

**Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta**

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2022**

**Eliška Hoskovcová**

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Pojetí ženských hrdinek ve *Stranger  
Things* z pohledu žánrové teorie**

Eliška Hoskovcová

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny divadla, filmu a masmédií

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Pojetí ženských hrdinek ve Stranger Things z pohledu žánrové teorie* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

## OBSAH

Úvod.....	4
Kritika pramenů a literatury .....	7
Limity práce .....	10
1. Teoretická východiska a metodologie .....	11
1.1. Žánrová teorie.....	11
1.2. Konstrukce postav .....	13
1.3. Metodologie.....	15
2. Analytická část.....	18
2.1. Stranger Things .....	18
2.1.1. Horor ve <i>Stranger Things</i> .....	19
2.1.2. Projevy sci-fi ve <i>Stranger Things</i> .....	22
2.1.3. Stopy teen dramatu v seriálu <i>Stranger Things</i> .....	24
2.1.4. <i>Stranger Things</i> a fantasy.....	25
2.2. Joyce Byers.....	26
2.3. Nancy Wheeler .....	31
2.4. Jedenáctka.....	34
Závěr.....	39
Seznam použité literatury a pramenů .....	41

## Úvod

V červenci roku 2016 byla na streamovací portál Netflix uvedena první řada amerického seriálu *Stranger Things*<sup>1</sup> (2016-?) bratrského dua Matta a Rosse Dufferových. Žánrově hybridní seriál situovaný do fiktivního města Hawkins v Indianě, charakteristický pro estetiku 80. let minulého století, elektro hudbu, odkazy na popkulturu a atmosféru typickou pro filmy Stevena Spielberga či knihy hororového autora Stephena Kinga, se ihned stal divácky populárním a doplnil tak další Netflixové originální pořady jako je například *Dům z karet* (*House of Cards*, 2013-2018) či *Narcos* (2015-2017).<sup>2</sup> *Stranger Things* byly hodnoceny jako úspěšné i ze strany kritiků, obzvláště pro inovativní práci s klasickými žánry, atraktivně zpracované postavy ztvárněné svěžím hereckým ansámblem (s důrazem na dětské herce a návrat Winony Ryder), nebo pro svou nostalgickou atmosféru, která dokázala zaujmout více generací.<sup>3</sup> O tom, že první sezóna dokázala upoutat pozornost, svědčí i 18 nominací na cenu Emmy, řada dalších prestižních nominací a ocenění, neméně úspěšné pokračování v podobě dalších tří sezón a plán řady páté.<sup>4</sup>

Tato práce se soustředí na postavy a jejich konstrukci, a to z důvodu jejich dlouholeté atraktivity pro diváky a důležitosti, kterou jim připisují teoretici a televizní tvůrci. Cílem této práce je zjistit, jakým způsobem se podílí žánrová hybridizace ve *Stranger*

---

<sup>1</sup> *Stranger Things* [televizní pořad] Tvůrci: DUFFER, Matt, DUFFER Ross. USA, Netflix, 2016-současnost.

<sup>2</sup> Nelze ale stanovit konkrétní čísla sledovanosti, které *Stranger Things* utržila, a to z důvodu toho, že je Netflix velmi choulostivý ke sdílení svých analytických dat. Nicméně kladné divácké hodnocení je čitelné například z webových stránek [www.rottentomatoes.com](http://www.rottentomatoes.com), kde se divácké hodnocení první řady pohybuje průměrně okolo 95 %, či řady článků kolujících po internetu. *Stranger Things: Season 1* [online]. [cit. 2021-01-07]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger\\_things/s01](https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger_things/s01)

<sup>3</sup> Vyzdvížení zmiňovaných aspektů je patrné v řadě textů, těchto pár je vloženo pro příklad: YAHR, Emily. *In a dismal movie season, Netflix's 'Stranger Things' is our great summer blockbuster.* Washington Post [online]. 2016-08-18. [cit. 2021-01-07] Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2016/08/18/in-a-dismal-movie-season-netflixs-stranger-things-is-our-great-summer-blockbuster/>; KEELEY, SEAN. *Netflix's Stranger Things reminds genre TV what it's been missing: Fun.* The Comeback. [online]. 2016-07-21. [cit. 2021-01-07] Dostupné z: <https://thecomeback.com/pop-culture/stranger-things-netflix-review-fun-spielberg-king.html>; MANGAN, Lucy. *Stranger Things review – a spooky shot of 80s nostalgia straight to your heart.* The Guardian. [online]. 2016-07-15. [cit. 2021-01-07] Dostupné z: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/jul/15/stranger-things-review-a-shot-of-80s-nostalgia-right-to-your-heart-winona-ryder>

<sup>4</sup> Společně všechny sezóny zatím čítají na 38 Emmy nominací, ze kterých 7 proměnili. *Stranger Things – Emmy Awards, Nominations and Wins.* Television Academy [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z <https://www.emmys.com/shows/stranger-things>

*Things* na konstrukci ženských postav a zdali tak žánrová hybridizace přispívá k tvorbě nekonvenčních postav. Konkrétně se zabývám postavami, vybranými na základě jejich generačního zastoupení v pořadu, které reflektuje i zastoupení divácké, a nabízí tak rozdílné hledisko vůči narativu i samotnému zkoumání. Těmito postavami jsou Joyce Byers, Nancy Wheeler a Jedenáctka. Ačkoliv z velké části pracující s cliché a zažitými stereotypy, v seriálu zaujímají určitou progresivní roli v pohledu žánrového zobrazování, neboť se ze svých škatulek dokážou vymanit. Pracuji tedy s hypotézou, že díky žánrové hybridizaci vznikají v rámci narativu komplexní postavy, vymykající se jinak konvenčnímu žánrovému zobrazování. Tvrzení obsažená v této práci podepírám o teoretickou práci Jasona Mittella, který se ve své knize *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*<sup>5</sup> zabývá mimo jiné důležitostí vytváření komplexních postav ve spojení přímo se současnou televizní tvorbou a reflektuje i intenzivní mísení žánrů, které je pro tuto práci vysoce relevantní. Neméně důležitou knihou Jasona Mittella, která mi pomáhá pro uchopení žánrové teorie ve vztahu s žánrovou hybridizací a částečně ke kategorizaci žánrů, je *Genre and Television*.<sup>6</sup> Dále se inspiroji v publikaci *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*,<sup>7</sup> ve které Jeremy G. Butler uvádí metodologické možnosti analýzy televizních postav. Důležitým, ne-li nejdůležitějším zdrojem informací je samotný seriál *Stranger Things*, konkrétně jeho první sezóna,<sup>8</sup> v jejímž rámci analýzy provádím. Další výchozí texty a konkrétní využití jednotlivých publikací více představuji v sekci věnované kritice literatury.

Teoretické koncepty představené v této práci se věnují především žánrové teorii v pojetí Jasona Mittella, který přináší náhled na žánr jako na kulturní kategorii. Přínosný je také Glen Creeber se svou publikací *The Television Genre Book*,<sup>9</sup> kde se věnuje žánrové klasifikaci a slouží jako podklad pro metodologickou část práce. V práci se ovšem podrobně nevěnuji konkrétním definicím jednotlivých žánrů, pouze

---

<sup>5</sup> MITTELL, Jason. *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019. POPs

<sup>6</sup> MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Routledge, 2004.

<sup>7</sup> BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018.

<sup>8</sup> *Stranger Things*. 1.série [8 epizod televizního pořadu] Tvůrci: DUFFER, Matt, DUFFER Ross. USA, Netflix, 2016.

<sup>9</sup> CREEBER, Glen; Toby MILLER a John TULLOCH. *The Television Genre Book*. London: British Film Institute, 3rd edition, 2015.

je využívám k vymezení toho, jak se projevují ve *Stranger Things*. Pro samotnou analýzu postav je stěžejní teorie konstrukce fikčních postav<sup>10</sup> představená Jeremy G. Butlerem, vycházející ze znaků, které před ním stanovil filmový teoretik Richard Dyer.<sup>11</sup> Oba tak prezentují sadu komponentů, na jejichž základě se dají postavy dekonstruovat.

Součástí metodologické části, která je rozdělena na kapitoly věnující se žánrové teorii a konstrukci postav, je i stanovení sledovaných parametrů, právě podle kategorií Jeremyho G. Butlera, a vytyčení si dominantních žánrů ve *Stranger Things*, jejichž konkrétní projevy představuji v analytické části. Vliv těchto žánrů na charakter a vývoj postav je reflektován v části věnované analýze vybraných postav, kde je podle nejvýraznějších kategorií dekonstruuji.

---

<sup>10</sup> Konkrétně jde o kapitolu *Building Narrative*. BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018. s. 85-128.

<sup>11</sup> DYER, Richard a MCDONALD, Paul. *Stars*. New edition. London: BFI Publishing, 1998. s. 109-112.

## Kritika pramenů a literatury

V této kapitole blíže představuji základní prameny a literaturu, ze kterých tato práce vychází. Především čerpám z literatury věnující se žánrům a žánrové teorii, dále z literatury zabývající se seriálovými postavami a jejich dekonstrukcí, které budou sloužit jako podklad teoreticko-metodologické části.

Hlavním pramenem je samotný seriál *Stranger Things* v délce první série, která čítá 8 epizod s průměrnou délkou 50 minut. I přesto, že vznikly série další a bylo by zajímavé sledovat postavy v kontextu díla celého, tak se kvůli stanovenému rozsahu a samotnému cíli práce soustředím pouze na sérii první. Sledování vývoje napříč všemi sériemi by mohlo původní záměr o charakterizování postupů využívaných při konstrukci žánrově inovativních ženských postav značně rozšířit, ale také znepřehlednit.

Pro uchopení žánrové teorie je pro mě stěžejní publikace Jasona Mittella *Genres and Television*,<sup>12</sup> věnující se kromě vývoje televizních žánrů i vývoji myšlení o žánrech. Zdůrazňuje nutnost specifické žánrové teorie pro televizi jakožto média s jiným produkčním kontextem a potřebami, než má literatura či film. S tímto jeho výrokem úplně nesouhlasím, protože v dnešní době, kdy dochází k cinematizaci televizního média, se hranice mezi filmem a televizí stírají. V knize, konkrétně v kapitole 6 - *Making Fun of Genres*,<sup>13</sup> se věnuje současným trendům a důležitosti žánrů v jejich hybridní podobě. Zdůrazňuje, že i přes jejich mísení jsou jejich konvence a fungování v rámci konkrétních pořadů stále relevantní, ne-li dokonce značnější než v jejich čisté podobě. Právě tyto myšlenky slouží jako východisko pro mou práci. Pracuji s předpokladem, že při nalezení konkrétní konvence u jedné postavy, která je typická pro jeden žánr, dokáže postava alespoň částečně vybočit z předpokládaného žánrového zobrazování, a to právě díky fluidnímu charakteru, který žánrová hybridizace představuje.

---

<sup>12</sup> MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Routledge, 2004.

<sup>13</sup> *Making Fun of Genres – The Politics of Parody and Genre Mixing*. MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Routledge, 2004, s. 153-195.

V publikaci *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*<sup>14</sup> zároveň Mittell hovoří o komplexním přístupu k postavám, který je pro tuto práci také důležitým. Stejně jako Mittell považují postavy za ústřední bod televizního vyprávění, už jen proto, že se s nimi diváci nejvíce ztotožňují a vytváří si k nim vztah, na jehož základě seriálu dále věnují svůj čas.

Pro mé potřeby definování si žánrů je konkrétněji zaměřená publikace Glena Creebera *The Television Genre Book*.<sup>15</sup> Kromě části též zaměřené na hybridizaci se věnuje i obecnější kategorizaci žánrů, přičemž je pro mě relevantní kapitola věnovaná sci-fi, telefantasy a teen dramatu. Z ní čerpám informace o konvencích výše zmíněných žánrů, kterým se v usouvztažnění k žánrům seriálu *Stranger Things* věnuji v kapitole zaměřené na žánrovou teorii a následně i v analytické části, kde představuji jednotlivé žánry a konvence s nimi spjaté. V Creeberově textu chybí jakékoliv zohlednění televizního hororu, a z toho důvodu se budu částečně opírat o publikaci *TV Horror*<sup>16</sup> Lorny Jovett a Stacey Abbott. Zde je pro mě důležitá část věnující se představení konvencí televizního hororu, díky kterým mohu definovat žánrový rámeček seriálu. Zároveň pojednává o samotné hybridizaci žánru ve spojení s hororem. Z publikace *The philosophy of horror: or paradoxes of the heart*<sup>17</sup> amerického filozofa Noëlla Carrolla čerpám při popisování obecných hororových prvků, jako je funkce napětí, strachu a monstra v rámci hororu. Carroll se nicméně žánru hororu věnuje napříč různými médii a nevěnuje se komplexně přímo filmovým a televizním subžánrům.

Zásadní je pro můj výzkum práce Jeremyho G. Butlera *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*,<sup>18</sup> ve které se mimo jiné věnuje postavám a jejich konstrukci, která mi slouží jako hlavní metodická inspirace při samotných analýzách. Stanovuje systém znaků na jejichž základě mohou být fikční postavy dekonstruovány a následně analyzovány. Jeho postup vychází z dřívější práce Richarda Dyer *Stars*,<sup>19</sup> který ho

---

<sup>14</sup> MITTELL, Jason. *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019. POPs

<sup>15</sup> CREEBER, Glen; TOBY MILLER a JOHN TULLOCH. *The Television Genre Book*. London: British Film Institute, 3rd edition, 2015.

<sup>16</sup> ABBOTT, Stacey; JOWETT, Lorna. *TV Horror: Investigating dark side of small screen*. I.B.Tauris, 2013.

<sup>17</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: or paradoxes of the heart*. 1. New York: Routledge, 1990.

<sup>18</sup> BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018.

