

**Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2018

Bc. Jindřich Holíš

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Narativní analýza Twin Peaks:
The Return**

Bc. Jindřich Holíš

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Studijní program: Filmová věda – Kulturní studia

Olomouc 2018

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Narativní analýza Twin Peaks: The Return* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování Jakubu Kordovi za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé diplomové práce. Rovněž bych chtěl poděkovat Luboši Ptáčkovi a Barboře Kalouskové za konzultace, vstřícnost a pomoc při získání potřebných informací a podkladů.

OBSAH

Úvod.....	6
Prameny a literatura, metody a teorie.....	8
David Lynch a <i>Twin Peaks</i>	13
Kulturní encyklopedie a operacionalizace <i>Twin Peaks</i>	27
Postavy	35
Události, čas a prostor	51
Orientační paratexty	72
Transmediální narace	89
Závěr.....	97
Seznam použitých pramenů a literatury	100
Seznam obrázků	106
Seznam příloh.....	107
1. Původní poznámkový aparát s podklady pro segmentaci	108

Úvod

V první řadě si dovoluji představit určitý pre-kontext této diplomové práce. Původním záměrem byla interpretativní analýza narativu, stylu a intertextuality za pomoci segmentace, v níž jsem se plánoval primárně zaměřit na problematiku nadpřirozených jevů v sezoně *Twin Peaks: The Return*, přičemž hlavní premisou této práce měla být aktuálnost a to, že je psána v anglickém jazyce. Spolu s mým vedoucím jsme však postupně došli k závěru, že takto vymezený metodologický postup by nedostatečně koreloval s komplexitou textu *Twin Peaks: The Return*. Proto jsem se rozhodl přehodnotit svůj dosavadní přístup a přistoupit k uměleckému textu primárně skrze komplexitu narativu, tedy pojetí spojené s publikací *Complex TV* Jasona Mittella. Věřím, že tento metodologický posun mi umožnil proniknout do analyzované série v takové míře, jaké bych se v původním pojetí ani nepřiblížil, zároveň však na úkor toho, že jsem se rozhodl přiklonit k mateřskému jazyku, ve kterém jsem schopen komplexní problémy nejlépe formulovat.

V diplomové práci se zaměřuji na komplexní narativní analýzu třetí sezony seriálu *Twin Peaks*, zvanou *The Return*, tvůrců Davida Lynche a Marka Frosta, primárně za pomoci teoretických konceptů vymezených Jasonem Mittellem, Kristin Thompsonovou a Radomírem Kokešem. V rámci Mittelovy komplexity se zabývám prioritně postavami, událostmi v čase a prostoru, orientačními paratexty a transmediálním vyprávěním. Teorie Kristin Thompsonové, Radomíra Kokeše, ale i Seymoura Chatmana, Davida Bordwella nebo Sida Fielda využívám v těch místech diplomové práce, která vyžadují prohloubení kontextu, nebo jeho doplnění vzniklé absencí či obecností konkrétní teorie v Mittelově pojetí. Ambicí této práce je představit ucelený a funkční analytický aparát a současně aplikovat nastolené koncepty na narativ třetí sezony *Twin Peaks*. Výsledkem tedy bude v ideálním případě komplexní narativní rozbor. Současně bude možné označit třetí sezonu *Twin Peaks* jako komplexní narativní celek. Rozhodnutí se pro třetí sezonu *Twin Peaks* jako základní téma této diplomové práce bylo s vedoucím práce finalizováno v průběhu letního semestru roku 2017, tedy v době, kdy oficiální vysílání třetí sezony teprve začínalo. Takový přístup se může do jisté míry jevit jako riskantní a nepředvídatelný, zejména v kontextu umělecké tvorby Davida Lynche, ale

zároveň garantuje, že výsledný text práce bude i v době odevzdání relativně aktuální. K rozhodování se navíc napomohl i určitý mikro-kontext v rámci *Katedry divadelních a filmových studií*, jelikož byl pro onen letní semestr shodou okolností vypsán seminář zaměřující se na první dvě sezony *Twin Peaks* a tvorbu Davida Lynche.

Prameny a literatura, metody a teorie

Před samotným výčtem pramenů a literatury se nabízí uvést, že jsem záměrně pracoval primárně s texty v původním znění, protože jsem přesvědčen, že jedině tak může recipient pracovat se skutečně autentickým sdělením autora, což je důležité zejména v kontextu odborné práce s textem. U klíčových publikací krátce uvádím i teoretické koncepty, které jsou v průběhu práce aplikovány, hlouběji je vymezuji v závěru kapitoly a rozvádět je budu také postupně napříč analýzou.

Primárním pramenem, nebo též primárním textem¹ této práce, je třetí sezona seriálu *Twin Peaks*, zvaná též *Twin Peaks: The Return*, tvůrců Davida Lynche a Marka Frosta. Vznikla pod produkční záštitou televizní stanice *Showtime* a navazuje po dvaceti pěti letech na první dvě sezony. Kontextu původních dvou sezon se hlouběji věnuji v kapitole zaměřené na Davida Lynche a *Twin Peaks*, nicméně pro výsledný text nejsou zcela klíčové. Jsem přesvědčen, že třetí sezona je dostatečně komplexním předmětem bádání, což potvrzuje i výsledek této diplomové práce. Komplexní uchopení celé série by rozsahem odpovídalo spíše práci dizertační, zároveň se nabízí konstatovat, že obě původní sezony byly od doby svého vzniku velice podrobně probádány. Pro celkové vyznění této diplomové práce jsou kromě primárního pramene velice zásadní i mnohé paratexty, kterým se rozsáhle věnují kapitoly zaměřené na orientační paratexty a transmediální naraci. Mezi oficiální sekundární prameny patří zejména publikace *Twin Peaks: Final Dossier*² a *The Secret History of Twin Peaks*,³ jejichž autorem je Mark Frost, a které rozšiřují a prohlubují rámec informací třetí sezony *Twin Peaks*. Podobně rozšiřující funkci, zejména pro kapitolu zaměřenou na Davida Lynche a *Twin Peaks*, plní

¹ Podle Barkerova *Slovníku kulturních studií* (BARKER, Chris. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-099-2., str. 190-191) je text „metafora ustavení významu uspořádáním znaků do reprezentací. ... Vzhledem k tomu, že obrazy, zvuky, předměty a činnosti jsou znakové systémy, které označují stejným základním mechanismem jako jazyk, můžeme jim říkat kulturní texty.“

² FROST, Mark. *Twin Peaks: The Final Dossier*. New York: Flatiron Books, 2017. ISBN 978-1-250-16331-8.

³ FROST, Mark. *The Secret History of Twin Peaks*. New York: Flatiron Books, 2016. ISBN 978-1-250-07559-8.

kniha Davida Lynche, *Catching the Big Fish*,⁴ kde autor kontextualizuje mnohé nejasnosti osobního i tvůrčího charakteru. Za doplňující prameny označuji veškeré zbývající texty, jež jsou autorsky spjaty s Davidem Lynchem nebo Markem Frostem a zabývají se fikčním světem *Twin Peaks*, konkrétně tedy první dvě sezony této série, dále prequel *Twin Peaks: Fire Walk with Me* a filmy *Twin Peaks* a *Twin Peaks: The Missing Pieces*.

Primární metodologickou publikací, ze které tato diplomová práce vychází, je jednoznačně *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*,⁵ profesora Jasona Mittella, protože právě jeho pojetí komplexity a komplexního analytického přístupu k televiznímu narativu (nejen) *Quality TV*⁶ a jeho primární zaměření na postavy, události a čas fikčního světa, ale i na možnosti orientačních paratextů a transmediálního vyprávění, umožňuje aplikovat takřka všeobsažný vhléd na zvolený předmět bádání, zejména pokud jím je komplexní pořad typu *Twin Peaks*. Zároveň se nabízí konstatovat, že Mittellova teorie komplexity nezřídka odkazuje na odborné publikace Davida Bordwella, Seymoura Chatmana, nebo Kristin Thompsonové, ze kterých rovněž čerpá i tato diplomová práce. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*,⁷ je publikace filmového teoretika Radomíra D. Kokeše, která zpravidla nabízí poněkud odlišné uchopení seriálového narativu, než s jakým operuje Jason Mittell, nicméně některé teoretické koncepty se, věřím, snad právě proto velice vhodně doplňují. Zejména kapitoly Poetika seriálové fikce, Osnova vyprávění a Aranžmá fikčního makrosvěta pomohly komplexněji uchopit a rozvinout mnohé kontexty napříč touto diplomovou prací a Kapitola Kulturní encyklopedie umožnila rozpracovat operacionalizaci fikčního světa třetí sezony *Twin Peaks*. Teoretička Kristin Thompsonová a její

⁴ LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York: JeremyTarcher/Penguin, 2007. ISBN 9781101043301.

⁵ MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015. ISBN 978-0-8147-7135-8.

⁶ Definice viz citace č. 5, str. 211-213. Quality TV je definována tím, čím není, tedy běžným televizním vyprávěním, je to taková série, která je v opozici vůči většině televizních programů.

⁷ KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš – Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.

publikace *Storytelling in Film and Television*⁸ je pro výslednou podobu této diplomové práce rovněž důležitá, zejména kapitola *What do they think they're doing? Theory and practice in screenwriting*, kde se zabývá časovou strukturou a funkčností seriálového narativu, nebo kapitola *The Strange Cases of David Lynch*, v níž se přímo zaměřuje na serialitu Davida Lynche a možnosti artové televize jako paralely k žánru artového filmu. Mezi doplňující teoretické publikace lze zařadit *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*,⁹ filmového teoretika a kritika Seymoura Chatmana, primárně pro jeho teoretické uchopení událostí v kontextu narativu; rovněž publikaci *Film Art: An Introduction*¹⁰ Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, ze které tato diplomová práce čerpala inspiraci pro strukturaci narativních jednotek; dále knihu *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*¹¹ autora Jonathana Graye, jehož pojetí paratextů je určitým teoretickým základním kamenem, ze kterého vychází s paratexty spojená kapitola této práce; podobnou funkci teoretické opory plní i publikace *Convergence Culture*¹² Henryho Jenkinse, nebo kniha *Narration in the Fiction Film*¹³ Davida Bordwella či *The Art of the Ridiculous Sublime*¹⁴ Slavoje Žižka.

Následující publikace lze označit jako rozšiřující, jelikož mi umožnily lépe porozumět a postihnout život, životní filozofii a uměleckou tvorbu Davida Lynche: V první řadě se jedná o publikaci *David Lynch: Beautiful Dark*,¹⁵ jejíž autorem je

⁸ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television / Kristin Thompson*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2003. ISBN 0-674-01063-9.

⁹ CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Reprinted. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1978. ISBN 9780801491863.

¹⁰ BORDWELL, David. a Kristin THOMPSON. *Film Art: An Introduction*. 10th ed. New York, N.Y.: McGraw-Hill, c2013. ISBN 978-0-07-353510-4.

¹¹ GRAY, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press, c2010. ISBN 978-0-8147-3194-9.

¹² JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, c2006. ISBN 978-0-8147-4281-5.

¹³ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

¹⁴ ŽIŽEK, Slavoj. *The Art of the Ridiculous Sublime: on David Lynch's Lost highway*. Seattle: Walter Chapin Simpson Center for the Humanities/University of Washington, c2000. ISBN 0295979259.

¹⁵ OLSON, Greg. *David Lynch: Beautiful Dark*. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2008. Filmmakers series, no. 126. ISBN 978-0-8108-5917-3.

kurátor uměleckého muzea v Seattlu, Greg Olson. Kniha se do hloubky zabývá osobním i uměleckým kontextem Davida Lynche a je hlavní oporou při vzniku kapitoly David Lynch a *Twin Peaks*. Sekundární oporou byla publikace profesora Justuse Nielanda, *David Lynch*,¹⁶ kde autor komplexně pojednává o klíčových aspektech Lynchovy umělecké tvorby. Dalšími rozšiřujícími publikacemi jsou: *Authorship and the Films of David Lynch: Aesthetic Receptions in Contemporary Hollywood*,¹⁷ britského akademika Antonyho Todda, konkrétně pak kapitoly David Lynch: The Making of a Post-classical Auteur a Brand Lynch, které slouží jako doplňující informační zdroj pro kapitolu, která se právě Davidu Lynchovi a sérii *Twin Peaks* věnuje. Pro tuto kapitolu je důležitým doplňujícím zdrojem i již zmíněná kniha Davida Lynche, *Catching the Big Fish*. Přestože může být publikace autora obecně vnímána jako sebe-stylizace, specifický přístup Davida Lynche k autorství, kterému se zmiňovaná kapitola rovněž věnuje, tuto obavu, věřím, potírá. Dalšími publikacemi doplňujícího charakteru jsou *The Philosophy of David Lynch*¹⁸ autorů Williama J. Devlina a Shai Bidermana, nebo publikace *The Impossible David Lynch*¹⁹ filmovědce Todda McGowana.

Vedle základních pramenů a literatury se nabízí doplnit i stěžejní teoretické koncepty, na které se v průběhu diplomové práce často odkazují, nebo za jejich pomoci prezentují vlastní stanoviska. Elementární pojmy jako *epizoda*, *sezona* nebo *série* včetně jejich hierarchie využívám na základě rozdělení dostupného ve studijní publikaci Jakuba Kordy, *Úvod do studia televize*.²⁰ Pojetí *fikčních světů* aplikuji v souladu s definicemi Radomíra D. Kokeše v knize *Světy na pokračování*, přičemž on sám pracuje častěji s pojmem fikční makrosvět, definovaný jako „totalita prvků a vztahů mezi těmito prvky ze všech seriálových epizod, které byly do určité chvíle

¹⁶ NIELAND, Justus. *David Lynch*. Urbana: University of Illinois Press, c2012. ISBN 978-0-252-09405-7.

¹⁷ TODD, Antony. *Authorship and the Films of David Lynch: Aesthetic Reception in Contemporary Hollywood*. S.l.: I B Tauris, 2012. ISBN 9781848855793.

¹⁸ DEVLIN, William J. a Shai. BIDERMAN. *The philosophy of David Lynch*. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky, c2011. Philosophy of popular culture. ISBN 978-0-8131-3396-6.

¹⁹ MCGOWAN, Todd. *The impossible David Lynch*. New York: Columbia University Press, c2007. ISBN 978-0-231-13954-0.

²⁰ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: Studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4212-9, st. 39-42.

*uvedeny (či uvedeny být mohly) a z nichž každá tvoří epizodní svět.*²¹ V kontextu struktury seriality série, potažmo třetí sezony *Twin Peaks*, nerozlišuji jednotlivé epizodní světy, ale pracuji s jediným fikčním světem, jehož součástí jsou určité fikční *sub-světy*, které primárně označuji jako přirozený a nadpřirozený, a jejichž prvky se zabývám v rámci kapitoly Kulturní encyklopedie a operacionalizace *Twin Peaks*. Zároveň tuto problematiku podrobněji rozebírám v kapitole zaměřené na události, čas a prostor. *Narativní jednotky, části a celky* definuji podrobně v kapitole zaměřené na události, čas a prostor, konkrétně tedy v podkapitole spojené se strukturací času v kontextu seriálového narativu. Vycházím přitom z teoretických konceptů Kristin Thompsonové, Davida Bordwella a Seymoura Chatmana. Zjednodušeně lze narativní jednotku označit jako nejmenší možný soubor několika scén, který utváří ucelený narativní blok, než je následován blokem dalším. Jedna epizoda se skládá z několika základních narativních jednotek a utváří narativní část. Souborem narativních částí je narativní celek, tedy například výsledek vyprávění jedné sezony. Napříč textem se často se vyskytují rovněž spojení *narativní linie*, respektive *narativní linka*, termíny vycházející v kontextu této diplomové práce z pojetí Seymoura Chatmana, jehož konkrétní vysvětlení je k dispozici na tomto odkazu: Obrázek 3.

Závěrem se nabízí doplnit, že součástí každé kapitoly je souhrnný odstavec na jejím konci, který postihuje základní body, kterými se kapitola zabývá, ať už se jedná o souhrn pojednaného díla Davida Lynche, výčet operacionalizovaných témat, nebo konkrétní teoretické koncepty či aplikace, kterými se daná kapitola zabývá. Současně se nabízí shrnout i právě projednanou kapitolu: Vymezuje primární a sekundární prameny této diplomové práce, metodologickou a rozšiřující literaturu, za jejíž pomoci tato diplomová práce vznikla, a zároveň zjednodušeně definuje ty teoretické koncepty, o kterých je v průběhu práce referováno dříve, než jsou detailněji definovány v průběhu jednotlivých kapitol.

²¹ Viz citace č. 7, str. 16.

David Lynch a *Twin Peaks*

Tato kapitola má dvojí funkci, v první řadě funkci rozšiřující pro recipienty, kteří nejsou s osobou Davida Lynche a jeho tvorbou, potažmo sérií *Twin Peaks*, hlouběji seznámeni, a zároveň funkci kontextualizační pro ty recipienty, kteří seznámeni jsou, přičemž účelem je nastavit určitý myšlenkový rámec, kterým je nazíráno na Davida Lynche a jeho tvorbu v kontextu této diplomové práce. Kapitola se zaměřuje zejména na životní události a podněty, které přímo nebo nepřímo formovaly jeho osobnost, spíše než jen na chronologický výčet událostí, jelikož takovéto pojetí vhodněji zrcadlí Davida Lynche jakožto tvůrce, ale i jako člověka. Cílem této kapitoly není komparovat ani analyzovat jednotlivá díla, ale představit je v kontextu Davida Lynche a série *Twin Peaks*.

Greg Olson²² postihuje dětství Davida Lynche následovně: Narodil se 20. ledna 1946 Donaldovi a Edwině Lynchovým v Missoule, ve státě Montana. Missoula sídlí v údolí mezi dvěma horami, Mount Sentinel a Mount Jumbo. Twin Peaks, v překladu dvojí vrcholy či štíty, tedy obklopovaly Lynche defacto od narození. Kromě dvou vrchů se nabízí další motivy, které spojují Lynchovo rodné město a jeho tvorbu, Missoula bylo těžařské město, které vyrostlo kolem pilařského závodu, nabízí se tedy přímá analogie jak na první dvě sezony *Twin Peaks*, v nichž je pila jedním z centrálních míst onoho fikčního světa, a zároveň centrální motiv dnes již ikonické titulkové sekvence, tak na městečko Lumberton, ve kterém je situován fikční svět filmu *Blue Velvet*. Pro zajímavost lze doplnit, že sám Lynch věnoval práci se dřevem kapitolu v jeho knize *Catching the Big Fish*.²³ David strávil většinu dětství spolu s rodiči, bratrem Johnem a sestrou Marthou na cestách, jelikož otec byl povoláním vědecký výzkumník. Základní školu dokončil v Boise, což je hlavní město státu Idaho, střední školu pak v Alexandrii ve státě Virginia, tedy na opačném konci spojených států.

²² Viz citace č. 15, str. 1-2.

²³ Viz citace č. 4, kap. 60.

Přestože jeho otec byl vědec, žil zároveň v katolické víře, konkrétně Presbyteriánské církve, ve které byli vychováni i všichni sourozenci. Byť je známo, že David se postupně odklonil k transcendentální meditaci, která má blíže k hinduistické víře a jejím praktikům, i katolická víra měla vliv na jeho uměleckou tvorbu. Příkladem budiž kapitola o filmu *Eraserhead* v knize *Catching the Big Fish*, „*Eraserhead je můj nejspirituálnější film. Nikdo nechápe, když toto řeknu, ale je to tak. Eraserhead narůstal určitým směrem a já nevěděl, co to znamenalo. Hledal jsem klíč k tomu, co tyto sekvence vypovídaly. Samozřejmě, něčemu jsem rozuměl, ale nechápal jsem tu věc, která to celé spojovala. A byl to boj. Tak jsem si vzal moji Bibli a začal číst. A jednoho dne jsem si přečetl větu. A zavřel jsem Bibli, protože to bylo ono; to bylo ono. A pak jsem tu věc chápal. A naplnilo to moji vizi, na sto procent. Nemyslím si, že kdy řeknu, která věta to byla.*“²⁴ Presbyteriánská víra také vyznává, že žijeme v morálním univerzu, kde hřích s sebou nese odpovídající trest a dobrota svoji vlastní odměnu, shoduje se tedy s Lynchovým pojetím fikčních postav ve třetí sezoně *Twin Peaks*, kterým se budu samostatně věnovat. Co se týče tradičního způsobu života vedeného jeho rodiči, David Lynch se od něj v období dospívání postupně začal odvracet. Jak Olson popisuje, převládala v něm touha po něčem výjimečném a došel k přesvědčení, že stereotypní rodinný život není cesta, která by k výjimečnosti vedla. Raději než cestou pasivního diváka, kterému se „*cosi stane*“, vydal se Lynch cestou toho, kdo onu pomyslnou show režíruje. Sám popisuje, že začal dělat „*mnohé věci, jejichž povědomí by moje rodiče nepotěšilo.*“²⁵

Podle Olsona se k umění Lynch dostal vlastně náhodou, když ho jeden z jeho spolužáků, Toby Keeler, vzal do ateliéru jeho otce, kterým byl malíř a umělec Bushnell Keeler, přičemž Lynch tuto událost označuje za zcela zásadní pro jeho budoucí život, jelikož si údajně právě tehdy uvědomil, že by se rovněž mohl odevzdat umění. Pomohla mu v tom i kniha *The Art Spirit* Roberta Henriho, kterou mu Bushnell Keeler doporučil a podle které se Lynch údajně rozhodl žít: „*Umění je na prvním místě. Podle pojetí Art Life se neoženíte a nezačnete budovat rodinu.*

²⁴ Viz citace č. 4, kap. 15.

²⁵ Viz citace č. 15, str. 8.

*Místo toho máte ateliéry, modely, pijete hodně kávy, kouříte cigarety a pracujete zejména v noci. Vaše bydlení smrdí jako olejomalba, přemýšlíte pod povrchem a žijete báječným životem nápadů. A tvoříte věci.*²⁶ Jako doplnění je možno konstatovat, že tímto pojetím se do jisté míry David Lynch veřejně prezentuje dodnes, jsouce umělcem, silným kuřákem i milovníkem kávy.²⁷ Antony Todd uvádí, že Lynchův formální závazek k modernistickému umění vychází z období, kdy docházel na uměleckou školu v Bostonu (po nedokončeném zahraničním pobytu v Salzburgu z ní odešel), potažmo ze studia na *Pensylvania Academy of Fine Arts* (PAFA).²⁸ Spíše než umělecké závazky je pro kontext této diplomové práce důležitější, že právě na *PAFA* se v Lynchovi probudila touha po tvorbě „obrazů, které se hýbou,“ a pořídil si svoji první kameru. Doslova o tom říká „Byl rok 1967 ve Filadelfii, Pensylvánii, a já jsem chodil na *PAFA* a každý rok, na konci školního roku, probíhala sochařská soutěž experimentálního malířství, a tento konkrétní rok, dříve toho roku, jsem byl v místnosti velkého školního ateliéru, kde byly takové prostory, které si lidi zabírali pro sebe, aby mohli malovat. A já jsem kreslil černý obraz s takovou zelenou zahradou. Ty zelené rostliny tak jako vystupovaly z černoty. Velmi tmavě zelené, vycházející z černoty. A já se díval na tenhle obraz a slyšel jsem vítr a viděl jsem, jak se ten obraz trošku pohnul. A tím to všechno začalo. Chtěl jsem vidět obraz v pohybu a se zvukem. A to vedlo k animovanému projektu na vysohaném plátně pro tu sochařskou soutěž experimentálního malířství.“²⁹ Výsledek tohoto počínání známe jako první Lynchův krátký film, *Six Men Getting Sick*. Od tohoto mezního bodu lze Davida Lynche začít vnímat jako umělce zaměřujícího se primárně na filmové médium. Pro doplnění uvádím, že Lynch o svých krátkých filmech a kontextu jejich tvoření a doby vzniku vytvořil dokumentární film s autorským komentářem, *The Short Films of David Lynch*. Z období ve Filadelfii se dále nabízí alespoň stručně zmínit

²⁶ Viz citace č. 15, str. 11.

²⁷ HOLLYMAN, Hellen. David Lynch's Philosophy on Drinking Coffee. *Munchies* [online]. 2018 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: munchies.vice.com/en_us/article/xy73bq/david-lynchs-philosophy-on-drinking-coffee

²⁸ Viz citace č. 17, str. 16.

²⁹ *The Short Films of David Lynch* [film]. Directed by David LYNCH. USA, 2002.

zejména tři stěžejní události, které pravděpodobně formovaly Lynchův osobní život i jeho tvorbu. První byla spontánní svatba Davida s Peggy Lentzovou v roce 1967, nedlouho poté, co se poznali ve školní kafeterii, druhou bylo nečekané zjištění, že je Peggy těhotná, následované narozením dcery Jennifer, a třetí byla vražda za bílého dne, jejímž svědkem se stal spolu se svoji ženou i dcerou nedlouho poté, co se Jennifer narodila. Překvapení Lynche z narození potomka, respektive z otcovství, se tvůrčím způsobem projevuje například v krátkometrážním snímku *The Grandmother*, kde rodiče rovněž šokovaně a do jisté míry negativně reagují na „zrození“ syna. Kontext spojený s *The Grandmother* však uvádím zejména proto, že po formální stránce je problematika „zrození“ intertextuálně spojena i se třetí sezonou *Twin Peaks*. Obdobně je s ní propojena i problematika explicitního zobrazování vraždění, násilí a surovosti v souvislosti s dětskými postavami. Podle Olsona popisuje Lynch pět let prožitých ve Filadelfii, kterou označoval za násilné a špinavé místo, jako časy plné extrémního nebezpečí a intenzivního strachu, ale zároveň časy intenzivního kumulování tvůrčí inspirace a kreativity, spojené s osobním rozvojem. Zřejmě i díky kontrastní zkušenosti idylického dětství v Montaně se v Lynchovi rozvíjelo vnímání Ameriky jako velice kontrastní země, která je současně nebem i peklem na zemi, tedy nastavení, které významně prosakuje do jeho umělecké tvorby, přičemž pro tuto diplomovou práci je zásadní, že se tak hojně děje i v rámci fikčního světa série *Twin Peaks*.

Lynch se i s rodinou přestěhoval do Los Angeles, kde začal studovat na soukromé konzervatoři *AFI*, tehdy zvané *The Center for Advanced Film Studies*. Tam se jeho lektorem stal tehdejší děkan *AFI*, ale hlavně významný český filmový scénárista, producent a teoretik v emigraci, František „Frank“ Daniel, jehož Lynch označil jako nejlepšího učitele filmu, který kdy žil.³⁰ Daniel zcela zásadně ovlivnil Lynchovu filmovou kariéru, jelikož se za něj postavil ve chvíli, kdy se vedení *AFI* vymezilo vůči realizaci projektu *Eraserhead* a svoje přesvědčení a víru v Davida Lynche podložil tím, že v případě nezrealizování tohoto projektu předloží svoje místo k dispozici. Paradoxní na celé situaci je, že byť bylo nakonec Lynchovi

³⁰ Viz citace č. 15, str. 60.

umožněno zrealizovat *Eraserhead* jako dvacet jedna minut dlouhý film, Danielova rezignace byla nakonec vedením *AFI* přesto aktivována. Právě *Eraserhead* vnímám jako jednoznačně nejzásadnější milník pro Lynchovu filmovou tvorbu. Do jejího vzniku byl umělcem, který měl blízko k filmovému médiu, a právě až vznik prvního celovečerního snímku ho umožnil kategorizovat jako režiséra, navíc režiséra originálního a talentovaného. Současně se jednalo o zásadní životní milník, jelikož produkce tohoto filmu trvala pět let, během kterých se Lynch i jeho rodina mnohokrát dostali na dno, ať už se jednalo o problémy finančního nebo osobního charakteru. Lynch popisuje tuto zkušenost takto: „*Když jsem dělal Eraserhead, který trval pět let realizování, myslel jsem, že umřu. Myslel jsem, že svět bude úplně jiný, než bude hotový. Říkal jsem si, tak tady jsem, zamčený s touhle věcí. Nemůžu ji dodělat. Svět mě nechává za sebou. Přestal jsem poslouchat hudbu, televizi jsem nesledoval nikdy. Nechtěl jsem slyšet, co se dělo kolem, protože když jsem slyšel tyhle věci, cítil jsem se, jako bych umíral. Jednou jsem dokonce uvažoval, že si udělám malou figurku Henryho, asi dvacet centimetrů velkou, malé kulisy z kartonu, a dodělám konec filmu takhle. Jiná možnost mě nenapadala, protože jsem neměl žádné peníze. Jednoho večera mě pak bratr a otec posadili do obývacího pokoje. Oba jsou velice zodpovědní. Měli se mnou krátkou řeč. Málem mi to zlomilo srdce, protože řekli, že bych si měl sehnat práci a zapomenout na Eraserhead. Že mám malou dceru a měl bych být zodpovědný a sehnat si práci.*“³¹ Na tento popud začal pracovat jako distributor novin. Postupoval tak, že si našetřil peníze na scénu, tu natočil, a takto postupně dokončil celý film. Zároveň potvrzuje, že právě v té době začal medítovat. Zajímavostí je, že *Eraserhead* byl v počátcích promítán nejen po sedmnácti amerických městech, ale v losangeleském kině *Nuart* dokonce jednou týdně po následující čtyři roky, což významně pomohlo dostat film do povědomí tamní veřejnosti. Lynch na *Eraserhead* často odkazuje i ve třetí sezoně *Twin Peaks*, respektive se v ní opakují některé formální i narativní motivy, například začlenění několika nadpřirozených fikčních sub-světů v rámci hlavního fikčního světa.

