* (2010). Snímky pracují s postavou dětského hrdiny odlišně. Achero Mañas společně s Javierem Fesserem zprostředkují divákovi drama, které prezentují úhlem pohledu dětského hrdiny. Ten se musí vyrovnat s těžkou životní situací. Sny a představy dítěte jsou konfrontovány s realitou, která je nahlížena dětským hrdinou, jenž ji činí neobvyklou. K problémům všední reality přistupuje dětský hrdina s jedinečností jemu vlastní. Guillermo del Toro využívá stejně jako Erice propojení fantaskního a reálného světa prostřednictvím malého dítěte. To dodává snímku na autenticitě. Divák se lépe ztotožňuje s dětskou postavou, než kdyby byl na jejím místě dospělý člověk. Fantaskní svět, který Ofélie zprostředkovává, se stává pro diváka zásluhou dětské hrdinky snadněji akceptovatelným. Pro děti je přirozený pohádkový svět a víra v nadpřirozené bytosti, které děti považují za skutečné.

Klíčovým prvkem narace uvnitř fantaskního světa je vnější nebo vnitřní fokalizace hlavní hrdinkou. Informace, které jsou takto divákovi poskytnuty, jsou značně subjektivního charakteru. Divák vidí, co postava zakouší, ale narativ neposkytuje divákovi žádné potvrzení o skutečnosti fantaskního světa. Zpochybnění existence fantaskního světa je ještě více zvýrazněno užitím dětského hrdiny, pro kterého je charakteristické zjednodušování reality formou smyšlených pohádkových příběhů. Ofélie nejen že si realitu zjednodušuje, ale přetváří ji na svou vlastní. Ačkoli narativ fantaskní a reálný svět odděluje, při bližším zkoumání divák dojde k závěru, že odlišné světy jsou si navzájem odrazem. Fantaskní svět má reálný základ ve světě, který hrdinku obklopuje, a prolíná se s jejím reálným životem. Fantaskní stvoření, proti kterým Ofélie bojuje v podzemním světě, jsou paralelou fašistické armády, proti které bojuje partyzánský odboj ve světě reálném. Monstra, kterým je hrdinka ve fantaskním světě

vystavena a jejichž zrůdnost je na první pohled patrná, jsou satirickým komentářem k zvrácené ideologii reprezentované Vidalem a jeho armádou.

Užitím dětského hrdiny dosáhl tvůrce zjednodušení reality, kterou projektoval do fantaskního světa, ve kterém se odehrává podobný příběh jako ve světě reálném, vojáky nahrazují nadpřirozené bytosti. Narativní strategii, která staví do popředí dětského hrdinu, hodnotím jako snahu přiblížit příběh divákovi. Dětské oči zjednodušují realitu, což umožňuje diváckou percepci a napomáhá lepšímu pochopení příběhu.

Braniganův koncept, který jsem využila při analýze filmu Faunův labyrint, je srozumitelný a popsaný mechanismus, zapojením divácké percepce otevírá nové možnosti naratologického zkoumání textu.

Užitím dětského hrdiny v narativu dochází k popsanému ozvláštnění mechanismu, kterým příběh zprostředkovává divákovi informace. Rovněž dovoluje použití paralely k prezentované realitě v podobě fantaskního světa, který do narativní struktury zapadá zásluhou perspektivy dětského hrdiny.

Prameny a literatura

Prameny:

FAUNŮV LABYRINT. Režie: Guillermo del Toro. Scénář: Guillermo del Toro. Kamera: Guillermo Navaro. Hudba: Javier Navarrete. Speciální efekty: Reyes Abades. Hrají: Ivana Baquero, Doug Jones, Sergi López, Ariadna Gil, Maribel Verdú, Álex Angulo, Federico Luppi, Roger Casamajor.

Filmy:

BLADE II (Guillermo del Toro, USA/ Německo, 2002)

CAMINO (Javier Fesser, Španělsko, 2008)

DUCH ÚLU (Víctor Erice, Španělsko, 1973)

EL CORAZÓN DEL BOSQUE (Manuel Gutiérrez Aragon, Španělsko, 1978)

HELLBOY (Guillermo del Toro, USA, 2004)

JIH (Víctor Erice, Španělsko, 1983)

LETOPISY NARNIE: LEV, ČARODĚJNICE A SKŘÍŇ (Andrew Adamson, USA/Velká Británie, 2005)

LOS DÍAS DEL PASADO (Mario Camus, Španělsko, 1977)

PRINC BEZ KRÁLOVSTVÍ (Guillermo del Toro, Španělsko/Mexiko, 2001)

VŠECHNO, CO CHCEŠ (Achero Mañas, Španělsko, 2010)

Literatura:

ALLEVA, Richard. The Other Side. *Commonweal*, 2007, č. 4, s. 18-19. ISSN 0010-3330.

BETTELHEIM, Bruno. *The uses of enchantment*. Vintage Books, 2010. ISBN 978-0-307-73963-6.