<sup>19</sup> DYER, Richard a MCDONALD, Paul. *Stars*. New edition. London: BFI Publishing, 1998.

ale aplikoval na postavy filmové, tudíž je Butlerův přístup vystavěný pro televizní postavy pro mou práci vhodnější. Důkladněji Butlerův koncept a metodu představuji v kapitole Konstrukce postav.

Jako sekundární literaturu využívám i publikaci *Heroines of Film and Television*,<sup>20</sup> ve které je popsáno tradiční a konvenční zobrazení žen napříč historií filmu a televize, a kterých je využíváno i ve *Stranger Things*. Kromě seznámení s pojmy,<sup>21</sup> je pro mě důležité teoretické představení nejvíce ukotveného stereotypu v popkultuře, a to konvenčního zobrazování hrdiny a hrdinství napříč žánry. Hrdinství bývá primárně spjata s maskulinitou a mužskými postavami, tzv. „cesta hrdiny“, kterou absolvuje, a během které bojuje s nespravedlností, naučí se důležitým životním lekcím a porozumí i sobě samému. Oproti tomu u ženských hrdinek je předpoklad hrdinství velmi odlišný. Ženám bývá tato cesta sebepoznání odepřena, místo toho je veškeré hrdinčino snažení soustředěné na nalezení romantické lásky. Zároveň je ale v knize představena současná tendence nabízet i komplexnější ženské a mužské postavy, bojující proti těmto ukotveným genderovým stereotypním předpokladům. Čehož je podle mě využíváno právě i u postav v pořadu *Stranger Things*.

---

<sup>20</sup> JONES, Norma; Maja BAJAC-CARTER a Bob Batchelor. *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*. Rowman & Littlefield Publishers, 2016. s. 5-6.

<sup>21</sup> Například final girl = „finální dívka“, termín ze 70.-80. let typický pro žánr hororu (konkrétně slasher) definující mladou finální dívku, která se postaví záporákovi a zvítězí nad ním, neboť má implicitní morální nadřazenost (například oproti ostatním odmítá sex, alkohol a drogy).

## **Limity práce**

Mezi limity této práce patří určitě koncentrace na vybraný vzorek postav, daly by se analyzovat další ženské postavy společně s těmi mužskými a v mnohem širším měřítku. Nicméně kvůli rozsahu a přehlednosti není možné poskytnout všem postavám dostatečný prostor, z toho důvodu došlo k zúžení na tři postavy, kdy každá reflektuje jinou zobrazovanou generaci. Obdobně je to i s žánry, kterými se práce zabývá. Stanovuji si ty, které jsou v pořadu dominantní. Dalším omezením je určitě práce s anglo-americkou literaturou, a tedy spolehnout se na vlastní překlad, výjimkou je přeložená publikace Jasona Mittella: *Komplexní televize*.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> MITTELL, Jason. *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019. POPS

# 1. Teoretická východiska a metodologie

## 1.1. Žánrová teorie

Cílem práce je poukázat na to, jak jsou důležité žánrové kombinace při vytváření nekonvenčních postav, a jak se díky těmto kombinacím vymykají jinak typickému žánrovému zobrazování. V následující podkapitole proto podrobněji představuji obecné smýšlení o žánrech a způsoby, jakými k nim lze přistupovat dle teorií Glena Creebera a Jasona Mittella.

Slovo žánr (z francouzského *genre* = druh, typ)<sup>23</sup> označuje skupinu textů (literárních, filmových, televizních), které sdílejí určité společné typy znaků, a které se v kontextu televize ustálily natolik, že je můžeme nazývat konvencí. Mezi ně patří například zápletka, téma, motiv, typ postavy nebo časoprostor. Tyto znaky jsou známé jak pro diváka (čtenáře), tak i pro tvůrce díla, ačkoliv ne vždy si pod stejným žánrem vybaví obě skupiny to samé.

Dle Glena Creebera má žánrové zařazení díla několik výhod a využití. Díky žánrovému zařazení se divák může předem rozhodnout, zda mu daný pořad stojí za zhlédnutí či nikoliv. Zároveň s žánry pracují i samotné televizní společnosti, a to například na úrovni programování nebo brandingů jednotlivých stanic. Žánrové zařazení díla slouží pro budování jistých diváckých očekávání, která při nenaplnění či porušení mohou budit žánrovou frustraci, nebo naopak vést k inovaci žánru a k jeho následnému předefinování (když je tomu věnován dostatek času). Problematikou je tedy i konkrétní definice, jelikož žánry prochází neustálou transformací. Zároveň se liší jeho definice pro každé médium, protože každé médium pracuje odlišnými způsoby.<sup>24</sup> U televize, jakožto média mladšího<sup>25</sup>, které se odvíjelo a čerpalo z médií ostatních, je tento fakt často prodiskutován v rámci žánrové teorie mezi akademiky.<sup>26</sup> Z těchto důvodů se právě Jason Mittell soustředí na prosazení takové žánrové teorie, která bude přímo korespondovat s potřebami televizního

---

<sup>23</sup> CREEBER, Glen; TOBY MILLER a JOHN TULLOCH. *The Television Genre Book*. London: British Film Institute, 3rd edition, 2015. s.3.

<sup>24</sup> Tamtéž. s. 4-9.

<sup>25</sup> V kontextu filmu, rozhlasu a divadla.

<sup>26</sup> Nejvýraznější vliv toto mělo na teoretika Jasona Mittella, kterého debaty inspirovaly k vytvoření konceptu žánru jako kulturní kategorie. MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture. Introduction: Genres That Matter*. Routledge, 2004, s. xi-xviii.

průmyslu, protože dosavadní žánrové teorie opomíjely specifickou média, kterou jsou například divácké návyky, serializace a každodenní mix fikčních a nonfikčních pořadů v rámci segmentace televizního vysílání. Mittell tedy popisuje a vnímá televizní žánr jako kulturní kategorii, kulturní produkt, který vzniká vlivem více prvků a který prochází neustálou změnou a redefinicemi.<sup>27</sup> Řeší, že žánrové kategorie fungují v celé řadě oblastí, které dohromady utváří televizi jako médium, a pro prozkoumání žánru se proto musí hledět na aspekty ležící mimo text, stejně jako na text samotný.<sup>28</sup> Pro zkoumání žánrů objevujících se ve *Stranger Things* zohledňují i kritéria, která typicky nejsou součástí textu samotného, například vliv politické sféry, stejně tak jako popkultury. Zde využijí esejů napsaných o *Stranger Things* v publikaci *Uncovering Stranger Things*<sup>29</sup> a *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*,<sup>30</sup> které se věnují kontextualizaci *Stranger Things* a 80. let v Americe s ohledem na Reaganovu éru, studenou válku a zábavní průmysl. V 80. letech byly s žánry zažité jiné konvence, než jsou dnes, a korespondovaly s požadavky dané doby vzniku. Těchto tehdy stanovených konvencí bratři Dufferové využívají a přetvářejí je pro dnešní publikum s nostalgickým odkazem k dobám minulým. Konkrétně se k těmto esejím vracím v části věnované vybraným žánrům.

Důležitým pojmem, který byl v práci již několikrát zmíněn, a se kterým i nadále pracuji, je žánrová hybridita. Stejně jako Mittell s tímto termínem pracuji ve významu kombinace více žánrů v rámci jednoho pořadu.<sup>31</sup> Ve *Stranger Things* dochází ke kombinování hned několika žánrů, které lze vyčíst díky konvencím, a jež jsou jednotlivým žánrům přisuzované, i na základě předpokladů a očekávání, které s sebou přináší Netflix jako tvůrce obsahu. Mezi těmi nejvýznačnějšími žánry je horor, teen drama, sci-fi a fantasy, jejichž konvence a podoba ve *Stranger Things* představují v analytické části své práce. Pokus o detailní definici všech těchto žánrů by vystačil

---

<sup>27</sup> MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Routledge, 2004, s. 1.

<sup>28</sup> Tamtéž, s.18.

<sup>29</sup> WETMORE, Kevin J. Jr. *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. [e-kniha] Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2018.

<sup>30</sup> VOGEL, Joseph. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. [e-kniha] CARDINAL BOOKS, Kindle Edition, 2018.

<sup>31</sup> MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Routledge, 2004, s. 154.

na celou další práci, tudíž se v rámci svého výzkumu soustředím pouze na vymezení toho, jakým způsobem se tyto žánry projevují a fungují ve *Stranger Things*.

## 1.2. Konstrukce postav

*„Téměř všichni úspěšní televizní scenáristé označují postavy za ústřední bod své tvůrčí práce a to, čím oni sami poměřují úspěch. Dokážete-li vytvořit přesvědčivé postavy, pohlcující scenáristické koncepty a příběhové linky budou pravděpodobně následovat.“<sup>32</sup>*

Teoretický a metodologický základ, ze kterého vycházím, je představen v publikaci Jeremyho G. Butlera *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*,<sup>33</sup> ve které se po vzoru Richarda Dyera<sup>34</sup> věnuje dekonstrukci postav na základě typů kódů, které mohou být vodítkem při analyzování postav. Butlerův koncept se soustředí přímo na fikční televizní postavy, tudíž je jeho koncepce více relevantní pro můj výzkum než ta Dyerova. Jednotlivé kódy, sloužící pro pochopení konstrukce charakteru, popsal v kapitole *Building Narrative*.<sup>35</sup> Tyto kódy dělí na dvě kategorie. První kategorií, kdy jde o kódy přímo související s postavou, nazývá statické komponenty.<sup>36</sup> Patří mezi ně **předchozí znalost diváka, jméno postavy, vzhled postavy, objektivní korelát, dialogy, mizanscéna (styl) a jednání (akce) postavy**. Druhou kategorií nazývá dynamické komponenty,<sup>37</sup> na ty se váže již konkrétní herecký projev. Součástí této kategorie je **práce s hlasem, výraz tváře, gesta, a práce s tělem**. Veškeré tyto kódy níže představuji a dle Butlera vymezuji jejich základní aspekty.

Prvním ze statických komponentů je dle Butlera **předchozí znalost diváka**,<sup>38</sup> kterou označuje jako vlastní zkušenost diváka s dalšími kulturními texty. Může jít o znalost žánrových konvencí, a tudíž typů postav. V případě, kdy se jedná o pokračování jiného seriálu, pak může jít o reálnou znalost postavy, nebo se nabízí znalost hereckého představitele a jeho předchozích rolí, což také přináší jistá očekávání.

---

<sup>32</sup> MITTELL, Jason. *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019. POPs. s. 164.

<sup>33</sup> BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018.

<sup>34</sup> DYER, Richard. *Stars*. British Film Institute, 1979.

<sup>35</sup> BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018, s. 85-124.

<sup>36</sup> Tamtéž, s.89-96.

<sup>37</sup> Tamtéž s. 97-101.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 89-91.

Zároveň je do této znalosti zahrnuta i znalost, kterou si divák vytváří během sledování pořadu.

**Jméno postavy**<sup>39</sup> může evokovat kladné či záporné konotace. Vždy nese nějaké informace o svém nositeli, se jménem může být spjata etnicita dané postavy nebo její náboženské vyznání. Jméno slouží k diferenciaci jednotlivých osob a k určení jejich speciálnosti, či naopak řadovosti. Stejně důležitá je i absence jména, kterou budu v práci řešit u postavy Jedenáctky.

**Vzhled postavy**<sup>40</sup> Butler dále dělí na tři samostatně zkoumané prvky. **Obličej a účes**, prvek, který je velmi těžké uchopit, avšak často je právě tím, co diváka upoutá a vybízí k mnoha otázkám o dané postavě. Jisté typy bývají spjaty se zakořeněnými stereotypy v kultuře, výrazným příkladem jsou blondýny, které bývají spojovány se sexuální otevřeností, či nižší inteligencí. Dále jde o **postavu**, tudíž o jaký tělesný typ se jedná. Nakonec zmiňuje **kostým**, který je často tím nejvýřečnějším. Slouží jako dobrý indikátor časoprostoru, žánru nebo sociálního postavení dané postavy.

**Objektivním korelátém**<sup>41</sup> může být věc, zvíře, nebo i prostor, ve kterém bývá postava zobrazována. Důležité je, že vypovídá o jejím charakteru, vlastnostech nebo zvycích.

**Dialogy**<sup>42</sup> zastupují v tomto případě vše, co postava sama řekne nebo je o ní řečeno. Ve vztahu k řeči postav se řeší také způsob a styl, jakým je informace sdělena nebo i samotná důvěryhodnost hovořící postavy.

**Mizanscéna (nebo také styl)**<sup>43</sup> představuje vše, co je před kamerou a má vliv na snímáný obraz, ať už je tím nasvícení a rámování obrazu, postavení herců na scéně či samotné umístění kamery a její rakurzy. I všechny tyto prvky mohou odrážet stav mysli postavy nebo vypovídat o jejím charakteru a vztahu k ostatním.

---

<sup>39</sup> BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018, s. 91.

<sup>40</sup> Tamtéž, s. 91-93.

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 93-94.

<sup>42</sup> Tamtéž, s. 94.

<sup>43</sup> Tamtéž, s. 95-96.

Butler popisuje **jednání postavy**<sup>44</sup> jakožto veškerou akci, kterou postava učiní v rámci příběhu. Jednání postavy vypovídá napřímo o jejím charakteru.

**Hlas**<sup>45</sup> a práce s ním, je již součástí dynamických komponentů. Soustředí se na jednotlivé složky hlasu, které pomáhají utvářet hereckou akci. Různá hlasitost, výška, barva i specifický temporytmus se mohou lišit ve svých významech. Například výška položeného hlasu bývá často spojována s představami společnosti o genderu. I když je genderová signifikace zakořeněna v biologii, tak jde stále o velmi individuální záležitost, a herci tak mohou tohoto předpokladu jednoduše využívat a naschvál svůj hlas pokládat níže či výše, aby dali důraz buď na maskulinitu či femininitu své postavy.