³¹ Viz citace č. 4, kap. 16.

Následující dekádu můžeme označit ve vztahu k Lynchově tvorbě jako velice plodnou, jelikož v rozmezí let 1976 až 1986 natočil čtyři celovečerní filmy: již zmiňovaný *Eraserhead*, komerčně velice úspěšný snímek *The Elephant Man*, komerčně neúspěšnou *Dune* a odbornou veřejností opěvovaný, nicméně komerčně co do výdělku „neutrální“ *Blue Velvet*. Kromě toho procházel i zajímavým osobním vývojem, od fáze, kterou popisuje jeho žena Peggy jako „Čirý David,“ kdy na popud studia transcendentální meditace přestal pít, kouřit a stal se vegetariánem,³² po fázi, kdy si přibližně v polovině sedmdesátých let zamiloval cukr, aby takřka každý den chodil do *Bob's Big Boy Diner* restaurantu rozjímat nad mléčným šejkem. Skrze takto blízký vztah k restauracím typu diner tedy můžeme vidět paralelu až k *Double R Dineru* známého ze série *Twin Peaks*. Důležitý ve vztahu k třetí sezoně je i Lynchův přístup k černobílému filmu, což se ukázalo jak u *Eraserhead*, tak u snímku *The Elephant Man*, a sám autor k tomu řekl „*Muselo to takhle být. Černá a bílá, to je magická věc; okamžitě vás to přenesse jeden krok od reality a nechá vás to unášet zpátky v čase. Víc si všímáte věcí. Má to svou čistotu,*“³³ což může být použito i jako určitý klíč k otázce, proč jsou některé narativní linky ve třetí sezoně točeny černobíle. Pojítko třetí sezony *Twin Peaks* a *Dune* můžeme spatřit snad jen v chápání autorství, tak jak je Lynch popisuje právě ve vztahu k tomuto filmu, „*Když jsem dělal Dune, neměl jsem možnost závěrečné režisérské verze. Bylo to velmi, velmi smutné, protože jsem měl pocit, že jsem se zaprodal a navrch toho byl film komerčně neúspěšný. ... A je absurdní, že filmaři nemají možnost dělat filmy tak, jak chtějí. Ale v tomto byznysu je to běžné. Já přišel z malířství. A malíř se nemusí ničeho takového obávat. ... Pokud vám dají právo natočit film, dluží vám právo natočit ho vaší cestou. Filmař by měl rozhodovat o každém jednotlivém prvku, o každém slově, o každém zvuku, o každé maličkosti napříč vznikem filmu. Jinak to nebude držet pohromadě. Ten film může být špatný, ale aspoň bude špatný vaší vlastní cestou.*“³⁴ Přičemž je známo, že podobné problémy řešil Lynch i ve vztahu k třetí sezoně. Problémy, kvůli kterým málem

³² Viz citace č. 15, str. 72.

³³ Tamtéž, str. 107.

³⁴ Viz citace č. 4, kap. 28.

z celého natáčení sešlo, byť se mu nakonec podařilo tuto tvůrčí vizi obhájit. Díky *Dune* současně navázal spolupráci s hercem Kylem MacLachlanem, jeho budoucím dvorním hercem, a zároveň hlavní postavou celé série *Twin Peaks*, které se věnují v případové studii kapitoly zaměřené na postavy. Olson konstatuje, že podobně jako *Eraserhead*, vychází i *Blue Velvet* z určité vnitřní substance Lynchova života. Pokud *Eraserhead* vycházel z období ve Filadelfii, *Blue Velvet* je návratem k ideálům dětství. V tomto kontextu se nabízí již zmiňované pojítko fikčního městečka Lumbertonu s rodnou Missoulou, ve vztahu k idyle pak úvodní sekvence nízko posazené kamery zabírající bělostný plot s růžemi a modré nebe, nebo následně projíždějící hasičský vůz s vesele mávající posádkou. Motiv idylického maloměsta, jehož středobodem je pila, a které pod svým povrchem skrývá určitou temnotu, je současně pojítkem *Blue Velvet* a *Twin Peaks*, ve kterém se pak toto pojetí exponenciálně umocňuje. Pro zajímavost lze doplnit, že tak jako *Dune* spojila Davida Lynche s Kylem MacLachlanem, *Blue Velvet* položil základy dlouholeté spolupráce Lynche a Laury Dern. A není náhodou, že seznámení dvou hlavních postav tohoto filmu proběhlo pod jeho taktovkou v *Bob's Big Boy Dineru*.

Ještě než uvedu první sezonu *Twin Peaks* jakožto určité jádro této kapitoly, doplním stručně kontext osobního života, ve kterém se Lynch v době po dokončení *Blue Velvet* a před započatím *Twin Peaks* nacházel, protože mělo toto nastavení zřejmě vliv na jeho výslednou podobu. David Lynch se po deseti letech manželství s Mary Fiskovou podruhé rozvedl a zároveň začal vést určitý otevřený vztah s herečkou a modelkou Isabellou Rossellini, femme-fatale *Blue Velvet*. Současně měl poprvé stabilní domov, který byl zcela jeho a žil v něm úplně sám. Mohl se tedy poprvé v dospělém životě dočista zaměřit na svůj „*Art Life*.“ Podle Olsona se v tomto období rovněž začala formovat tvůrčí dvojice David Lynch a Mark Frost. Ještě před *Twin Peaks* spolu vytvořili několik scénářů, které se však výrazněji neprosadily, počínaje projektem *Venus Descending* z roku 1987, který se věnoval romantické lince Marilyn Monroe a bratrů Kennedyů. Podle Lynche studio z tohoto projektu vycouvalo z politických důvodů. Dalším společným projektem byl pilotní díl televizního seriálu *The Lemurians*, který pojednával o příběhu dvou detektivů, kteří byli na stopě nadpřirozeným vetřelcům. Jedná se tedy o první spojení Davida Lynche s televizním médiem, zřejmě zapříčiněné právě postavením Marka Frosta, jež se tvorbě televizních textů věnoval již od konce sedmdesátých let. První

myšlenka spojená s *Twin Peaks* se zrodila, opět příznačně, v losangeleské restauraci s estetikou padesátých let, zvané *Du Par's*, kde v sobě David Lynch a Mark Frost poprvé probudili představu ženy, která leží zabalená v plastové fólii na břehu jezera. Společně během devíti dní poskládali dohromady koncept *Twin Peaks* jako dvouhodinového televizního filmu, který dokončili nezávisle ve vlastní produkci, a se kterým následně oslovili televizní stanice. Shodou okolností se k tomuto materiálu dostal krátce působící vedoucí zábavní sekce stanice *ABC*, Robert Iger,³⁵ který se postupně rozhodl projekt zrealizovat. Původní zadání znělo tak, že televize *ABC* odvysílá pilotní díl a následně sedm dalších epizod v průběhu jara 1990 a podle výsledku první sezony se rozhodne pro případné pokračování. První sezonu měli z pozice exekutivních producentů v plné moci Lynch a Frost. Když Mark Frost zpětně hodnotil tehdejší situaci, konstatoval, že očekával zásahy do výsledné podoby série ze strany *ABC*. Pro jejich producenty bylo údajně Lynchovo a Frostovo pojetí televizního seriálu natolik vzdálené jejich dosavadním zkušenostem, že jim byl umožněn zcela nesvázaný tvůrčí proces, Frost doslova cituje „*Pánové, vy udělejte tu sezonu a my budeme napjatě sledovat, jak to dopadne.*“³⁶ Přičemž lze zpětně konstatovat, že výsledky první sezony dopadly nad očekávání. První díl přilákal takřka třicet pět milionů diváků, tedy zhruba třicet tři procent dostupného amerického publika. Pro lepší představu doplňuji, že na poslední epizodu se dívalo dvacet dva procent dostupného amerického publika.

Jako uvedení do problematiky druhé sezony se nabízí zaměřit na otázku: Kdo hraje jakou roli v tvůrčím tandemu David Lynch, Mark Frost? Greg Olson tuto problematiku shrnuje následovně „*Frost exceloval ve vykreslování příběhových linií v seriálu Poldové z Hill Street a psaní rozsáhlého souboru postav. Tyto schopnosti přenesl i do Twin Peaks. Také rozmotával každodenní produkční komplikace a udržoval věci v chodu, dával jim řád. Rozhodně vytvořil s Lynchem onen základní koncept celé série a sdílel s ním životní pohled na svět jako na lidskou komedii,*

³⁵ CARTER, Bill. ABC Names Its President of Entertainment. *New York Times* [online]. 1989 [cit. 2018-06-03]. Dostupné z: nytimes.com/1989/03/24/arts/abc-names-its-president-of-entertainment.html

³⁶ Viz citace č. 15, str. 269.

kteřá může být hrůzná, nádherná, bizarní, veselá, smutná a absurdní najednou. Proč ale vše, co kdy David Lynch natočil, působí organicky napojené na *Twin Peaks*, zatímco Frostovy ne-*Twin Peaks*ové projekty nikoli?³⁷ Odpovědí budiž právě rozdíl mezi první a druhou sezonou *Twin Peaks*, během které Lynch souběžně natáčel další celovečerní snímek, *Wild at Heart*. Olson používá v příměří Davida Lynche a zbytku tvůrčího týmu *Twin Peaks* paralelu čaroděje a jeho učňů, kteří jsou pro výslednou podobu díla extrémně důležití, ale bez onoho čaroděje chybí výsledku ona jedinečná a originální vnitřní vize. Harley Peyton, producent a spolu-scénárista některých dílů, popsal tuto situaci následně: „*Byl to Davidův svět a my v něm pouze žili.*“³⁸ Problematiku lze shrnout tak, že zejména bez Marka Frosta by série *Twin Peaks* velice pravděpodobně vůbec nevznikla, případně by měla jinou podobu, a rozhodně by zásadně postrádala jeho zkušenost s výstavbou televizního narativu a znalostí jeho formálních specifik. Na druhé sezoně *Twin Peaks* se kromě místy absentující vnitřní vize Davida Lynche podepsala i nepřítomnost Marka Frosta v její druhé polovině. „*Odešel jsem dělat Storyville..., když jsme dokončili příběhovou linku Lelanda Palmera jakožto vraha vlastní dcery. Tohoto rozhodnutí lituji. Tam nastala chyba. Jakmile se vyřešil centrální příběh Laura Palmer – Leland Palmer, chyběla nám podobně přesvědčivá další linka. Vlákno Windoma Earla se rozvíjelo příliš dlouho a nezačalo tak poutavě. Přilnutí k tomuto příběhu a s takto neuspěchaným tempem nám skutečně ublížilo.*“³⁹ Pokud je místo kritického hodnocení přihlédnuto ke sledovanosti, propadla se druhá sezona právě ve své druhé polovině k deseti procentům dostupného amerického publika a její finále sledovalo pouhých šest milionů diváků, což je ve srovnání s počátečními třiceti pěti miliony rapidní rozdíl.

Olson uvádí,⁴⁰ že po konci druhé sezony *Twin Peaks* je možno registrovat i určitý názorový rozkol autorského dua Lynch, Frost. I přesto, že jim stanice *ABC* neprodloužila smlouvu na třetí sezonu, oba měli zájem pokračovat v příběhu *Twin*

³⁷ Viz citace č. 15, str. 270.

³⁸ Tamtéž, str. 270.

³⁹ Tamtéž, str. 364.

⁴⁰ Tamtéž, str. 365-367.

Peaks, ale každý chtěl pokračovat jiným směrem. Lynch se chtěl zaměřit na posledních sedm dní života Laury Palmer, zatímco Frost byl přesvědčen, že vhodnější by bylo rozvinout stávající příběh a zodpovědět nastolené otázky. Mark Frost nakonec přátelsky odmítl spolupracovat na scénáři, který Lynch připravil spolu s Robertem Engelsem, koproducentem druhé sezony *Twin Peaks*. Výsledkem tohoto scénáře se 3. června 1992 stal melodramatický prequel *Twin Peaks: Fire Walk with Me*. Film byl komerčně neúspěšný a zároveň byl podle Antonyho Todda velice negativně přijat tehdejší dobovou kritikou, což je v kontextu dosavadní Lynchovy tvorby nezvyklé, jelikož i jeho dosud nejkontroverzněji přijatý film, *Wild at Heart*, sklídl u kritiků zpravidla pozitivní ohlasy, a dokonce uspěl na festivalu v Cannes, kde získal *Zlatou palmu*. V rámci tohoto kontextu lze doplnit, že *Twin Peaks: Fire Walk with Me* byl po premiéře v Cannes takřka výhradně odsuzován.⁴¹ Jak konstatuje Greg Olson, David Lynch pak čelil nepříjemnému zvratu, kdy se z obálky magazínu *Time* v roce 1990 stal o dva roky později ve veřejném prostoru defacto odsouzeným a odmítnutým autorem, o jehož novém filmu se magazíny *Time* nebo *Newsweek* vůbec nezmínily. Herec Al Strobel, který ztvárňoval postavu Mikea, reagoval na negativní kritiky tvrzením, že není vhodné na *Twin Peaks: Fire Walk with Me* nahlížet jako na film, ale spíše jako na umělecké dílo, a tedy že diváci a kritici mají pouze nevhodně nastavený horizont očekávání.⁴² Po neúspěšném prequelu následoval krátký seriál Lynche a Frosta situovaný v padesátých letech, zvaný *On the Air*, ale ani ten se nesetkal s pozitivními diváckými ohlasy a stanice *ABC* původně neodvysílala ani kompletní první sezonu, byť měla pouze sedm půlhodinových epizod.⁴³ O rok později Lynch režíroval dva díly minisérie *Hotel Room* pro *HBO*, následovaný delší režijní odezvou. Primárně se věnoval malířství, výstavám, současně se v tomto období zaměřil na natáčení reklam a vydal soubornou knihu zvanou *Images*.

K naplnění původní premisy této kapitoly, totiž že její zaměření je primárně svázáno s tvorbou, která je buď zásadním osobním milníkem Davida Lynche, nebo

⁴¹ Viz citace č. 17, str. 104.

⁴² Viz citace č. 15, str. 395.

⁴³ Odvysílány byly pouze tři epizody, viz citace č. 15, str. 406.

propojitelná se sérií *Twin Peaks*, se nabízí zmínit až následující celovečerní snímek, *Lost Highway* z roku 1997. Ten plní obě uvedené funkce, jelikož Lynch si skrze něj upevnil pozici autora,⁴⁴ jehož filmy jsou sice komerčně a divácky neúspěšné, ale zároveň pozitivně hodnocené odbornou veřejností, byť s jistou dávkou kontroverze. V tomto kontextu se nabízí zmínit známý text slovinského filozofa Slavoj Žižka, *The Art of Ridiculous Sublime*, v jehož úvodu autor praví: „*Převládající kritická odezva na Lynchovu Lost Highway byla taková, že je to chladné, postmoderní cvičení regrese a pudových úzkostí v noirovém zobrazení.*“⁴⁵ Zároveň má svým formálním pojetím na pomezí parametrické a artové narace, jak je definuje Bordwell,⁴⁶ prolínáním fikčních světů, a zejména pak nastolením problematiky duality a dvojnictví, velice blízko ke třetí sezoně *Twin Peaks*, která všechna tato pojítka akcentuje. Argumenty pro toto tvrzení rozvádím v samostatné kapitole zaměřené na formu. Zmíněnou problematiku duality nastiňuje sám Lynch takto: „*V době, kdy jsme s Barry Giffordem psali scénář pro Lost Highway, byl jsem svým způsobem posedlý případem O. J. Simpsona. S Barrym jsme o tom nikdy takto nemluvili, ale myslím si, že ten film k tomu určitým způsobem odkazuje. Co mě zasáhlo na O. J. Simpsonovi, bylo, že se dokázal smát, že dokázal hrát golf, ... Přemýšlel jsem, jak je možné, že člověk, který udělal takové činy, může pokračovat v životě. A našli jsme skvělý psychologický pojem – psychogenická fuga⁴⁷ – popisující událost, kdy mysl oklame sebe sama, aby unikla hrůzám. Takže svým způsobem je Lost Highway o tom.*“⁴⁸ Podle Grega Olsona se Lynch na konci devadesátých let obrazně řečeno sám potuloval na vlastní ztracené dálnici. Většina jeho filmů byla divácky i komerčně neúspěšná, přičemž do posledních dvou z nich měl možnost skutečně promítnout sebe sama, a přesto jako by diváky neoslovil. Snad proto se rozhodl natočit adaptaci knižního románu *The Straight Story*, jehož autorkou je jeho

⁴⁴ Definice viz citace č. 5, str. 96.

⁴⁵ Viz citace č. 14, str. 8.

⁴⁶ Viz citace č. 13, kap. 10 a 13.

⁴⁷ Psychogenická, respektive disociativní fuga, je psychologický stav, ve kterém člověk ztratí povědomí o vlastní identitě, případně jiné autobiografické informace, viz PSYCHOLOGY TODAY, Dissociative Fugue (Psychogenic Fugue). *Psychology Today* [online]. 2018 [cit. 2018-07-04]. Dostupné z: psychologytoday.com/us/conditions/dissociative-fugue-psychogenic-fugue

⁴⁸ Viz citace č. 4, kap. 51.

dlouholetá přítelkyně a později manželka, Mary Sweeney. Klasický přístup k narativu působí nejen vůči *Twin Peaks*, ale vůči celé Lynchově tvorbě až kontrastně, načež i on zpětně označil tento film jako určitý odklon od sebe sama, do kterého se ale postupně zamiloval.⁴⁹

Posledním snímkem, který považuji jako relevantní ve vztahu ke třetí sezoně *Twin Peaks*, a na který se zaměřím v rámci této kapitoly, je *Mulholland Drive*. Přestože měl tento film premiéru v roce 2001 (nejprve na festivalu v Cannes, později v USA), prošel složitým produkčním procesím a jeho koncept vznikl již v roce 1999. Původně se totiž mělo jednat o pilotní díl nové televizní série pod záštitou stanice ABC, se kterou Lynch spolupracoval na prvních dvou sezonách *Twin Peaks*. Anthony Todd konstatuje, že vedení dramatické sekce ABC Lynchův koncept velice zaujal. Obratem dostal prostředky k natočení dvouhodinového pilotu, nicméně první neshody mezi stanicí a režisérem nastaly již u první verze scénáře. Údajně obsahoval mnoho nesouvislých scén a postav, které nebyly vzájemně provázány, přestože Lynch původně přislíbil uzavřený konec. Následně se Lynchova produkční společnost setkala se zástupci ABC, kde se podrobně řešila formální a narativní podoba projektu, například konkrétní narativní oblouky postav a dějové linie. Nabízí se poznamenat, že právě tuto problematiku měl při vzniku série *Twin Peaks* v kompetenci Mark Frost, který se na tomto projektu nepodílel. Přestože byl výsledný pilotní díl nakonec v Lynchově verzi delší, než znělo zadání, zástupci ABC jej přiměli zkrátit na osmdesát osm minut, načež jej zařadili do programu jako televizní film, z plánované televizní série tedy sešlo.⁵⁰ Lynchův televizní film zřejmě zaujal zástupce televizního konglomerátu Canal+, kteří nabídli sedm milionů dolarů za odkoupení pilotu a zároveň další dva miliony pro Davida Lynche s požadavkem, aby dotočil nový konec pro výsledné znovuuvedení *Mulholland Drive* jako celovečerního snímku.⁵¹ Výsledkem byla dříve avizovaná verze, která měla premiéru v roce 2001. *Mulholland Drive* byl pozitivně přijat nejen kritiky, ale i diváky, kdy Lynch po dlouhé době zaregistroval komerční úspěch

⁴⁹ Viz citace č. 4, kap. 62.

⁵⁰ Viz citace č. 17, str. 141.

⁵¹ Tamtéž, str. 141.

vlastního filmu. Na festivalu v Cannes zvítězil Lynch v kategorii nejlepší režie. V roce 2016 byl *Mulholland Drive* označen ve výběru sto sedmdesáti sedmi kritiků z celého světa jako nejlepší film dvacátého prvního století v žebříčku *The 100 Greatest Films of the 21st Century*.⁵² Spojení *Mulholland Drive* a *Twin Peaks* sledávám nejen v přímých intertextuálních odkazech, ale i ve formálním přístupu k narativu, fikčním světům a interpretačně rozvolněné otevřenosti konce. Lynch ve své knize *Catching the Big Fish* pojednává i o problematice filmové interpretace a věřím, že tak primárně činí právě v reakci široké veřejnosti na potřebu výkladu konce snímku *Mulholland Drive*, který měl zřejmě nejširší divácký dosah, a sekundárně o zásadní pomůcku k výkladovému pojetí jeho umělecké tvorby, kterou se přísluší tuto kapitolu uzavřít: „*Film by měl stát sám o sobě. Je absurdní, aby tvůrce slovy opisoval, co jeho film znamená. Svět ve filmu je svět vytvořený a lidé do něj někdy rádi chodí. ... Myslím si, že je drahocenné a důležité udržet tento svět takový, jaký je, a neříkat určité věci, které by mohly zničit onen zážitek. Nepotřebujete nic kromě toho díla. Bylo napsáno tolik skvělých knih, jejichž autoři jsou dávno mrtví a vy je nemůžete vykopat. Ale máte tu knihu a kniha vám umožní snít a přemýšlet o velkých věcech. Lidé někdy říkají, že mají problém porozumět filmům, ale já si myslím, že jim rozumí mnohem více, než si uvědomují. Protože všichni jsme požehnáni intuicí a máme dar věcem instinktivně rozumět. ... Film může být velmi abstraktní, ale lidé mají touhu z něj přesto utvořit intelektuální význam. A když jim to nejde, je to frustrující pocit. ... Když o tom začnou mluvit s přáteli, brzy uvidí věci – co něco je a co není. A můžou s přáteli souhlasit nebo argumentovat – ale jak by mohli argumentovat, kdyby to už bývali nevěděli? ... ve skutečnosti vědí víc, než si myslí.*“⁵³

Kapitola David Lynch a *Twin Peaks* má primárně za cíl opisně přiblížit interní i externí kontexty, ve kterých vznikala ta část jeho tvorby, jež má ke třetí sezoně *Twin Peaks* nejbliže. Souběžně tato kapitola nastiňuje proces, během nějž se z mladého, úzkostmi svázaného umělce, stává světově uznávaný filmový tvůrce,

⁵² BBC, The 100 Greatest Films of the 21st Century. BBC [online]. 2018 [cit. 2018-07-04]. Dostupné z: bbc.com/culture/story/20160819-the-21st-century-100-greatest-films

⁵³ Viz citace č. 4, kap. 8.

představuje úskalí, která takový vývoj nese, a zároveň postupnou profilaci Davida Lynche do pozice jednoho z kriticky nejuznávanějších autorů současné filmové i televizní tvorby.

Kulturní encyklopedie a operacionalizace *Twin Peaks*

Předně se nabízí uvést, že touto kapitolou začíná analytická část diplomové práce, během které se postupně zabývám teoretickými koncepty, jež jsou součástí komplexního přístupu k televiznímu médiu, jak jej vymezil Jason Mittell v publikaci *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Jeho teorii dále propojuji s koncepty Kristin Thompsonové, Radomíra D. Kokeše a dalších autorů tak, aby vznikl ucelený, komplexní rozbor televizní narativu třetí sezony *Twin Peaks*.

Tato kapitola představuje teoretický koncept *kulturní encyklopedie* ve vztahu s *operacionalizací* postav, míst a konceptů spojených se sérií *Twin Peaks*, primárně se zaměřením na novinky třetí sezony. Kapitola slouží jako určitá intersubjektivní interpretace fikčního světa *Twin Peaks*, a zároveň jako argumenty podložená opora, na základě které budu později formulovat dílčí teoretické závěry. Pro zachování plynulosti toku textu nemusí ten recipient této diplomové práce, který je seznámen s problematikou fikčního světa *Twin Peaks*, postupovat chronologicky, ale může v místě, kde začíná samotný výčet, tento přeskočit, zaměřit se na komplexní analýzu a vrátit se k této kapitole v případech, které považuje jako nejasné, sporné, či odporující jeho vlastní interpretaci.

Kokeš⁵⁴ vymezuje kulturní encyklopedii jako určitý soubor informací o skutečném světě, za pomoci kterého je divák schopen zpracovat informace o fikčním světě, postavách, událostech, nebo prostředích. Kulturní encyklopedie tedy vychází ze zkušeností nabytých ve skutečném světě, přičemž divák je primárně aplikuje na chápání fikčního světa nekriticky a mění je zpravidla až v reakci na situaci, která se zvyklostem skutečného světa vymyká. Kokeš v rámci pojetí kulturní encyklopedie rozlišuje jednotlivosti a schémata podle komplexnosti daného problému. Jako příklad takové jednotlivosti lze použít sedmnáctou narativní

⁵⁴ Viz citace č. 7, str. 23.

jednotku z úvodní dvojepizody třetí sezony *Twin Peaks*, ve které divák na základě souboru informací o skutečném světě logicky předpokládá, že obě postavy jsou lidé z masa a kostí. V reakci na to, že si jedna postava „odklopí“ obličej a místo masa a kostí z ní pramení bílý proud světla, musí divák tuto jednotlivinu přehodnotit. Schémata označuje jako „o něco členitější soubory propojených jednotlivostí,“⁵⁵ příkladem takového schématu ze třetí sezony *Twin Peaks* může být například narativní linie Doktora Jacobyho, která buduje humor formou parodování tehdejší politické situace v USA a pochopení této linie vyžaduje její znalost, případně alespoň orientaci v úskalích politického populismu.

Operacionalizací v tomto kontextu nemyslím vyjasnění nebo upřesnění odborných termínů této diplomové práce, ale vyjasnění nebo upřesnění souboru informací o fikčním světě *Twin Peaks*. A to na základě mého vlastního souboru informací, jak o tomto světě fikčním, tak o světě skutečném. Následuje výčet míst, postav, konceptů, objektů a událostí fikčního světa *Twin Peaks*, jejichž vyjasnění nebo upřesnění považuji za nutné pro jednotný výklad některých závěrů této diplomové práce. Vyvozené závěry jsou kombinací mých vlastních poznatků, ověřovaných za pomoci orientačních paratextů a veškerých dostupných pramenů. Veškeré názvy ponechávám v původním znění, jelikož třetí sezona ještě nevyšla s oficiálními titulky ani dabingem a chci se vyvarovat situaci, v níž by byly tyto názvy v budoucnu přeloženy jinak, protože by vyznění této kapitoly mohlo působit zmatečně. Nabízí se doplnit, že se primárně nezaměřuji na definice pojmů pocházející ze skutečného světa, ale na definice pocházející z fikčního světa *Twin Peaks*. Například pojem tulpa tedy nevykládám podle definice z odborné literatury, ale podle definice z publikace spoluautora *Twin Peaks*, Marka Frosta. Věřím, že jedině tak lze dojít k závěrům, které korespondují se záměry tvůrců, byť může takovýto přístup působit méně odborně.

Nadpřirozená místa definuji jako taková, do kterých lze vstoupit pouze v určitý čas a na určitém místě fikčního světa *Twin Peaks*, a kde zároveň působí

⁵⁵ Viz citace č. 7, str. 23.

nadpřirozené postavy a entity. *Black Lodge* a *White Lodge* jsou sice přítomny již v první a druhé sezoně *Twin Peaks*, ale přesto se nabízí alespoň stručně vymezit jejich koncept. *Black Lodge* je nadpřirozené místo, do kterého je možno vstoupit z takzvaného Glastonburského háje, který se nachází v lese obklopujícím *Twin Peaks*. Zároveň platí, že některé postavy nebo entity mohou v určitém kontextu vstupovat a vystupovat do přirozených míst fikčního světa podle potřeby. Ve vztahu k třetí sezoně se nabízí jako příklad postava Mikea, která opakovaně pomáhá postavě Dougieho Jonese přímo z *Black Lodge*. *White Lodge* je nadpřirozené místo, které postava Hawka v jedenácté epizodě druhé sezony označuje jako místo, kde sídlí duše, jež vládne lidstvu i přírodě. Současně je o něm referováno jako o opozitu *Black Lodge*. Ve třetí sezoně *Twin Peaks* se ale vůbec neobjevuje, ani zobrazením, ani formou referencí. Dalším nadpřirozeným místem, které bylo ve fikčním světě *Twin Peaks* dříve zobrazeno, je *Convenience store*. Přestože na něj odkazoval již agent Phillip Jeffries svým kolegům z *FBI* v prequelu *Fire Walk with Me*, geneze tohoto místa, a také jeho exteriérová podoba, byly zobrazeny až v osmé epizodě třetí sezony. Místo obývají nadpřirozené postavy nebo entity, do určitého kontaktu v průběhu sezony s ním přišel například dvojník agenta Coopera, agent Cooper, nebo Gordon Cole. Následují nadpřirozená místa zobrazená výhradně ve třetí sezoně *Twin Peaks*, v první řadě je to *The Dutchman's Lodge*, zvaný též *The Dutchman's*. Podle publikace *Twin Peaks: The Final Dossier* se původně jednalo o motorest, který byl zbourán roku 1967.⁵⁶ Díky třetí sezoně víme, že do něj vede více než jedna možná cesta, agent Cooper i jeho dvojník do něj vstoupili jinudy. Zajímavým spojením budiž fakt, že dvojník agenta Coopera do něj vstoupil skrze dříve zmíněný *Convenience store*. V *Dutchman's Lodge* působí entita nebo existence, která se vyvinula z agenta Phillipa Jeffriese. Předposledním nadpřirozeným místem budiž *Pevnost* situovaná na skále, vyčnívající z fialového vodního masivu, ve které působí nadpřirozené postavy zvané Fireman a Seniorita Dido. V první epizodě třetí sezony vede Fireman rozhovor s agentem Cooperem a odkazuje na *Pevnost* jako na „náš domov.“ Přestože je působení postavy Firemana

⁵⁶ Viz citace č. 2, kap. 17.

v Pevnosti zásadní pro řadu narativních linií třetí sezony i celé série *Twin Peaks* (například v osmé epizodě třetí sezony Fireman stvořil entitu Laury Palmer a poslal ji do přirozeného fikčního sub-světa), nebylo nikdy širěji vysvětleno. S interpretací, která definuje *Pevnost* jakožto *White Lodge*, se v rámci této diplomové práce neztotožňuji, jelikož tento výklad nelze nijak explicitně prokázat. Posledním zásadním nadpřirozeným místem je město *Odessa* ve státě Texas, potažmo celý fikční sub-svět, jehož je *Odessa* součástí. Problematikou finální epizody se budu zabývat hlouběji, proto na tomto místě pouze predikuji, že tento alternativní fikční sub-svět vymezují jako nadpřirozený, primárně proto, že postavy tohoto světa se ve vztahu k přirozenému fikčnímu sub-světu *Twin Peaks* jinak jmenují a identifikují.