BOOTH, Wayne C. *The rhetoric of fiction*. The University of Chicago Press, 1983. ISBN 0-226-06558-8.

BORDWELL, David. *Narration in The Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

BRANIGAN, Edward. *Narrtive Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992. ISBN 0-415-07511-4.

CAMINO, Mercedes. Blood of an innocent: Montxo Armendáriz 's Silencio Roto (2001) and Guillermo del Toro 's El laberinto del fauno (2006). [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://www.ingentaconnect.com/search/article?option1=tka&value1=blood+of+an+innocent&pageSize=10&index=1

CARROLL, Lewise. *Alice 's Adventures in Wonderland*. Dover Publications. 1993. ISBN 0-486-27543-4.

CLARK, Roger; Mc DONALD, Keith. "A Constant Transit of Finding": Fantasy as Realisation in Pan 's Labyrinth. *Children 's Literature in Education*, 2010, č. 1, s. 52-63. ISSN 0045-6713.

DEAVER, Jr., William O. El Laberinto del Fauno: Una Alegoría para la España Democrática. *Romance Notes*, 2009, č. 2, s. 155-165. ISSN 0035-7995

GREENHILL, Pauline; MATRIX, Sydney Eva (ed.). *Fairy tale films:vision of ambiguity*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010. ISBN 978-0-87421-782-7.

CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.

JAKOBSON, Roman. Úpadek filmu. In *Poetická funkce*. H&H, 1995. ISBN 80-85787-83-0.

KROENERT, Tim. Altruism overcomes Spanish Civil War horror. *Eureka Street*, 2007, č. 1, s. 33-34. ISSN 1833-7724. [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://www.eurekastreet.com.au/article.aspx?aeid=2114

LABRADOR BEN, Julia María. La Maldad Genera Cuentos de Hadas: Análisis de la Película de Guillermo del Toro El laberinto del Fauno. *Argot: Ciencia, pensamiento y cultura*, 2011, č. 748, s. 421-428. ISSN 0210-1963.

LEVINE, Deborah. Pan 's Labyrinth. *International Journal of Psychoanalytic Self Psychology*, 2008, č. 1, s. 118-124. ISSN 1555-1024.

LUKASIEWICZ, D. Tracie. The Parallelism of the Fantastic and the Real: Guillermo del Toro 's Pan 's Labyrinth/El Laberinto del fauno and Neomagical Realism. In GREENHILL, Pauline; MATRIX, Sydney Eva (ed.). *Fairy tale films: vision of ambiguity*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010. ISBN 978-0-87421-782-7. [citováno dne 29.12. 2012]. Dostupné z www: http://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=usu.39060017571430#page/i/mode/1up

MANDOLESSI, Silvana; POPPE, Emmy. Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en El espinazo del diablo y lo abyecto en El laberinto del fauno de Guillermo del Toro. *Confluencia*, 2011, č. 1, s. 16-32. ISSN 0888-6091.

PRATT, Mary Louis. Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse. Indiana University Press, 1977. ISBN 0-253-3700-X.

PROPP, Vladimír. *Morphology of The Folk Tale*. University of Texas Press, 1968. ISBN 978-0-292-78376-8.

SEGAL, Timothy. Pan 's Labyrinth: A subjective view on childhood fantasie and the naturale of evil. *International Review of Psychiatry*, 2009, č. 3, s. 269-270. ISSN 0954-0261.

SHEPARD, Lucius. SUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIMONSTROUS. *Fantasy & Science Fiction*, 2007, č. 1, s. 135-140. ISSN 1095-8258.

TANVIR, Kuhu. Pan 's Labyrinth: The Labyrinth of History. [citováno dne 5.1. 2013]. Dostupné z www: http://widescreenjournal.org/index.php/journal/article/view/11/6

TODOROV, Tzvetan. The Two Principles of Narrative. In Genres in Discours, Cambridge University Press, 1990. ISBN 0-521-34249-X.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá narativní strukturou filmu Fa*unův labyrint* (2006) současného mexického režiséra Guillerma del Tora. Práce na vybraných scénách z filmu zkoumá jednotlivé roviny narace, skrze něž jsou distribuovány informace o příběhu – od extra-fikčního vypravěče po vnitřní fokalizaci. V rámci subjektivní narace hlavní hrdinky se práce rovněž zaměřuje na vytváření fantaskního světa, který se v průběhu filmu vyčleňuje ze světa reálného. Práce vychází z teorie narativních rovin Edwarda Branigana

Annotation

This bachelor thesis deals with a narrative film structure of *Pan´s Labyrinth* (2006), a movie by contemporary Mexican director Guillermo del Toro. On selected films scenes this work explores various levels of narration through which information about the story is distributed - from an extra-fictional narrator to an internal focalization. Within a subjective narration of the main character, the work focuses as well on the way of creating a fantasy world, which is being separated from the real world in the course of the film. The work applies Edward Branigan´s theory of levels of narration.