**Výraz tváře**<sup>46</sup> je výsledkem práce herce s výrazy vlastního obličeje a je často největším signifikátorem jejich emocí. Jde o mimiku, pohyby očí i pohyby vlasů, kdy nejmenší nuance mezi nimi mají diametrálně odlišný význam.

S tím, jak chápeme **gesta**<sup>47</sup> a jak interpretujeme jejich významy, souvisí velká problematika, protože v každé kultuře jsou vnímána jinak. Někdo s gesty a gestikulací může pracovat hojně v rámci svého hereckého projevu a někdo naopak velmi minimalisticky. Vždy ale pomáhají utvářet charakter postavy.

**Práce s tělem**<sup>48</sup> navazuje na hereckou práci s gesty, jde o způsob, jakým se postava pohybuje v prostoru. Jednotlivé pohyby mohou nastínit povahové vlastnosti zobrazované postavy, které by jinak nebyly znatelné.

### 1.3. Metodologie

Metoda, s níž postupuji v analytické části, se odvíjí od žánrové teorie a teorie konstrukce postavy, představené v předchozích podkapitolách. Jelikož má tato práce za cíl analyzovat ženské postavy v pořadu *Stranger Things* ve vztahu k žánrovým kombinacím, tak si nejprve stanovím dominantní žánry, a jakým způsobem se na postavách projevují. Následně podle Butlerových kategorií jednotlivé postavy dekonstruuji, ne vždy však věnuji stejný prostor všem kategoriím, neboť každá

---

<sup>44</sup> Tamtéž, s. 96.

<sup>45</sup> BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018, s. 98-99.

<sup>46</sup> Tamtéž, s. 99-100.

<sup>47</sup> Tamtéž, s. 100-101.

<sup>48</sup> Tamtéž, s. 101.

z postav je konstruována odlišnými kódy a některých tak nemuselo být vůbec využito. Zároveň s žánry a žánrovými očekáváními pracuje výrazně jen pár z nich, a proto se na ně zaměřuji.

Pořad *Stranger Things* je na oficiálním portálu Netflix a na většině internetových stránkách kategorizován vždy skrze několik žánrů. Mezi těmi nejčastěji se opakujícími se objevují tyto: sci-fi, teen drama, horor a fantasy.<sup>49</sup> Právě s ohledem na ně probíhá následná analýza postav. Kromě toho, že se tyto žánry určitým způsobem ve *Stranger Things* objevují a navzájem prolínají, mají také historickou spojitost se zobrazovanou érou a žánrovými filmy 80. (a pozdních 70.) let, na které je estetikou *Stranger Things* a popkulturními odkazy obsaženými v nich neustále poukazováno. Jasná paralela je například mezi *Stranger Things* a filmy *E.T. – Mimoszemšťan* (1982),<sup>50</sup> *Blízká setkání třetího druhu* (1977),<sup>51</sup> *Carrie* (1976),<sup>52</sup> *Vetřelec* (1979),<sup>53</sup> *Rošťáci* (1985),<sup>54</sup> *Noční můra v Elm Street* (1984)<sup>55</sup> a mnoha dalšími. Konkrétní podobnosti představuji v analytické části a kapitolách věnujících se jednotlivým postavám a žánrům. Předpokladem nicméně je, že bratři Dufferové aktivně pracují s konvencemi žánrových filmů 80. let a zároveň je mícháním žánrů aktualizují a obnovují.

Na úrovni postav, kterými se práce zabývá, tedy Joyce Byers, Nancy Wheeler a Jedenáctka, se v analytické části věnuji přímo tomu, jak dané žánry (televizní horor, teen drama, sci-fi, fantasy) a jejich mísení ovlivňují jednotlivé charaktery. Nepracuji se všemi kódy, které byly představeny Jeremy G. Butlerem, ale pouze s těmi, které byly při konstrukci dané postavy nejvíce využívány a dají se spojit s vnímáním jednotlivých žánrů. Ne u každé postavy se nutně použilo všech kódů při jejím vytváření, tudíž není třeba všem kategoriím dávat stejný prostor, podobně tak ne všechny kategorie souvisejí přímo se žánrovými konvencemi, zejména dynamické komponenty (hlas, práce s tělem). Ve své práci se navíc nesoustředím na analýzu

---

<sup>49</sup> Mezi dalšími nejvíce citovanými se objevuje dále thriller a žánr mysteriózního dramatu. Jedná se o oficiální stránky Netflixu a dále IMDb, ČSFD, dále na tento fakt naráží i odborné publikace věnující se přímo i *Stranger Things*, například *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*.

<sup>50</sup> *E.T.: The Extra-Terrestrial* [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA, 1982, 115 min.

<sup>51</sup> *Close Encounters of the Third Kind* [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA, 1977, 135 min.

<sup>52</sup> *Carrie* [film]. Režie Brian DE PALMA. USA, 1976, 98 min.

<sup>53</sup> *Alien* [film]. Režie Ridley SCOTT. USA/Velká Británie, 1979, 117 min.

<sup>54</sup> *The Goonies* [film]. Režie Richard DONNER. USA, 1985, 114 min.

<sup>55</sup> *A Nightmare on Elm Street* [film]. Režie Wes CRAVEN. USA, 1984, 87 min.

herectví, které je z větší části tvořeno právě dynamickými komponenty (práce s tělem, práce s hlasem, výraz tváře, gesta), podnětné jsou pro mě proto zejména komponenty statické, spjaté přímo s postavou (jednání, jméno postavy, vzhled, objektivní korelát, dialogy). U postavy Joyce Byers se soustředím převážně na vzhled a jednání postavy, kterými je nejvíce budován její charakter v rámci žánru melodramatu a hororu. Nancy Wheeler nabízí propojení s mysteriózními žánry už skrze intertextualitu svého jména, dále je u ní prominentní vzhled, který se váže k teen dramatum a skrze její jednání se dají vyčíst klasické narativní vzorce taktéž z žánru hororu. Nejvíce kódům se věnuji u postavy Jedenáctky, která je ústřední seriálovou postavou, a kterou tvůrci skrze největší množství kódů konstruují. Je jimi jméno postavy, vzhled, objektivní korelát, dialogy (a hlavně jejich absence) a jednání postavy.

## 2. Analytická část

V analytické části nejprve představuji *Stranger Things*, následně přibližuji projevy jednotlivých žánrů a poté provádím analýzy postav Joyce Byers, Nancy Wheeler a Jedenáctky.

### 2.1. Stranger Things

Jak zmiňuji v úvodu, celá první série seriálu měla premiéru na Netflixu 15. července v roce 2016 a k dnešnímu datu se skládá celkem ze čtyř hotových řad s plánovanou poslední pátou řadou. Režisérské, producentské a scenáristické duo složené z identických dvojčat Matta a Rosse Dufferových společně pracuje na veškerých svých projektech, mezi které patří kromě *Stranger Things* psychologický horor *Hidden*,<sup>56</sup> či pár epizod z mysteriózního televizního pořadu *Městečko Pines*.<sup>57</sup> S námětem pro *Stranger Things* bratři přišli v roce 2015. Ten vycházel zejména z dlouhotrvajícího zájmu natočit pořad inspirovaný filmy Stevena Spielberga či Johna Carpentera, na kterých vyrůstali, a vzdát jim tímto způsobem poctu. Zároveň je lákala idea vytvořit pořad, kde se normální snoubí s nenormálním.<sup>58</sup> O vlivu jednotlivých režisérů na *Stranger Things* se zmiňuji v následujících podkapitolách.

Pro komplexnější pochopení motivací a charakterů níže analyzovaných postav představuji nyní krátce samotný děj první řady *Stranger Things* společně s jejími postavami. Celý příběh začíná 6. listopadu 1983 v městečku Hawkins v Indianě, kdy vědcům v Hawkinské národní laboratoři po otevření trhliny do alternativní dimenze (tzv. „obráceného světa“) uteče do světa jedno z monster, které v této dimenzi žije. Paralelně s tímto dějem probíhá v domě Mika Wheelera kampaň *D&D*, kterou Mike připravil pro partu svých přátel, Dustina Hendersona, Lucase Sinclaira a Willa Byerse. Po předčasném ukončení této kampaně Mikovou matkou Karen dojde po cestě domů k únosu Willa uprchlým monstrem z laboratoře. Po tomto incidentu začne Willova matka Joyce Byers se šerifem Jimem Hopperem pátrat po zmizelém synovi. Stejně tak činí i partička Willových přátel, kteří získají na pomoc nalezenou dívku

---

<sup>56</sup> *Hidden* [film]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2015, 84 min.

<sup>57</sup> *Wayward Pines* [televizní pořad]. Režie M. Night SHYAMALAN, Steve HILL, Nimród ANTAL a další. USA, FOX, 2015-2016, 14 h 31 min.

<sup>58</sup> Z rozhovoru přepsaném pro IGN Ericem Goldmanem. *How Steven Spielberg, John Carpenter and Stephen King Influenced Stranger Things*. IGN [online]. Eric GOLDMAN, 2016-7-8. [cit. 2022-08-09] Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2016/07/08/how-steven-spielberg-john-carpenter-and-stephen-king-influenced-stranger-things>

Jedenáctku se superschopnostmi. I ta je, stejně jako monstrum, utečencem z Hawkinské národní laboratoře. Ve městě se vytvoří ještě jeden pátrací tým, složený z bratra hledaného Willa, samotáře Jonathana Byerse a Mikovi sestry Nancy Wheeler, které zmizela po večírku u Nancyina přítele Steva Harringtona nejlepší přítelkyně Barbara Holland stejně záhadným způsobem, jako zmizel Will. Postupně všechny skupinky nezávisle na sobě odkrývají děsivou pravdu obklopující jejich město, odhalují nebezpečná vládní tajemství, a až při spojení svých sil jsou schopni rostoucí zlo zastavit a zachránit tak alespoň Willa, který bojuje o život v „obráceném světě“.

Každá z vybraných analyzovaných postav je v příběhu součástí jiného pátracího týmu dobírajícímu se pravdy odlišnými způsoby a prostředky, každá z nich má esenciální vliv na svou dějovou linku a zároveň každá z nich zastupuje jinou generaci, jak v pořadu samotném, tak i mimo něj. Už v základu představují odlišné pohledy a jejich analýza v následujících podkapitolách nabízí zajímavý náhled na současné televizní ženské hrdinky.

### 2.1.1. Horor ve *Stranger Things*

Prvky hororu jsou přítomny od samotného začátku a svým způsobem tvoří rámeček celého příběhu. Dominantní žánr hororu nastoluje již první scéna, tzv. cold open<sup>59</sup>, který má diváka skrze atrakci udržet u sledování. Scéna se odehrává v prostředí laboratoře, ve které došlo k nějakému incidentu. Ve zvuku tvůrci pracují se sirénou, ohlašující nebezpečí, napětí v obraze zase podporují freneticky blikajícími světly. Kamera je neustále v pohybu a rychlý střih vytváří prostorovou dezorientaci. Útěk vědce před neviditelným nebezpečím skončí neúspěchem a zatím neidentifikovatelnou bytostí je vyzdvižen do vzduchu. Už tady je v divákovi vzbuzena jasná představa nebezpečí, které místo skrývá. Celá tato sekvence má za cíl vyvolat úzkost a strach, což jsou definující emoce žánru hororu dle Noëlla Carolla.<sup>60</sup> Již od počátku je jasné, že utíkající muž nemá žádnou šanci na přežití. Všechny tyto prvky (pohyblivá kamera, blikající světla a hlasité sirény) budují napětí a vzbuzují

---

<sup>59</sup> ALLRATH, Gaby, GYMNIICH, Marion (eds.). *Narrative Strategies in Television Series*. 2005. Houndmills and New York: Palgrave Macmillan. s. 12.

<sup>60</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: or paradoxes of the heart*. 1. New York: Routledge, 1990. s. 28.

narativní otázky nad tím, proč se dané věci odehrávají, proč má postava strach a před čím to utíká. Divák má být motivován k úvahám nad tím, co je příčinou proběhlé scény. Tuto adrenalinovou sekvenci podporuje i střihová skladba. Střihem na další scénu se divák do kontrastu přenesne na domnělou pohodu ve městě, k partě kluků hrajících ve sklepech *D&D*,<sup>61</sup> kteří ještě netuší, k čemu došlo. Pomocí zmíněných prvků a rozsahu vědění má být utvářeno divácké očekávání a napětí – budou i tito mladí hrdinové konfrontováni s neznámem? Rozdíl však spočívá v rozsahu expozice, která je mladým postavám dána, a divácké ztotožnění je proto silnější než u anonymní postavy z úvodní scény. Tvůrci toto divácké očekávání naplňují také tím, že monstrem brzy vylézá ze stínů a jednoho z protagonistů unáší. Díky tomu, že tvůrci dlouhou dobu neukazují podobu monstra, udržují jeho hrůznost a napětí nepomíjí. Tato expozice do děje nastavuje atmosféru celého pořadu. Strach a budování napětí je definujícím prvkem jakéhokoliv hororového díla.<sup>62</sup> Podobně i samotnou přítomnost nadpřirozeného monstra<sup>63</sup> lze považovat za typický prvek hororového žánru, ačkoliv monstra mohou mít svůj původ i v žánru sci-fi, kde s ním nemusí pokaždé být nakládáno v konvencích hororu. Ve *Stranger Things* je monstrem (Demogorgon)<sup>64</sup> spojeno s paralelní dimenzí, která svým původem může zapadat do obou žánrů. Celá první řada si více zakládá na budování děsivé atmosféry a napětí než na přímém násilí.