Nadpřirozené postavy definuji jako ty, jež mají nadpřirozené schopnosti, případně jako postavy, které se chovají přirozeně, ale jsou umělým, ze své podstaty „nelidským“ výtvořem nadpřirozených entit nebo existencí. Problematice dvojnictví, potažmo problematice pojmu tulpa, se budu věnovat obratem, proto nebudu tyto postavy zařazovat do následujícího výčtu, byť je principiálně také definuji jako nadpřirozené. *Evolution of the Arm* je nadpřirozená postava působící v *Black Lodge*, která sice v jiné podobě působila v prvních dvou sezonách *Twin Peaks*, ale prošla komplexním přebudováním (viz kapitola zaměřená na postavy). Místo herce Michaela J. Andersona, který postavu *The Arm* původně hrál, je *Evolution of the Arm* vytvořena za pomoci CGI.⁵⁷ *Phillip Jeffries* je nadpřirozená postava, která rovněž prošla přebudováním oproti prequelu *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, kde působil jako agent FBI. Původně ztvárnil *Jeffriese* umělec David Bowie. Ve třetí sezoně je *Jeffries* zosobněn v podobě „neživého“ mluvícího objektu, který připomíná čajovou konvici, z níž vychází kouř, s jehož pomocí podle potřeby vytváří symboly. Gordon Cole ve finální epizodě třetí sezony konstatuje, že *Phillip Jeffries* již reálně neexistuje, přinejmenším ne v běžném slova smyslu. *Woodsman* je typ nadpřirozené postavy, jejíž propojení s fikčním světem *Twin Peaks* je svázáno nadpřirozeným místem *Convenience store*, respektive s výbuchem atomové bomby, který je zobrazen v osmé epizodě třetí sezony. Postava typu *Woodsman* se

⁵⁷ CGI je zkratka pro spojení computer generated imagery, tedy v překladu počítačem generované snímky.

v jiné podobě objevila již v prequelu *Fire Walk with Me*, rovněž na místě zvaném *Convenience store*. Jejich nadpřirozenost lze zdůvodnit například nadlidskou silou, s jejíž pomocí ve zmiňované osmé epizodě drtí lebky obyvatel přirozeného fikčního sub-světa. *Naido* je nadpřirozená postava, jejíž přesné zařazení nelze konkrétně definovat. Její nadpřirozenost je externalizována, postava nemá oči ani obočí a místo lidské řeči vydává štěkávé zvuky. Jméno *Naido* [naid'æ] je fonetický anagram jména Diane [daɪ'æn]. Ze sedmnácté epizody vyplývá, že se jedná o skutečnou postavu Diany, která byla uvězněna v tělesné schránce *Naido*, současně ale není blíže určeno, proč nebo jak k tomu došlo. Pro úplnost lze uvést, že postavu *Freddieho Sykese* neřadím mezi nadpřirozené záměrně, jeho zelenou rukavici však řadím mezi nadpřirozené objekty, kterým věnuji samostatný odstavec.

Jako následující kategorií jsem vymezil nadpřirozené koncepty. Jsou to tedy určité teorie nebo pojmy nadpřirozeného charakteru, které ve přirozeném fikčním sub-světě třetí sezony *Twin Peaks* platí, nebo do něj určitým způsobem pronikají. V první řadě se nabízí definovat a zároveň od sebe odlišit dva pojmy, které spolu mohou zdánlivě splývat. Jedná se o pojmy dvojník a tulpa. Podle knihy *Twin Peaks: Final Dossier* je rozdíl následující: „*Tulpa – jako ta falešná Diana – je koncept, který v původní tibetštině neznamena dvojí nebo dvojník, ale spíše entitu stvořenou nebo předvolanou mágem nebo čarodějem, skrze starobylé a zkažené praktiky esoterické magie.*“⁵⁸ Přičemž ve vztahu k třetí sezoně lze jako tulpy označit postavy Lois Duffyové, která je zmiňována v šestnácté epizodě, a dále postavy Diany a Dougieho Jonese. Pojem dvojník lze vyložit jako postavu obývající nadpřirozené místo *Black Lodge*, která je ztělesněním nadpřirozeného „zlého“ protikladu postavy pocházející z přirozeného fikčního sub-světa. V návaznosti na předchozí odstavec se nabízí definovat i pojem entita. Jako opisnou definici lze označit pojednání postavy Gordona Colea ze sedmnácté epizody třetí sezony, kde hovoří o postavě zvané *Judy* a vymezuje ji jako entitu; extrémní negativní sílu, zvanou za starých časů *Joudy*, přičemž publikace *Twin Peaks: Final Dossier*, pojednání o *Joudy* rozšiřuje. Je zde uvedena jako entita vycházející ze sumerské mytologie, která

⁵⁸ Viz citace č. 2, kap. 14.

unikla z podsvětí, putuje po Zemi a živí se lidským masem, duší svých obětí a zároveň jejich utrpením. Spolu s ní existuje i mužský protějšek, entita zvaná *Ba'al*. Pokud by došlo k jejich spojení, nastal by údajně konec světa, jak jej známe.⁵⁹ Napříč sérií *Twin Peaks* jsou jako entity označovány postavy *Judy* a *Boba*. Skrze zobrazení *Boba* ve třetí sezoně (například jeho geneze v osmé epizodě) formou sférické hmoty s obličejem dané postavy, lze vymezit jako entitu i postavu *Laury Palmer*, jejíž geneze je v osmé epizodě znázorněna totožně. Pojmy *Blue Book* a *Blue Rose* jsou součástí fikčního světa *Twin Peaks* již od prequelu *Fire Walk with Me*, uvést se je nabízí zejména proto, že až pro kontext třetí sezony byly v publikaci *The Secret History of Twin Peaks* konkrétně definovány. Projekt *Blue Book* podle publikace *The Secret History of Twin Peaks* vznikl roku 1952 jakožto přísně tajná speciální vládní jednotka zabývající se nadpřirozenými případy.⁶⁰ Speciální jednotka *FBI* zvaná *Blue Rose Task Force* pak vznikla v reakci na ukončení projektu *Blue Book* a její zrod, její členstvo, i její agenda jsou definovány ve čtrnácté epizodě třetí sezony postavou Gordona Colea.

Předposlední kategorii jsem vymezil jako nadpřirozené objekty, které lze dále rozlišit jako objekty nadpřirozené nezávisle na okolním působení, nebo na objekty, které jsou nadpřirozené jen v určitém specifickém kontextu. Jako první se nabízí specifická problematika *Topolu* (angl. *Sycamore*) jakožto objektu, ale současně i určitého symbolu, je to tedy příklad na pomezí této a předchozí kategorie. Jako příklad první subkategorie může posloužit dříve zmiňovaný *Glastonburský háj*, který je skutečně obklopen dvanácti *Topoly* vysázenými kolem jezírka. *Topol* tedy funguje přímo jako objekt, který je provázán s místem, skrze které se vstupuje do nadpřirozeného místa. Příkladem *Topolu* jakožto symbolu budiž například místo zvané *2240, Sycamore*, skrze které v jedenácté epizodě třetí sezony vstoupila postava Gordona Colea na nadpřirozené místo zvané *Convenience store*. Dalším objektem je *skleněný box*, který je centrálním motivem úvodního dvojdílu třetí sezony. Jako nadpřirozený jej lze označit například ve vztahu k události, během

⁵⁹ Viz citace č. 2, kap. 16.

⁶⁰ Viz citace č. 3, str. 273-274.

kteře postava agenta Coopera dopadla na vnější povrch tohoto objektu, načež byl skrze zdánlivě neprostupný skleněný materiál „protážen“ dovnitř, což odporuje fyzikálním zákonům skutečného světa. *Zelený prsten* s černým symbolem a *zelená rukavice* postavy Freddieho Sykese jsou rovněž objekty, které přiřazují postavám v určitém kontextu nadpřirozené schopnosti. První jmenovaný přemístí osobu nebo entitu, jež má tento prsten nasazený, do nadpřirozeného místa zvaného *Black Lodge*, jakmile je tato osoba nebo entita usmrcena. *Zelená rukavice* generuje nadpřirozenou sílu v ruce této konkrétní postavy, zároveň je postava Freddieho narativně propojena s nadpřirozenou postavou zvanou Fireman. V osmé epizodě třetí sezony je zobrazen nadpřirozený tvor, kterého označuji jako „žábo-můru“ na základě reference z krátkého filmu zvaného *David Lynch Cooks Quinoa*, ve kterém podobného tvora popisuje. Pokud by se jednalo pouze o tvora, který ve skutečném světě neexistuje, nepřislušelo by se jej označit jako nadpřirozeného, nýbrž pouze jako tvora fikčního. Jako nadpřirozeného jej vymezují proto, že se zrodil z vajec, která v průběhu jaderného výbuchu vydávila nadpřirozená enita například spolu s entitou Boba. Jako poslední lze uvést opakující se *dřevěný telefonní sloup označený číslem 6*, který sice není prokazatelně nadpřirozený sám o sobě, ale je opakovaně zobrazován při nadpřirozených aktech (například když v šesté epizodě třetí sezony zářivý „obláček“ opouští tělo chlapce, jehož srazilo auto), nadpřirozenými postavami (ve čtrnácté epizodě třetí sezony jej postava Firemana zobrazila postavě Andyho Brennana), nebo na nadpřirozených místech (u domu postavy Carrie Page ve městě Odessa, které se nachází v nadpřirozeném fikčním sub-světě).

Tuto kapitolu uzavírám kategorií nadpřirozených událostí, přičemž vymezuji pouze jediný příklad, u kterého považuji operacionalizaci za nutnou ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks*. Událostem a jejich problematice se širěji věnuji v kapitole zaměřené na události, čas a prostor. Uvedenou nadpřirozenou událostí je v rámci osmé epizody třetí sezony *zobrazení jaderného výbuchu* na místě zvaném White Sands ve státě Nové Mexiko, 16. července 1945, který odkazuje na jaderný

test *Trinity*,⁶¹ tedy událost, jež se ve skutečném světě reálně stala, ale spojuje ji s působením nadpřirozené entity, která ze sebe vydávila další nadpřirozené entity (Boba) a objekty (vejce s žábou-můrou), a zároveň s genezí entity Laury Palmer.

Souhrnně lze tuto kapitolu chápat jako představení konceptu kulturní encyklopedie, výčet postav, míst, konceptů, objektů a událostí, které považuji při vlastní aplikaci tohoto konceptu jako kontroverzní v rámci třetí sezony *Twin Peaks*. Konkretizaci považuji za nutnou pro jednotný výklad produktora a recipienta u teoretických závěrů napříč diplomovou prací, které jsou s tímto výčtem jakkoli spojeny. Pokud by nebyla operacionalizace v této míře provedena, řada závěrů by nabyla spekulativního charakteru.

⁶¹ U.S. DEPARTMENT OF ENERGY, Trinity Site – World's First Nuclear Explosion. [online]. 2018 [cit. 2018-09-04]. Dostupné z: energy.gov/management/trinity-site-worlds-first-nuclear-explosion

Postavy

Již v samém úvodu svého pojednání o postavách zdůrazňuje Mittell jejich důležitost pro každou úspěšnou televizní sérii. „*Takřka každý úspěšný televizní autor bude poukazovat na postavu jako na fokální bod jejich kreativního procesu určující míru úspěchu.*“⁶² Postavu vymezuje jako podnícenou textem, nicméně však stále recipovanou jako konstrukci skutečného člověka, nikoli jako shluk obrazů a zvuk na obrazovce. Postava vzniká určitou spoluprací herce, který danou postavu zobrazuje, a tvůrčího týmu, který ji zkonstruoval.⁶³ V tomto kontextu se nabízí zmínit Lynchovo budování rozmanitých a často velmi odlišných fikčních světů za pomoci opakujícího se hereckého obsazení. Nejvhodnějším příkladem je spojení Davida Lynche a Jacka Nance, které počalo hlavní rolí Nance v *Eraserhead*, načež se herecky podílel na všech následujících Lynchových projektech až do roku 1996, kdy zemřel. Mezi Lynchovy herecké stálice lze zařadit i Harryho Deana Stantonu (šest projektů), Grace Zabriskie (pět projektů), Naomi Watts (čtyři projekty) a v neposlední řadě dvojici Kylea MacLachlana (pět projektů) a Lauru Dernovou (pět projektů), kterým se budu primárně ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* hlouběji věnovat. Pro úplnost lze doplnit, že kromě obsazování herců je Lynch „*loajální*“ i v dalších aspektech geneze výsledného díla, například Angelo Badalamenti se podílí na hudební složce Lynchovy režijní tvorby od roku 1986 až do současnosti.

Provázanost postavy s konkrétním hercem nebo herečkou označuje Mittell jako zcela zásadní, jelikož si divák k této spojené identitě buduje vztah. Rozdělení tohoto spojení, ať už je zapříčiněno z jakéhokoli důvodu, musí nevyhnutelně narušit zmíněný divákův vztah a oddanost ke konkrétní spárované identitě.⁶⁴ Důvody rozdělení mohou být různé a potýkat se s nimi museli i David Lynch s Markem Frostem ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks*, zejména kvůli značné časové prodlevě

⁶² Viz citace č. 5, str. 118.

⁶³ Tamtéž, str. 119-120.

⁶⁴ Tamtéž, str. 119-121.

mezi druhou a třetí sezonou. Ať už se jednalo o smrt herce (například Frank Silva a postava Boba), zdravotní stav (například David Bowie a postava Phillipa Jeffriese), nebo osobní neshody (například Michael J. Anderson a postava The Arm). Zajímavé je, že takřka ve všech případech se autorské duo Lynch, Frost rozhodlo pro řešení formou CGI namísto přeobsazování, přičemž Frost to označil jako jedinou možnou cestu.⁶⁵ Jedinou výjimkou je postava šerifa Trumana, kdy nelze hovořit o přímém přeobsazení, ale určitém doobsazení. Původní spojení herce Michaela Ontkeana a postavy Harryho S. Trumana je ve třetí sezoně převážně potlačeno. Herec Michael Ontkean se z osobních důvodů rozhodl nepodílet na třetí sezoně, načež jeho postavě tvůrci přiřkli dlouhodobou nemoc, pro kterou jej na policejní stanici dočasně nahrazuje jeho bratr, Frank Truman (herec Robert Forster). Oslovení šerif Truman tedy zůstává platné a tvůrci z možné záměny těží její komický potenciál (například dialog Lucy a finančního poradce v šesté narativní jednotce první epizody). Divák si však podle Mittella nebuduje vztahy k hercům pouze formou spojení jednotlivých identit (například Kyle MacLachlan – Speciální agent Dale Cooper ze série *Twin Peaks*), ale zároveň prohlubuje svůj vztah k herci, kterého zná z mnoha odlišných televizních sérií či filmů, a jeho působení pak může do jisté míry intertextuálně propojovat (například Kyle MacLachlan – Speciální agent Dale Cooper ze série *Twin Peaks*, Kapitán ze sitcomu *How I Met Your Mother* a Jeffrey Beaumont z *Blue Velvet*).⁶⁶ Tato problematika se v kontextu tvorby Davida Lynche ještě umocňuje díky dříve zmiňované loajalitě ke svým hercům. Divák tedy může například u hereckého dua Kyle MacLachlan, Laura Dern, intertextuálně propojovat vztah postav Jeffreyho a Sandy v *Blue Velvet* se vztahem postav agenta Coopera a Diany v sérii *Twin Peaks*. Mittell konstatuje, že zájem o budování vztahu divák-postava-herec mají kromě tvůrců konkrétního obsahu i zástupci televizního průmyslu, jelikož toto spojení generuje jednak určitý rozeznávací efekt (například Kyle MacLachlan = *Twin Peaks*), ale i možnost využití

⁶⁵ FROST, Mark. I'm Mark Frost, co-creator of Twin Peaks and author. *Reddit* [online]. [cit. 2018-05-13]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/7bn45h/im_mark_frost_cocreator_of_twin_peaks_and_author/dpj8c3l/

⁶⁶ Viz citace č. 5, str. 120-121.

herců k promování aktualit v rámci série (například živý rozhovor Kylea MacLachlana o *Twin Peaks* vysílaný v průběhu třetí sezony), reklamní aktivity spojené s fikčním světem série (například reklamy na kávu Georgia, kterou doporučují postavy z fikčního světa *Twin Peaks*), nebo například možnost uzavřít s hercem dlouhodobý kontrakt s fixní výplatou.

Mittell následně pojednává o identifikaci diváka s postavou, přičemž tento proces nechápe doslovně, ale rozděluje jej na tři základní kategorie.⁶⁷ První kategorií je *seznámení s postavou a její rozeznání*. Ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* se kromě postav spojených s Kylem MacLachlanem, kterým se věnuji v závěru této kapitoly podrobně, nabízí jako specifický příklad rozeznání postava Diany.⁶⁸ Ta působí jako nezobrazená příjemkyně na „druhé straně“ Cooperova záznamníku již v prvních dvou sezonách celé série, ale její zobrazení, spojené s procesem rozeznání, proběhne až v šesté epizodě třetí sezony, tedy o dvacet pět let později. Divák je tak skrze rozeznání donucen k přehodnocení dosavadních představ o dané postavě. Druhou kategorií je *přijetí postavy*, které Mittell dále rozděluje na přilnutí k postavě a dostupnost její subjektivní stránky. Aby mohl divák k určité postavě přilnout, potřebuje tato postava dostatek času na obrazovce v rámci vyprávění, přičemž se logicky nabízí, že čím více času, tím větší má divák prostor k přilnutí. V rámci třetí sezony *Twin Peaks* lze hovořit o specifickém nastavení, kdy je vyprávění vystavěno způsobem, který vybízí diváka spíše k přilnutí k herci, nikoli přilnutí k jedné postavě. Kyle MacLachlan má jednoznačně nejvíce času na obrazovce, ale ztvární přitom čtyři odlišné postavy. Co se týče dostupnosti subjektivní stránky, popisuje Mittell tvůrčí postupy, kterými lze takového pocitu v divákovi dosáhnout. Předně se nabízí doplnit, že televizní médium zpravidla nepracuje s vyprávěním za pomoci vnitřních monologů například v takové míře jako kniha, přičemž ve třetí sezoně *Twin Peaks* se tento přístup rovněž neaplikuje. Tvůrci tedy musí tyto interní, subjektivní postoje a myšlenky jednotlivých postav prezentovat skrze externí působení, tedy skrze to, jak je postava

⁶⁷ Viz citace č. 5, str. 129-130.

⁶⁸ Pro úplnou korektnost nutno doplnit, že se jedná o postavu Dianiny tulpy (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci), která se prezentuje jako její přesná kopie.

oblečená, upravená, jaký má vkus, jakým způsobem verbálně i nonverbálně komunikuje, k jakým se ubírá činům a podobně. Ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* lze konstatovat, že tvůrci se v tomto směru často uchylují k jistým extrémům, které divákovi umožní defacto okamžitě novou postavu kategorizovat. Například dříve zmiňovaná postava Naido, která nemá oči ani obočí, místo řeči vydává štěkávé zvuky, a zároveň je vkusně oblečena a upravena. Případně postava Wallyho, jejíž představitel velice kultivovaně hovoří, ale současně má vadu řeči, která obsah jeho sdělení zcela devaluje. Pro úplnost doplňuji, že Mittell v kontextu dostupnosti subjektivní stránky rozvíjí koncept čtení myšlenek, jemuž se budu věnovat v závěru této kapitoly. Třetí kategorií je *věrnost diváka ve vztahu k postavě*. Věrnost ve smyslu určitého souznění a sympatií, které si divák ve vztahu k dané postavě postupně buduje. Sympatií je zpravidla dosahováno pozitivními úmysly nebo činy, případně morálními a etickými hodnotami, se kterými se má divák prostor ztotožnit. Třetí sezona *Twin Peaks* v tomto kontextu staví zejména na věrnosti diváctva k postavě agenta Coopera, přičemž tato věrnost byla kontinuálně budována v předchozích dvou sezonách. Zároveň ale tuto existující diváckou věrnost stimuluje skrze postavy Cooperova zlého dvojníka a Dougieho Jonese.

Mittell se dále věnuje problematice vývoje postav napříč narativem.⁶⁹ Postavy chápe jako stabilní entity, které se i v současné televizní tvorbě mění a vyvíjí poměrně zřídka. Odkazuje k pojetí Roberty Pearsonové, která tvrdí, že „*značně propracovaná postava a značně se vyvíjející postava není totéž.*“⁷⁰ V tomto kontextu tedy budu používat pojem propracovanost postav jako určitou pre-kategorii zdánlivého vývoje, přičemž ji lze chápat jako postupné a důmyslné podkryvání vlastností, kterými ale tato postava disponovala od začátku. Současně doplňuji, že se jedná o narativní postup, který je ve vztahu k třetí sezoně jednoznačně převládající. Mittell následně vymezuje čtyři kategorie, na jejichž základě prochází postavy fikčních světů specifickými typy vývoje. Kategorie *růstu*

⁶⁹ Viz citace č. 5, str. 132-142.

⁷⁰ Tamtéž, str. 133.

a *edukace* jsou si velice blízké.⁷¹ Obě jsou nejčastěji aplikovány na mladé postavy daného fikčního světa, přičemž růst je akcentován zejména skrze určité vnitřní zrání a dospívání, zatímco edukace skrze životní lekci nebo mezník vedoucí k následné proměně postavy. Oba tyto modely jsou podle Mittella obvykle budovány za pomoci kontrastu, kdy více postav čelí totožné situaci, načež začne docházet ke vnitřnímu rozvoji některé z nich, zatímco ostatní postavy v tomto rozvoji selhávají. Skrze tento proces může být zároveň budováno dříve zmiňované přilnutí k postavě, která se vyvíjí. Ve vztahu ke třetí sezoně *Twin Peaks* se nabízí doplnit, že celá řada postav prošla mezi druhou a třetí sezonou zřejmým vývojem, který by do těchto kategorií mohl spadat, nicméně ani růst, ani edukace nejsou explicitně zobrazovány v průběhu sezony. Divák je konfrontován s již proměněnou postavou, jejíž vlastnosti se za pomoci propracovanosti postupně prohlubují. Příkladem budiž postava Jerryho Hornea, která je v prvních dvou sezonách vystavěna jako excentrický byznysmen, zatímco v průběhu třetí sezony je zobrazena jako excentrický, ale zároveň mnohem spirituálnější uživatel omamných látek s láskou k přírodě, aniž by byl divákovi prezentován onen mezník, který takovýto posun zapříčinil. Další kategorií je *přebudování postavy* (neboli v originále character overhaul). Zjednodušeně lze chápat tento proces jako generální přestavbu postavy, kterou Mittell zdůvodňuje zpravidla nadpřirozenou nebo fantaskní situací nastolenou v rámci fikčního světa, často zapříčiněnou například klonováním, nebo výměnou tělesné schránky.⁷² Třetí sezona *Twin Peaks* pracuje s přebudováním postav velmi často, ať už se jedná vizuální přebudování, kterým prošla již zmiňovaná postava Evolution of the Arm, intelektuální přebudování, které postihlo jednu z trojice asistentek bratří Mitchumových, Candie (v kontextu této práce jsou rovněž nazývány mažoretkami), nebo o problematiku dvojníků či tulp (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci), zde se nabízí zmínit postava Diany, která je divákovi v šesté epizodě prezentována jako skutečný člověk a ztělesnění Diany Evansové, aby se o deset epizod později ukázalo, že se nejedná o pravou postavu Diany, ale o její tulpu, což nutí diváka retrospektivně přehodnotit všechny události

⁷¹ Viz citace č. 5, str. 137-138.

⁷² Tamtéž, str. 138-140.

s touto postavou spojené. Podobně specifickým vývojem za pomoci přebudování prochází i postava Sarah Palmer, která je za pomoci propracovanosti divákovi postupně prezentována jako osamělá žena se sklony k alkoholismu, ale zároveň skrze naraci prosakují určitá podivenství, například její výstup při placení ginu v třetí narativní jednotce osmé epizody, který přechází z dialogu do externalizovaného vnitřního monologu. Divák však bez explicitního „*důkazu*“ nemůže tento akt automaticky přiřknout nadpřirozeným jevům, jelikož postava může být nemocná nebo opilá. Zároveň si zde dovolím subjektivně konstatovat, že ambivalentnímu výkladu postavy pomáhá i bravurní herectví Grace Zabriskie, přičemž tuto subjektivní vsuvku obhajují konstatováním Jasona Mittella „*Mezi mediálními odborníky je v současnosti přirozené vymazat jakákoli hodnocení z odborného textu ve jménu analytické objektivnosti nebo alespoň neutralnosti. Já vidím v tomto vypouštění dva zásadní nedostatky. Jednak je to neupřímné, jelikož moje estetické soudy určují strukturu i tvar této publikace. Zaměřuji se na seriály, které si zároveň užívám jako divák. Druhý problém je, že upozadění hodnocení vede k ignoraci některých základních otázek televizního vyprávění.*“⁷³ Performance Zabriskie například ve scéně, kdy za ní v reakci na uvedený exces v obchodě přijíždí postava Hawka, nutí diváka aktivně interpretovat její osobní situaci již v samotném průběhu dialogu. Když v reakci na dotaz, zda je v pořádku, se zatnutými zuby a mrazivou nonverbální gescí procedí „*Je to proklatě blbej příběh, co, Hawku?*“ (v originále „*It's goddamn bad story, isn't it, Hawk?*“) generuje tento výstup zcela nevyhnutelně sérii otázek skrze již avizovaný koncept, který Mittell definuje jako čtení myšlenek,⁷⁴ jež divák přirozeně aplikuje právě v situacích, kdy postava interaguje s ostatními lidmi. Dříve než je v rámci vyprávění toto přebudování odhaleno, postava Sarah je diváku opět zobrazena jako obyčejná osamělá žena se sklony k alkoholismu, čímž je potenciální očekávání nadpřirozenosti navozené narativní jednotkou s postavou Hawka záměrně zastíráno. Dokonce i čtvrtá narativní jednotka čtrnáctého dílu, během které k tomuto odhalení dochází, navozuje nejprve atmosféru osamělosti a alkoholismu a nikoli

⁷³ Viz citace č. 5, str. 206.

⁷⁴ Tamtéž, str. 132.

nadpřirozena, jelikož je zobrazena postava Sarah, která osaměle kráčí do baru, kde si sedá k místu pro jednoho a bez nutnosti objednávky dostává oblíbený nápoj. Až pobuřující vulgární dialog s obtěžujícím řidičem nákladních vozů vyvolá nadpřirozenou reakci postavy a verifikuje její přebudování, přičemž dramatickost tohoto procesu je opět svázána s naprosto bravurním hereckým výkonem Zabriskie. Například konverzační výměna „*Ráda jíš kundy, co?*“ „*TEBE SNÍM.*“ (v originále „*You like to eat cunt, huh?*“ „*I'LL EAT YOU.*“) opět vybízí diváka ke čtení myšlenek a nastoluje narativní otázky, zatímco nonverbální komunikace postavy Sarah dokresluje takřka hororový charakter v této dramatické scéně. Závěrečnou kategorií vývoje postav je *transformace*, kterou Mittell vymezuje jako postupnou a dlouhodobou změnu morálky, hodnot a přístupů dané postavy, která si zároveň tuto proměnu formou sebereflexe uvědomuje.⁷⁵ S tímto modelem vývoje však tvůrci *Twin Peaks* ani ve vztahu k třetí sezoně, ani v rámci celé série, nepracují.