*Stranger Things* se však vrací i ke konkrétním filmovým hororům 70. a 80. let, a to nejen referencemi (filmové plakáty jakožto rekvizity do dekorace<sup>65</sup>, projekce filmů

---

<sup>61</sup> *D&D* (nebo také *DnD*) je klasická fantasy role-playing hra na hrdiny s názvem *Dungeons and Dragons*, která se stala vysoce populární právě v 70. a 80. letech. Českou obdobou této hry je *Dračí doupeň*. Základy fungování této hry jsou popsány v esejích *Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. WILLIAMS, J. P.; HENDRICKS, S. Q.; WINKLER, W. K. (2006). *Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. McFarland & Company: Oxford University Press. s. 3-4.

<sup>62</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: or paradoxes of the heart*. 1. New York: Routledge, 1990. s. 28.

<sup>63</sup> Tamtéž, s. 29.

<sup>64</sup> Podle monstra ze hry *D&D*, ke které postavy *Stranger Things* veškeré nadpřirozené úkazy přirovnávají.

<sup>65</sup> Už v prvním díle (*Kapitola první: Zmizení Willa Byerse*) je například vidět, že má Mike Wheeler ve sklepech plakát filmu *Věc* (*The Thing*, John CARPENTER, 1982) a v jednom z dalších dílů (*Kapitola sedmá: Vana*) se postava učitele pana Clarka na *Věc* přímo kouká. Dále v pátém díle (*Kapitola pátá: Blecha a akrobat*) je vidět plakát *Lesního ducha* (*Evil Dead*, Sam RAIMI, 1981), který visí v Jonathanově pokoji.

v kině<sup>66</sup>, či citace<sup>67</sup>). Tvůrci tak pracují s předchozí znalostí diváka, tak jak ji popisuje Butler. Přejímají napřímo některé jejich zápletky, příběhy postav, styl nebo dokonce i hudbu<sup>68</sup>. Jedním ze zmíněných a často citovaných inspiračních zdrojů je režisér John Carpenter<sup>69</sup> a jeho hororové snímky *Halloween*,<sup>70</sup> *Mlha*<sup>71</sup> a *Věc*.<sup>72</sup> Jasná paralela, které ale není věnováno tolik prostoru, funguje mezi postavou Jedenáctky a postavami, které se v 80. letech začaly více zpracovávat, jde o příběhy, kterým se věnoval a sám psal Stephen King, a jimž se dostalo i filmových adaptací. V ději typicky figurují mladé dívky s překvapivými super schopnostmi, například Charlie McGee ve filmu *Ohnivě oči*<sup>73</sup> nebo Carrie White ve filmu *Carrie*.<sup>74</sup> Charlie i Jedenáctka mají jisté telepatické schopnosti, obě jsou stíhané zlou vládní organizací, a také způsob, jakým byly jejich schopnosti probuzeny, je podobný (jejich matky se účastnily pokusů s halucinogenními drogami, které měly rozšířit podvědomí). Podobnost mezi Jedenáctkou a Carrie spočívá zase v tom, jak obě objevují a snaží se mít kontrolu nad svými schopnostmi. Pro středoškolskou linku našli bratři Dufferové inspiraci ve filmech jako je *Pátek třináctého*<sup>75</sup> a *Noční můra v Elm Street*. V obou těchto snímcích teenageři bojují s nebezpečnými monstry. Staví se proti nim, hledají jejich slabiny, snaží se je pochopit, aby je mohli porazit. Spielbergův vliv na hororový žánr ve *Stranger Things* je zase patrný skrze film *Poltergeist*,<sup>76</sup> ke kterému psal scénář. Stejně jako ve zmíněném snímku, kde je postava Carol Anne Freeling

---

<sup>66</sup> Steve v díle *Kapitola pátá: Blecha a akrobat* zve Nancy na promítání filmu *Správná hra* (*All the Right Moves*, Michael CHAPMAN, 1983), ke kterému je vidět i vývěsní štít na kině v díle *Kapitola šestá: Příšera*.

<sup>67</sup> V druhé epizodě (*Kapitola druhá: Pošuk na Maple Street*) Dustin přirovnává chování Jedenáctky k chování postavy Michaela Myerse z hororu *Halloween* (John CARPENTER, 1978).

<sup>68</sup> Celý elektronický soundtrack k sérii je dílem Kyla Dixona a Michaela Steina, při tvorbě se inspirovali hudebním soundtrackem z filmů Johna Carpentera, konkrétně třeba *Halloweenem*, s tím že mu dali svou vlastní synthwave podobu. Bratři Dufferové hlavně chtěli jít proti očekávání diváků (orchestrální hudba ve stylu Johna Williamse, typická pro filmy Stevena Spielberga) a nabídnout něco trochu temnějšího, popisují v knize *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. VOGEL, Joseph. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. [e-kniha] CARDINAL BOOKS, Kindle Edition, 2018.

<sup>69</sup> Z filmů se inspirovali převážně atmosférou a prací s kamerou, konkrétně způsobem, jakým slídívě snímají některé postavy a Carpenterovým širokoúhlým rámováním 2:1. VOGEL, Joseph. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. [e-kniha] CARDINAL BOOKS, 2018.

<sup>70</sup> *Halloween* [film]. Režie John CARPENTER. USA, 1978, 91/101 min

<sup>71</sup> *The Fog* [film]. Režie John CARPENTER. USA, 1980, 89 min.

<sup>72</sup> *The Thing* [film]. Režie John CARPENTER. USA, 1982, 109 min.

<sup>73</sup> *Firestarter* [film]. Režie Mark L. LESTER. USA, 1984, 114 min.

<sup>74</sup> *Carrie* [film]. Režie Brian DE PALMA. USA, 1976, 98 min.

<sup>75</sup> *Friday the 13th* [film]. Režie Sean S. CUNNINGHAM. USA, 1980, 95 min.

<sup>76</sup> *Poltergeist* [film]. Režie Tobe HOOPER. USA, 1982, 114 min.

unesena z domu od rodiny a držena démonem v jiné dimenzi, je obdobně unesen i Will Byers do „obráceného světa“. Práce s intertextualitou tedy vytváří očekávání, spjatá s konvencemi žánru. Žánrovou hybridizací však dochází k jejich narušování, jak popisují při analýze konkrétních postav.

### 2.1.2. Projevy sci-fi ve *Stranger Things*

Vliv sci-fi je také viditelný již od první epizody. Ve *Stranger Things* nedochází k žádným cestám vesmírem, ale tvůrci obdobně pracují se zkoumáním neznáma, obzvláště v používání technologií společně s pokusy, které v Americe reálně probíhaly od 50. do konce 70. let. Linie věnující se příběhu Jedenáctky byla založena na částečně skutečných událostech, které blíže popisuje Joseph Vogel v publikaci *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*.<sup>77</sup> V Americe během studené války opravdu probíhaly, dokonce pod vedením CIA, experimenty na lidech, kdy se vědci snažili rozšířit lidské vědomí různými (ne vždy etickými) způsoby, například braním LSD, zkoušením hypnózy, smyslovou deprivací a psychologickým mučením, to vše za účelem vytvořit nové drogy či adaptovat techniky, které by se daly použít při výsleších sovětských nepřátel. Krycí jméno pro jeden z těchto projektů bylo dokonce stejné jako ve *Stranger Things*, MK-Ultra.<sup>78</sup> Ten dal za vznik mnoha konspiračním teoriím a inspiroval i bratry Dufferovi, kteří vytvořili variantu naší reality, ve které lidé experimenty dotáhli až za hranu vědy.

Spojitosť pořadu s kultovními sci-fi filmy začíná opět u Stevena Spielberga a jeho snímcích *Blízká setkání třetího druhu* a *E.T. – Mimozemšťan*. Bratři Dufferové přiznávají, že jim při vymýšlení charakteru Joyce Byers pomohla postava Roye Nearyho z *Blízkých setkání třetího druhu*, protože se stejně jako on Joyce po většinu epizod okolnímu světu zdá jako úplně šílená, posedlá myšlenkou, že s ní její syn komunikuje skrze paranormální jevy.<sup>79</sup> Vliv *E.T. – Mimozemšťana* je patrný ještě

---

<sup>77</sup> VOGEL, Joseph. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. [e-kniha] CARDINAL BOOKS, Kindle Edition, 2018.

<sup>78</sup> O projektu MK-Ultra více v článku na [refresher.cz](https://refresher.cz). FILKASZOVA, Karin. *Tajný projekt MK-Ultra experimentoval na lidech během 20leté existence. Záměrem byla manipulace s lidským chováním*. [online]. 2019-04-20. [cit. 2022-08-25]. Dostupné z <https://refresher.cz/64624-Tajny-projekt-MKUltra-experimentoval-na-lidech-behem-20lete-existence-Zamerem-byla-manipulace-s-lidskym-chovanim>

<sup>79</sup> Z rozhovorů pro s internetový magazín Empire. THROWER, Emma. *Stranger Things: the Duffer brothers share the secrets of their hit show*. [online]. 2016-07-20. [cit. 2022-08-10] Dostupné z:

více, příběh ztraceného mimozemšťana, kterého se ujme 10ti letý hoch Elliot a vezme si ho k sobě domů, kde ho učí o Zemi skrze hračky ve své domácnosti a následně mu pomáhá se ukrývat a utíkat před vládou, velmi připomíná linii Jedenáctky a Mika, který se ji obdobně ujme. Se stejným zájmem ji představuje veškeré domácí vymoženosti, chrání ji před zlými vládními lidmi a zároveň i před vlastní rodinou a přáteli. Další inspirace se dá nalézt v díle Ridleyho Scotta, konkrétně ve filmu *Vetřelec*.<sup>80</sup> *Stranger Things* stejně jako *Vetřelec* kombinuje žánr sci-fi a hororu a dala by se nalézt jistá paralela mezi monstry obou fikčních světů. Jedná se o způsob, jakým jsou skrze kameru a svícení postupně zobrazována od stínů a neznatelných obrysů postav, vejcovité kokony, chapadlovité útoky a celkový pavučinový vzhled „obráceného světa“. Obzvlášť scéna z poslední epizody první série,<sup>81</sup> kdy Joyce a Hopper poprvé vstupují do „obráceného světa“ v ochranném obleku, evokuje návštěvu cizí planety ve *Vetřelci*, právě díky využívání podobného designu rekvizit v mizanscéně a budování napětí. Jako přímá inspirace se dají považovat i *Hvězdné války*.<sup>82</sup> Ve *Stranger Things* se objevují na filmovou ságu přímé odkazy v podobě hraček (malá vesmírná loď *Millenium Falcon*, figurka Yody), dále postavy na *Hvězdné války* dělají aluze a přirovnávají svůj život k určitým dějovým prvkům z filmů. Jedenáctka také zažívá obdobné momenty jako hlavní hrdina Luke Skywalker, celková příběhová linie nabízí několik paralel, např. schopnosti připomínají používání *Síly*<sup>83</sup> a jejich *cesta hrdiny*. Dokonce i vztah mezi Jedenáctkou a Dr. Brennerem by se mohl přirovnat ke vztahu mezi Lukem Skywalkerem a Darth Vaderem (oba se ve svých „otcích“ snaží najít dobro i přes všechno zlo, co jim působí).

---

<https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show/>

<sup>80</sup> *Alien* [film]. Režie Ridley SCOTT. USA / Velká Británie, 1979, 117 min.

<sup>81</sup> *Kapitola osmá: Vzhůru nohama. Stranger Things*, S01E08. *Chapter Eight: The Upside Down* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min.

<sup>82</sup> Původní trilogie *Hvězdných válek*, vymyšlena Georgem Lucasem. *Star Wars* [film]. Režie George LUCAS. USA, 1977, 121 min. *The Empire Strikes Back* [film]. Režie Irvin KERSHNER. USA, 1980, 124 min. *Return of the Jedi* [film]. Režie Richard MARQUAND. USA, 1983, 131 min.

<sup>83</sup> Energetická síla, která ve světě *Hvězdných válek* prochází celým vesmírem, dá se přirovnat magii, neboť určití lidé (rytíři Jedi a ti co sběhli) ji mohou využívat a ovládat.

### 2.1.3. Stopy teen dramatu v seriálu *Stranger Things*

Středoškolský rámeček ve *Stranger Things* je z velké části zakořeněn v příbězích a klasických zvratech známých z teen drama pořadů a jim předcházejícím populárním hollywoodským coming of age filmům, vznikajícím od 50. let minulého století až po současnost. Obzvláště patrný je vliv Johna Hughse a jeho coming of age filmů z 80. let (*Sixteen Candles*,<sup>84</sup> *Snídaňový klub*,<sup>85</sup> *Volný den Ferrise Buellera*,<sup>86</sup> *Kráska v růžovém*<sup>87</sup>), kterými částečně ukotvil a zavedl normu těchto příběhů, představil základní narativní struktury, prostředí, typy postav a zápletky. Jeho obecný dopad zmiňuje Rachel Moseley v publikaci *The Television Genre Book*, kde se věnuje teen dramatu v televizi.<sup>88</sup> John Hughes změnil svými filmy i způsob vnímání teenagerů samotných. V jeho filmech byli teenageři bráni vážně, nebagatelizoval jejich vztahy a zájmy, a dával prostor jejich vnitřním konfliktům a tužbám. Což se promítlo do řady následujících filmů a pořadů v televizi, včetně *Stranger Things*.

První podobnost je už v samotném prostředí. *Volný den Ferrise Buellera* i *Snídaňový klub* se odehrávají v menších středozápadních městečkách na okraji Illinois, jsou tedy podobně situované jako fikční Hawkins. Protagonisty z dospívající generace divák poznává převážně v prostředí střední školy, která je charakteristickým středobodem všech teen dramát a coming of age filmů, protože hlavně tam postavy navazují vztahy mezi svými vrstevníky. Stejně důležité jsou pak jejich vlastní domovy, kde divák postavy poznává v jejich ryzi formě, neovlivněné okolím, a zároveň dovoluji nahlédnout na příbuzenské konflikty, které mají se svými rodiči nebo sourozenci. Ve *Stranger Things* si divák může všimnout jisté paralely mezi vztahem Nancy Wheeler s jejím mladším bratrem Mikem a sourozeneckým vztahem Ferrise Buellera s jeho starší sestrou Jeanie z filmu *Volný den Ferrise Buellera*. Typické charaktery, které John Hughes představil nejvíce napřímo ve *Snídaňovém klubu*, se v různých podobách objevují i ve *Stranger Things*, jde o postavy s rozdílným sociálním postavením na úrovni střední školy. V obou porovnávaných dílech se nacházejí zástupci populárních třídních dědek (často nafoukaných a z bohaté rodiny), ve

---

<sup>84</sup> *Sixteen Candles* [film]. Režie John HUGHES. USA, 1984, 89 min.

<sup>85</sup> *The Breakfast Club* [film]. Režie John HUGHES. USA, 1985, 97 min.

<sup>86</sup> *Ferris Bueller's Day Off* [film]. Režie John HUGHES. USA, 1986, 102 min.

<sup>87</sup> *Pretty in Pink* [film]. Režie Howard DEUTCH, scénář John HUGHES. USA, 1986, 96 min.

<sup>88</sup> Kapitola *TEEN DRAMA*, MOSELEY, Rachel. CREEBER, Glen; Toby MILLER a John TULLOCH. *The Television Genre Book*. London: British Film Institute, 3rd edition, 2015. s. 38.

*Stranger Things* reprezentované Stevem Harringtonem a jeho partou, a třídních odpadlíků, které si populární skupina dobírá, a které zastupuje Jonathan Byers. Zároveň bývá představena postava, která osciluje mezi těmito třídami, je jakýmsi prototypem krásné a chytré dívky, která je ale svým způsobem jiná a přitahuje tak pozornost obou chlapců, což vytváří zápletku v podobě milostného trojúhelníku. Dalším ze známých tropů Johna Hughse je pomyslné napravení postavy, která se většinu času chovala jako absolutní idiot, ale poučila se a prošla vývojem.<sup>89</sup> Ve *Stranger Things* je tomu tak s již zmiňovanou postavou Steva Harringtona. Ne každá postava v seriálu je tedy nutně zpracována s ohledem na měřítko nekonvenčnosti, kterou zmiňuji u tří ústředních ženských postav.

#### 2.1.4. *Stranger Things* a fantasy

Spojitosť mezi fantasy žánrem a *Stranger Things* není tak zřejmá a nespočívá jako u ostatních zmiňovaných žánrů v opakování konvencí, spíše se nachází v převzetí terminologie a taktik z konkrétní fantasy hry (*D&D*), kterou v seriálu hraje dětská parta a která zažívala svůj největší rozpuk v 80. letech. Postavy si všechno neznámé a nadpřirozené za pomoci znalostí z této hry odůvodňují a pojmenovávají. Monstrum nazývají *Demogorgonem*, temnou stínovou dimenzi, kopírující tu jejich, zase přirovnávají k *Údolí stínů*. Zároveň i to, jak v rámci skupinky fungují, svým způsobem kopíruje jejich rozdělení při plnění fikčních *D&D* kampaní, pracují společně jako tým a každý přináší svou vlastní unikátnost. Co bývá typické pro žánr fantasy a telefantasy (a další fantaskní žánry), je snaha o vytvoření fikčního světa, který působí na diváky realisticky a pravděpodobně, ale zároveň je něčím diametrálně odlišný a díky tomu zajímavý.<sup>90</sup> S tímto pracuje *Stranger Things* prolínáním amerických reálií a nadpřirozena pocházejícího z paralelní dimenze. Tím, že je seriál ukotven do nedávné historie a veškerými popkulturními a politickými detaily v této iluzi diváky podporuje, působí fikční svět velmi pravděpodobně a povědomě. Fantazijní linie ale toto známé a důvěrné převrací a nabízí tak divákům nový pohled na realitu, přičemž obzvláště kontrastem mezi známým a neznámým si je dokáže upoutat.

---

<sup>89</sup> Pojem „redemption of the douche“.

<sup>90</sup> Kapitola *TELEFANTASY*. JOHNSON, Catherine. CREEBER, Glen; Toby MILLER a John TULLOCH. *The Television Genre Book*. London: British Film Institute, 3rd edition, 2015. s. 57.

Souhrnně lze tedy prohlásit, že bratři Dufferovi pracují s intertextualitou jednotlivých žánrů, jimiž se snaží vytvářet určitá divácká očekávání, které někdy naplňují, jindy ale ozvláštňují.

## 2.2. Joyce Byers

Joyce Byers je v seriálu zastupitelkou nejstarší zobrazované generace, představuje finančně nestabilní matku samoživitelku od dvou dětí, staršího Jonathana Byerse a mladšího Willa Byerse, jehož zmizením začíná celý příběh. Joyce po něm v rámci první série pátrá i přes všechny důkazy, že je mrtev, a přes to, že ostatní lidé vnímají její snahu jako bláznovství. Už jen proto, že je ztvárněna hvězdou pozdních 80. let a 90. let, Winonou Ryder, známou například pro oceňované role ve filmech *Smrtící atrakce* (1988),<sup>91</sup> *Beetlejuice* (1988),<sup>92</sup> *Střihoruký Edward* (1990)<sup>93</sup> nebo *Malé ženy* (1994)<sup>94</sup> a *Vetřelec: Vzkříšení* (1997)<sup>95</sup>, tak svou přítomností v seriálu přináší různá divácká očekávání. Její jméno se dokonce objevuje jako první v titulkové sekvenci, čímž je i její roli přisuzována důležitost.

Expozice postavy probíhá v *Kapitole první: Zmizení Willa Byerse* po Willově zmizení, zhruba v jedenácté minutě stopáže. Skrze žánr melodramatu je představena jako matka rodiny, přičemž její jednání je motivováno zejména starostí o rodinu (mimo jiné má zde expozici i postava staršího syna Jonathana). Charakter Joyce je zde konstruován skrze roztěkané a neklidné jednání (hledání klíčů od auta). Hned v první scéně je nicméně ustanovena hlavní motivace její narativní roviny, tedy zmizení jejího mladšího syna Willa.

Tato expoziční scéna je následně definující pro Joyce a její charakter. Představují ji jako matku, která tráví veškerý svůj čas v práci, aby mohla obstarat své děti i na úkor toho, že ne vždy ví, kde se nacházejí, anebo co dělají. Tyto situace nebyly v 80. letech vůbec ničím novým, už jen z toho důvodu, že rozvody byly stále častějšími a mnoho rodin kvůli tomu mělo jen jednoho z rodičů nablízku. Proto často docházelo

---

<sup>91</sup> *Heathers* [film]. Režie Michael LEHMANN. USA, 1988, 103 min.

<sup>92</sup> *Beetlejuice* [film]. Režie Tim BURTON. USA, 1988, 92 min.

<sup>93</sup> *Edward Scissorhands* [film]. Režie Tim BURTON. USA, 1990, 101 min.

<sup>94</sup> *Little Women* [film]. Režie Gillian ARMSTRONG. USA, 1994, 114 min.

<sup>95</sup> *Alien: Resurrection*. [film]. Režie Jean-Pierre JEUNET. USA, 1997, 116 min.

k situacím, kdy se o sebe děti musely doma samy postarat.<sup>96</sup> Skrze postavu Joyce nastavují tvůrci pomyslné zrcadlo společnosti, ukazující sociální kritiku zobrazované doby v Americe. Zdůrazňují, jakým způsobem doba nebyla příznivá pro ženy samoživitelky, které často nebyly schopny skloubit zaměstnání na plný úvazek s výchovou svých dětí, a jak toto hnalo děti k předčasné samostatnosti.

Willovo zmizení je tedy hlavní zápletkou Joyce narativní linie. Skrze jednání a dialogy s ostatními postavami je reflektována osobní vina postavy.<sup>97</sup> Opakovaně se pak setkává s odsuzováním za Willovo zmizení, už z jen důvodu jejího sociálního statusu (chudoba, rozdělená rodina, žena samoživitelka). Na tomto místě však tvůrci postupují proti očekávání, když postava Joyce společenským očekáváním nepodléhá a svým jednáním sebeuvědoměle přijímá roli blázna. Toto scénáristické rozhodnutí lze interpretovat tak, že i rodina, která nenaplnuje prototyp nukleární rodiny, může nějakým způsobem fungovat.

O Joyce a jejím charakteru vypovídá mnohé její vzhled. V momentě, kdy ji divák poprvé poznává, působí svými hnědými po ramena zastřiženými a ledabyly učesanými vlasy značně hekticky. Tento vzhled se pro ni stane typický po většinu celé série. Joyce je drobné postavy, nosí vždy praktické oblečení a charakteristickou je pro ni sešlá pracovní uniforma z obchodu, kterou překrývá velkou hnědou bundou. V tomto oblečení je skoro celou první epizodu, a to do práce ani nedorazí. To, že v uniformě zůstává, i když by se mohla převléct do svého civilního oblečení, značí, jak je jí její vlastní vzhled lhostejný, protože se soustředí pouze na nalezení Willa, a vše ostatní jde stranou. I domácí oblečení, složené z jednoduchého trička, kalhot a větší košile v tmavších tónech, působí stejně sepraně a obnošeně. Z jejího oblékání je patrné, že se nesnaží zalíbit a že se obléká opravdu pro funkčnost. Kostým u Joyce velmi podporuje melodramatický archetyp milující matky, ve kterém je představena. Zosobňuje její oddanost k dětem a zdůrazňuje touhu dopřát jim to nejlepší, i přesto že je tomu tak na úkor její vlastní osoby. Joycein sociální status a mentální

---

<sup>96</sup> Joseph Vogel zmiňuje že v roce 1981 rozvody nabyly nového vrcholu, kdy skoro 50% manželství skončilo rozvodem. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. VOGEL, Joseph. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. [e-kniha] CARDINAL BOOKS, Kindle Edition, 2018.

<sup>97</sup> V *Kapitole první: Zmizení Willa Byerse*, se omlouvá svému synovi Jonathanovi, že stále jen pracuje a nevěnuje mu svou pozornost natolik jak by chtěla. *Kapitola první: Zmizení Willa Byerse. Stranger Things, S01E01. Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:43:20-00:43:34].

rozpoložení je z oblékání rovněž čitelné, obzvlášť když se Joyce nalézá na scéně s dalšími postavami. Největší kontrast je mezi Joyce a nalíčenou a načesanou Karen, kterou divák vidí vždy pouze upravenou a nejčastěji v šatech či sukni.<sup>98</sup> Karen je zároveň představitelkou ideální rodiny, která si žije na předměstí ve velkém domě a pyšní se nejnovějšími technologickými vymoženostmi, působí tak ale jen na povrch, neboť vztahy v její rodině nejsou o nic lepší než v rodině Joyce, o svých dětech a jejich životech neví prakticky vůbec nic. Výjimkou, kdy je Joyce v zářivějších barvách a teplejších tónech, jsou flashbaky,<sup>99</sup> v nichž vzpomíná na Willa a šťastnější chvíle, které spolu zažili. Obecně v nich vypadá mnohem upraveněji a spořádaněji než v současnosti. Do této její barevnější a kostýmově hravější verze se Joyce vrátí ještě na konci poslední epizody, kdy slaví se svými syny Vánoce, vlasy má sčesané a oblečená je do barevných šatů.<sup>100</sup> Zároveň se její kostým změní na Willův pohřeb v páté epizodě,<sup>101</sup> kdy na sebe vezme smuteční černé šaty a černou koženou bundu – tento outfit posléze nosí po zbytek série, pouze šaty později v epizodě vymění za tmavý rolák. Jedinou výjimkou, kdy se z tohoto kostýmu převleče, je v Hawkinské laboratoři, kde je její oblečení společně s šerifem Jimem Hopperem motivováno narativně – oblékají si ochranný oblek pro vstup do „obráceného světa“. Jak zmiňuji v kapitole věnované žánrům, tento oblek velmi připomíná ochranné obleky, které měla vesmírná posádka ve filmu *Vetřelec* na své výzkumné misi, a odkazuje tak k žánru sci-fi.

Svérázný vzhled a kostým Joyce koresponduje i s jejím jednáním vůči ostatním. Většinu svého jednání vystupuje jako silná a odhodlaná postava, jak o ní říká její

---

<sup>98</sup> Karen přijde Joyce navštívit domu v *Kapitole třetí: Šťastné a veselé*. *Stranger Things*, S01E03. *Chapter Three: Holly, Jolly* [epizoda seriálu]. Režie Shawn LEVY. USA, 2016, 52 min. [00:24:24-00:24:42].

<sup>99</sup> Konkrétní flashbaky v epizodách *Kapitola první: Zmizení Willa Byerse*. *Stranger Things*, S01E01. *Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:25:27-00:26:19] a *Kapitola pátá: Blecha a akrobat*. *Stranger Things*, S01E05. *Chapter Five: The Flea and the Acrobat* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 53 min. [00:13:32-00:14:20].

<sup>100</sup> *Kapitola osmá: Vzhůru nohama*. *Stranger Things*, S01E08. *Chapter Eight: The Upside Down* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:50:20-00:52:15].