V rámci komplexnosti lze doplnit, že Mittell se blíže věnuje i problematice současných televizních antihrdinů, které definuje jako primární postavy probíhajícího narativu, jejichž chování provokuje „*dvojakou, konfliktní, nebo negativní morální věrnost k postavě.*“⁷⁶ V kontextu třetí sezony *Twin Peaks* se autorské duo Lynch, Frost, zaměřuje primárně na poněkud tradičnější pojetí postav, kdy vedlejší postavy často plní jen určitou funkci, například jeden z detektivních trojčat Fusco, bratr „*Smiley*“ Fusco, plní v rámci třetí sezony primárně komickou funkci skrze svůj „*smích, který evokuje smích*“ a obecně lze říci, že hlavní postavy jsou buď protagonisty (Agent Cooper) nebo antagonisty (Cooperův zlý dvojník). Náznaky antihrdinství můžeme sledovat například u postavy Laury Palmer, nicméně toto tvrzení je problematické. Byť může být tato postava, potažmo její entita, vnímána jako klíčová v kontextu celého vyprávění, je zároveň většinu času pouze popisována nebo zmiňována skrze vzpomínky, flashbacky či rekapitulace, protože je počínaje pilotem první sezony mrtvá.

⁷⁵ Viz citace č. 5, str. 141.

⁷⁶ Tamtéž, str. 142-143.

Závěr této kapitoly se formou případové studie zaměřuje na konkrétní analýzu postav ztvárněných v rámci třetí sezony *Twin Peaks* hercem Kylem MacLachlanem, tedy konkrétně postavy speciálního agenta *FBI*, Dalea Coopera, zlého dvojníka agenta Coopera, Dougieho Jonese, a zároveň i nejsnadněji zaměnitelnou postavu Richarda. Už tato původní premisa je specifická, jelikož v tradičním pojetí by se nabízelo centrovat případovou studii na jednu konkrétní postavu, nikoli na herce. Současně je problematická i sama definice toho, zda se v některých případech o jednu postavu nejedná, nicméně na tato i mnohá další úskalí se detailněji zaměřuji. Předně se nabízí konkretizovat, že se ani v tomto rozboru nebudu úzce věnovat kontextům prvních dvou sezon *Twin Peaks*, jako jediný důležitý mezní bod považuji finále druhé sezony, v němž je nastolena problematika potenciálního dvojníka agenta Coopera a jeho spojení s entitou zvanou Bob. Na tuto událost třetí sezona *defacto* přímo navazuje. Ještě než se na jednotlivé postavy zaměřím, nabízí se uvést optika Kylea MacLachlana, který v rozhovoru pro týdeník *Variety* popisuje zkušenost s postavami *Twin Peaks: The Return* takto: „Pro mě to učinilo *The Return* neuvěřitelně zajímavým, z pohledu herce – a rovněž to byla velká výzva. ... Zejména postava Cooperova dvojníka. Nikdy jsem nic takového nedělal. ... Ale cítil jsem se – bezpečně není to pravé slovo, ale věděl jsem, že mám Davidův dozor, zatímco jsem ty postavy hledal a formoval... Jakmile jsem si k těm postavám našel cestu, zejména ke zlému dvojníkovi, bylo to velice osvobozující a zároveň velice rozdílné oproti všemu, co jsem do té doby dělal. U dvojníka jsem postupoval takto: Cooper je v *Black Lodge* a tohle je jeho úplný opak. Jak by asi vypadal? Nebyla by v něm žádná empatie, žádná laskavost, žádná lidskost. Ať někoho zabije, nebo pije kávu, je to stejné. To byla velká výzva, jelikož jsem se s tou postavou záměrně mentálně nepropojil, tak jako to obvykle dělám. Bylo to tak potřeba. Postava Dougieho, to byla výzva na úplně jiné úrovni. Je tak optimistický a je v tom humor, ale aby fungoval organicky, aniž by se muselo nějak nastavovat, nebo jakkoli mrkat na publikum, v tom je ta výzva. ... Cooper je velice schopný ve všech situacích, ve kterých potřebuje, vše je přirozené a precizní. A následně vidíte, jak Dougie bojuje

i s těmi nejelementárnějšími situacemi... Bylo to vtipné, ale i tragické najednou. Postava Richarda byla... jiná. Tak, jak to bylo popsáno mně, byl prostě trošičku tvrdší. Takže to byla další variace, ale ve srovnání s těmi ostatními byla jemná.“⁷⁷

Pro další rozšíření kontextu lze rovněž uvést, že z dvou set dvaceti čtyř narativních jednotek, které jsem napříč osmnácti epizodami vymezil (viz přílohy), účinkuje nebo je zmíněna některá z postav Kylea MacLachlana ve sto jedné z nich, tedy zhruba ve čtyřiceti pěti procentech všech narativních jednotek, přičemž Dougie Jones je přítomen nebo zmíněn čtyřicet šestkrát, zlý dvojník agenta Coopera je přítomen nebo zmíněn třicet osmkrát, agent Cooper je přítomen nebo zmíněn dvacet sedmkrát a postava Richarda je i pro své krátké působení v rámci závěrečné epizody přítomna pouze jednou (viz Obrázek 1). Pro úplnost doplňuji, že jsem zmínky jiných postav o postavách Kylea MacLachlana zařadil do celkového výčtu proto, že je považuji za relevantní součást narativu, byť se nejedná přímo o *čas strávený na obrazovce*. Problematice času stráveného na obrazovce jednotlivých herců napříč celou sérií *Twin Peaks* se věnuje příspěvek uživatele *ninewheels0* na portálu *IMDb*,⁷⁸ který konstatuje, že Kyle MacLachlan je na obrazovce zhruba pět set osmdesát minut, zatímco druhý v pořadí, Michael Ontkean, zhruba dvě stě jedenáct minut, tedy rámcově o více než polovinu méně často. Tato data ovšem není možno explicitně ověřit, a proto je v rámci této diplomové práce lze považovat jako zajímavost, kterou je nutno brát s kritickým nadhledem. Ve vztahu k datům z Obrázku 1 je možno dále konstatovat, že výsledný součet účinkování Kylea MacLachlana nemusí korespondovat se součtem působení jednotlivých postav, příkladem budiž třináctá epizoda, v jejíž třetí narativní jednotce jsou zmíněny postavy agenta Coopera, jeho zlého dvojníka i Dougieho Jonese, přestože nebyl Kyle MacLachlan fyzicky přítomen. Z obrázku rovněž vyplývá, že žádná z postav nepůsobila ve všech epizodách třetí sezony, přičemž nejbliže k tomu měla postava

⁷⁷ SARAIYAOVÁ, Sonia. Twin Peaks' Star Kyle MacLachlan Doesn't Know What Happened in That Last Scene Either. *Variety* [online]. 2017 [cit. 2018-13-04]. Dostupné z: variety.com/2017/tv/news/twin-peaks-kyle-maclachlan-finale-1202547022/

⁷⁸ *ninewheels0*. Actors by Screen Time: Twin Peaks. *IMDb* [online]. 2017 [cit. 2018-14-04]. Dostupné z: imdb.com/list/ls020413153/

zlého dvojníka agenta Coopera, jež nebyla účastna nebo zmíněna pouze ve třech epizodách, zatímco postavy Dougieho Jonese a agenta Coopera mají shodně po pěti epizodách, ve kterých nejsou přítomni. V tomto bodě se nabízí problematizovat ono rozlišování mezi postavou agenta Coopera a postavou Dougieho Jonese, jelikož je možno argumentovat, že se jedná o tutéž postavu, kterou pouze mylně interpretují postavy fikčního světa na základě nedostačujícího horizontu informací, jimiž na rozdíl od nich divák disponuje. Přestože divák ví, že postavy agenta Coopera a Douglase Jonese prošly mezi šestou až osmou narativní jednotkou třetí epizody přebudováním za pomoci elektřiny, není napříč celou třetí sezonou jasně deklarováno, jakým způsobem tento proces proběhl, ani jak a proč na dané postavy a jejich psychiku působil. Nedlouho poté, co se agent Cooper v šestnácté epizodě probudí z kómatu iniciovaného obdobným přebudováním za pomoci elektřiny, deklaruje, že si prožitky spojené s postavou Dougieho pamatuje, nicméně nedeklaruje, jak je to možné, načež nechává v Black Lodge vyrobit jeho tulpu. Osobně ponechávám v rámci rozboru pro nedostatek faktuálních vodítek postavu Dougieho Jonese jako samostatnou jednotku, pro kterou by bylo vhodnější pojmenování například přebudovaný agent Cooper. Pro zajímavost lze doplnit, že ze zmiňovaných dvaceti sedmi působení v narativních jednotkách je agent Cooper fyzicky účasten pouze ve třinácti narativních jednotkách z dvou set dvaceti čtyř možných.

Obrázek 1: Frekventovanost postav ztvárněných Kylem MacLachlanem (počet narativních jednotek)

Epizody	1.-2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
Kyle MacLachlan	10	10	5	15	5	8	2	8	6	3	5	5	1	4	6	5	3
Agent Cooper	5	2	1	1	0	4	0	2	0	0	2	1	1	0	2	4	2
Zlý dvojník	5	4	2	3	0	4	2	7	1	0	2	2	0	1	1	3	1
Dougie Jones	0	4	2	12	5	1	0	1	5	3	1	4	0	3	5	0	0
Richard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Zdroj: vlastní zpracování, viz přílohy

Po základní kontextualizaci uvedených postav se nabízí zaměřit na jejich výstavbu a funkčnost na ose divák – postava – fikční svět, přičemž v tomto pojetí lze vnímat fikční svět komplexně, včetně událostí a postav s ním spojených. Spojení postavy a diváka probíhá, jak zaznělo zkraje této kapitoly, skrze identifikaci. Rovněž zaznělo, že autorské duo Lynch, Frost, tíhlo v kontextu třetí sezony k často extrémní externalizaci určitého stereotypu, na základě které si divák danou postavu okamžitě „zaškatulkuje.“ Podobný proces funguje v menší míře i ve vztahu s postavami Cooperova zlého dvojníka a Dougieho Jonese.

První konfrontace diváka se zlým dvojníkem nastává v sedmé narativní jednotce první epizody. Scéna začíná skrze opakující se formální motiv podexponovaného záběru na cestu z pozice kabiny řidiče, přičemž čelní světlomety specificky rámuji obraz, což umožňuje autorům formálně budovat napětí, jež je v této konkrétní scéně umocněno také dunivou nediegetickou hudební stopou. Dříve než je možné identifikovat postavu řidiče, kterým se ukáže být právě dvojník, vidí divák jeho vůz, aktuální model *Mercedes Benz třídy S* bez státní poznávací značky. Již tento moment umožňuje po následujícím rozeznání Kylea MacLachlana divákovi předvídat interní odlišnosti postavy skrze vnější působení. Mittell v tomto kontextu hovoří o změnách postav takto: „Protože můžeme vstupovat do nitra jen skrze externí znaky, posuny a vývoje postav se musí projevovat externě.“⁷⁹ Přestože divák v danou chvíli neví, zda se jedná o Cooperova dvojníka, ví, že eticky velice pevný a zároveň skromný agent Cooper (například jeho poptávka levného, ale solidního bydlení v pilotní epizodě celé série), by jen velice nepravděpodobně mohl řídit takto extravagantní vůz, který zároveň absencí SPZ porušuje zákonné normy. Jakmile postava vystoupí a udělá několik kroků, odlišnosti se skrze externí znaky ještě prohlubují. V první řadě si divák všimne změny účesu, nepřírozeně tmavých duhovek a negativního výrazu ve tváři MacLachlana. Jeho oblečení, košile s motivem hadí kůže a černá kožená bunda, působí ve vztahu k postavě agenta Coopera rovněž zcela nepatřičně. V prvních vteřinách si divák může všimnout i strojové chůze. Na tomto příkladu lze vidět, že tvůrci opět zvolili cestu

⁷⁹ Viz citace č. 5, str. 134.

intenzivního vývoje, jež umožňuje rychlou kategorizaci potenciálního antagonisty. Pokud by postava zlého dvojníka vypadala podobně jako agent Cooper z konce druhé sezony, bylo by dekódování této záměny pro běžného diváka mnohem náročnější. MacLachlan následně fyzicky neutralizuje ozbrojenou hlídku u domu a s jeho obyvateli hovoří nezvykle temným, hlubokým tónem hlasu, načež si předvolává dvojici postav, které zadává pokyny. Jedna z postav jej následně oslovuje Mistr C. Celá tato narativní jednotka trvá přibližně pět minut, ale vypovídá o nově představené postavě velice široký rámec informací: Postava je bohatá, fyzicky zdatná, agresivní, velmi vážná, respektovaná ostatními postavami, působí zřejmě ve vedoucí pozici. Z interiéru domu, z faktu, že byl střežen ozbrojeným mužem, i z vizuálního působení podřízených postav, lze zároveň anticipovat negativní rámec jejich počínání. Propojení a působení postavy v mantinelech fikčního světa využívá v tomto případě model postupného propracovaného vykreslování postavy, přičemž nedochází k žádnému z možných způsobů vývoje. Během úvodní dvojepizody je verifikováno, že se jedná o zlého dvojníka agenta Coopera. S narůstajícím časem na obrazovce je divákovi prezentován jako ještě bohatší (například skrze dějovou linku postavy Mr. Todda, jenž je zobrazen jako bohatý a mocný muž, zároveň však zcela podřízen pokynům zlého dvojníka, který má zjevně nad ním nejen finanční převahu), mocnější (například skrze způsob jeho „propuštění“ z věznice, kdy je za pomoci hackerského útoku a následného vydírání ředitele ilegálně propuštěn bez použití násilí nebo úplatků) a agresivnější (například skrze surový souboj v páce, po kterém holýma rukama zavraždí svého soka), což jsou zároveň všechny vlastnosti, kterými tato postava disponovala již ve zmíněné úvodní scéně. Lze konstatovat, že geneze i postupné budování postavy zlého dvojníka probíhá lineárně podle tradičních tvůrčích postupů, a nabízí se doplnit, že i zakončení narativní linky této postavy zmiňované předpoklady splňuje. Jak uvádí Greg Olson z rozhovoru s Davidem Lynchem, *„Lynch, věřící v karmu a reinkarnaci, mi řekl, že ,na světě je absolutní spravedlnost, jelikož vše špatné, co učiníte, se vám v naprosto stejné formě vrátí buď v tomto životě, nebo těch příštích“*

*a oběti jsou obětmi díky ‚karmickému dluhu‘ a zasloužily si to.*⁸⁰ Zdá se tedy přirozené, že Lynch pracuje s antagonistickou postavou zlého dvojníka na základě podobných principů, což ztvrzuje i závěrečný návrat postavy do Black Lodge. Zároveň je možno interpretovat Lynchovo vnitřní přesvědčení i jako určité odůvodnění absence antihrdinů, jejichž ambivalence a dvojznačnost se s karmickým přístupem přirozeně vylučuje.

I postava Dougieho Jonese funguje na podobných tvůrčích a formálních principech, externí působení na diváka i potenciální kategorizace jsou také intenzivně budovány od samého začátku, rozdíl v uvedení postav Dougieho Jonese a zlého dvojníka je primárně v explicitním zobrazení proměny. U postavy zlého dvojníka není externí transformace mezi koncem druhé a začátkem třetí sezony nijak konkretizována, zatímco přebudování postavy Dougieho je uceleně zobrazeno napříč pátou až sedmou narativní jednotkou třetí epizody. Divák rozeznává původní postavu Douglase Jonese na lůžku, spolu s ním je přítomna nahá žena, která mu zapíná košili, přičemž z předávky peněz obratem vyplývá, že je to prostitutka. Prostitutka se ho dále ptá, co má s levou rukou, na které může divák spatřit nadpřirozený zelený prsten (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci). Postava Dougieho má výrazné kotlety na tvářích, vedle sebe nevěšdní sako okrové barvy a na levé ruce veliké zlaté hodinky. Během několika vteřin je tedy divák opět schopen okamžité kategorizace postavy: Dougie je bohatý, výstřední muž, zřejmě promiskuitní, propojený s nadpřirozenými postavami nebo místy. Následně dochází k přesunu postavy do Black Lodge a její nahrazení přebudovaným agentem Cooperem. V tomto bodě pak začíná velice specifická problematika na zmíněné ose divák – postava – fikční svět. Ještě než uvedu konkrétní příklady, je nutno doplnit, že takřka absolutní absence jakékoli niterní aktivity u postavy přebudovaného agenta Coopera je rovněž divákovi externalizována okamžitě. Zmíněná prostitutka musí v navazující narativní jednotce Dougiemu najít a obout boty, zatímco on stojí před domem v ponožkách, zastřeně hledí a mlčí. Nabízí se rovněž vyzdvihnout MacLachlanovu nonverbální performanci, skrze kterou napříč celou sezónou

⁸⁰ Viz citace č. 15, str. 591.

výjimečně přesvědčivě komunikuje duševní stav postavy Dougieho. Jak vyplývá z tohoto doplnění, interakce na ose divák – postava – fikční svět by měla být v takto vymezeném kontextu defacto jednosměrná. Pokud využiji metaforu z třetí sezony, postava Dougieho by se v rámci vlastního působení na fikční svět pravděpodobně zabydlela u prvního zdroje kávy a třešňových dortů, aniž by následně s fikčním světem jakkoli interagovala. Tvůrci tuto situaci řeší formou konfrontace statické postavy s dynamickým působením vnějšího fikčního světa. Již ona zmíněná narativní jednotka, ve které prostitutka nazouvá Dougiemu obuv, pokračuje nezdařeným pokusem o jeho zavraždění, kterému zabrání shoda náhod. Na totožném principu funguje v zásadě celá narativní linka této postavy. Postava Dougieho je konzistentně neměnná, ale fikční svět na ni zároveň konzistentně působí. V průběhu několika dní se jej několik postav přirozeného fikčního sub-světa pokusí zabít (odstřelovač ve voze jej chce zastřelit, IKE THE SPIKE jej chce ubodat, Tony jej chce otrávit jedem v kávě, bratři Mitchumové jej rovněž plánují zastřelit), několik postav nadpřirozeného fikčního světa jej naopak chrání (Mike a Evolution of the Arm z Black Lodge jej „ovládají“ při útoku IKEa). Zároveň je postava Dougieho externími zásahy nadpřirozeného fikčního světa například navedena k výhře bezmála půl milionu dolarů v kasinu, což stabilizuje osobní život postavy, k dekódování pojišťovacích podvodů Tonyho, což stabilizuje profesní život postavy, a zároveň skrze externí nadpřirozený odkaz ve snu jednoho z bratrů Mitchumových získává postava Dougieho jejich loajalitu a vstřícnost, což zajišťuje stabilizaci a bezpečí jí samé. I závěrečné přebudování postavy Dougieho (respektive postavy přebudovaného Coopera) do postavy agenta Coopera s původním duševním nastavením, proběhnuvší skrze elektrický výboj, je zkonstruováno jako shoda náhod a externích podnětů na postavu: Dougie jí vidličkou třešňový dort, na stole leží ovladač s barevnými tlačítky, který probudí jeho pozornost, shodou okolností spustí televizi, která právě vysílá film *Sunset Boulevard*,⁸¹ shodou okolností ve scéně, na jejímž konci zazní „Sežeňte Gordona Colea,“ (v originále „Get Gordon Cole,“) načež se začne ze zásuvky ozývat nadpřirozené bzučení, které Dougieho přiláká

⁸¹ Lynch pojednává o lásce k tomuto filmu ve své knize *Catching the Big Fish*, není proto překvapením, že na něj intertextuálně odkazuje (viz citace č. 4, kap. 63).

i s vidličkou, načež dostává elektrický šok a upadá do kómatu, ze kterého se probouzí jako agent Cooper. Podobně jako postava zlého dvojníka je tedy i postava Dougieho Jonese od začátku do konce svého působení propracovaná, ale konzistentní a takřka neměnná.

Aby vznikl ucelený obraz postav Kylea MacLachlana ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks*, nabízí stručně pojednat i o postavě Richarda, která má oproti ostatním postavám MacLachlana výhradně epizodní rozměr a jeho specifika skutečně celistvě definuje již věta Kylea MacLachlana z dříve citovaného rozhovoru, kde postavu definuje jako „trošičku tvrdší,“ což je rozpoložení, jež se vzájemně umocňuje s atmosférou finální epizody, které se budu věnovat podrobně v kapitole zaměřené na konce. Pro kontextualizaci postavy Richarda se však nabízí konstatovat již nyní, že závěrečná epizoda třetí sezony byla zakončena otevřeným koncem, jež měl charakter cliffhangeru. Na základě tohoto konce lze předpokládat, že pokračování by mělo logicky navazovat právě událostmi tohoto fikčního sub-světa s postavou Richarda v centrální roli. Současně má tato postava značný enigmatický potenciál, jelikož byla divákovi nastolena bez jakýchkoli hlubších souvislostí vyjma dialogu postavy Firemana s agentem Cooperem v jedné z úvodních scén třetí sezony, během které Fireman uvádí Cooperovi několik spojení k zapamatování a „*Richard a Linda*“ je jedním z nich.

Kapitola Postavy pojednává o klíčové funkci postav v rámci komplexního televizního narativu, zabývá se souvislostmi a vztahy mezi postavami, jejich tvůrci a herci, kteří je ztvárňují. Rozvedena je i problematika herecké intertextuality ve vztahu k publikům. Dalším sub-tématem je identifikace diváka s postavou a formální mechanismy tohoto procesu, akcentovány jsou kategorie rozeznání, přijetí a věrnosti ve vztahu k postavě. Vedle identifikace je rozvinuto i teoretické vymezení vývoje postav ve vztahu k rozsáhlému televiznímu narativu, přičemž se jedná o růst, edukaci, přebudování, nebo transformaci postav a následné rozvinutí této problematiky na postavách antihrdinů. V průběhu celé kapitoly jsou tyto teoretické koncepty aplikovány na kontext fikčního světa *Twin Peaks* s primárním zaměřením na třetí sezonu. Závěrem kapitoly je konkrétní analýza postav ztvárněných hercem Kylem MacLachlanem, zaměřená zejména na problematiku postav, jež jsou ve vztahu k třetí sezoně nové nebo inovativně pojaté. Zjednodušeně to znamená, že postava agenta Coopera, která se oproti původním dvěma sezonám

změnila primárně pouze svým věkem, není v průběhu analýzy hlouběji rozebírána, což je ve shodě s celkovým zaměřením této diplomové práce. Analýza aplikuje teoretické koncepty této kapitoly na postavy zlého dvojníka agenta Coopera, Dougieho Jonese a Richarda. Zároveň postihuje formální specifika těchto postav v kontextu fikčního světa *Twin Peaks*.

Události, čas a prostor

Tato kapitola se zaměřuje na tři pojmy, které spolu s postavami označuje Mittell jako zcela zásadní pro divácké vnímání televizního narativu.⁸² Pokud postavy vymezuje jakožto fokální bod každé úspěšné televizní série, jsou události (v čase a prostoru) pro výsledný narativ podobně zásadní. Obrazně si lze prostor představit jako kluziště, na jehož povrchu se v plynoucím čase utkání (příčemž třetiny lze vnímat jako jednotlivé sezony) dynamicky pohybují postavy (v rámci tohoto příkladu budiž tyto postavy hokejisty) a skrze interakce (bruslení, osobní souboje, kontakt puku a mantinelu) zanechávají v mezích kluziště statické dopady svých činů. V mezích fikčního světa můžeme tyto statické dopady po interakcích postav s dalšími postavami a objekty v plynoucím čase chápat jako události. Přestože událost lze například pro účel analýzy z tohoto časoprostoru vyjmout a zkoumat ji samostatně, v rámci uceleného komplexního narativu je spojení událostí, času a prostoru natolik provázáno, že jsem se je rozhodl rozpracovat v rámci jedné kapitoly.

Mittell ve vztahu k událostem konstatuje, že „*pokud mluvíme o seriálu, obvykle nereferujeme o všudy přítomném trvání fikčního světa a postav, ale spíše o akumulaci narativních událostí – co se stane v jedné epizodě, bude platné pro postavy i fikční svět v budoucích epizodách.*“⁸³ V tomto kontextu lze konfrontovat tvrzení Jasona Mittella se stanoviskem poetiky seriálové fikce⁸⁴ Radomíra D. Kokeše, který prohlubuje základní Mittellovu tezi a vymezuje pět konkrétních typů seriality: *Serialitu oddělenou*, ve které epizody mezi sebou vůbec nesdílí postavy fikčního světa (nic nebude platné pro postavy ani fikční svět v budoucích epizodách), *serialitu nenávaznou*, kde epizody sdílí postavy, ale nejsou narativně propojeny (žádná událost nebude platná pro postavy ani fikční svět v budoucích epizodách), *polonávaznou serialitu*, kde epizody sdílí postavy, působí relativně

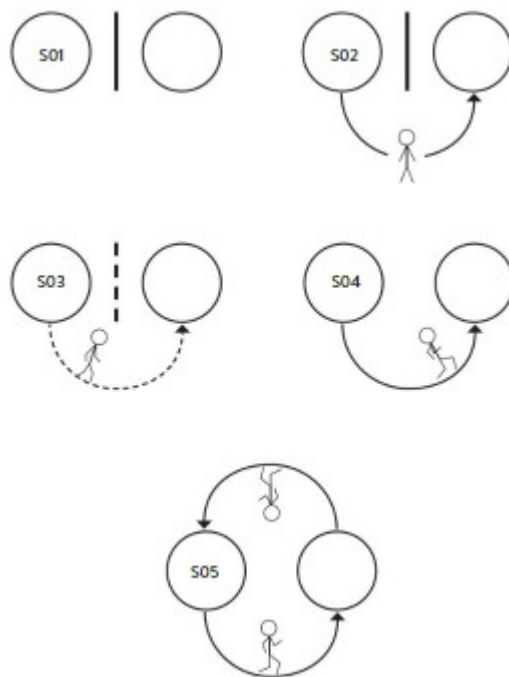
⁸² Viz citace č. 5, str. 10.

⁸³ Tamtéž, str. 22-23.

⁸⁴ Viz citace č. 7, str. 16-17.

uzavřeně, nicméně alespoň jedna narativní linie je propojuje (téměř žádné události nebudou platné pro postavy ani fikční svět v budoucích epizodách, případně budou „zapamatované události“ nesystematicky selektovány tak, aby sloužily tvůrčímu záměru), *návaznou serialitu*, kde epizody propojuje jak narativ, tak postavy (všechny události budou platné pro postavy i fikční svět v budoucích epizodách), a závěrem *rozrušující serialitu*, kdy epizody sice narativ i postavy propojují, ale zároveň je problematizována kauzalita a lineární příčinnost (všechny události mohou být platné pro postavy i fikční svět v budoucích epizodách, zároveň však mohou být kdykoli zpochybněny). Tento výčet je chronologicky vizualizován na Obrázku 2.

Obrázek 2



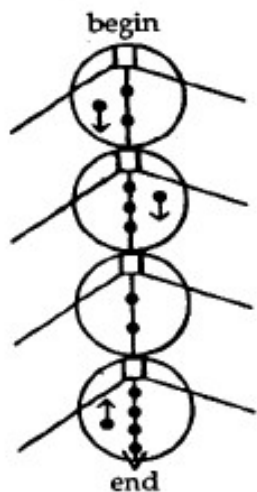
Zdroj: Viz citace č. 7, str. 17.

Mittell následně události rozděluje na hlavní a vedlejší, přičemž odkazuje na pojetí Seymoura Chatmana, který rozlišuje události na *jádra* a *satelity*.⁸⁵ Jádrem se dle Chatmana rozumí taková událost, která rozvíjí zápletku, je centrálním bodem

⁸⁵ Viz citace č. 9, str. 53-56.

a často je zároveň pomyslným rozcestím pro danou postavu. Jádro zároveň nemůže být z vyprávění odstraněno, aniž by takový akt rozbořil logiku vyprávění. Satelit je naopak vedlejší událost, která není pro logiku vyprávění rozhodující a může být odstraněna bez konsekvencí v logice vyprávění, byť by mohla výsledné vyznění narativu ochudit. Satelity jsou dle Chatmana výsledkem rozhodnutí, které bylo učiněno v rámci jádra, zároveň v sobě existenci jádra zahrnují. Fungují jako určitá výplň, která rozvíjí a uceluje jádro, Chatman užívá metaforu lidského těla, kdy jádro je lidská kostra a satelity lze chápat jako maso. Pro úplnost lze doplnit, že i Chatman využívá k snazšímu pochopení vizualizaci této teorie, viz Obrázek 3.

Obrázek 3



Zdroj: Viz citace č. 9, str. 54.

Kruhy chápe jako ucelené narativní bloky, čtverce jako jádra a tečky jako satelity, přičemž všechny události jsou propojeny linkou, která naznačuje hlavní směr vyprávění, zatímco šikmé linky naznačují směry, kterými se narativ mohl vydat, ale neučinil tak. Subjektivně mohu potvrdit, že takovéto zobrazení považuji za platné i pro televizní serialitu, přestože ji Chatman defacto nemohl brát při genezi této teorie v potaz, jelikož komplexní televizní narativy s návaznou nebo rozšiřující serialitou, které aplikaci tohoto přístupu umožňují, nebyly v zásadě dostupné.

Mittell ve vztahu této teorii konstatuje, že jedním z hlavních diváckých požitků v rámci televizního narativu je snaha rozeznat, zda je daná událost jádrem nebo satelitem.⁸⁶ Podobně jako Kokeš⁸⁷ spatřuji v tomto bodě jistou komplikaci, jelikož událost může být současně epizodním jádrem, ale pouhým satelitem v rámci sezony, protože je, věřím, na místě, pracovat s pojmy *epizodní jádro*, *sezonní jádro*, ale i *sériové jádro*. Na jednotlivé subkategorie lze aplikovat příklady ze třetí sezony Twin Peaks: epizodním jádrem budiž například zobrazení postavy Diany Evansové ve druhé narativní jednotce šesté epizody. V průběhu sezony recipient zjišťuje, že se jedná nejedná o skutečnou Dianu, ale o její tulpu, zatímco Diana se „skrývala“ v postavě zvané Naido (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci). Odstranění celé této linky by sice ochudilo výsledný narativ, ale výrazněji by nezměnilo logiku celého vyprávění. Událost lze tedy v rozměru sezony zpětně označit za satelit, byť se v rámci epizody jednalo o jádro. Typickým sezonním jádrem je například souboj postavy Freddieho Sykese a entity Boba, jelikož v rámci této události dochází k protnutí několika narativních linek (v policejní stanici Twin Peaks se setkávají agent Cooper, zbytek Blue Rose Task Force, zlý dvojník agenta Coopera, Freddie Sykes, Naido a další) a současně se několik narativních linek uzavírá (smrt zlého dvojníka agenta Coopera, zničení entity Boba, naplnění smyslu Freddieho Sykese, přebudování Naido do Diany, ...) a odstranění této události by jednoznačně rozbořilo logiku vyprávění celé sezony. Jako příklad sériového jádra budiž již zmiňovaná událost jaderného výbuchu, který je součástí páté narativní jednotky osmé epizody. Právě tato událost skrze zobrazený zrod entit Boba a Laury Palmerové rozvinula narativní vědomí recipienta, které přesahuje hranice třetí sezony, jelikož redefinuje chápání a možnosti výkladu celého narativu. Dříve než byla osmá epizoda třetí sezony odvysílána, nabízelo se za sériové jádro označit například vraždu postavy Laury Palmerové.

⁸⁶ Viz citace č. 5, str. 24.

⁸⁷ Viz jeho polemika o jádrech a katalyzátorech (citace č. 7, str. 38).

Ve vztahu k událostem vymezuje Mittell dvě kategorie,⁸⁸ které jsou určitým výsledkem jejich vyznění, respektive dopadu: *Narativní stanoviska* a *narativní hádanky* (v originále *narrative statements* a *narrative enigmas*). Pokud událost fikčního světa přímočaře posouvá děj a jedinou proměnou zůstává, která z nastolených možností bude následovat, označuje ji Mittell jako narativní stanovisko. Jako příklad ze třetí sezony se nabízí konfrontace postav Evolution of the Arm a agenta Coopera v Black Lodge, kdy první jmenovaná praví „*Pamatuješ si svého dvojníka? ... Musí se vrátit zpátky, než budeš moct odejít.*“ (v originále „*Do you remeber your doppelganger? ... He must come back in before you can go out.*“) Problematika je tedy nastolena a otázkou zůstává, jestli se tak stane, případně kdy a jak. Pokud naopak událost vygeneruje nejistotu, je matoucí, nejasná, nelze přesně určit, co se stalo, kdo tak učinil, ani co bude následovat, jedná se o narativní hádanku. Ideálním příkladem takové události (byť není ze třetí sezony) je nalezení mrtvoly Laury Palmerové v samém úvodu série *Twin Peaks*. Jediná pevně nastolená informace je, že se jedná o postavu s tímto jménem, vše ostatní zůstává narativní hádankou, která je postupně rozkrývána. V kontextu posuzování narativních stanovisek a narativních hádanek využívá divák podle Mittella znalosti *vnitřních* a *vnějších norem* seriálového narativu.⁸⁹ Vnější normy vymezuje jako soubor žánrových a stylových očekávání diváka ve vztahu k televizní sérii: vychází přitom z předpokladu, že běžný divák na základě sledování televizních obsahů ví, že seriál bude trvat typicky třicet nebo šedesát minut, obvykle bude po patnácti minutách přerušován reklamními bloky a často bude na konci těchto bloků očekávat určitý cliffhanger (tedy že se například před reklamním blokem stane určitá událost, jejíž rozuzlení bude následovat po reklamě). Vnitřními normami se podle Mittella rozumí ty normy, které vytváří sama série skrze vlastní narativní specifika. V rámci série *Twin Peaks* je to ve vztahu k událostem například již zmiňovaná problematika rozrušené seriality, totiž že všechny dosavadní události mohou být platné v budoucích epizodách, ale zároveň mohou být kdykoli retrospektivně zpochybněny nebo přebudovány (například dříve rozvedené zobrazení postavy Diany Evansové).

⁸⁸ Viz citace č. 5, str. 24-25.

⁸⁹ Viz citace č. 5, str. 167-169.

Mittell problematizuje recepci narativních stanovisek a narativních hádanek ještě hlouběji skrze divácké hypotézy spojené se zvědavostí a předvídavostí. Právě zvědavost a předvídavost recipienta spolu s průběžnou aplikací vnitřních a vnějších norem považuje za hlavní „*pohon*“, který diváka motivuje ke kontinuálnímu sledování seriálového narativu. Doslova píše „*Zvědavost i předvídavost jsou emocionální reakce přičiněné touhou po větším množství narativních informací – pokud hovoříme o tom, zda nám na sérii záleží, typicky odkazujeme k tomu, zda jsme zvědaví na vyplnění chybějících mezer v té části narativu, která se již stala, anebo dychtivě předvídáme, co bude následovat.*“⁹⁰ Mittell rovněž konstatuje, že narativní hádanky, jejichž rozřešení vyžaduje „*zpětný chod*“ (nalezení mrtvého těla Laury Palmer je součástí úvodní scény pilotního dílu série, takže prohloubení narativního vědomí vyžaduje prohloubení kontextu a logicky i využití retrospekce) jsou spojeny s touto částí hypotézy předvídavosti, jejíž součástí je napětí. To Mittell označuje jako určitou podmnožinu nebo subkategorii divácké předvídavosti: Divák podle něj za pomoci napětím budované narativní anticipace vytváří hypotézy nad událostmi jak v širokém rozsahu série nebo sezony (například hypotéza v reakci na sedmnáctou narativní jednotku první dvojepizody: vrátí se zlý dvojník agenta Coopera do Black Lodge, aby jej mohl skutečný agent Cooper opustit?) nebo v úzkém rozsahu jedné scény (například hypotéza v reakci na čtrnáctou narativní jednotku deváté epizody: dá postava Diany potáhnout Gordonu Coleovi z cigarety?).⁹¹

Vzhledem ke zhuštěnosti teoretických konceptů v rámci zaměření na problematiku událostí se nabízí tento blok zjednodušeně shrnout: Události jsou elementární součástí narativu, primárně je lze rozdělit na jádra (nepostradatelné události) a satelity (postradatelné události). Výsledkem události, ať už jádra či satelitu, je zpravidla narativní hádanka nebo narativní stanovisko. Hlavní motivací diváka v kontinuálním sledování seriálového narativu je vytváření hypotéz o narativních hádankách a narativních stanoviscích. Činí tak za pomoci vnějších

⁹⁰ Viz citace č. 5, str. 172.

⁹¹ Tamtéž, str. 171.

norem (určených průmyslem) a vnitřních norem (určených pořady) seriálového narativu.

Pojetí času ve vztahu k televiznímu narativu je komplexní problematikou, jelikož jej lze uchopit mnoha zcela odlišnými analytickými přístupy. V rámci této podkapitoly budou představeny koncepty Jasona Mittella, Kristin Thompsonové a Sida Fielda, které budu postupně problematizovat, a rovněž je doplním o aplikaci vlastního konceptu uzpůsobenému k aplikaci na třetí sezonu *Twin Peaks*. Jason Mittell označuje čas jako základní element vyprávění obecně, přičemž jeho důležitost je podle něj umocněna v rámci kontextu televizní narace.⁹² Současně vymezuje tři základní kategorie,⁹³ dle kterých se nabízí uchopit čas ve vztahu k vyprávění: *čas příběhu*, *diskurzivní čas* a *čas na obrazovce*, v původním znění tedy *story time*, *discourse time* a *screen time* (též nazýván *narativní čas*, *narration time*). Čas příběhu si lze v základní rovině představit jako tok času, tak jak je tvůrci zamýšlen v rozhraní fikčního světa. Zjednodušeně lze čas příběhu pozorovat skrze srovnávání, jestli trvá den ve fikčním světě stejně dlouho jako ve skutečném, případně jestli čas plyne stejně lineárně. Na čas příběhu se tedy nevztahují formální prvky typu rekapitulace, flashbacku nebo flashforwardu, ty narušují linearitu toku narativu, nikoli linearitu toku času. Zpravidla je plynutí času příběhu totožné spolu s plynutím času ve skutečném světě, ale mohou se naskytnout i výjimky. Ideálním příkladem takových výjimek je plynutí času ve třetí sezoně *Twin Peaks*, kdy se předpokládaná plynulá linearita v určitých místech vyprávění cyklí (například v desáté narativní jednotce třinácté epizody je zobrazen pokoj postavy Sarah Palmer, v televizi běží boxerský zápas, nicméně se po několika vteřinách ozve zabzučení elektřiny a zápas se vrátí zpět na začátek smyčky, přičemž se toto stane osmkrát za sebou) nebo dochází k jejímu nadpřirozenému odsazení (například ve třinácté narativní jednotce třinácté epizody je zobrazena postava Eda, která sedí ve své čerpací stanici, míchá si kávu a pozoruje svůj odraz ve výloze, ten však kopíruje skutečnost s drobnou časovou odezvou, načež se Ed, který již kelímek

⁹² Viz citace č. 5, str. 26.

⁹³ Tamtéž, str. 26.

odložil, pozoruje ve výloze, kde v kelímku teprve točí lžičkou). Diskurzivní čas je tou částí času příběhu, která je předložena divákovi, dle Mittella se zpravidla tyto dva typy času odlišují, jelikož diskurzivní čas je určitým výřezem toho zajímavého, zatímco ta část času příběhu, ve které se neděly žádné události, není vyzobrazena. Divák tedy například nepřihlíží, jak jeho oblíbená postava osm hodin nehnutě spí. V rámci diskurzivního času jsou rovněž aplikovány již zmiňované rekapitulace, flashbacks, flashforwardy a další formální prvky, které rozrušují linearitu toku času, jak je zobrazena divákovi. Vhodným příkladem ze třetí sezony *Twin Peaks* je již několikrát zmiňovaná, ale i v tomto kontextu relevantní událost výbuchu atomové bomby a s ní spojený narativní blok (viz Obrázek 3). Tato událost je v rámci diskurzivního času vsazena mezi události roku 2015, v rámci času příběhu se však stala v roce 1945, což ji na pomyslné časové ose předsazuje nejen před události roku 2015, ale i před veškeré dění zobrazené v prequelu, první i druhé sezoně *Twin Peaks*, a rovněž před většinu obsahu veškerých paratextů. Před rok 1945 se datují defacto pouze mytické linie, které rozvíjí například kontext entit (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci). Poslední kategorií je čas na obrazovce, respektive čas narativní. Narativní čas je formálně svázán možnostmi jednotlivých médií, ze kterých recipient dané vyprávění přijímá. Velice zjednodušeně lze odlišit na čtená média a ta ostatní,⁹⁴ jelikož právě čtené vyprávění umožňuje personalizovat dekodovací tempo podle možností a schopností příjemce, zatímco rozhlas, film a zejména televizní vyprávění neumožňují z formální podstaty variovat výslednou délku recepce, aniž by zrychlením nebo zpomalením tohoto toku nebyl narušen a pokřiven původní autorský záměr. Zjednodušeně řečeno, pokud má finální epizoda třetí sezony *Twin Peaks* padesát sedm minut, rovná se čas na obrazovce neboli narativní čas rovněž padesáti sedmi minutám. Divák sice může epizodu pozastavit, nebo si některou část přehrát znovu, takže se čas strávený s epizodou může od padesáti sedmi minut lišit (podobně může činit i čtenář), nicméně epizoda jako celek má základní délku recepce fixní a pevně danou. Mittell se v tomto

⁹⁴ Videohry jsou specifickým médiem, u kterého záleží jak na žánru (například žánr Role Playing Game umožňuje silně personalizovaný postup narativem, žánr adventure naopak nikoli), ale i herním módu (singleplayer kontra multiplayer v kontextu jedné hry), pro tuto ambivalentnost je v rámci tohoto výčtu vynechávám, jelikož by je bylo možno relevantně zařadit na obě strany.

kontextu upíná zejména k tradičnímu pojetí seriálního vyprávění, v němž je epizoda navíc zasazena do určitého programového bloku, mezi epizodami jsou týdenní rozestupy a vysílání jedné sezony má velice pevný vnitřní řád a strukturu, přičemž současně konstatuje, že počínaje možností kolekce celých sérií v rámci několika DVD disků se divácká recepce výrazně proměnila. Doslova píše „*Televizní série v původním formátu broadcast vysílání alternují mezi epizodami a povinnými rozestupy mezi nimi – a jsou to právě tyto rozestupy, které definují seriálové prožitky*“⁹⁵ a později rozlišuje diváky do tří kategorií, *fresh viewer*, *spoiler fan* a *rewatcher*, které volně (a opisně) překládám jako *divák bez povědomí o tom, co bude v textu následovat*, *divák s povědomím, co bude v textu následovat* a *divák, jenž daný text sleduje znovu*. Osobně jsem ale skeptický k takovéto generalizaci, ať už ve tvrzení, zda je některý model dostupnosti televizních obsahů správnější, ale i v kategorizaci diváků bez rozsáhlejšího výzkumu, který by takovou tezi potvrdil, nebo vyvrátil. V reakci na Mittellův subjektivní výklad tedy nabídnu i svůj vlastní: Třetí sezonu *Twin Peaks* jsem recipoval jak v tradičním modelu broadcast vysílání, tedy modelu epizod vysílaných s týdenními rozestupy, tak v modelu binge-watchingu, který umožňuje u všech svých vydaných pořadů například platforma *Netflix*, a přestože souhlasím s Mittellem v tvrzení, že každý tento model má svá specifika, své klady, i své zápory, nemyslím si, že lze z těchto způsobů recepce označit pouze jeden z nich jako ten, který definuje seriálové prožitky.

Teoretické zaměření Kristin Thompsonové se koncentruje primárně na teze spojené s diskurzivním časem a časem na obrazovce; než se tato podkapitola zaměří právě na její optiku, nabízí se rozvinout některé dříve avizované pojmy z teorie Jasona Mittella, které se k diskurzivnímu času rovněž pojí, a které spojuje s problematikou takzvané *mechaniky seriálové paměti*.⁹⁶ Mittell tento koncept označuje jako specifický pro televizní médium, zejména pro tradiční model vysílání s týdenními rozestupy, v němž je podle něj zejména u komplexních sérií, které rozplétají své narativní linky napříč sezonami, nutné využívat některé prvky

⁹⁵ Viz citace č. 5, str. 27.

⁹⁶ Tamtéž, str. 180-194.

diegetického znovu-vyprávění,⁹⁷ jelikož dlouhodobá paměť publika různě variuje. Příkladem ze třetí sezony *Twin Peaks*, který problematizuje seriálovou paměť, budiž již uvedený dialog postav Firemana a agenta Coopera z úvodní dvojepizody, kde Fireman praví „*Pamatuj si 430, Richard a Linda, Dvě mouchy jednou ranou,*“ (v originále „*Remember 430, Richard and Linda, Two birds with one stone,*“) což jsou důležité, nicméně v danou chvíli nic neříkající odkazy na narativ posledních dvou epizod, jež jsou v rámci tradičního modelu čtyři měsíce od sebe. Pro úplnost se nabízí doplnit, že autorské duo Lynch a Frost ani v kontextu tohoto příkladu nevyužívá žádný z prvků diegetického znovu-vyprávění, přestože žádný časově vzdálenější odkaz se v rámci třetí sezony nenachází. Obecně je v kontextu třetí sezony platné, že autoři se rozhodli upustit od redundantního nad-vysvětlování, což je koncept, který v kontextu orientačních paratextů podporuje i sám Mittell (viz kapitola zaměřená na paratexty). Mezi prvky znovu-vyprávění patří například *vizuální podněty*, *voice-over* neboli vypravěč, *flashback* a *rekapitulace*.⁹⁸ Účelem vizuálního podnětu je vyvolat v divákovi určitou vzpomínku, v kontextu třetí sezony *Twin Peaks* se nabízí například klíč číslo tři sta patnáct z The Great Northern Hotelu ve Twin Peaks, který nachází v obleku přebudovaný agent Cooper neboli postava Dougieho (viz případová studie v kapitole zaměřené na postavy) o dvacet pět let později. Pro úplnost lze doplnit, že tento klíč prochází v průběhu sezony svou vlastní narativní linií: Nejprve jeho upuštění na zem zachraňuje postavě Dougieho život, následně vhazuje postava Jade tento klíč do schránky, ten se vrací až na původní místo určené do Twin Peaks, kde jej následně Benjamin Horne předává šerifu Trumanovi, který v závěru sezony klíč vrací znovu přebudovanému, původnímu agentu Cooperovi, který za jeho pomoci odemyká dveře v podzemní místnosti hotelu a vstupuje jimi do nadpřirozeného místa Dutchman's Lodge (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci). Jestliže vizuální podněty fungují na diváka v zásadě podprahově, *voice-over* označuje Mittell jako více přiznaný, vědomý způsob znovu-vyprávění informací, které tvůrci potřebují

⁹⁷ Tamtéž, str. 182.

⁹⁸ Viz citace č. 5, str. 182-187.

aktivovat v divákově paměti.⁹⁹ Vymezuje také formální možnosti vypravěče, konkrétně rozdílnosti mezi voice-overem v první a třetí osobě. Voice-over v první osobě umožňuje proniknout do myšlenek některé z postav, která je zároveň vypravěčem, voice-over v třetí osobě slouží primárně jako určité rámování, doplňování příběhu. V kontextu série *Twin Peaks* není voice-overu využito ani jednou, proto se nabízí přesunout k problematice flashbacků a rekapitulací, jež jsou pro kontext této diplomové práce relevantnějšími pojmy. Funkce flashbacku vyplývá z prostého rozkladu tohoto slova: flash, tedy záblesk, back, tedy zpět. Dle Mittella jsou flashbacky „běžná technika k inkorporování předchozích událostí do epizody a podobně jako voice-over být zobrazeny v první nebo třetí osobě.“¹⁰⁰ Flashback v první osobě označuje jako subjektivní, prezentovaný z pozice některé postavy, zároveň jej považuje za běžnější v rámci televizní seriality. I třetí sezona *Twin Peaks* tento koncept využívá, konkrétně například hned v úvodní dvojepizodě: po nedávno citovaném dialogu, kdy postava Evolution of the Arm praví „*Pamatuješ si svého dvojníka? ... Musí se vrátit zpátky, než budeš moct odejít.*“ (v originále „*Do you remeber your doppelganger? ... He must come back in before you can go out.*“) Přičemž právě v pozici tří teček následuje detailní záběr na agenta Coopera a flashback, v němž jsou zobrazeny scény ze druhé sezony, ve kterých jsou spolu v Black Lodge jeho zlý dvojník a entita Bob. Další možný formát flashbacku je podle Mittella spojení s voice-overem, skrze které může postava prezentovat svoje vzpomínky.¹⁰¹ Specifickým příkladem, který je na pomezí tohoto typu flashbacku a retrospektivního vyprávění, je scéna z první narativní jednotky čtrnácté epizody, kdy postava Gordona Colea vypráví o snu z předchozí noci. Jeho součástí je flashback z prequelu *Twin Peaks: Fire walk with Me*, ale zároveň nové informace, které formálně spadají spíše do retrospektivního vyprávění. Jedná se tedy o kombinaci několika narativních přístupů v rámci reprodukce jednoho obsáhlého souboru informací se zaštitující postavou Gordona Colea jakožto vypravěče, který doplňuje mikropříběh na pomezí první a třetí osoby. Flashback z pozice třetí osoby

⁹⁹ Tamtéž, str. 183-184.

¹⁰⁰ Viz citace č. 5, str. 185.

¹⁰¹ Tamtéž, str. 185.

označuje Mittell jako objektivní, a zároveň jim připisuje úlohu replaye, tedy znovu přehrání určitého audiovizuálního obsahu.¹⁰² Rovněž konstatuje, že takovéto replaye nemají zpravidla za účel evokovat vzpomínku v paměti diváka, ale spíše doplňovat mezery ve vyprávění. Jedná se o neobvyklý typ flashbacku, který využívají série s atemporálním přístupem k vyprávění, tedy i třetí sezona *Twin Peaks*, příklad doplním obratem, jelikož spojuje i koncepty flashforwardu a rekapitulace. Flashforward Mittell šířeji nerozebírá, nicméně lze opět vycházet z dekonstrukce tohoto slova: flash, tedy záblesk, forward, tedy vpřed. Zjednodušeně řečeno je to přístup, který je formálním opakem flashbacku, jedná se tedy (co do produkce) o již existující audiovizuální obsah, který však není ještě součástí narativu a v rámci času příběhu se jedná o událost z budoucnosti, jež se v kontextu fikčního světa teprve stane. Rekapitulaci lze chápat jako souhrn předchozích událostí fikčního světa, jež může mít podobu sestříhu na začátku každé epizody, zároveň však může být aplikována kdykoli v průběhu vyprávění například skrze dialog postav.¹⁰³ Mittell se koncentruje primárně na sestříhy před začátky epizod, jelikož však tento formát není relevantní pro třetí sezonu *Twin Peaks*, nabízí se příklad rekapitulace uvnitř narativu: Ve druhé narativní jednotce čtrnácté epizody je formou zmíněného atemporálního vyprávění předáno sdělení nadpřirozené postavy Firemana postavě Andyho poté, co je vortexem vtažen do nadpřirozeného místa zvaného pevnost (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci) skrze flasback (například zobrazení geneze entit z osmé epizody), flashforward (zobrazení scény s postavou Lucy, která se odehraje na policejní stanici *Twin Peaks* v sedmnácté epizodě), a současně formou rekapitulace za sebou plynoucích sestříhaných scén promítnutých na skleněné stropní kupoli.

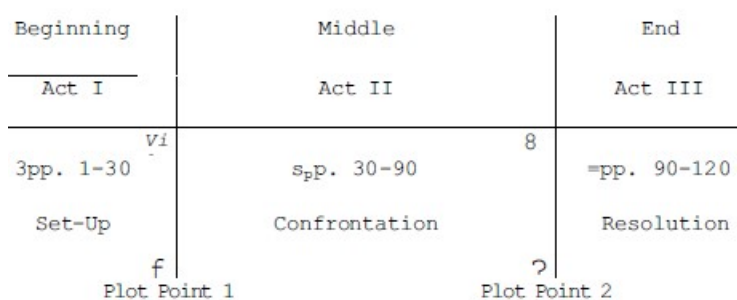
Kristin Thompsonová se v publikaci *Storytelling in Film and Television* zaměřuje na problematiku spojenou se strukturací diskurzivního času a času na obrazovce v kontextu televizní seriality, kterou staví na teoretickém pojetí takzvaných *časových aktů*, doslova je popisuje takto: „*Půlhodinové a hodinové*

¹⁰² Tamtéž, str. 186.

¹⁰³ Viz citace č. 5, str. 187.

formáty komerční televize jsou si v jednom podobné. Přibližně po patnáctiminutových intervalech zpravidla následuje reklamní pauza. Většina rad ze současných televizních příruček se zaměřuje na to, jak strukturovat televizní narativ okolo těchto pauz, které rozdělují epizody do takzvaných aktů,¹⁰⁴ pročež pak tento pojem využívá jako určitou základní narativní jednotku, která označuje rozsáhlejší část televizního vyprávění. Konstatuje, že členění seriálu na akty je podobné členění filmů jakožto tříaktových struktur (začátek-střed-konec), což je, jak praví, rozdělení vycházející již z Aristotelovy poetiky. Thompsonová odkazuje na knihu *Screenplay* Sida Fielda,¹⁰⁵ který vymezuje takzvané paradigma scénáře:

Obrázek 4



Zdroj: Viz citace č. 105, str. 21.

Z Obrázku 4 vyplývá, že Field rovněž vymezuje tři základní akty, začátek, střed, konec, a zároveň je provazuje se dvěma body, které formují zápletku (zpravidla se podle něj jedná o události). První akt má funkci dispozice, druhý akt má funkci konfrontace a třetí akt má funkci rezoluce. Pro úplnost lze doplnit, že podle Fielda má sto dvacet stran scénáře stopáž dvouhodinového filmu, pokud tedy tyto poměry přeneseme na čas na obrazovce, jedná se o strukturu třicet minut, hodina, třicet minut neboli zjednodušeně tři – šest – tři.

Jsou tedy nastoleny dva základní formální modely časové strukturalizace výsledného díla a nabízí se zaměřit formou určité dílčí studie na jejich relevanci ve

¹⁰⁴ Viz citace č. 8, str. 42.

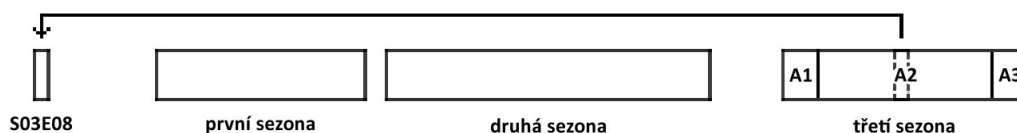
¹⁰⁵ FIELD, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 978-0-385-33903-2.

vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks*. Model časových aktů seriálového narativu, jak je popisuje Kristin Thompsonová, postrádá ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* hned základní logický podnět, jelikož televizní stanice *Showtime*, podobně jako například *HBO*, nevysílá s reklamními přestávkami uvnitř epizod. Zaměření na cliffhangery ve třetí sezoně *Twin Peaks* jakožto na indikátory vyvrcholení jednotlivých aktů vede k poznání, že tvůrci s nimi pracují zřídka a zároveň poměrně nahodile. Tři se vyskytují v posledních deseti minutách epizody (první dvojepizoda, třetí epizoda, čtvrtá epizoda), jeden ve dvou třetinách epizody (devátá epizoda) a jeden v úvodních pěti minutách (dvanáctá epizoda), koncentrace kolem patnáctiminutových bloků se tedy nepotvrzuje, naopak se blíží struktuře filmového členění vymezené Sidem Fieldem. (Konkrétní stopáž a argumentace jednotlivých cliffhangerů viz přílohy.) Po nezdárné snaze aplikovat tradiční postup televizní strukturace času se tedy nabízí hledat pojetí jiné, protože jsem se přiklonil k přístupu, který má blíže spíše k podobě segmentace, jak ji aplikují Bordwell s Thompsonovou v publikaci *Film Art: An Introduction*, konkrétně členění v rámci narativní progresse, kdy vymezují snímek *Raging Bull* na čtyřicet šest scén, které uspořádávají do dvanácti hlavních narativních částí.¹⁰⁶ Tento postup považuji ve vztahu k časové strukturaci třetí sezony za vhodnější, jelikož právě tyto základní narativní části umožňují nahlédnout na narativní strukturaci epizod a potažmo celé sezony v situaci, kdy nebylo autorské duo Lynch a Frost svázáno žádnými určujícími konvencemi televizního průmyslu. Nutno doplnit, že v kontextu této diplomové práce využívám pro označení nejmenší základní narativní části spojení *narativní jednotka*, konkrétně kvůli odlišnosti seriálové narace, která díky své členitosti vyžaduje oproti filmové naraci hlubší strukturu. Za *narativní část* se nabízí označit součet narativních jednotek jedné epizody, za *narativní celek* pak součet narativních částí celé třetí sezony. V kontextu třetí sezony lze takto vymezit celkem dvě stě dvacet čtyři narativních jednotek, v průměru se tedy jedná o dvanáct narativních jednotek na epizodu, respektive platí, že základní narativní jednotka trvá průměrně pět minut. Výjimkami jsou v tomto ohledu pátá a osmnáctá epizoda,

¹⁰⁶ Viz citace č. 10, str. 445-446.

kdy první zmíněná má nejvíce, druhá zmíněná nejméně narativních jednotek. Pátá epizoda na rozmezí hodinové stopáže obsahuje dvacet pět narativních jednotek, což ji činí divácky nepřehlednou, jelikož jednotlivé narativní linky mezi sebou v rychlém střihu přeskakují, zároveň je v této epizodě představeno dvanáct nových postav relevantních pro celkový kontext série, což výsledné vyznění této epizody dále chaotizuje. Osmnáctá epizoda naopak obsahuje pouze tři narativní jednotky, přičemž poslední z nich začíná již v páté minutě a následuje nejdelší narativní jednotka celé sezony, kterou lze operativně a s nadsázkou pojmenovat jako „*Poslední mise agenta Coopera*“, a která trvá bezmála padesát minut. Aplikace tříaktové narativní struktury Sida Fielda se kromě avizované platnosti v kontextu jednotlivých epizod dá převést i na rámec narativního celku, za který lze považovat celou třetí sezonu. Třetí sezona má osmnáct epizod, přičemž během prvních třech epizod dochází k dispozici zakončené události formující zápletku, kterou je přebudování postavy agenta Coopera do postavy Dougieho během páté až sedmé narativní jednotky (širěji viz kapitola zaměřená na postavy). Následuje jedenáct epizod spadajících do konfrontačního středu, kdy se rozvíjí nastolené narativní linie, přičemž osmou epizodu nelze do tohoto výčtu zahrnout, jelikož v kontextu času příběhu se ji nabízí pomyslně vyjmout a předsadit před zbytek série. Třetí epizoda od konce pak obsahuje v sedmé narativní jednotce další událost formující zápletku, kterou je opět přebudování postavy agenta Coopera do původního stavu, následované rezolucí dílčích narativních linií druhého aktu v události na policejní stanici Twin Peaks a dále rezolucí celé sezony ve zmiňované nejdelší narativní jednotce poslední epizody. Výsledkem je tedy následující struktura:

Obrázek 5



Zdroj: vlastní zpracování

Z členění narativní struktury třetí sezony tedy vyplývá, že narativní celek, za který lze podle avizovaného členění sezona označit, se blíží formátu Sida Fielda, jelikož rovněž obsahuje tři hlavní akty a dva stěžejní body formující zápletku, které tyto akty rámuje. Ani tato narativní struktura však není přesně kopírována, jelikož

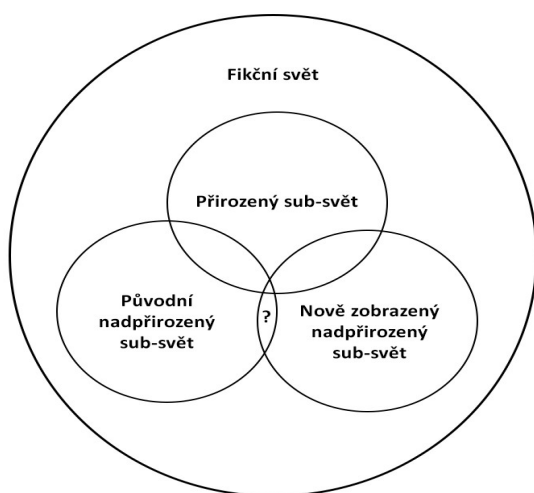
střední, konfrontační akt, neodpovídá deklarovanému poměru tři – šest – tři, ale tři – jedenáct – tři, čas na obrazovce je tedy takřka dvakrát delší, než je tradiční poměr podle Fielda. Nabízí se doplnit, že jeho pojetí se zaměřuje primárně na filmové médium a aplikace tohoto modelu je zřejmě relevantní právě ve specifických příkladech, jako je třetí sezona *Twin Peaks*, kdy tvůrci kombinují televizní a filmové strukturální postupy.