<sup>101</sup> *Kapitola pátá: Blecha a akrobat*. *Stranger Things*, S01E05. *Chapter Five: The Flea and the Acrobat* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 53 min

starší syn Jonathan „*Máma je drsná*.“<sup>102</sup>. Joyce zastává ve své rodině nejen roli matky, ale i roli otce. Už jen proto, že je v domácnosti sama, je ke svým dětem dvakrát tak ochranná. Nemá trpělivost s lidmi, kteří ji zdržují od jejího cíle, to je viditelné na její konverzaci přes telefon s Lonnieho přítelkyní Cynthií a poté s Lonnieho záznamníkem, u něhož vyjde na povrch i její malicherná část – zahořklost z toho, že ji Lonnie opustil.<sup>103</sup> Ze scén s vedoucím Donaldem z obchodu je též zřetelné, že postupně ztrácí trpělivost, když se on zdráhá vyplatit zálohu, i přesto, že Joyce pro něj pracuje 10 let a ani jeden den nevynechala.<sup>104</sup> Jako kdyby se neustále schylovalo ke změně, která se má v charakteru postavy odehrát. Její průbojnost je znát i při jednání s Hopperem a ostatními policisty na stanici, nenechá se nikým odbýt, a dokud není po jejím, ve svém odhodlání nepolevuje.<sup>105</sup> Přestože nejprve naplňuje stereotyp matky v domácnosti, posléze se ukazuje jako emancipovaná, mimo jiné i v rámci mužského prostředí. Její roztržitost podporuje na obrazovce zlovyk kouření cigaret, ke kterému se vrací, vždy když je nejvíce rozhozená a nejistá. Kouří převážně v první části série, kdy se tímto způsobem vyrovnává s okolním děním. Jakmile si je zase více jistá sama sebou a má už důvěru Hoppera, cigarety odkládá.

Zároveň je skrze jednání a dialogy vyobrazena jako velmi vnímavá, když se jedná o její děti – v ději je několik scén, v nichž ukazuje citlivost tím, jak mluví s nimi, nebo o jenom o nich. Obzvláště v případě Willa ochotně přistupuje na jeho hry,<sup>106</sup> nijak neshazuje jeho zájmy, dokonce ho v nich podporuje (kreslení) a naslouchá mu. S Jonathanem ji více sblíží Willovo zmizení a jejich vzájemná starost o druhého.

Tím, že si svou „šilenost“ uvědomuje, se tak vymyká typickým konvencím melodramatických žen, které jednají převážně iracionálně. Svým aktivním jednáním

---

<sup>102</sup> V konverzaci v márnici mezi Hopperem a Jonathanem. *Kapitola čtvrtá: Tělo. Stranger Things*, S01E04. *Chapter Four: The Body* [epizoda seriálu]. Režie SHAWN LEVY. USA, 2016, 50 min. [00:12:40-00:12:49].

<sup>103</sup> *Kapitola první: Zmizení Willa Byerse. Stranger Things*, S01E01. *Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:30:25-00:31:12].

<sup>104</sup> *Kapitola druhá: Pošuk na Maple Street. Stranger Things*, S01E02. *Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:18:34-00:19:58].

<sup>105</sup> *Kapitola sedmá: Vana. Stranger Things*, S01E07. *Chapter Seven: The Bathtub* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 42 min. [00:07:00-00:07:42].

<sup>106</sup> Používá vstupní heslo Radagast, když ho navštívuje v jeho lesní pevnosti Hradu Byers

se nezdráhá ukazovat své emoce. To, co prožívá uvnitř, vyjadřuje napřímo jak statickými, tak dynamickými komponenty (skrže práci s hlasem, obličejem), ať už jde o strach, hněv, či štěstí. Její postava je jakýmsi typem filmových matek,<sup>107</sup> které se snaží udělat vše pro ochranu svých dětí. Ztráta Willa a následný skok do žánru hororu nabízí paralelu mezi Joyce a Diane z *Poltergeista*. Obě jejich děti zmizely do jiné dimenze, obě s nimi komunikují skrže elektrická zařízení (v případě Joyce jde o barevná Vánoční světylka a v případě Diane o televizi) a obě se pro své děti do jiné dimenze samy vydají. Obě bezmezně věří, že cítí přítomnost svých dětí kolem, a neztrácí naději v to, že jim mohou pomoci. Ve výsledku je jim jedno, s čím děsivým a nadpřirozeným se potýkají, protože jejich mateřské lásce se to vyrovnat nedokáže. Toto mé tvrzení koresponduje s faktem, že se Joyce v druhém díle dobrovolně vrátí zpátky do svého domu, kde se dějí nevysvětlitelné věci, jen aby mohla prozkoumat, zda tam někde není i Will.<sup>108</sup> Postava Joyce v rámci hororového žánru ve *Stranger Things* skvěle funguje. Z počátku je jakýmsi prototypem cvoka, kterému nikdo nepřikládá moc důležitosti, a právě proto se jí daří hrůzy odhalovat, zároveň jí její determinace a víra ve vlastní pravdu nedovolí se vzdát. Její jednání je v rámci stylizace žánru často oprostěno racionálních a logických zábran, když naplno věří nadpřirozeným jevům, které se kolem ní dějí. Tím, jak sama s nadpřirozenem komunikuje, se posouvá chápání jejího žitého vesmíru, a v tuto chvíli se její postava vymyká klasickým melodramatickým žánrům a posouvá se směrem k žánrům fantaskním.

Pro Joyce je charakterizující, že není pouhým přihlížejícím, sama koná a bojuje za svou pravdu. Nepřenechává těžká rozhodnutí a nebezpečné akce mužům či mladším protagonistům, jak bývá často pro ženy v těchto žánrech ve zvyku. Zajímavé na její postavě je to, že ochranně se nechová pouze ke svým dětem. Poté, co pozná Jedenáctku, se začne ihned starat i o ni, je jí vděčná za vše, co pro nalezení Willa podniká, ujišťuje ji a utěšuje po celou dobu, co se s Willem a Barb snaží spojit.<sup>109</sup> V další epizodě, když je Joyce vyslýchána Dr. Brennerem, mu odmítá cokoliv

---

<sup>107</sup> Například jde ve stopách Ellen Ripley ve filmu *Vetřelci*, která zde ochraňuje malou holčičku Newt, či Sarah Connor z *Terminátora*, která jedná ve jménu toho, co je nejlepší pro jejího syna Johna.

<sup>108</sup> Kapitola druhá: *Pošuk na Maple Street*. *Stranger Things*, S01E02. *Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:46:46-00:49:12].

<sup>109</sup> Kapitola sedmá: *Vana*. *Stranger Things*, S01E07. *Chapter Seven: The Bathtub* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 42 min. [00:29:12-00:30:06]; [00:33:40-00:34:10].

o poloze Jedenáctky sdělit, přestože by jí to usnadnilo cestu za Willem. To dokazuje její morálku a charakter.

Ve výsledku se Joyce celou dobu drží své jediné a hlavní role, role matky, která pro záchranu svého syna udělá cokoli. Hybridizací melodramatu s hororem však dochází k tomu, že je její domnělá šílenost odůvodněna racionální existencí nadpřirozena a fixace na rodinu převrácena do kontrapunktu, když se stává soběstačnou a emancipovanou v rámci vyšetřování.

### 2.3. Nancy Wheeler

Další z hlavních postav *Stranger Things*, na kterou se zaměřuji, je středoškolačka Nancy Wheeler, ztvárněna herečkou Natalii Dyer, která na počátku série řeší pouze konflikt svého nového vztahu se Stevem Harringtonem a jeho vliv na přátelství s nejlepší kamarádkou Barbarou Holland. Zlomem pro Nancy je obdobně jako pro Joyce zmizení blízké osoby, v jejím případě právě kamarádky Barb, které motivuje její jednání a stanovuje ústřední témata postavy, jimiž jsou spravedlnost a hledání pravdy. Nancy je ve své prvotní podobě klasickou představitelkou žánru teen drama, lehce naivní dívkou soustředící se pouze na svůj milostný život. Tato její linie je narušena důsledkem změny žánru na žánr hororový, který jí pomůže ve vývoji v aktivní a více uvědomělou postavu.

Samotné jméno Nancy Wheeler může v divácích vyvolávat konotace na fikční postavu mladé americké vyšetřovatelky Nancy Drew,<sup>110</sup> která obdobně jako později Nancy Wheeler luští různé mysteriózní záhady. Zároveň ji jménem ukotvuje do rodiny Wheelerových, což by jí normálně mohlo předurčit pouze roli Mikovy starší sestry, s níž se pracuje pouze pasivně jako s prostředkem, který má zobrazit jejich dynamický sourozenecký vztah. Nancy je nicméně proti očekávání překvapivě aktivním charakterem s vlastní dějovou linií.

---

<sup>110</sup> Postava Nancy Drew jakožto teen amatérského detektiva věnujícího se záhadám, započala svůj příběh knihami už v roce 1930 a je základem pro celou franšízu složenou z velkého množství knih, filmů a seriálů. KEENE, Carolyn. *Nancy Drew: The Secret of the Old Clock*. Grosset & Dunlap. USA, 1930, 210 stran.

V dialozích je konvenčně popisována jako krásná, mluví tak o ní v několika případech její přítel Steve Harrington<sup>111</sup> nebo Jedenáctka.<sup>112</sup> Je drobné štíhlé postavy a na první pohled může díky tomu působit slabě. Představuje typ postavy z klasických teen dramát a coming of age filmů,<sup>113</sup> krásnou, chytrou, milou dívkou, a zároveň odlišnou od ostatních, která okouzlí přítroublého školního krále Steva Harringtona i zamlklého umělecky založeného outsidera Jonathana Byerse.

Nancy je stylizovaná do přirozených a pohodlných dívčích outfitů, které podporují její ženskost. Je skrze ně představena i jako komfortní ve svém vlastním těle. To je například viditelné ve scéně, kdy se svléká před Stevem.<sup>114</sup> Vlasy nosí nejčastěji přirozeně sčesané dozadu a sepnuté, což se změní v okamžiku, kdy se rozhodne aktivně jednat v konfliktech, a své vlasy si pro větší funkčnost sváže gumičkou do culíku.<sup>115</sup> Je to jedno z gest, kterým zdůrazňuje své odhodlání. Kostým i vzhled tedy pracuje s diváckým očekáváním spojeným s vnímáním dívky jako „křehké bytosti“, která potřebuje zachránit. Tvůrci však chování Nancy staví do kontrastu jejího vzezření, když jí zapojují do akce a podobně jako postavu Joyce stanovují vůdcem své skupiny.

S Nancy se divák seznamuje na začátku první epizody.<sup>116</sup> Při této expozici je dialogem představen její vztah s kamarádkou Barb, která je později spouštěčem charakterové přeměny. Obdobně se z konverzace s klučičí partou ustanovují základní vztahy mezi jednotlivými postavami (mimo jiné s bratrem Mikem) – Nancy tedy divák nejprve poznává spíše skrze optiku mladších postav, čímž by mohl vzniknout dojem typické středoškolské studentky s charakteristickými problémy, která bude fungovat na vedlejší úrovni od hlavních postav. I tvůrci ji nejprve zobrazují v této poloze – z počátku se Nancy opravdu zaměřuje jen na svůj začínající vztah se školním

---

<sup>111</sup> Kapitola první: *Zmizení Willa Byerse*. *Stranger Things*, S01E01. *Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:42:52].

<sup>112</sup> Kapitola druhá: *Pošuk na Maple Street*. *Stranger Things*, S01E02. *Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:15:35].

<sup>113</sup> Velmi podobná je postavě Claire Standish, ztvárněné Molly Ringwald ve *Snídaňovém klubu*.

<sup>114</sup> Kapitola druhá: *Pošuk na Maple Street*. *Stranger Things*, S01E02. *Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:50:53-00:51:10].

<sup>115</sup> Poprvé v *Kapitole páté: Blecha a akrobat*. *Stranger Things*, S01E05. *Chapter Five: The Flea and the Acrobat* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 53 min. [00:25:43].

<sup>116</sup> Kapitola první: *Zmizení Willa Byerse*. *Stranger Things*, S01E01. *Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:03:49-00:04:25].

playboyem a nenabízí tak nijak nové hledisko. Nicméně už od počátku se nenechává Stevem měnit, což je například vyjádřeno jejím akademickým orientováním a zdravým sebevědomím. Odmítá být jen jeho *trofejí* což podporuje očekávání stanovená žánrovým zařazením k teen drama (případně coming of age filmům), ve kterých Nancy představuje typ odlišné a tím zajímavé dívky.<sup>117</sup>

Jakožto typická teenagerka se se svým soukromém životě nesvěřuje své matce, což vytváří mezi postavami konflikt. Dialogy v rámci rodiny neslouží pouze pro vykreslení vztahů mezi postavami, také vyjadřují Nancyinu schopnost částečné manipulace s matkou a otcem.<sup>118</sup>

Jak výše zmiňuji, pro postavu Nancy je stěžejním katalyzátorem událostí kamarádka Barb. Právě s ní původně rozebírá vztah se Stevem, a ze vzájemných dialogů se diváci dozvídají informace o jejich charakterech. Opět se jedná o typickou premisu, spojenou se žánrem coming of age filmů, a pokud by nedošlo ke zmizení Barb, tak by postava Nancy došla ke konvenční katarzi skrze vztah se Stevem – ať už s výsledným zklamáním ze vztahu s ním, nebo s jeho zázračným proměněním v lepšího muže bez přítomnosti reálného růstu postavy.

Další využitý archetyp, který se z jisté části projevuje na postavě Nancy, je hororový archetyp finální dívky, která má monstrem v závěru porazit svou inteligencí, fyzickou silou a čistotou. Tím, že má Nancy sex se Stevem, by však měla o svou výhodu přijít, a monstrem by ji dle hororových konvencí mělo zabít. Tvůrci tento známý archetyp pozměnili, místo aby Nancy připravili o život, vzali jí nevinnou nejlepší kamarádku. Tento okamžik se díky tomu stane pro Nancy definujícím, motivuje její další jednání a pomáhá s růstem její postavy. Během celé série si zachová svou ženskost a zranitelnost, ale také sebevědomí a vůdcovství, což v žánru hororu bývá typicky maskulinní předností.

---

<sup>117</sup> Nancyino smýšlení je patrné již z první epizody, kdy ji Steve vlezl oknem do pokoje pod záminkou pomoci jí s učením. Dokáže ho kontrolovat a soustředit se na své. *Kapitola první: Zmizení Willa Byerse. Stranger Things, S01E01. Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:40:59-00:43:07].

<sup>118</sup> Během rodinné večeře schválně matce pochvaluje jídlo, aby od ní dostala svolení jít ven, což ji vyjde. *Kapitola druhá: Pošuk na Maple Street. Stranger Things, S01E02. Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:33:26-00:33:55].

Spousta postav má skrze dialogy tendenci Nancy podceňovat. Jasným příkladem jsou Tommy a Carol, Stevovi přátelé, kteří ji posměšně nazývají *princezničkou a slečnou dokonalou*,<sup>119</sup> aniž by se o ni reálně snažili cokoliv zjistit. Dalším, kdo ji podceňuje, i když nechtěně, je Karen, pro kterou je stále malou holčičkou, kterou by měla chránit, ale neví jak. Sám Steve udělá tu chybu, že podcení Nancy a nedůvěřuje jí, což celé eskaluje v situaci, kdy ji přede všemi nazve *děvkou*.<sup>120</sup>

Nancy je vůdčí typ a iniciátor. Nejčastěji se to projevuje v samotné akci postavy, například při zacházení se zbraněmi (baseballová pálka, střelná zbraň), při aktivním vyšetřování zmizení Barb, nebo při vytváření plánů na lov Demogorgona. Proti tomu je Jonathan nezvykle pasivním a pouze ji doprovází a pomáhá na její cestě.

Postava Nancy vychází z klasických schémat teen dramatu, ve kterých by i zůstala, kdyby nedošlo změnou žánru k transformaci jejího charakteru, který výsledně odpovídá vlastnostmi a konvencemi už typickým postavám objevujícím se v hororových dílech. V rámci vývoje její postavy nejsou potlačeny Nancyiny původní charakterové rysy, stále je ve svém romantickém životě aktivní, dokáže být křehkou a zranitelnou, nicméně v sobě dokázala více probudit svou nesebestřednou a průbojnou stránku. Z dříve pasivnější postavy se stává přímým hybatelem děje a rozvíjí se tak i mimo své vztahy. Zároveň Nancy na rozdíl od Joyce a od zbylých členů party nenalézají na konci série šťastné rozuzlení, její postava nevyřeší ztrátu Barb, ačkoliv svou pomstu na monstrem dokoná.<sup>121</sup>

## 2.4. Jedenáctka

Jedenáctka (v originále Eleven) je hlavní protagonistkou celého seriálu. Ztvárnila ji britská herečka Millie Bobby Brown, které bylo v době vzniku 12 let, a kterou tato role světově proslavila. Jedenáctka je nejvýraznějším hybatelem děje a hrdinkou celého příběhu, kvůli níž se celý narativ odvíjí. Po svém útěku z laboratoře v Hawkins, kde byla od narození držena kvůli svým telekinetickým a telepatickým schopnostem, pomáhá trojici kamarádů (Mike Wheeler, Lucas Sinclair, Dustin

---

<sup>119</sup> Kapitola třetí: *Šťastné a veselé*. *Stranger Things*, S01E03. *Chapter Three: Holly, Jolly* [epizoda seriálu]. Režie SHAWN LEVY. USA, 2016, 52 min. [00:36:35-00:36:38].

<sup>120</sup> Kapitola šestá: *Příšera*. *Stranger Things*, S01E06. *Chapter Six: The Monster* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 47 min. [00:30:32-00:31:55].

<sup>121</sup> Jediný, kdo si toho na Nancy všimá je Jonathan, který sdílí část jejího traumatu a cítí se s ní spojen. Kapitola osmá: *Vzhůru nohama*. *Stranger Things*, S01E08. *Chapter Eight: The Upside Down* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:43:11-00:43:30].

Henderson) najít ztraceného Willa Byerse. V závěru série se na ochranu svých nových přátel obětuje, postaví se monstrem z jiné dimenze a společně s ním sama zmizí.

Eleven (Jedenáctka), El, Eleanor, Jane, kluk, blázen, cvok, zbraň, monstrum. Těmito všemi jmény a přízvisky je Jedenáctka v první sérii nazvána. Sama se posunky představuje ostatním postavám právě číslem 011 vytetovaným na levé ruce, kterým ji označil Dr. Brenner během experimentů prováděných na ní v laboratoři. To, že je pojmenovaná pouhým číslem, jí ubírá individualitu a degraduje z člověka na jeden z mnoha možných testovacích subjektů. Tato ozvláštňující práce s konstrukčním kódem je význačným konstrukčním principem, jak identitu postavy využít jako narativní hádanku. Zároveň ji tak odlišuje od ostatních postav a dělá ji něčím výjimečnou, mimo jiné tím vytváří jisté divácké očekávání nad jejím původem. Je tak vytvářen konflikt toho, jestli je více člověkem než monstrem. Se jménem se poté pracuje významotvorně, když Mike polidštěním jména na El příznačně polidští i její charakter. Tímto jednáním projeví zájem o Jedenáctku jako osobu, a nejen jako o věc nebo zbraň, kterou ostatní využívají.<sup>122</sup> Opačným způsobem funguje, když ji nazývají ostatní postavy monstrem. Právě skrze oslovení v dialogích je tak neustále připomínán její vnitřní konflikt – tedy pochybnosti nad vlastní identitou. Samotné jméno tak konstruuje různé chápání postavy, prohlubuje její charakter, ale také jsou reakcemi na něj definovány ostatní postavy.

Jedenáctka poutá pozornost svým vzhledem už od prvního dílu. Svou nakrátko oholenou hlavou a prepubertálním drobným tělem připomíná spíš malého kluka, se kterým ji ostatní postavy často zaměňují. Mylně ji takto osloví Benny, majitel bistra, kterého okrade o jídlo.<sup>123</sup> Její oholená hlava vzbuzuje v postavách různé otázky, jako odkud je a čím si prošla. Jedenáctka má na sobě z počátku jen špinavý nemocniční mundúr, zašpiněný z jejího útěku z laboratoře, nemá dokonce ani boty. Svým vzezřením nezapadá do seriálem představeného běžného fikčního světa. Teprve až když ji Benny věnuje své velké žluté tričko, které později vymění za oblečení od

---

<sup>122</sup> Když ji Mike nechává nocovat ve svém sklepe a snaží se s ní sblížit, zeptá se jí na jméno a sám se jí představí. Celou dobu se k ní chová velmi laskavě, a proto se ho Jedenáctka nebojí, *Kapitola druhá: Pošuk na Maple Street. Stranger Things, S01E02. Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:03:07-00:03:55].

<sup>123</sup> *Kapitola první: Zmizení Willa Byerse. Stranger Things, S01E01. Chapter One: The Vanishing of Will Byers* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:22:24-00:22:54].

Mika, tak působí více přirozeně, a podobně jako jméno ji práce s tímto konstrukčním kódem polidšťuje. Kostým, který se pro ni stane charakteristickým, jsou růžové šaty, které dříve patřily Nancy, podkolenky a modrá bunda, které jí daruje Mike společně s blond parukou, aby nevyčnívala nad společenské normy zobrazovaného fikčního městečka. Celý make-over, který Jedenáctce kluci udělají, je sice hodně stereotypní, včetně klučích představ o tom, jak má dívka v jejich věku vypadat, nicméně poskytne Jedenáctce možnost se poprvé cítit a vnímat jako děvče.<sup>124</sup> Jediný další kostým, který divák může vidět ve flashbaccích z laboratoře, se skládá i z jakéhosi obleku, který Jedenáctka nosí vždy, když musí do nádrže pro senzorkou deprivaci. Co se nemění po celou dobu, je její konstantní krvácení z nosu, pokaždé když použije své schopnosti. Svým způsobem kostým slouží jako kód, který má svými variacemi narušovat představu o nelidském monstře z laboratoře. Kostým jí pomáhá k identifikaci, k sebeurčení.

Jedenáctka také jako jedna z mála postav má jasný objektivní korelát. Jsou jím vafle, které jí přinese k snídani Mike po její první noci v jeho sklepě.<sup>125</sup> Vafle jsou od této chvíle jídlem, ke kterému se upíná. V jednom momentu, kdy je na útěku, dokonce ukradne z obchodu několik balíčků. Vafle pro Jedenáctku symbolizují normálnost, postavu Mika a s ním spjatou představu o normální rodině a životu. Zároveň díky vaflím, které Hopper na konci posledního dílu zanechá v lese, může divák předpokládat, že Jedenáctka stále žije, protože je s ní tento objektivní korelát spojen.<sup>126</sup>

Jedenáctka je odlišná tím, že toho moc nenamluví. Za celou první sérii řekne v dialozích celkem jen 246 slov (přibližně 30 slov na epizodu). Nejčastěji se jedná o jednoslovné repliky. Střídmost v jejím projevu může posilovat netypičnost a nelidskost. Cokoliv, co Jedenáctka vysloví, tak nese velký narativní význam. Z jejích dialogů se tak napříč seriálem stává jedno z určujících témat, které postupně definují její přerod v lidštější podobu. To, že je v řeči tak pozadu oproti svým

---

<sup>124</sup> Kapitola čtvrtá: *Tělo*. *Stranger Things*, S01E04. *Chapter Four: The Body* [epizoda seriálu]. Režie SHAWN LEVY. USA, 2016, 50 min. [00:17:36-00:18:46].

<sup>125</sup> Kapitola druhá: *Pošuk na Maple Street*. *Stranger Things*, S01E02. *Chapter Two: The Weirdo on Maple Street* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:09:30-00:11:00].

<sup>126</sup> Kapitola osmá: *Vzhůru nohama*. *Stranger Things*, S01E08. *Chapter Eight: The Upside Down* [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:49:39-00:49:48].

vrstevníkům, souvisí s jejím držením v laboratoři, kde neměla možnost se rozvíjet jako ostatní děti. Zároveň takto může potlačovat i trauma z věznění. Její posun v rámci série je velmi viditelný, učí se od Míka a jeho kamarádů, kteří jí v dialogích vysvětlují významy jednotlivých slov či slovních spojení. Tyto dialogy mladé hrdiny sbližují, zejména pak Mikovo vysvětlení pojmů *slib*<sup>127</sup> a *kamarád*<sup>128</sup> – skrze následné jednání je zřetelné, že se Jedenáctka postupně učí být člověkem skrze empatie porozumění.

Jedenáctka je od počátku na útěku, působí v Hawkins jako cizinec z jiného světa. Její odlišnost je podpořena telekinetickými a telepatickými schopnosti, které poprvé před diváky předvede v Bennyho restauraci, kdy myslí zastaví větrák,<sup>129</sup> a kde také později ve stejné epizodě zlikviduje mimo obraz dva agenty, kteří ji chtěli zajmout. Její speciální schopnosti se tedy projevují zejména akcí napříč celou sérií a jsou odhalovány postupně. Dojem monstra je budován třeba flashbaky z minulosti, v nichž se odhaluje jako osoba schopná násilí, která na první pohled nepociťuje výčitky (čehož je docíleno zejména prací s dynamickými komponenty). Do kontrastu k zobrazování Jedenáctky jako násilné bytosti, tvůrci staví scény, v nichž má naopak vyvstat její rozkol s nevinností a zranitelností (například když pláče v šatní skříni, nebo když nechce ublížit nevinné kočce). Z jejího jednání je také znatelné, že se své moci stále bojí a neumí ji ještě pořádně kontrolovat. Často ji použije samovolně v reakci na nějaký silný emocionální podnět. Obzvláště ji vyděsí, když svou silou nechtěně ublíží Lucasovi, během jeho rvačky s Mikem.<sup>130</sup> Narativní oblouk postavy je završen tehdy, když v poslední epizodě obětuje svůj život a sama zničí Demogorgona, aby pomyslně odčinila to, že mu svými schopnostmi umožnila přijít z jiné dimenze. Její motivací pro toto jednání je odhodlání dokázat, že není monstrem.

---

<sup>127</sup> Kapitola druhá: Pošuk na Maple Street. *Stranger Things*, S01E02. Chapter Two: The Weirdo on Maple Street [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:22:45-00:24:57].

<sup>128</sup> Kapitola druhá: Pošuk na Maple Street. *Stranger Things*, S01E02. Chapter Two: The Weirdo on Maple Street [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 55 min. [00:36:22-00:37:01].

<sup>129</sup> Kapitola první: Zmizení Willa Byerse. *Stranger Things*, S01E01. Chapter One: The Vanishing of Will Byers [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 49 min. [00:28:56-00:29:10].

<sup>130</sup> Poté co se hádka mezi Mikem a Lucasem, kvůli Jedenáctce a její motivaci klukům pomoci, promění ve rvačku, tak Jedenáctka nevědomky zakročí svou silou a odmrští Lucase. Kapitola pátá: Blecha a akrobat. *Stranger Things*, S01E05. Chapter Five: The Flea and the Acrobat [epizoda seriálu]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2016, 53 min. [00:40:57-00:44:03].

Své schopnosti ukazuje divákům a ostatním postavám postupně (to že je schopna zabít, je nejprve ukázáno mimo obraz, a až později v příběhu je tato její schopnost vyobrazena ve flashbaccích). Tvůrci nejprve pozvolna zobrazují, jakým způsobem používá telekinezi na větrák, nechává levitovat Mikovy hračky a zabouchává dveře. Teprve s vývojem příběhu a její narativní linky (zejména se získáním důvěry k ostatním postavám) ukazuje Jedenáctka své další schopnosti, jako je hledání osob. I když své schopnosti občas použije pro vlastní zisk (vypnutí větráku nebo krádež vaflí v supermarketu), její největší činy jsou na ochranu druhých. Zachrání Mika při skoku do lomu, přepere svými schopnostmi šikanátory, vyhodí do vzduchu dodávku, která je pronásleduje, vyřídí několik agentů najednou a na závěr zničí Demogorgona.