V kontextu třetí sezony *Twin Peaks* se základní uspořádání fikčního světa do značné míry blíží uspořádání prvních dvou sezon. Odlišnosti lze spatřovat primárně v rozšíření rádiusu jednotlivých postav a jejich narativních linek oproti původním dvěma sezonám. Tato podkapitola se tedy nebude hlouběji zaměřovat na již existující a dávno probádanou problematiku, ale pokusí se primárně postihnout zejména nově nastolená specifika, byť se samozřejmě nabízí vymezit alespoň základní aranžmá fikčního světa *Twin Peaks*. Předem se nabízí zopakovat, že nová místa, na která bude tato podkapitola průběžně odkazovat, jsou představena v kapitole zaměřené na operacionalizaci, orientace v prostoru je pak nastíněna v kapitole zaměřené na orientační paratexty. V první řadě se nabízí doplnit základní definici pojmu fikčního světa. Jak uvádím v kapitole zaměřené na teorii a metody, na rozdíl od Kokeše nerozlišuji jednotlivé epizodní světy, což je strukturace typická zejména pro oddělenou, nenávaznou a polonávaznou serialitu, ale pracuji s *jediným fikčním světem*, jehož součástí jsou určité fikční *sub-světy*, jejichž prvky se zabývám v rámci kapitoly zaměřené na operacionalizaci. V kontextu *Twin Peaks* lze vymezit tři základní sub-světy, které označuji na základě aplikace kulturní encyklopedie jako přirozený, tedy ten, jež kopíruje realie skutečného světa, a nadpřirozené, jehož součástí jsou místa, postavy a entity, které se od reality skutečného světa odklánějí, konkrétně je lze dále rozdělit na nadpřirozený sub-svět, jež byl součástí fikčního světa *Twin Peaks* již před začátkem třetí sezony a nový sub-svět, který byl zobrazen v poslední epizodě třetí sezony. Nabízí se doplnit tezi, kterou Kokeš vychází z Eca, Doležela a Ronenové,¹⁰⁷ totiž že žádný narativní svět nemůže být ze své podstaty vnímán jako skutečný, byť by vykresloval realie skutečného světa sebedůvěrněji,

¹⁰⁷ Viz citace č. 7, str. 43.

jelikož se z principu stále jedná o určitou mentální rekonstrukci, a podobně nemůže být žádný fikční svět dočista nezávislý na světě skutečném, jelikož skutečný svět je v současnosti jediný zdroj informací, ze kterého lze čerpat a na základě jeho poznání generovat jakékoli obsahy. Třetí sezona *Twin Peaks* operuje ve stejném fikčním světě jako prequel i úvodní dvě sezony, respektive nejsou v průběhu sezony vzneseny žádné formální ani narativní argumenty, které by toto konstatování vyvracely. Primárně tedy dochází k prohloubení narativního vědomí o místech, postavách a entitách dílčích sub-světů, ať už se jedná o události osmé epizody, které zachycují podněty vedoucí k prolínání původního nadpřirozeného sub-světa a přirozeného sub-světa (v roce 1945 dochází ke zrodu nadpřirozené entity Boba, která bude následně prosakovat do přirozeného sub-světa skrze jeho postavy až do roku 2015, kdy v průběhu událostí sedmnácté epizody dochází k zničení této entity) nebo například závěrečnou narativní jednotku třetí sezony, kdy je zobrazen zcela nový sub-svět, v němž se z postav agenta Coopera a Diany stávají Richard a Linda, a v němž se postava, potažmo entita Laury Palmerové, jmenuje Carrie Page. Grafické zobrazení nastolené problematiky by tedy vypadalo následovně:

Obrázek 6



Zdroj: vlastní zpracování

Přičemž propojení původního a nově zobrazeného nadpřirozeného sub-světa nelze zcela explicitně potvrdit, přestože závěrečná scéna třetí sezony toto propojení inklinuje (proto je označeno otazníkem). Zvolání jména Laura herečkou Grace Zabriskie, která v rámci ostatních sub-světů ztělesňuje postavu Sarah Palmerové, následované zděšeným výkřikem postavy Carrie Page jejíž herečkou je Sheryl Lee,

kteřá v rámci ostatních sub-světů ztělesňuje postavu Laury Palmer, generuje předpoklad, že tyto sub-světy propojeny jsou, nicméně se jedná spíše o tvrzení na pomezí interpretace, jelikož není pochyb, že by se autorské dvojici Lynch, Frost podařilo tento sezónní cliffhanger v případném pokračování rozvinout do jakékoli jiné explanační roviny. Ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* a k posouvání hranic příslušného fikčního světa, který byl v prvních dvou sezonách takřka výhradně centralizován právě v mantinelech tohoto amerického maloměsta, se nabízí představit teoretický koncept Jasona Mittella zvaný *dostředivá* a *odstředivá komplexita*, v originále centripetal a centrifugal complexity.¹⁰⁸ Ještě než tyto pojmy konkrétně definuji, nabízí se uvést, že Mittell se s jejich pomocí zaměřuje na sérii *Breaking Bad* a *The Wire*, takže se v kontextu aplikace logicky koncentruje na odlišná specifika, než jsou ta, která považují za relevantní při aplikaci na třetí sezonu *Twin Peaks*. Zároveň jsem přesvědčen, že definice tohoto pojmu, jak ji Mittell uvádí, odlišné aplikace umožňuje.

Dostředivou komplexitu spojuje se zhuštěným pojetím narativu, kdy „vývoj narativu vtahuje události a postavy dovnitř směrem ke gravitačnímu centru a nastoluje zhuštěnost pozadí příběhu a hloubku postav, jež pak pohání akci.“¹⁰⁹ Přičemž tuto koncentraci provazuje s postavami, nicméně v kontextu úvodních dvou sezon *Twin Peaks* se nabízí dostředivost a koncentraci provázat právě s prostorem, kdy jako gravitační centrum funguje městečko Twin Peaks, na které externě působí negativní síly, ať už se jedná o problematiku distribuce drog z Kanady (působení přirozeného sub-světa), nebo prosakování nadpřirozených jevů a entit spojovaných s mytologií původních předků a s přírodou, která maloměsto obklopuje (působení nadpřirozeného sub-světa). Působení negativních externích sil nakonec přivádí do maloměsta, které zůstává zhušťujícím se středobodem, i externí pozitivní sílu v podobě speciálního agenta Dalea Coopera. Zhuštěnost narativu přitom není budována skrze kumulaci události koncentrované na hlavní postavy

¹⁰⁸ Viz citace č. 5, str. 222-223.

¹⁰⁹ Tamtéž, str. 223.

a vytvářející nové psychologické vrstvy, ale primárně skrze širokou síť postav a proplétání (a rozplétání) jejich vztahů v průběhu vyšetřování.

V odstředivé komplexitě je podle Mittella narativ decentralizovaný a průběžně se rozpíná napříč rostoucím fikčním světem, doslova říká, že „*v odstředivé sérii není jedno narativní centrum, jelikož akce následuje dění mezi postavami a institucemi, zatímco se rozšiřují. Série se nerozrůstá pouze množstvím postav a míst, ale bohatou komplexní sítí propojení postupující napříč systémem spíše než individuální rolí kohokoli vně narativu.*“¹¹⁰ Narace třetí sezony *Twin Peaks* následuje dění mezi postavami a institucemi, zatímco se rozšiřují, a činí tak defacto od čtvrté narativní jednotky úvodní dvojepizody, kdy je nastolena nová narativní linie spojená se skleněným boxem (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci) lokalizovaná v New Yorku, centralizovaný prostor původních dvou sezon tedy expanduje dříve, než je v nové sezoně zobrazeno původní narativní centrum. Specifikem však není pouze transformace dostředivé komplexity do odstředivé v rámci série, ale i formální způsoby, s jejichž pomocí je rozpínání narativně rozkrýváno. Některé lokality, potažmo narativní linie s nimi spojené, jsou konkretizovány. Linie se skleněným boxem je tedy uvedena záběrem na horizont města a nediegetickým popisem „*NEW YORK CITY*.“ Podobně jsou uvedeny i další lokality spojené s rozpínáním, například město Buckhorn v Jižní Dakotě a narativní linie postavy Williama Hastingsse, nebo Las Vegas v Nevadě a narativní linie postavy Dougieho Jonese. Současně jsou zobrazována i místa, která nejsou nijak ukotvena: například Buellin dům, do kterého v kontextu sedmé narativní jednotky první dvojepizody míří postava zlého dvojníka agenta Coopera. Postupně lze skrze působení této postavy utvořit předpoklad, že se rovněž pohybuje po Jižní Dakotě, například když na konci třinácté narativní jednotky úvodní dvojepizody zastřelí postavu manželky Williama Hastingsse, nutně se nachází v Buckhornu. Souhrnně však lokality spojené s přítomností postavy zlého dvojníka (a obecně vzato veškeré nadpřirozené lokality) nejsou uváděny nediegetickým popisem jako ostatní místa spojená s rozpínáním, což přirozeně generuje rozrušující recepci. Dalšími

¹¹⁰ Viz citace č. 5, str. 222.

specifickými výjimkami rozrušující recepce prostoru jsou v kontextu třetí sezony dva příklady: Atomový výbuch z páté narativní jednotky osmé epizody, kdy právě niediegetický popis místa a času jej zdánlivě prezentuje jako realii přirozeného světa, což je v kontrastu s nadpřirozenými událostmi, jež jsou následně jeho součástí (viz kapitola zaměřená na operacionalizaci); a také uvedení Buenos Aires v Argentině, které se rovněž prezentuje záběrem na horizont města a niediegetickým popisem, načež je zobrazeno nadpřirozené zmizení černé krabičky poté, co dvakrát zabliká. Po zmizení černé krabičky se lokalita Buenos Aires ve třetí sezoně již nevyskytuje. Prostor v kontextu třetí sezony *Twin Peaks* se tedy kontinuálně rozšiřuje, a zároveň je průběžně problematizována jeho recepce. Po koncentraci na rozpínání se nabízí zaměřit na Mittellem akcentovanou propojenost v rámci odstředivé komplexity. Propojenost je v průběhu třetí sezony budována rovněž kontinuálně, přičemž její vyvrcholení lze jednoznačně demonstrovat na dvou událostech závěrečného aktu sezony: V šesté narativní jednotce šestnácté epizody dochází k propojení narativních linií postav Las Vegasské *FBI*, bratří Mitchumových včetně trojice mažoretek a vraždící dvojice Chantal s Hutchem (a zároveň epizodní postavu ozbrojeného polského účetního, který byl zřejmě, slovy bratří Mitchumových, pod značným stresem) před domem Dougieho Jonese, vedoucí k extrémně násilné (a přesto paradoxně velice humorné) konfrontaci. Tato lokalita tedy působí jako prostorový element spojující sumu zdánlivě nepropojitelných narativních linek a rovněž tímto propojením generuje akci. Druhý příklad je rozsahem propojení natolik specifický, že lze zřejmě hovořit o určité aplikaci dostředivé gradace zápletky v rámci odstředivé komponované sezony. Jedná se o událost spojenou se zničením entity Boba v šesté narativní jednotce sedmnácté epizody, která propojuje narativní linky postav agenta Coopera, zlého dvojníka, Naido, potažmo Diany, šerifa Trumana, Hawka, bratří Mitchumových včetně trojice mažoretek, Andyho, Lucy, Gordona Colea, Alberta, Tammy, Bobbyho, Freddieho a Jamese. Dochází tedy k propojení narativních linek osmnácti postav a jedné entity, přičemž jsou současně všichni koncentrováni v jednotčím prostoru, konkrétně tedy v kanceláři šerifa Trumana. Pro úplnost se nabízí doplnit, že po protnutí všech narativních linek v rámci šesté narativní jednotky dochází obratem k decentralizaci a pokračování rozpínavé komplexity, která je problematizována zejména v již zmiňované poslední narativní jednotce celé sezony. Pokud Mittell konstatuje, že individuální role kohokoli vně narativu je

v odstředivé komplexitě spíše upozaděna, v kontextu *Twin Peaks* se na první pohled může jevit, že postava Dalea Coopera tento předpoklad rozporuje, nicméně při bližším pohledu zaměřeném výhradně na třetí sezonu se avizovaný rozpor nepotvrzuje. Postava agenta Coopera má nepochybně dominantní roli, je-li aktivně přítomna, nicméně ve většině třetí sezony aktivně přítomna není (viz Obrázek 1, agent Cooper je fyzicky účasten pouze ve třinácti narativních jednotkách z dvou set dvaceti čtyř možných). Závěrem lze tedy konstatovat, že třetí sezona *Twin Peaks* má velice blízko k Mittellově pojetí odstředivé komplexity, současně vykazuje řadu specifíků včetně využití některých prvků komplexity dostředivé.

Události v čase a prostoru jsou nedílnou součástí seriálové narace, jejichž problematiku tato kapitola postupně projasňuje a současně vztahuje všechny nastolené teoretické koncepty k příkladům z třetí sezony *Twin Peaks*, která díky své komplexitě tuto aplikaci umožňuje. Kapitola se zabývá kategorizací událostí na jádra a satelity, postihuje obvyklé následky událostí, mezi které řadí narativní hádanky a stanoviska, definuje hlavní diváckou motivaci a současně její propojenost s událostmi. Členění struktury času v kontextu seriálové narace a vychází ze základní kategorizace času příběhu, diskurzivního času a času na obrazovce, respektive narativního času. Rovněž jsou skrze pojetí mechaniky seriálové paměti pojednány pojmy vizuální podnět, voice-over, flashback, flashforward a rekapitulace. V rámci diskurzivního času a času na obrazovce je rozvinuta teorie časových aktů a narativních jednotek. Tyto koncepty jsou následně aplikovány na příkladech třetí sezony. Následně je konkretizována problematika fikčního světa, potažmo sub-světů série *Twin Peaks*. Závěrem je nastolen teoretický koncept odstředivé a dostředivé komplexity, který je následně vztažen na pojetí prostoru primárně v mezích třetí sezony.

Orientační paratexty

V první řadě se nabízí znovu vymežit rozdíl mezi textem a paratextem, tentokrát na příkladu vztaženém k sérii *Twin Peaks*. Mezi texty se podle Mittella řadí v tomto kontextu primární diegetické prameny, tedy samotná televizní série *Twin Peaks*. Paratexty neboli sekundární texty, jež recipienty připravují na primární texty, jsou podle Jonathana Graye¹¹¹ určitým interagujícím a obklopujícím obsahem na ose publikum – text – průmysl, na Obrázku 7 by tedy paratexty vystihovala ona oranžová výplň. Mittell však z této obecné definice vymezuje transmediální paratexty, tedy sekundární texty, které jsou přímo diegeticky spojeny s konkrétním fikčním světem, kterým se věnuje ve vztahu s problematikou transmediální narace. V rámci série *Twin Peaks* se tedy jedná například o prequel *Fire Walk with Me*, nebo publikace *Final Dossier* a *The Secret History of Twin Peaks*, tedy sekundární, rozšiřující texty, vytvořené autory série *Twin Peaks*.

Obrázek 7



Zdroj: vlastní zpracování

Orientačním paratextem Mittell chápe nediegetický typ paratextu, který slouží jako pomůcka, skrze kterou si recipienti vytváří smysl v komplexních seriálových narativních, ať už elementárně formou konverzace o primárním textu, nebo hlubším bádáním napříč platformami. Doslova praví, že „orientace není nezbytná k objevení kanonické pravdy o fikčním světě, spíše slouží k vytvoření určité vrstvy navrch dané série, díky které se může recipient dovtipit, jak do sebe veškeré dílky série zapadají. Zároveň může tato vrstva nastolit alternativní úhly pohledu na daný příběh, jež nemusí být navrženy nebo obsaženy v základních narativních záměrech. Akt propojení textu k paratextu, ať už oficiální, nebo vytvořený publikem, mění způsob,

¹¹¹ Viz citace č. 11, str. 23.

*jimž následně sledujeme originální text.*¹¹² Ještě než se zaměřím na jednotlivé orientační paratexty vztažené ke třetí sezoně *Twin Peaks* a jejich možnosti, nabízí se obecně představit rozsáhlé pole působnosti, které ve vztahu k paratextům umožnil zejména nástup internetu. Mittell uvádí příklad Davida Simona, tvůrce seriálů *The Wire* nebo *Treme*, který se kriticky vymezuje vůči nutnosti deskripce v současné televizní tvorbě. Považuje ji za přežitek a tvrdí, že pokud tvůrce diváka dostatečně zaujme, může si divák veškeré podněty, které ho zajímají, a jimž v průběhu recepce neporozuměl, jednoduše dohledat například přes vyhledávač *Google*. Zároveň tvrdí, že rozmanité možnosti internetu dovolují tvůrcům mnohem větší volnost, jelikož nemusí narativ zbytečně nad-vysvětlovat. Právě možnost současného diváka kdykoli si cokoli vyhledat odkazuje k obrovské obsažnosti paratextuálních možností. Divák může primárně využívat určité stabilní paratextuální zázemí, například největší dostupnou komunitu a největší dostupnou fanouškovskou wiki, ale kdykoli se může s konkrétním podnětem, který z jakéhokoli důvodu nemůže vyřešit v rámci tohoto zázemí, přiklonit k internetovému vyhledávači, za jehož pomoci může hledat zmiňovaný podnět napříč veškerými dostupnými stránkami s paratextuálním obsahem. Nabízí se doplnit, že hyperrealistická seriálová vyprávění umožňují specifickou situaci, kdy je obsah totožný v rámci fikčního i skutečného světa, pročež se se orientačními paratexty stávají non-fikční realie. Mittell dále konkretizuje, že současné televizní série nejsou ani tvůrci, ani publiky, pojmány jako samostatně stojící díla, jelikož koexistují v online prostoru s paratexty, které jsou součástí divákova intertextuálního toku.

Následně Mittell vymezuje na základě své definice narace¹¹³ čtyři základní kategorie, ve kterých se divák může potenciálně potřebovat zorientovat za pomoci orientačních paratextů, konkrétně se jedná o *čas*, *události*, *postavy* a *prostor*. Orientaci diváka v čase,¹¹⁴ respektive synchronizovanost diváka a tvůrce v toku

¹¹² Viz citace č. 5, str. 261-262.

¹¹³ Definice pro úplnost i zde: Televizní seriál vytváří narativní svět, obývaný konzistentním souborem postav, kterým se napříč časem děje sled událostí (viz citace č. 5, str. 10).

¹¹⁴ Mittell definuje tři druhy času ve spojitosti se seriálovým narativem: Čas příběhu, diskurzivní čas a čas na obrazovce, viz kapitola této diplomové zaměřená na události, čas a prostor.

času, označuje ve vztahu k seriálovému narativu jako nejdůležitější. Synchronizace je zpravidla vyžadována formální výstavbou příběhu, zejména jedná-li se o návaznou nebo rozšiřující serialitu, jak je vymezuje Kokeš.¹¹⁵ Výstavba návazného nebo rozšiřujícího narativu obsahuje tvůrci zamýšlený logický řád ve vztahu k pořadí epizod, nezávisle na tom, zda je sama o sobě lineární. Příkladem budiž osmá epizoda třetí sezony *Twin Peaks*: přestože se formálně jedná o určitou „uzavřenou epizodu uvnitř epizody,“ tvůrci ji záměrně včlenili až do páté narativní jednotky osmého dílu, kdy už byly některé postavy (Woodsman či Fireman), nebo některá místa (Pevnost postavy Firemana) součástí dosavadního narativu, takže pokud divák touto epizodou začal, nemohl by ji porozumět i přes její relativní uzavřenost natolik, jako divák, který sledoval třetí sezonu v synchronizaci s tvůrčími záměry. Mittell dále vymezuje tři subkategorie v rámci orientace v čase.¹¹⁶ První subkategorií orientace v čase je *plánování*, s jehož pomocí si může divák skrze tištěný nebo digitální televizní program, případně skrze plánovací webové stránky typu epguides.com, pogdesign.co.uk/cat, nebo oficiální microsite dané série (sho.com/twin-peaks), organizovat sledování epizod v době jejich oficiální premiéry. V rámci orientace v plánování třetí sezony *Twin Peaks* se mohl divák dozvědět, že první dvě epizody byly vysílány formou dvojepizody, třetí a čtvrtá epizoda byly dostupné pro předplatitele VOD služby stanice *Showtime* hned po premiéře prvních dvou a o týden později vysílány v přímém sledu za sebou, stejně jako poslední dva díly. Mezi osmou a devátou epizodou byl o týden větší rozestup. Z uvedených poznatků lze vyvodit, že Stanice *Showtime* měla zjevně propracovanou vysílací strategii a divák se ji musel za pomoci orientačních paratextů přizpůsobit. Další subkategorií orientace v čase je *chronologie*, takové užití paratextu je pro diváka důležité zejména v situaci, kdy je tvůrci narušován plynulý tok diskurzivního času v rámci epizody, nebo tok času v samotném času příběhu. Obě varianty jsou přítomny i ve třetí sezoně *Twin Peaks*, a právě chronologický paratext ve formě lineárního souhrnu, ať už ve psané nebo audiovizuální podobě, může recipientovi usnadnit orientaci. Pro úplnost lze doplnit,

¹¹⁵ Modely seriality dle Kokeše jsou vymezeny v kapitole zaměřené na události, čas a prostor.

¹¹⁶ Viz citace č. 5, str. 264-265.

že takovéto souhrny v podobě chronologického textu nebo sestříhaného videa jsou příznačné jak pro nediegetické, fanouškovské stránky s paratextuálním obsahem, tak pro oficiální stránky televizní stanice nebo subjektu vlastního vysílací práva, jako součást transmediálního narativu. Poslední subkategorii orientace v čase je v původním znění pojem *calendar*, který lze volně přeložit jako *zanášení údajů do kalendáře*, ve vztahu k seriálovému narativu jde tedy primárně o evidování časových os a jejich srovnávání s kalendářem. Takováto orientace může být vhodná v podobné situaci, jako předchozí subkategorie chronologie, jelikož si může divák skrze tvorbu časových os a vedení kalendáře udržovat přehled v časových odlišnostech skutečného a fikčního světa. Třetí sezona *Twin Peaks* je velice vhodným příkladem, jelikož jedna epizoda se zpravidla rovná jednomu uplynulému dni ve fikčním světě, čas příběhu byl tedy přibližně osmnáct dní, zatímco třetí sezona byla vysílána bezmála čtyři měsíce. Zároveň je příběh velice komplexně provázán, příkladem budiž dialog postav Firemana a agenta Coopera z úvodu první dvojepizody, kde Fireman praví „*Pamatuj si 430, Richard a Linda, Dvě mouchy jednou ranou*,“ (v originále „*Remember 430, Richard and Linda, Two birds with one stone*,“) což jsou důležité odkazy, jejichž smysl však může divák dekódovat až v posledních dvou epizodách sezony, při klasickém sledování tedy o čtyři měsíce později. Problematice různých sledovacích postupů se budu věnovat později, tento příklad však zdůrazňuje i důležitost orientačních paratextů, za jejichž pomoci si může divák veškeré podobné podněty kdykoli dohledat. Mittell dále konstatuje, že nestačí určit co je orientováno, ale jak se to děje, a určuje tři základní mechanismy.¹¹⁷ *Rekapitulaci*, tedy již zmiňovaný textový souhrn nebo časovou osu, *analýzu*, jež zkoumá narativ zpravidla skrze určité mapování nebo síť postav, a *expanzi*, která vystupuje vně primárního textu a snaží se jej propojit se zdánlivě nesouvisejícími externími texty. Expanze je oblíbeným nástrojem fanouškovských komunit tvorby Davida Lynche, jelikož kvůli velice časté intertextualitě vztažené k vlastní tvorbě (viz kapitola zaměřená na intertextualitu) mohou být zdánlivě

¹¹⁷ Viz citace č. 5, str. 266.

nesouvisející díla propojována (například *Blue Velvet* a *Twin Peaks* skrze dvojici Dern – MacLachlan).

Orientace diváka v událostech je podle Mittella velice úzce spjata s orientací v čase a aplikuje na ně obdobnou kategorizační triádu, tedy rekapitulaci, analýzu a expanzi.¹¹⁸ Rekapitulace zápletky je orientační nástroj zpravidla spojený s událostmi dosavadního děje, často ve formě oficiálního sestříhu v úvodu nové epizody, nebo v podobě fanouškovských videí či textů. Ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* se nabízí zmínit před-epizodní vlákna na *subredditu Twin Peaks*, kterému se budu věnovat podrobně v závěru kapitoly. Analýza může umožnit vyjmout událost z chronologického časového kontextu a zaměřit se podrobně na její konkrétní specifika, příkladem budiž fanouškovské zpracování tabulky všech úmrtí v rámci série *Twin Peaks* s kontextualizujícími podrobnostmi.¹¹⁹ Rozšiřování zápletky lze vyložit jako propojení události fikčního světa se světem skutečným, přičemž Mittell konstatuje, že byť se jedná o určitou hravost, která zpravidla nepomáhá divákovi v lepší orientaci uvnitř primárního textu, nelze ji vyčlenit, jelikož fanoušci ji berou vážně. Opět se nabízí relevantní příklad ze třetí sezony, konkrétně narativní zápletky spojená se souřadnicemi, které se napříč sezonou snažila získat postava zlého dvojníka. Fanoušci z komunity *subredditu Twin Peaks* nejprve dosazovali tyto souřadnice do virtuálního glóbu *Google Earth*, načež se někteří z nich vydávali přímo na místo a popisovali zbytku komunity, jak tato lokalita vypadá a zda na daných souřadnicích něco našli.¹²⁰ Situace zašla tak daleko, že jeden z uživatelů, jehož rodina tento pozemek vlastní, zaslal administrátorům důkazy a obrátil se na komunitu s výzvou, aby přestala na tento pozemek vstupovat.¹²¹

¹¹⁸ Viz citace č. 5, str. 266-267.