Jedenáctka čelí předsudkům a pochybám o jejím charakteru po celou dobu. Každý jí říká, jaká by měla být a jak se chovat, postrádá svou vlastní identitu a zmítá se v představách ostatních. Dr. Brenner ji využívá pro vládní účely spíše jako nelidský experiment, pro Lucase funguje jako dočasná náhrada za zmizelého Willa a prostředek k jeho nalezení, pro Mika je zase ztělesněním jeho fantazií. Divákům je stejně jako všem postavám předkládána myšlenka toho, že Jedenáctka možná je monstrem. Sama o sobě pochybuje a není si jistá svými schopnostmi. Katarze postavy pak spočívá v nalezení symbiózy těchto dvou protipólných charakteristik, jimiž v sobě má vyjádřit lidské hodnoty i přes nelidské schopnosti. Sama je však svým způsobem zajímavým komentářem toho, jak jí nová společnost (zde tedy mladí kamarádi) stanovují určité hodnoty, které by měla jako správný člověk zastávat, přestože si v nich ona sama nakonec musí najít vlastní cestu, čímž se značně odlišuje od stereotypů.

## Závěr

Cílem práce bylo skrze analýzy jednotlivých ženských postav dokázat, že žánrové kombinace ve *Stranger Things*, pomáhají konstrukci nekonvenčních a komplexních postav. Východiskem práce bylo Mittellovo tvrzení, že důležitost žánrů přetrvává i v jejich hybridní podobě, neboť stále odkazují ke konkrétnímu fungování a principům konstrukce pořadů, jejich narativů a postav. Jednotlivé žánry v rámci pořadu umožňují svým postavám rozvíjet své charaktery více způsoby. S tímto předpokladem pracují tvůrci i s postavami ve *Stranger Things*, kdy kombinují cliché a zažitá stereotypy z jednotlivých žánrů a nabízejí jim netypické rozuzlení použitím žánru dalšího.

Ve svých analýzách jsem se zaměřila na postavy Joyce Byers, Nancy Wheeler a Jedenáctky, které dominují prvotně ustanoveným žánrům, ale vlivem narativních okolností se z nich vymaňují a přechází do žánru nových. Díky nim mají jejich charaktery možnost se rozvinout jiným směrem. Zároveň každá ze zmíněných postav přináší odlišné hledisko, už jen z toho důvodu, že zastupují jinou generaci a jsou aktivními hybatelkami svých příběhových linií.

V případě Joyce Byers se jedná o vystoupení z žánru melodramatu, ve kterém představuje archetyp finančně nestabilní matky samoživitelky, kterou potká tragédie v podobě záhadného zmizení nejmladšího syna, a která ji po psychické stránce rozhodí. Skrze fantaskní prvky (komunikuje s Willem skrze světýlka) začne její postava prozkoumávat nové možnosti reality, které ostatní pouze utvrdí v tom, že se nedokáže vyrovnat se svým zármutkem. Což není pravda, Joyce se svou odlišností stává hybatelkou vlastní dějové linie. Při konstrukci její postavy se využilo konvencí z žánru melodramatu, které byly narativem přetvořeny do žánru hororu a sci-fi.

Nancy je hlavní postavou středoškolské linie, v rámci narativu *Stranger Things*, zastupuje dospívající generaci, pro kterou je charakteristické objevování své sociální skupiny a vlastní sexuality. V nalezení této pozice jí pomůže přerod v aktivní hrdinku skrze objevující se a následně převažující hororové prvky v příběhu. Ty Nancy pomůžou ujasnit si své priority a stát se silnější osobou. Přetváří klasický archetyp finální dívky a monstrem poráží, i přestože podlehla jistým pokušením, které ji měly dle hororových konvencí připravit o život.

Jedenáctky příběh začíná v experimentální laboratoři v Hawkins, kde je držena pro své telekinetické a telepatické schopnosti. Svým útekem z tohoto prostředí začíná čelit otázce své identity. Ve vnějším světě se často ostatní postavy Jedenáctky bojí kvůli jejím schopnostem a nazývají ji monstrem, což přivádí na pochyby i ji samotnou, obzvláště při vzpomínce na své činy z minulosti. Zároveň díky seznámení s klučičí partou, která ji začlení do svého kolektivu a pomáhá jí porozumět neznámému okolnímu světu, začne vnímat sama sebe nově i jako možnou superhrdinku, kterou se ve finále stane, když se pro své přátele obětuje. U postavy Jedenáctky se prolínají konvence spjaté se žánry sci-fi a hororu, představují ji jako možné monstrum a nechávají tam touto ambivalentností prostor pro její rozhodnutí.

Z analýzy postav vyplývá, že žánrová hybridizace je zajímavým ozvláštňujícím prvkem současné televizní tvorby, nicméně je to především samotný narativ, který žánrovou proměnu v rámci pořadu způsobuje. Narativ je tedy základním hybatelem změny, která následně může ovlivnit fungování žánrových konvencí a pomoci při přerodu charakteru postav. V důsledku této kombinace pak může vzniknout komplexní příběh s komplexními postavami, jež dovolují divákům se na postavy napojit a lépe si k nim vybudovat parasociální vztah, jako v případě *Stranger Things*.

## Seznam použité literatury a pramenů

### Prameny

1. *A Nightmare on Elm Street* [film]. Režie Wes CRAVEN. USA, 1984, 87 min.
2. *Alien* [film]. Režie Ridley SCOTT. USA/Velká Británie, 1979, 117 min.
3. *Alien: Resurrection*. [film]. Režie Jean-Pierre JEUNET. USA, 1997, 116 min.
4. *Beetlejuice* [film]. Režie Tim BURTON. USA, 1988, 92 min.
5. *Carrie* [film]. Režie Brian DE PALMA. USA, 1976, 98 min.
6. *Close Encounters of the Third Kind* [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA, 1977, 135 min.
7. *E.T.: The Extra-Terrestrial* [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA, 1982, 115 min.
8. *Edward Scissorhands* [film]. Režie Tim BURTON. USA, 1990, 101 min.
9. *Ferris Bueller's Day Off* [film]. Režie John HUGHES. USA, 1986, 102 min.
10. *Firestarter* [film]. Režie Mark L. LESTER. USA, 1984, 114 min.
11. *Friday the 13th* [film]. Režie Sean S. CUNNINGHAM. USA, 1980, 95 min.
12. *Halloween* [film]. Režie John CARPENTER. USA, 1978, 91/101 min.
13. *Heathers* [film]. Režie Michael LEHMANN. USA, 1988, 103 min.
14. *Hidden* [film]. Režie Matt DUFFER, Ross DUFFER. USA, 2015, 84 min.
15. KEENE, Carolyn. *Nancy Drew: The Secret of the Old Clock*. Grosset & Dunlap. USA, 1930, 210 stran. ISBN: 0-448-45530-7.
16. *Little Women* [film]. Režie Gillian ARMSTRONG. USA, 1994, 114 min.
17. *Poltergeist* [film]. Režie Tobe HOOPER. USA, 1982, 114 min.
18. *Pretty in Pink* [film]. Režie Howard DEUTCH, scénář John HUGHES. USA, 1986, 96 min.
19. *Return of the Jedi* [film]. Režie Richard MARQUAND. USA, 1983, 131 min.
20. *Sixteen Candles* [film]. Režie John HUGHES. USA, 1984, 89 min.
21. *Star Wars* [film]. Režie George LUCAS. USA, 1977, 121 min.
22. *Stranger Things* [televizní pořad] Tvůrci: DUFFER, Matt, DUFFER Ross. USA, Netflix, 2016-současnost.
23. *The Breakfast Club* [film]. Režie John HUGHES. USA, 1985, 97 min.
24. *The Empire Strikes Back* [film]. Režie Irvin KERSHNER. USA, 1980, 124 min.
25. *The Fog* [film]. Režie John CARPENTER. USA, 1980, 89 min.

26. *The Goonies* [film]. Režie Richard DONNER. USA, 1985, 114 min.
27. *The Thing* [film]. Režie John CARPENTER. USA, 1982, 109 min.
28. *Wayward Pines* [televizní pořad]. Režie M. Night SHYAMALAN, Steve HILL, Nimród ANTAL a další. USA, FOX, 2015-2016, 14 h 31 min.

## Literatura

1. ABBOTT, Stacey; JOWETT, Lorna. *TV Horror: Investigating dark side of small screen*. I.B.Tauris, 2013. ISBN 978-1-84885-617-2.
2. ALLRATH, Gaby, GYMNICH, Marion (eds.). *Narrative Strategies in Television Series*. 2005. Houndmills and New York: Palgrave Macmillan. ISBN 978-1-349-54505-6
3. BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge, 5th edition, 2018. ISBN 978-1-315-18129-5.
4. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: or paradoxes of the heart*. 1. New York: Routledge, 1990. ISBN 0-415-90145-6.
5. CREEBER, Glen; Toby MILLER a John TULLOCH. *The Television Genre Book*. London: British Film Institute, 3rd edition, 2015. ISBN 978-1844575268.
6. DYER, Richard a MCDONALD, Paul. *Stars*. New edition. London: BFI Publishing, 1998. ISBN 0-85170-648-7.
7. FILKASZOVA, Karin. *Tajný projekt MK-Ultra experimentoval na lidech během 20leté existence. Záměrem byla manipulace s lidským chováním*. [online]. 2019-04-20. [cit. 2022-08-25]. Dostupné z <https://refresher.cz/64624-Tajny-projekt-MKUltra-experimentoval-na-lidech-behem-20lete-existence-Zamerem-byla-manipulace-s-lidskym-chovanim>
8. GOLDMAN, Eric. *How Steven Spielberg, John Carpenter and Stephen King Influenced Stranger Things*. IGN [online]. 2016-7-8. [cit. 2022-08-09] Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2016/07/08/how-steven-spielberg-john-carpenter-and-stephen-king-influenced-stranger-things>
9. JONES, Norma; Maja BAJAC-CARTER a Bob Batchelor. *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*. Rowman & Littlefield Publishers, 2016. ISBN 978-1-4422-3150-4.

10. KEELEY, SEAN. *Netflix's Stranger Things reminds genre TV what it's been missing: Fun*. The Comeback. [online]. 2016-07-21. [cit. 2021-01-07] Dostupné z: <https://thecomeback.com/pop-culture/stranger-things-netflix-review-fun-spielberg-king.html>
11. MANGAN, Lucy. *Stranger Things review – a spooky shot of 80s nostalgia straight to your heart*. The Guardian. [online]. 2016-07-15. [cit. 2021-01-07] Dostupné z: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/jul/15/stranger-things-review-a-shot-of-80s-nostalgia-right-to-your-heart-winona-ryder>
12. MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Routledge, 2004. ISBN 0-415-96902-6.
13. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019. POPs. ISBN 978-80-7470-244-0.
14. *Stranger Things – Emmy Awards, Nominations and Wins*. Television Academy [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.emmys.com/shows/stranger-things>
15. *Stranger Things: Season 1* [online]. Rotten Tomatoes [cit. 2021-01-07]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger\\_things/s01](https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger_things/s01)
16. THROWER, Emma. *Stranger Things: the Duffer brothers share the secrets of their hit show*. [online]. 2016-07-20. [cit. 2022-08-10] Dostupné z: <https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show/>
17. VOGEL, Joseph. *Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide*. [e-kniha] CARDINAL BOOKS, Kindle Edition, 2018. ISBN 978-0981650678.
18. WETMORE, Kevin J. Jr. *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. [e-kniha] Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2018. ISBN 978-1-4766-3364-0.
19. WILLIAMS, J. P.; HENDRICKS, S. Q.; WINKLER, W. K. (2006). *Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. McFarland & Company: Oxford University Press. ISBN 0-7864-2436-2.

20. YAHR, Emily. *In a dismal movie season, Netflix's 'Stranger Things' is our great summer blockbuster*. Washington Post [online]. 2016-08-18. [cit. 2021-01-07] Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2016/08/18/in-a-dismal-movie-season-netflixs-stranger-things-is-our-great-summer-blockbuster/>

**NÁZEV:**

Pojetí ženských hrdinek ve *Stranger Things* z pohledu žánrové teorie

**AUTOR:**

Eliška Hoskovcová

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Tématem této bakalářské práce je analýza vybraných ženských postav seriálu *Stranger Things*, jmenovitě postav Joyce Byers, Nancy Wheeler a Jedenáctky, a to skrze žánry zastoupené v pořadu. Analýza vychází z konceptu dekonstrukce fikční postavy, představenou Jeremy G. Butlerem, spočívající ve vymezení základních kategorií, podle kterých jde postavu zkoumat. Analytická část práce se nejprve soustředí na představení hlavních žánrů obsažených v pořadu, zkoumá jejich konkrétní projevy a vliv žánrových filmů z 80.let na *Stranger Things* samotné. Dále skrze dekonstrukci podle představených kategorií ukazuje, jak postavy v jednotlivých žánrech fungují a čím se díky žánrovým kombinacím vymykají z typického zobrazování.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

žánrová hybridizace, ženské postavy, Netflix, 80. léta, hrdinství, *Stranger Things*

**TITLE:**

Conception of female heroes in *Stranger Things* through genre theory

**AUTHOR:**

Eliška Hoskovcová

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

**ABSTRACT:**

The topic of this bachelor's thesis is the analysis of selected female characters of the fictional Netflix series *Stranger Things*, namely the characters of Joyce Byers, Nancy Wheeler and Eleven, through the genres represented in the show. The analysis is based on the concept of deconstruction of a fictional character, introduced by Jeremy G. Butler, consisting in defining the basic categories according to which the character can be examined. The analytical part of the work first focuses on the presentation of the main genres included in the show, examines their specific manifestations and the influence of genre films from the 80s on *Stranger Things* themselves. Furthermore, through the deconstruction of beforehand introduced categories, it shows how the characters in individual genres work and how, thanks to genre combinations and therefore genre hybridization, they deviate from typical depiction and how they create interesting complex characters.

**KEYWORDS:**

genre hybridization, female characters, Netflix, 80s, heroism, *Stranger Things*