¹¹⁹ Twin Peaks Wiki. Deaths. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/Deaths

¹²⁰ AutoModerator. Post-Episode Discussion – Part 9. *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6mbjit/s3e9_postepisode_discussion_part_9/dk0ciuf/

¹²¹ StanTheRebel. [My family owns the property...] *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6o9g7i/no_spoilers_my_family_owns_the_property_where_the/

Orientaci diváka v postavách Mittell rovněž dále rozděluje na rekapitulaci, analýzu a expanzi, přičemž rekapitulace probíhá za pomoci takzvaných průvodců postavami, v originále character guides, což mohou být oficiální i fanouškovské paratexty které souhrnně pojednávají o jednotlivých postavách fikčního světa, zpravidla formou chronologického životopisného textu (v širším slova smyslu).¹²² Příkladem spojeným se třetí sezonou *Twin Peaks* budiž zpracování postav na fanouškovské wiki *Twin Peaks*, kterému se podrobně věnuji v závěru této kapitoly. Analýzy postav zpravidla mapují vztahy, osobnost, nebo chronologický vývoj, často se jedná o grafické rozhraní, například mapy vztahů jednotlivých postav a jejich pole působnosti, přičemž takovýto orientační paratext může být fanouškovským i oficiálním výstupem. Příkladem komplexní infografiky zaměřené na postavy budiž výstup uživatele URDVine z komunity *subredditu Twin Peaks*, kromě postav se zaměřuje i na události a místa (není zobrazen, jelikož vyžaduje mnohem větší rozlišení).¹²³ Expanze postav je podle Mittella velice specifická, takřka se nevyskytující subkategorie.¹²⁴ Přestože se mnohé fanouškovské paratexty zaměřují na působení postav v různých nepůvodních fikčních světech a toto počínání má vlastní žánr zvaný crossover fikce, nejedná se dle něj o orientační praktiky, ale spíše o reinterpretaci v rámci fanouškovské fikce. Jako příklad uvádí propojování postav a adjustačního systému klasického deskového RPG¹²⁵ *Dungeons and Dragons* s osami dobro – zlo a zákon – chaos. Tento příklad je zároveň prvním odkazem k memům, jejichž funkcionalitě v rámci paratextů se budu věnovat v závěru této kapitoly.

Orientaci diváka v prostoru definuje Mittell jako divácky nejběžnější praktiku ve vztahu k paratextům.¹²⁶ Odůvodňuje to tím, že se na rozdíl od toku času, formování zápletek a výstavby postav, dosud tvůrčím způsobem přistupuje

¹²² Viz pojednání o textu, kapitola Prameny a literatura, metody a teorie.

¹²³ URDVine. [Infographic of places, portals and pathways...] *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z:

reddit.com/r/twinpeaks/comments/7274yu/all_final_update_infographic_of_places_portals/

¹²⁴ Viz citace č. 5, str. 269.

¹²⁵ RPG je zkratka pro slovní spojení role playing game.

¹²⁶ Viz citace č. 5, str. 269-270.

k prostorovému vyprávění v rámci seriálové narace vesměs konvenčně a pokud existuje oblast, ve které jsou současní tvůrci ochotni podvádět, je to právě práce s prostorem. Orientačními paratexty jsou primárně infografické mapy, přičemž je obvykle tvoří fanoušci, televizní stanice, nebo i samotní tvůrci. Nejběžnějším fanouškovským postupem je zanášení lokalit z fikčního světa do virtuálních mapových aplikací typu *Google Maps*, jelikož je to zároveň nejsnazší proces. Příkladem z komunity *subredditu Twin Peaks* budiž příspěvek uživatele *Blood_and_Brass*, který vymezil základní lokality původních dvou sezon.¹²⁷ Příkladem časově náročnějšího zpracování mapy budiž již zmíněná infografika uživatele *URDVine*, na které jsou lokality rovněž zaneseny do mapy skutečného světa, a zároveň se jedná o výstup s vlastní, jednotnou grafickou úpravou. Mapa tvořená přímo televizní stanicí jako určitá forma merchandisingu v současnosti není na oficiálním e-shopu *Showtime* k dispozici, jediným takto dostupným výstupem na pomezí paratextu a uměleckého díla je mapa Davida Lynche, která je sice formálně stylizována do podoby obrazu, zároveň však obsahuje například dříve neprezentované názvy obou hor.¹²⁸ Komplexněji se mapami zabývá i průběžně aktualizovaný příspěvek *TWIN PEAKS MAPS* na portálu *Welcome to Twin Peaks*, který prezentuje ucelený soubor dostupných map, zaměřený na oficiální i fanouškovské výstupy napříč médii.¹²⁹

Závěrem této kapitoly budiž případová studie soustředěná na čtyři internetové projekty, které se zaměřují na paratextuální obsahy spojené se třetí sezonou *Twin Peaks*. Cílem je představit komplexní možnosti aktuálních fanouškovských zdrojů s paratextuální tematikou, proto se nevymezují detailně na jeden typ obsahu, jako činí Mittell skrze rozbor *Lostpedie*. V době vysílání třetí sezony *Twin Peaks*, respektive v době vzniku této diplomové práce, bylo relevantní označit za stránky s nejobsáhlejším paratextuálním obsahem koncentrovaným na aktuální dění v sérii,

¹²⁷ *Blood_and_Brass*. I Made a Map of Twin Peaks. *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6g6lb4/no_spoilers_i_made_a_map_of_twin_peaks/

¹²⁸ LYNCH, David. TWIN PEAKS MAP GICLEE. *Showtime* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: store.sho.com/product/Z1APSHW158/twin-peaks-map-giclee-168-x-24

¹²⁹ DOM, Pieter. TWIN PEAKS MAPS. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-19-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/locations/twin-peaks-maps/

zejména fanouškovskou *wiki Twin Peaks* na portále Wikia.com (kam migrovala i *Lostpedie*, kterou se zabývá Mittell), komunitu (*subreddit*) *Twin Peaks* na portálu reddit.com, facebookovou stránku *Twin Peaks: Log Posting* a webový portál *Welcome to Twin Peaks*.

Již samotné označení „*fanouškovská wiki*“ naznačuje, že se jedná o nástroj, který do značné míry kopíruje formát, jemuž dala vzniknout právě webová encyklopedie *Wikipedia*. Velice zjednodušeně se tedy jedná o strukturovanou stránku určitého zaměření, zpravidla spojeného s vlastní komunitou, kromě seriálů jsou to například komunity počítačových nebo mobilních her. Uživatelé mají možnost zakládat nová vlákna, upravovat ta stávající, a současně o nich diskutovat, každá wiki si zároveň může personalizovat rozhraní, tedy strukturu a rozložení stránky. Primární funkcí fanouškovské *wiki Twin Peaks* je jednoznačně rozšíření narativního vědomí, tak jak jej popisuje Mittell. *Twin Peaks* wiki je specifická tím, že i rozložení a struktura stránky koreluje s tímto tvrzením, již první odkaz v pomocné liště, zvaný *The Story So Far*, nabízí subkategorie *People*, *Places*, *Objects*, *Timeline*, *Supernatural*, což jinými slovy opisuje základní struktury narativu (a zároveň kategorizaci paratextů), jak vymezuje sám Mittell, s doplněním o nadpřirozenost, která je zejména pro třetí sezonu *Twin Peaks* stěžejním doplněním této základní struktury. Konkrétním příkladem rozšíření narativního vědomí budiž ukázka vlákna jedné z postav, která se vyvíjí napříč celou sérií, Sarah Palmer.¹³⁰ Předně klarifikuji, že ucelený obrázek tohoto vlákna nedávám k dispozici pouze proto, že by se díky svému rozsahu nevtěsnil ani na několik stran, a pokud ano, byl by zcela nečitelný. Formální propojenost s *Wikipedií* stvrzuje souhrnný blok biografických informací orientačního charakteru, ze kterého se lze dozvědět kdy a kde se postava narodila, kde žila, jaké měla zaměstnání, kdo jsou její rodinní příslušníci, jaký herec nebo herečka tuto postavu ztvární, případně také kdo ji dabuje. Vlákno je zároveň interaktivní, takže pokud odkazuje na externí informace, může se na ně recipient skrze prokliknutí přeměrovat. Součástí vlákna je rovněž po

¹³⁰ Twin Peaks Wiki. Sarah Palmer. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/Sarah_Palmer

vzoru *Wikipedie* stručný souhrn, obsah a zpravidla rozsáhlý biografický text, který rozkrývá postavu chronologicky od dětství až do smrti, případně do stavu po konci třetí sezony. Vlákno uzavírá fotogalerie, výčet vystoupení a výčet referencí napříč sérií. Za zcela nejzásadnější v rámci tohoto přístupu považuji možnost spojování jednotlivých paratextů, jejichž výsledkem je extrémně komplexní a jednotící narativní celek. Například kontextualizace dětství postavy Sarah Palmer je extrahována z publikace *Twin Peaks: The Final Dossier* a autor vlákna následně plynule navazuje na události osmé epizody třetí sezony, jejichž spojení s postavou Sarah Palmer je verifikováno právě skrze zmíněnou publikaci, načež je z tohoto spojení utvořen lineární narativ, který je běžnému televiznímu divákovi odepřen, a který ve výsledku slouží jako komplexní orientační paratext. Jak bylo naznačeno, podobně se může recipient zorientovat v místech, jež mají podobně strukturovaná vlákna; v čase za pomoci časové osy, přičemž lze zkoumat určitá specifická období (například 1901–2000) nebo postupovat den po dni; a souběžně s tímto výčtem i v konkrétních událostech, které jsou obsaženy buď formou výpisu v rámci konkrétního období na časové ose, nebo jako součást paratextuálního narativu v jednotlivých vláknech postav nebo míst. *Twin Peaks wiki* tedy nabízí defacto komplexní orientační obsah, nicméně k naprosté komplexitě, jak ji popisuje Mittell ve vztahu k *Lostpedii*,¹³¹ chybí interakce uvnitř komunity. Vnitřní srovnání poukazuje na určitou nevyváženost: wiki obsahuje zhruba tisíc pět set orientačních vláken, za jejichž pomoci velice detailně rozkrývá fikční svět *Twin Peaks*; diskusní fórum obsahuje dvacet pět příspěvků. Zde se nabízí doplnit, že všechny tři zbývající projekty, jež jsem na začátku vymezil, aktivní komunitou disponují. Funkci diskusního fóra nabízí vedle *subredditu Twin Peaks* i portál *Welcome to Twin Peaks*, nicméně tato komunita čítá „pouhých“ několik tisíc registrovaných členů, zatímco komunita *Twin Peaks* na platformě *Reddit* jich má v době vzniku této diplomové práce takřka sedmdesát jedna tisíc. Pro ucelené zasazení do kontextu se nabízí stručně představit i platformu *Reddit*¹³² a její funkcionalitu: velice

¹³¹ Viz citace č. 5, str. 277.

¹³² Video v odkazu velice stručně a výstižně postihuje otázku „Co je to *Reddit*?“ (CGP Grey. What is reddit? *Youtube* [online] 2013 [cit. 2018-20-04] Dostupné z: [youtube.com/watch?v=tll022aUWQQ](https://www.youtube.com/watch?v=tll022aUWQQ))

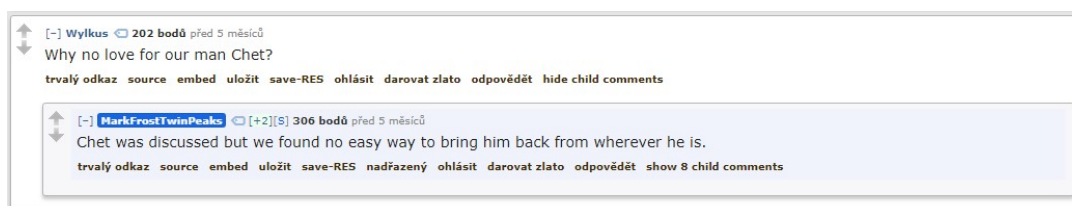
zjednodušeně řečeno se jedná o soubor tematicky zaměřených komunit zvaných subreddity, přičemž uživatel takového subredditu na něj může vkládat příspěvky, které ostatní uživatelé hodnotí buď šipkou nahoru (+1) nebo šipkou dolů (-1), načež je pak na nástěnce každého subredditu seřazena suma aktuálních příspěvků podle nejvyššího hodnocení. Domovská stránka každého uživatele je určitým agregátem nejlepších aktuálních příspěvků všech subredditů, které daný uživatel odebírá. *Subreddit Twin Peaks* má primárně funkci agregátu těch nejlepších a nejzajímavějších příspěvků o celé sérii, zpravidla se jedná o fanouškovskou tvorbu, oficiální produkty, nebo memy, nicméně v době, kdy probíhalo vysílání třetí sezony, fungovala tato komunita primárně s podobným cílem jako *Twin Peaks wiki*, tedy s cílem prohloubení narativního vědomí. Kromě již představených průběžných příspěvků (například odkazovaná infografika byla takovýmto průběžným, samostatným příspěvkem) měla každá vysílaná epizoda několik oficiálních epizodních vláken: před-epizodní vlákno, živé vlákno, post-epizodní vlákno a vlákno memů. Takto fluidní struktura umožňuje absolutní participační kulturu, jak ji ve své teorii konvergence vymezuje Henry Jenkins.¹³³ Příkladem fanouškovské participace budiž například příspěvek *I think I've figured out what Dr. Jacoby was up to...*¹³⁴ kde uživatel s přezdívkou philbuck84 prezentuje účet postavy Dr. Jacobyho na portálu s hand-made výrobky zvaném *Etsy* jako původní paratext odkazující na narativní hádanku zlatých lopat, načež vytváří uživatele v komentářích fanouškovské teorie, jen aby se obratem vyjasnilo, autor příspěvku vytvořil účet této postavy jako vtip. Tradičním formátem spojeným s platformou *Reddit* jsou vlákna *AMA* neboli „*Ask Me Anything*“, v nichž se setkávají uživatelé a osobnosti jednotlivých komunit. V rámci *subredditu Twin Peaks* proběhly takovéto fanouškovské rozhovory se spoluautorem *Twin Peaks*, Markem Frostem, producentkou třetí sezony, Sabrinou Sutherlandovou, producentem druhé sezony, Harley Peytonem, nebo herečkou Chrystou Bellovou, znázorňující postavu Tamary

¹³³ JENKINS, Henry. *Welcome to Convergence Culture* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: henryjenkins.org/blog/2006/06/welcome_to_convergence_culture.html

¹³⁴ philbuck84. [I think I've figured out what Dr. Jacoby was up to...] *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6d6zob/s3e1_i_think_ive_figured_out_what_dr_jacoby_was/

„Tammy“ Prestonové. Vzhledem ke specifické povaze situace, kdy fanoušci pokládají dotazy přímo, se tematika často zaměřuje na prohloubení narativního vědomí, k čemuž nezdědka dochází. Například během své druhé AMA Mark Frost potvrdil, že návrat postavy speciálního agenta Chestera Desmonda, který zmizel během jednoho z Blue Rose případů v prequelu *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, byl diskutován, ale nakonec nerozvinut:

Obrázek 8



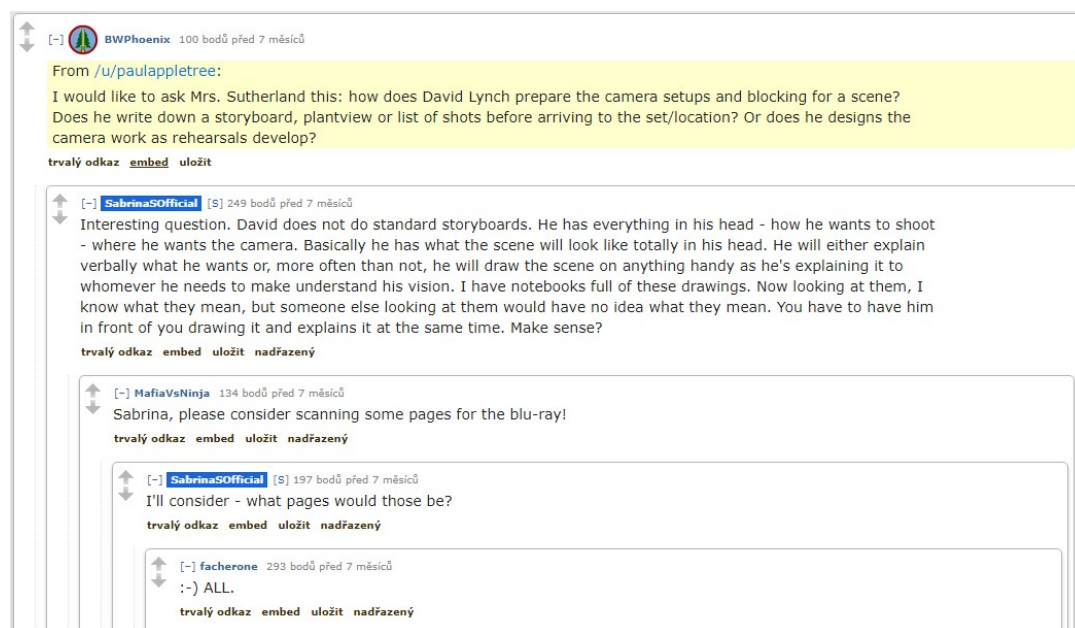
Zdroj: Viz citace č. 65, dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/7bn45h/im_mark_frost_cocreator_of_twin_peaks_and_author/dpj7yju/

Ve stejném vlákně Frost rozvíjí narativní linku postav Shelly a Bobbyho, která není v publikaci *Twin Peaks: The Final Dossier* dokončena,¹³⁵ čímž defacto vytváří oficiální paratext v rámci rozhovoru s fanoušky.

¹³⁵ Viz citace č. 65, dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/7bn45h/im_mark_frost_cocreator_of_twin_peaks_and_author/dpj82hr/

Závěrečným příkladem budiž ukázka z *AMA* Sabriny Sutherland, která velice komplexně pokrývá možnosti aktivní komunity ve spojení s formátem platformy *Reddit*:

Obrázek 9



Zdroj: SUTHERLAND, Sabina. I'm Sabrina Sutherland, Executive Producer of Twin Peaks. AMA. *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z:

reddit.com/r/twinpeaks/comments/6zb65w/im_sabrina_sutherland_executive_producer_of_twin/dmtx2yo/

Zodpovězení otázky uživatele paulappletree jednak rozšiřuje představu fanouška o specifickém režijním přístupu Davida Lynche, reakce uživatele MafiaVsNinja pak generuje potenciál pro obsažení těchto přístupů jako rozšíření paratextuálního obsahu a poslední reakce uživatele facherone : -) ALL je kromě faktické odpovědi i intertextuálním odkazem na scénu ze třetí sezony, ve které zlý dvojník agenta Coopera posílá sms s totožným zněním postavě tulpy Diany Evansové, která se obratem pokouší zabít všechny zbývající členy Blue Rose Task Force. Jeden komentář dal tedy vzniknout rozvinutí orientačního paratextu, vytvořil potenciál k rozvinutí oficiálního paratextu v rámci transmediální narace a zároveň umožnil intertextuální humor, jedná se tedy o vzorový příklad již zmiňované, současné participacní kultury. *Subreddit Twin Peaks* má však i svá úskalí, jelikož způsob řazení příspěvků například neumožňuje divákovi, který binge-watchuje nebo opakovaně sleduje (nejen) třetí sezonu, aby mohl retrospektivně probádat příspěvky v takovém pořadí, v jakém byly na nástěnce subredditu v době vysílání. Určitým

kompromisem je vyhledávání příspěvků podle epizod, s nimiž jsou provázány. Pokud *Twin Peaks wiki* chybí aktivní a participující komunita, *subreddit Twin Peaks* naopak v době vzniku této diplomové práce postrádá propracovanější strukturu a interaktivní rozhraní, které by umožnilo prohlubovat narativní vědomí i mimo období, v němž byla třetí sezona vysílána. Následujícím projektem je facebooková stránka *Twin Peaks: Log Posting*, která v průběhu vysílání rovněž prošla jistým vývojem. Primárně se totiž jedná o stránku kumulující memy, ty lze stručně definovat slovy Susan Blackmore následovně „*Pokud vám například kamarád řekne příběh, vy si zapamatujete jeho podstatu a řeknete jej někomu dalšímu, počítá se to jako imitace. Necitovali jste každé slovo či akt, ale zkopírovali a předali právě onu podstatu, která byla přenesena od něj k vám a od vás k někomu dalšímu. ... Vše, co je takto předáváno od člověka k člověku, je mem.*“¹³⁶ Příkladem takového memu ve vztahu k třetí sezoně *Twin Peaks* budiž veřejný příspěvek uživatele Tima Corscaddena, jehož kopie je k dispozici na Obrázku 10. Jedná se o intertextuální odkaz na druhou narativní jednotku čtrnácté epizody, v jejímž průběhu šerif Truman konstatuje „*Je 2:53, přátelé,*“ (v originále „*It's 2:53, fellas,*“) což je určující pro orientaci postav i publika v čase a prostoru, jelikož je k tomuto času v průběhu třetí sezony opakovaně odkazováno ve spojitosti s nadpřirozenými jevy (například zlý dvojník agenta Coopera se měl ve 2:53 vrátit do Black Lodge, v témže čase se otevírá vstup do nadpřirozeného místa Convenience Store na adrese 2240, Sycamore,¹³⁷ ...). Imitací je v tomto kontextu aplikace odlišné podstaty dýmu, který se vznáší nad postavou Naido, přičemž uživatel záměrně zaměňuje tento význam a přikládá jiný, imitující inhalaci marihuany, což stvrzuje záměnou číslovek 2:53 za 4:20, tedy odkaz na 20. dubna, světový den marihuany, přičemž spojení „*Je 4:20*“ je rovněž slangově používáno jako výzva k tomu, že je čas inhalovat tuto návykovou látku.¹³⁸

¹³⁶ BLACKMORE, Susan J. *The meme machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999. ISBN 0-19-850365-2, str. 6-7.

¹³⁷ Viz kapitola zaměřená na operacionalizaci

¹³⁸ Urban Dictionary. 4/20. *Urban Dictionary* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: urbandictionary.com/define.php?term=4%2F20

Obrázek 10



Zdroj: CORSCADDEN, Tim. It's 4:20, fellas. *Facebook* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: facebook.com/groups/1528224180819917/permalink/1727300800912253/

Podobných memů generují uživatelé této stránky desítky denně, přičemž se zpravidla nejedná o orientaci, jak ji chápe Mittell, ale spíše o reinterpetaci, která je znázorněna v Obrázku 4. V době vysílání třetí sezony využívala tato stránka podobné principy participace, jako již zmiňovaný *subreddit Twin Peaks*. Ukázkou, jež může indikovat relevanci tohoto závěru, budiž srovnání vyhledávání klíčového slova Judy počínaje začátkem třetí sezony, v roce 2017 bylo padesát tři z devadesáti čtyř příspěvků textových (cca 56%), podněcujících diskusi, ve které fanoušci odkazují jak na vlastní paratextuální teorie, tak na oficiální paratexty typu *The*

Secret History of Twin Peaks (největší dosah měl textový příspěvek *Who is Judy?*¹³⁹ se sto třiceti šesti komentáři), v roce 2018 bylo z devadesáti sedmi příspěvků pouhých pět textových (cca 5%), zaměřených na prohlubování narativního vědomí. Závěrem lze doplnit, že podobně jako *subreddit Twin Peaks* i stránka *Twin Peaks: Log Posting*¹⁴⁰ sloužila k orientaci za pomoci paratextů primárně v době vysílání třetí sezony. Portál *Welcome to Twin Peaks* oproti zbývajícím třem projektům osciluje na pomezí oficiálních, orientačních a fanouškovských obsahů. Původním založením se jedná o fanouškovsko-autorský projekt Pietera Doma, newyorského marketingového manažera, fotografa a umělce, jehož původní založení v roce 2011 (jak sám říká, ne náhodou v den Lynchových narozenin) popisuje sám Dom takto: „*Podníceno snahou o znovu-probuzení vadnoucí konverzace mezi fanoušky a inspirováno rostoucím vlivem série na současné umění, módu, hudbu, film, design, nebo jakýkoli další aspekt populární kultury, chce Welcome to Twin Peaks demonstrovat, že i přes uplynulé dvě dekády je Twin Peaks stále relevantní. Snad i více než kdy jindy.*“¹⁴¹ Skrze tuto citaci prosakuje i reálné zaměření tohoto portálu, který kromě již zmíněného diskusního fóra s více než třemi tisíci registrovaných uživatelů nabízí i vlastní paratextuální obsah. Ať už se jedná o příspěvky spojené s orientací v čase a prostoru (stránka má vlastní kategorii *Locations*, jenž obsahuje například již zmiňovaný příspěvek s mapami fikčního světa Twin Peaks), s orientací v problematice postav (příspěvky zejména v kategoriích *Cast* nebo *Theories*, například příspěvek *37 Twin Peaks Characters We Will See Again After 25 Years*),¹⁴² i s orientací na události (nejčastěji opět v kategorii *Theories*, příkladem budiž příspěvek *Parallels Between Two Worlds: Watch the Glass Box*

¹³⁹ JONSON, Chris. *Who is Judy?* Facebook [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: facebook.com/groups/1528224180819917/permalink/1730916833883983/

¹⁴⁰ Stránka momentálně prochází obdobím, během kterého velice často mění svůj název, v rámci označení projektu uvádím původní název stránky, aktuální název je *Twin Peaks DanielLunchPosting*® viz Obrázek 4.

¹⁴¹ DOM, Pieter. ABOUT. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/about/

¹⁴² DOM, Pieter. *37 Twin Peaks Characters We Will See Again After 25 Years*. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/news/returning-cast-members-new-twin-peaks/

and Purple Room Scenes Side by Side).¹⁴³ Pro úplnost lze doplnit, že kromě paratextů spojených přímo se třetí sezonou jsou v rámci portálu dostupné i mnohé další obsahy tohoto typu zaměřené na veškerou uměleckou tvorbu Davida Lynche. Pro úplnost dodávám, že kromě paratextuálních obsahů je v rámci projektu *Welcome to Twin Peaks* dostupný i prostor pro fanouškovskou fikci skrze kategorii zvanou *Twin Peaks: The Fan Dossier*. Jejím výstupem je soutěž, v níž rozhoduje o vítězi přímo spoluautor *Twin Peaks*, Mark Frost, a jejíž vítěz obdrží podepsanou publikaci *Twin Peaks: The Final Dossier*. Jak vyplývá ze samotného výčtu, projekt *Welcome to Twin Peaks* je jednoznačně nejkompexnějším ze všech představených, byť mohou ostatní projekty vynikat v jednotlivinách.

Mittell se v rámci svojí případové studie zaměřuje na dvojici opozitních pojmů, v originále jsou to *spreadable* a *drillable media*,¹⁴⁴ přičemž jsou oba tyto pojmy těžko přeložitelné, spojení *spreadable media* se do češtiny běžně překládá jako šířitelná média, nicméně v angličtině lze pojem chápat i jako určité roztírání, rozprostírání se, a v podobném kontextu používá Mittell pojem *drillable media*: médium se nešíří, nerozprostírá, ale umožňuje publiku se do něj hluboce vnořit, zavrtat. Proto tedy v rámci této diplomové práce volně překládám dvojici *spreadable* a *drillable media* jako *šířitelná* a *vnořitelná média*, přestože si uvědomuji úskalí tohoto překladu. Z uvedené případové studie zároveň vyplývá, že komplexní seriálový narativ, jakým disponuje třetí sezona, respektive komplexní fikční svět *Twin Peaks*, poskytuje oběma těmto konceptům plodné zázemí. Na příkladu stránky *Twin Peaks: Log Posting* vyniknou rychle se šířící memy, které mají potenciál dosáhnout ihned po odvysílání epizody na tisíce uživatelů sociálních sítí. *Subreddit Twin Peaks*, *wiki Twin Peaks* i portál *Welcome to Twin Peaks* naopak umožňují několik specifických přístupů, za pomoci kterých se mohou diváci vnořit do fikčního světa *Twin Peaks* a významně prohloubit svoje narativní vědomí.

¹⁴³ DOM, Pieter. *Parallels Between Two Worlds: Watch the Glass Box and Purple Room Scenes Side by Side*. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z:

welcometotwinpeaks.com/theories/glass-box-dale-cooper-naido-footage-synchronized/

¹⁴⁴ Viz citace č. 5, str. 288-291.

Souhrnně lze říci, že tato kapitola se zaměřuje na ten druh paratextů, který slouží zejména k orientaci diváka v primárním textu, fakticky se jedná o orientaci v čase, událostech, postavách a prostoru, přičemž Mittell dále rozděluje orientaci v čase na plánování, chronologii a zanášení údajů do kalendáře, načež vymezuje i tři základní mechanismy sloužící k rozboru orientačních praktik, jsou to rekapitulace, analýza a expanze. Závěrečným výstupem této kapitoly je případová studie, v níž se zaměřuji na čtyři internetové projekty, které primárně v době vysílání třetí sezony sloužily jako dominantní zdroje orientačně-paratextuálních obsahů, postihují jejich specifika, pozitiva i negativa. Zároveň vyvozují, že fikční svět *Twin Peaks* umožňuje aplikaci teorie širitelných i vnořitelných mediálních obsahů, jelikož generuje obsahy obojího typu.

Transmediální narace

V úvodu kapitoly se nabízí vymezit určité teoretické mantinely, ve kterých se bude pohybovat: Primárně vychází z teorie Jasona Mittella, která je však poměrně úzce spojena i s transmediálním vyprávěním, jak jej chápe Henry Jenkins. Určitým základním východiskem, se kterým bude napříč touto kapitolou průběžně polemizováno, je právě Jenkinsova definice transmediální narace jako „*vyprávění, jež reprezentuje proces, v němž jsou integrální součásti fikce systematicky rozptýleny napříč mnohými kanály za účelem vytvoření sjednocené a koordinované zkušenosti. Každé médium má ideálně svůj vlastní, unikátní podíl na rozvinutí příběhu.*“¹⁴⁵ Mittell vztahuje problematiku transmediální narace primárně k současné televizní tvorbě, proto se lze na jeho definici zaměřit poněkud detailněji. Konstatuje, že by se na první pohled mohlo zdát při časovém rozsahu, který má každý, byť třeba nakonec neúspěšný seriál na obrazovce, poněkud nadbytečné a redundantní tento rozsáhlý rámec ještě rozšiřovat o další kanály, kterými svůj narativ komunikuje.¹⁴⁶ Zároveň podle něj nelze tvrdit, že by byla transmediální narace určitým trendem vzniknuvším v souvislosti se současnou televizní tvorbou, jelikož byla přítomna (byť snad konkrétně nepojmenována) již v době před-digitální, příkladem budiž například příběhy Sherlocka Holmese, které se defacto přesouvaly od periodických a knižních vydání napříč všemi nově vzniknuvšími médii napříč časem.¹⁴⁷ Postupně se tedy proměňují spíše možnosti a techniky transmediální narace napříč novými médii, které umožňují tomuto formátu širší pole působnosti. Současně došlo k určitému posunu v televizním průmyslu ve smyslu tříštění publik díky exponenciálnímu nárůstu nových televizních subjektů, ať už se jedná o formát tradiční televize, nebo platformy typu *Netflix*. Mittell popisuje rozdíl mezi tradičním a současným přístupem k transmediální naraci takto

¹⁴⁵ JENKINS, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections* [online]. 2011 [cit. 2018-22-04]. Dostupné z: henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

¹⁴⁶ Viz citace č. 5, str. 292-293.

¹⁴⁷ Tamtéž, str. 292-293.

„V předchozích dekádách bylo pro série výjimečné, aby významněji využily transmediální strategii, zatímco v současnosti je pro vysokoprofilovou sérii výjimečné, aby tak neučinila.“¹⁴⁸ Mittell zároveň zdůrazňuje, že je velice důležité odlišovat mezi běžnými transmediálními rozšířeními a transmediálním vyprávěním. Mezi transmediální rozšíření řadí například promo stránky, merchandising, nebo zákulisní materiály z natáčení, které označuje jako paratexty vztažené k jádru primárního textu, ať už je to televizní série, videohra nebo celovečerní film. Transmediální vyprávění tedy chápe ve smyslu Jenkinsové jako průběžnou síť narativních expanzí, jejichž primárním cílem není dokumentovat ani propagovat danou sérii. Mittell označuje Jenkinsovu definici jako vyvážené transmédium a vytváří opozitní pojem nevyvážené transmédium.¹⁴⁹ Pokud by si měl recipient tohoto textu představit rozdíl mezi těmito dvěma póly, vyvážené transmédium by se skládalo z několika stejně velkých a stejně důležitých narativních celků, zatímco u nevyváženého by byly některé celky větší a důležitější než jiné (Mittell v tomto kontextu využívá přirovnání primárního pramene jakožto privilegované mateřské lodi).¹⁵⁰ Právě nevyvážené transmédium považuje Mittell jako lépe vystihující ve vztahu k situaci v současné televizní tvorbě. Třetí sezona *Twin Peaks* se v tomto ohledu pohybuje někde na pomezí obou pólů, jelikož zejména nejrozsáhlejší transmediální narativy v podobě knižních publikací *The Secret History of Twin Peaks* a *Twin Peaks: The Final Dossier* velmi přesně korespondují s definicí Henryho Jenkinse, na druhou stranu se na nich podílel výhradně Mark Frost bez spolupráce Davida Lynche, pročež je nelze označit za bezvýhradně korespondující aparát.

Právě knihy mají podle Mittella bohatou historii v pozici paratextu ve vztahu k audiovizuálním médiím, ať už ve formě tradiční prózy nebo modernějšího komiksového pojetí.¹⁵¹ V tomto kontextu vymezuje čtyři možné způsoby, za jejichž pomoci mohou knižní publikace transmediálně působit, jsou to *znovuvyprávění*,

¹⁴⁸ Viz citace č. 5, str. 293.

¹⁴⁹ Tamtéž, str. 294.

¹⁵⁰ Tamtéž, str. 295.

¹⁵¹ Tamtéž, str. 296.

vyprávění nové epizody, semikanonické vyprávění a kanonická integrace.¹⁵² Byť by se mohlo znovuvyprávění jevit jako relativně redundantní přístup k transmediální naraci, nelze ani tomuto základnímu pojetí upřít jisté rozšiřující vlastnosti. Skrze formát psaného textu může recipient například proniknout do myslí jednotlivých postav nebo opisně rozvinout narativní hloubku některých událostí. Žádná takto strukturovaná publikace v kontextu série *Twin Peaks* nebyla dosud vydána. Vyprávění nové epizody má oproti znovu-vyprávění značnější rozšiřující potenciál, dle Mittella je však zpravidla svázáno se sériemi, jež mají primárně epizodický charakter.¹⁵³ Ve vztahu ke Kokešově poetice seriálové fikce, která se tomuto rozlišování věnuje hlouběji, by do této kategorie spadaly oddělená, nenávazná a polonávazná serialita, tedy ty druhy seriality, které nejsou až na specifickou výjimku v podobě osmé epizody, nikterak příznačné pro třetí sezonu *Twin Peaks*. Publikace zaměřené na vyprávění nové epizody tedy podle Mittella zpravidla věrně kopírují postavy, prostor, čas i zažité narativní normy daného fikčního světa, který ze své podstaty takovéto epizodické rozšíření umožňuje. Současné televizní série podle Mittella často spadají do oblasti semikanonického vyprávění, což je specifický útvar, který je sice schválen a podporován kreativním týmem dané série a lze jej tedy chápat jako oficiální paratext, nicméně není plně integrován do primárního seriálového narativu.¹⁵⁴ Semikanonické vyprávění nejčastěji vykresluje historické pozadí postav nebo událostí zasazené do fikčního světa dané série, aniž by však výrazněji propojovalo nebo obohacovalo původní text. Právě propojování narativních událostí je podle Mittella jedním z hlavních znaků kanonické integrace, tedy transmediálního vyprávění, které je zasazeno do fikčního světa a propojeno s postavami v čase a prostoru natolik, že umožňuje rozšiřovat narativní vědomí jeho recipientů o primárním textu.¹⁵⁵ Sám Mittell vymezuje první dvě sezony *Twin Peaks* jako určitý „pionýrský projekt“ komplexní televizní produkce, která mimo jiné vygenerovala i jedny z prvních kanonických vyprávění ve formě knižní publikace. Mezi vysíláním první a druhé sezony byla vydána kniha *The Secret*

¹⁵² Viz citace č. 5, str. 296-299.

¹⁵³ Tamtéž, str. 297.

¹⁵⁴ Tamtéž, str. 297-298.

¹⁵⁵ Tamtéž, str. 298.

Diary of Laura Palmer, jejíž autorkou je již zmiňovaná, prvorozená dcera Davida Lynche, Jennifer. Výjimečnost této publikace rovněž tkví ve faktu, že tajný deník Laury Palmerové byl původně ryze diegetickým objektem, který byl díky takto schválené realizaci extrahován z fikčního světa do světa skutečného. Kromě funkce transmediální plní tajný deník i funkci oficiálního orientačního paratextu (zejména pokud byl recipientem čten před začátkem vysílání druhé sezony, jelikož v předstihu značně rozvíjí například narativní linii entity Boba), zároveň je jeho důležitost pro centrální narativní linky prohloubena jak v prequelu *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, kde například postava Laury Palmer konstatuje, že jí Bob vytrhal některé stránky deníku, tak v rámci třetí sezony *Twin Peaks*, kde nalezení těchto vytržených stran umožňuje postavám rozvinutí několika narativních linek důležitých pro výslednou podobu fikčního světa (například posun v pátrání Hawka po agentu Cooperovi, nebo Hawkovo potvrzení možné existence dvou Cooperů agentu Gordonu Coleovi). Publikace *The Secret Diary of Laura Palmer* byla rovněž namluvena představitelkou této postavy, herečkou Sheryl Lee, a vydána jako audiokniha 2. května 2017, tedy dvacet dní před premiérou třetí sezony.¹⁵⁶ Podobně zpracovanou publikací byla autobiografie agenta Coopera zvaná *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes*, autorem této publikace byl bratr Marka Frosta, Scott. Jak vyplývá ze samotného názvu, kniha byla formálně zpracována jako transkript Cooperových nahrávek určených pro postavu Diany Evansové, na rozdíl od tajného deníku však neměla výraznější komerční ani čtenářský úspěch. Orientační publikace *Twin Peaks: Acces Guide to the Town* má formu turistického průvodce a je dílem autorského kolektivu, jehož členy byli například producenti druhé sezony, Harley Peyton či Robert Engels. Pro snazší zařazení do kontextu lze doplnit, že tyto publikace byly vydány v průběhu vysílání druhé sezony, která v té době postupně ztrácela sledovanost (viz kapitola David Lynch a *Twin Peaks*). Mittell se následně věnuje problematice videoher jako specifického formátu transmediálního vyprávění, ten však není v kontextu *Twin*

¹⁵⁶ DOM, Pieter. *The Secret Diary of Laura Palmer Finally Becomes Audible Audiobook Narrated by Sheryl Lee. Welcome to Twin Peaks* [online]. 2017 [cit. 2018-24-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/news/the-secret-diary-of-laura-palmer-audiobook/

Peaks relevantní, jelikož žádná oficiální hra nebyla dosud vydána. V rámci této problematiky však konstatuje, že videohry mají velice často problém nabídnout dostatečnou propracovanost postav fikčního světa, ke kterým mají recipienti velice silný vztah, což ve výsledku škodí přijetí jinak solidních videoher, načež vymezuje koncept *vytvoření nového protagonisty, který je vsazen do již existujícího fikčního světa*.¹⁵⁷ Tento postup označuje jako běžnou herní strategii, nicméně v kontextu třetí sezony je totožný postup „nevšedně“ aplikován na knižní publikaci.

Tímto nevšedním příkladem lze zároveň započít případovou studii zaměřenou na specifika transmediální narace v kontextu třetí sezony *Twin Peaks*. Aplikace herní strategie na knižní publikaci se týká knihy *The Secret History of Twin Peaks*. Dříve než se studie hlouběji zaměří na zmiňovaná specifika, nabízí se doplnit, že publikace *The Secret History of Twin Peaks* (vydána 18. října 2016) a *Twin Peaks: The Final Dossier* (vydána 31. října 2017) jsou knihy autorsky zpracované výhradně Markem Frostem. Obě mají strukturální formát komentovaného svazku utajených listin, zaměřují se na postavy, místa a události a touto formou značně prohlubují narativní vědomí recipientů o fikčním světě *Twin Peaks*, přičemž mnohé informace z těchto publikací přímo rozšiřují informační rámec třetí sezony (například pojmy tulpa nebo entita v kapitole zaměřené na operacionalizaci), ale i ucelenost narativu (například značné prohloubení narativní linie postavy Audrey Horne, která je v rámci třetí sezony bez tohoto kontextu výrazně enigmatičtější).¹⁵⁸ S takto rozšířeným kontextem se nabízí vrátit zpět ke specifickému příkladu aplikace herní strategie na knižní publikaci: V knize *The Secret History of Twin Peaks* se recipientům poprvé představuje postava Tamary Prestonové,¹⁵⁹ která je až přibližně o půl roku později zosobněna herečkou Chrystou Bellovou ve třetí sezoně televizní série *Twin Peaks*. Jedná se tedy o ideální příklad kanonické integrace transmediálního vyprávění, kdy je postava fikčního světa vytvořena a budována v rámci zdánlivě sekundárního paratextu, postupně je propracována a prohlubována (viz kapitola zaměřená na postavy) skrze komentování jednotlivých složek v rámci

¹⁵⁷ Viz citace č. 5, str. 301-302.

¹⁵⁸ Viz citace č. 2, kap. 4.

¹⁵⁹ Postava je oslovoována defacto od první strany, viz citace č. 3, str. 1.

tohoto narativu, aby se obratem ukázala být velice důležitou novou postavou primárního textu. V kontextu třetí sezony vznikl také unikátní webový projekt *The Search for the Zone*.¹⁶⁰ Podobně jako u tajného deníku postavy Laury Palmerové se jedná o původně diegetický prvek, který však přesahuje do skutečného světa a přenáší do něj takto i svého autora, tedy postavu Williama Hastingsse. Součástí tohoto webového portálu jsou vedle standardního úvodu zejména odkazy na články zaměřující se na problematiku paralelních vesmírů a publikace sci-fi autora Roberta A. Henleina. Dále jsou přítomny tři zvukové smyčky (první dvě zachycují elektrické výboje, které jsou v rámci fikčního světa Twin Peaks úzce spjaty s nadpřirozenými jevy, třetí se nazývá *vortex* a zachycuje zvukovou stopu, která zřejmě imituje zvuk při vstupu do jiné dimenze), dále je dostupný proklik na video se zvukovou stopou písně Snake Eyes skupiny *Trouble*, jejíž performance je součástí páté epizody, a rovněž již zmiňované souřadnice (viz kapitola zaměřená na orientační paratexty), které jsou přímo svázány s vývojem narativu v rámci třetí sezony, nicméně jejich důležitost nebyla známa v době odvysílání deváté epizody, kdy zároveň došlo k fanouškovskému odhalení tohoto portálu. V tomto kontextu se nabízí konstatovat, že ani televizní stanice *Showtime*, ani oficiální zástupci série *Twin Peaks* nedělali tomuto projektu reklamu, zároveň je však na portálu dostupný banner, který je provázán s odkazem na stránky rhino.com, které fungují jako určitý hudební katalog, kde si lze přes odkazy třetích stran zakoupit hudební alba, v konkrétním případě prokliku se jedná o soundtrack třetí sezony *Twin Peaks*. Ani tento projekt tedy nelze označit jako čistě vyvážené transmédium, jak jej definuje Mittell. Ze zákulisních materiálů, jež jsou obsahem oficiálního Blu-ray disku *Twin Peaks: A Limited Event Series*, vyplývá, že s návrhem tohoto webu přišel Mark Frost, nicméně se na něm autorsky nepodílel.¹⁶¹

¹⁶⁰ *The Search for the Zone* [online]. 2016 [cit. 2018-24-04]. Dostupné z: thesearchforthezone.com

¹⁶¹ Viz Twin Peaks Wiki. *The Search for the Zone*. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-24-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/The_Search_for_the_Zone

Obrázek 11



Zdroj: viz citace č. 160.

Tímto vymezením se zároveň dostávám k možnosti prezentace vlastní teoretické preference ve vztahu k rozdělování napříč paratexty, ať už se jedná o obsah transmediálního nebo orientačního charakteru: Věřím, že namísto rozlišování oficiálních a neoficiálních textů je vhodnější rozlišovat *texty autorské* a *neautorské*, zejména pak u série, jako je *Twin Peaks*, jejíž výsledná podoba je extrémně spjata právě s autorskou investicí Davida Lynche a Marka Frosta. Jakékoli texty, které nejsou původně jejich vlastní, (nebo výsledkem jejich supervize), ať už se jedná o oficiálně schválené dílo tvořené rodinným příslušníkem, nebo fanouškovskou wiki, (ale například i některé epizody druhé sezony, ve kterých se právě ona autorská supervize ztrácí, jelikož, jak vyplývá z kapitoly David Lynch a *Twin Peaks*, ani jeden z autorů nebyl druhé sezoně zcela odevzdán) nelze takový výstup podle mě považovat za ryze autorský. Jako takový lze označit například třetí sezonu *Twin Peaks*, Frostovy publikace *The Secret History of Twin Peaks* a *Twin Peaks: The Final Dossier*, nebo zmiňovanou Lynchovu orientační mapu-obraz. Kromě nejpropracovanější transmediální

propojenosti těchto příkladů lze dle mého subjektivního soudu tvrdit, že jsou zároveň kvalitativně nadřazeny všem ostatním prezentovaným obsahům, které lze s nimi srovnávat (logicky nelze srovnávat fanouškovskou wiki a knižní publikaci nebo televizní sérii).

Kapitola Transmediální narace vychází primárně z definice Henryho Jenkinse, která je následně problematizována. Skrze závěry Jasona Mittella je problematika transmediální narace zařazena v čase a rovněž je prohlouben kontext transmediální narace a současné televizní tvorby. Následně dochází k zaměření na knižní publikace, které mají v rámci transmediálního vyprávění dominantní postavení. Jsou nastoleny čtyři základní kategorie vyprávění typické pro knižní formát, konkrétně jsou to znovu-vyprávění, vyprávění nové epizody, semikanonické vyprávění a kanonická integrace. Dále je vymezen důležitý koncept geneze nové postavy do již existujícího fikčního světa, který je relevantní pro transmediální naraci v rámci třetí sezony *Twin Peaks*, o jejichž specifikách pojednává závěrečná případová studie. Úplným závěrem se nabízí citovat Mittelovo stručné shrnutí, které považuji za velice relevantní: „*Tlaky televizního průmyslu a normy konzumování televizního obsahu vyžadují, aby transmediální rozšíření ze seriálové franšizy odměňovala ty, jež se jich účastní, ale netrestala ty, jež tak nečiní.*“¹⁶²

¹⁶² Viz citace č. 5, str. 303.

Závěr

Závěrem se nabízí v první řadě shrnout jednotlivé kapitoly a vyzdvihnout poznatky s nimi spojené. Kapitola *Prameny a literatura*, metody a teorie definuje primární a sekundární prameny a rovněž základní a doplňující literaturu využitou v této diplomové práci. Současně představuje a operacionalizuje ty termíny, koncepty a pojmy, které jsou v této diplomové práci pojednávány dříve, než dochází k jejich podrobnějšímu definování v kontextu jednotlivých kapitol. Díky provázanosti se zbytkem textu tedy nelze tuto kapitolu jakkoli marginalizovat. Kapitola *David Lynch a Twin Peaks* má za cíl představit základní životní mezníky, ale i životní postoje Davida Lynche, které mohly potenciálně ovlivnit a formovat podobu třetí sezony, současně představuje tu část jeho tvorby, která jej formovala autorsky, nebo je relevantní ve spojení se třetí sezonou. Kapitola se věnuje rovněž autorské dvojici Lynch, Frost a funkčnosti této tvůrčí jednotky. Napříč kapitolou je kontextualizováno i herecké obsazování, o jehož specifikách a možném dopadu na třetí sezonu *Twin Peaks* je následně pojednáno i v kapitole *Postavy*. Kapitolou *Kulturní encyklopedie a operacionalizace Twin Peaks* počíná analytická část této práce, respektive je za pomoci této kapitoly představen a operacionalizován základní rámec postav, míst, konceptů, objektů a událostí, které lze ve vztahu k třetí sezoně považovat za interpretačně mnohoznačné. Tato kapitola tedy primárně slouží jako určitý sjednotitel těch recipientů, kteří disponují vlastním interpretačním rámcem fikčního světa *Twin Peaks* a současně jako vysvětlující zdroj informací pro ty recipienty, jenž nejsou s fikčním světem *Twin Peaks* a specifiky třetí sezony hlouběji seznámeni. Kapitola *Postavy* představuje zcela zásadní roli postav pro výsledné vyznění komplexního televizního vyprávění. Zaměřuje se na propojení triády tvůrce – postava – herec a současně na problematiku herecké intertextuality napříč kariérou, která je pro Lynchův autorský přístup velice zásadním tématem. Zkoumán je i proces identifikace publik s postavami a také vývoj postav v kontextu komplexního televizního narativu. Závěrečná případová studie aplikuje představené teoretické koncepty na konkrétních příkladech třetí sezony. Kapitola *Události, čas a prostor* stvrzuje tyto termíny jako zcela elementární a neoddělitelné od jakékoli komplexní analýzy seriálového narativu. Pojetí událostí je rozvinuto skrze základní kategorizaci na jádra a satelity, která je následně prohloubena a obohacena

o sekundární teoretické koncepty, mezi které patří například problematika narativních hádanek a narativních stanovisek. Pojetí času je rovněž v první řadě rozčleněno na tři základní kategorie, kterými jsou čas příběhu, čas diskurzivní a čas narativní, respektive čas na obrazovce. Na základě tohoto členění jsou následně rozvinuty koncepty časových aktů a narativních jednotek, částí a celků, které jsou v dílčí studii aplikovány na narativ třetí sezony. Seriálový prostor je primárně nahlížen skrze problematiku fikčních světů a následně za pomoci teoretického konceptu odstředivé a dostředivé komplexity. Po analýze základních narativních struktur následuje kapitola *Orientační paratexty*, která představuje základní možnosti sekundárních textů, s jejichž pomocí se mohou publika orientovat v textech primárních. Konkrétně se jedná o orientaci v čase, událostech, postavách a prostoru, kapitola tedy vhodně navazuje a doplňuje analýzu těchto struktur. Případová studie komplexně prezentuje čtyři projekty, které v době vysílání třetí sezony sloužily jako dominantní zdroje orientačních paratextuálních obsahů. Kapitola *Transmediální narace* defacto doplňuje problematiku orientačních paratextů a navazuje tak na kapitolu předcházející. Výsledkem těchto dvou kapitol je komplexní pojednání o fanouškovských i oficiálních paratextech, přičemž transmediální narace se věnuje oficiálním sekundárním textům. Akcentovány jsou knižní publikace a jejich postavení v kontextu transmediálního vyprávění. Kapitolu uzavírá případová studie, která představuje transmediální naraci v kontextu třetí sezony *Twin Peaks* a její specifika.

Za hlavní přínosy této práce lze považovat vedle *aktuálnosti* tohoto textu také *komplexitu narativní analýzy*, *vlastní iniciativu* a *genezi nových konceptů*, například rozvinutí problematiky událostí seriálového narativu, kde vymezují jádra epizodní, sezonní a sériová; dále prezentují alternativní kategorizaci paratextů na autorské a neautorské, čímž se odkláním od dosavadního členění dle zvolených médií, oficiálnosti či neoficiálnosti, nebo důležitosti ve vztahu k primárnímu textu; v kapitole zaměřené na události, prostor a čas rovněž stanovují specifickou kategorizaci narativních jednotek, částí a celků. Originálním obsahem jsou i případové studie, ať už se jedná o *rozběr postav* ztvárněných hercem Kylem MacLachlanem, dílčí *studii časových struktur*, nebo představení *orientačních paratextů* či *transmediálních vyprávění* spojených s třetí sezonou. V neposlední řadě také *aplikují veškeré představené koncepty na narativ třetí sezony Twin Peaks*,

čímž se potvrzuje komplexita tohoto narativního celku. Nabízí se doplnit, že se nejedná o umělé selektování teorie tak, aby šla vhodně aplikovat na zvolený pramen, naopak: V pasážích, kde primární odborná literatura nepůsobí dostatečně komplexně, čerpá tato diplomová práce teoretické opory z dalších zdrojů, vždy s cílem dosáhnout co nejkompaktnějšího pojednání dané problematiky. Kromě toho, že je třetí sezona *Twin Peaks* díky aplikovatelnosti takto pojatých konceptů nesporně komplexním televizním dílem, nabízí zároveň ve svém přístupu k narativu mnohá specifika, ať už se jedná o časté užívání přebudování postav, užití tříaktové časové strukturace typické pro filmový formát, nebo kombinování odstředivé i dostředivé komplexity prostoru. Kromě primárního textu je třetí sezona výjimečně provázána a doplněna jak orientačními paratexty (*Twin Peaks wiki*, *Twin Peaks subreddit*, komunity typu *Welcome to Twin Peaks*, nebo skupiny zaměřené na *sdílení memů*), tak transmediálními obsahy (publikace *The Secret History of Twin Peaks*, *Twin Peaks: The Final Dossier*, nebo portál *The Search for the Zone*). Byť se tato diplomová práce výrazněji nezaměřuje na problematiku stylu, třetí sezona *Twin Peaks* nepochybně nabízí i v tomto ohledu mnohá specifika, které by bylo možno důkladněji probádat a ve spojení s narativní analýzou tak utvořit komplexní pojednání o televizní formě. Takovéto rozšíření by však rozsahem odpovídalo spíše práci dizertační, nikoli diplomové. Potenciál k hlubší analýze konkrétní problematiky v rozmezí diplomové práce nabízí například pojednání o čase napříč fikčním světem *Twin Peaks*. Detailní časová strukturace narativních linek by kromě podrobné orientace v pramenu umožnila i lépe porozumět celkovému vyznění tohoto komplexního narativu.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. FROST, Mark. *The Secret History of Twin Peaks*. New York: Flariton Books, 2016. ISBN 978-1-250-07559-8.
2. FROST, Mark. *Twin Peaks: The Final Dossier*. New York: Flatiron Books, 2017. ISBN 978-1-250-16331-8.
3. LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York: JeremyTarcher/Penguin, 2007. ISBN 9781101043301.
4. *The Search for the Zone* [online]. 2016 [cit. 2018-24-04]. Dostupné z: thesearchforthezone.com
5. *Twin Peaks* [seriál]. David Lynch, Mark Frost. USA: ABC, 1990-1991.
6. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/Twin_Peaks_Wiki
7. *Twin Peaks: Fire Walk with Me* [film]. David Lynch. USA: New Line Cinema, 1992.
8. *Twin Peaks: The Return* [seriál]. David Lynch, Mark Frost. USA: Showtime, 2017.

Literatura

9. BARKER, Chris. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-099-2.
10. BORDWELL, David. a Kristin THOMPSON. *Film Art: An Introduction*. 10th ed. New York, N.Y.: McGraw-Hill, c2013. ISBN 978-0-07-353510-4.
11. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

12. DEVLIN, William J. a Shai. BIDERMAN. *The philosophy of David Lynch*. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky, c2011. Philosophy of popular culture. ISBN 978-0-8131-3396-6.
13. FIELD, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 978-0-385-33903-2.
14. GRAY, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press, c2010. ISBN 978-0-8147-3194-9.
15. CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Reprinted. Ithaca, N.Y: Cornell University Press, 1978. ISBN 9780801491863.
16. JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, c2006. ISBN 978-0-8147-4281-5.
17. KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš – Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.
18. KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: Studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4212-9.
19. MCGOWAN, Todd. *The impossible David Lynch*. New York: Columbia University Press, c2007. ISBN 978-0-231-13954-0.
20. MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015. ISBN 978-0-8147-7135-8.
21. NIELAND, Justus. *David Lynch*. Urbana: University of Illinois Press, c2012. ISBN 978-0-252-09405-7.
22. OLSON, Greg. *David Lynch: Beautiful Dark*. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2008. Filmmakers series, no. 126. ISBN 978-0-8108-5917-3.

23. THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television / Kristin Thompson*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2003. ISBN 0-674-01063-9.
24. TODD, Antony. *Authorship and the Films of David Lynch: Aesthetic Reception in Contemporary Hollywood*. S.l.: I B Tauris, 2012. ISBN 9781848855793.
25. ŽIŽEK, Slavoj. *The Art of the Ridiculous Sublime: on David Lynch's Lost highway*. Seattle: Walter Chapin Simpson Center for the Humanities/University of Washington, c2000. ISBN 0295979259.

Internetové zdroje

26. AutoModerator. Post-Episode Discussion – Part 9. *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: [reddit.com/r/twinpeaks/comments/6mbjit/s3e9_postepisode_discussion_part_9/dk0ciuf/](https://www.reddit.com/r/twinpeaks/comments/6mbjit/s3e9_postepisode_discussion_part_9/dk0ciuf/)
27. BBC, The 100 Greatest Films of the 21st Century. *BBC* [online]. 2018 [cit. 2018-07-04]. Dostupné z: bbc.com/culture/story/20160819-the-21st-century-s-100-greatest-films
28. Blood_and_Brass. I Made a Map of Twin Peaks. *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: [reddit.com/r/twinpeaks/comments/6g6lb4/no_spoilers_i_made_a_map_of_twin_peaks/](https://www.reddit.com/r/twinpeaks/comments/6g6lb4/no_spoilers_i_made_a_map_of_twin_peaks/)
29. CARTER, Bill. ABC Names Its President of Entertainment. *New York Times* [online]. 1989 [cit. 2018-06-03]. Dostupné z: nytimes.com/1989/03/24/arts/abc-names-its-president-of-entertainment.html
30. CGP Grey. What is reddit? *Youtube* [online] 2013 [cit. 2018-20-04] Dostupné z: [youtube.com/watch?v=tII022aUWQQ](https://www.youtube.com/watch?v=tII022aUWQQ)

31. CORSCADDEN, Tim. It's 4:20, fellas. *Facebook* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: facebook.com/groups/1528224180819917/permalink/1727300800912253/
32. DOM, Pieter. 37 Twin Peaks Characters We Will See Again After 25 Years. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/news/returning-cast-members-new-twin-peaks/
33. DOM, Pieter. ABOUT. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/about/
34. DOM, Pieter. Parallels Between Two Worlds: Watch the Glass Box and Purple Room Scenes Side by Side. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/theories/glass-box-dale-cooper-naido-footage-synchronized/
35. DOM, Pieter. The Secret Diary of Laura Palmer Finally Becomes Audible Audiobook Narrated by Sheryl Lee. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2017 [cit. 2018-24-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/news/the-secret-diary-of-laura-palmer-audiobook/
36. DOM, Pieter. TWIN PEAKS MAPS. *Welcome to Twin Peaks* [online]. 2018 [cit. 2018-19-04]. Dostupné z: welcometotwinpeaks.com/locations/twin-peaks-maps/
37. FROST, Mark. I'm Mark Frost, co-creator of Twin Peaks and author. *Reddit* [online]. [cit. 2018-05-13]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/7bn45h/im_mark_frost_cocreator_of_twin_peaks_and_author/dpj8c3l/
38. HOLLYMAN, Hellen. David Lynch's Philosophy on Drinking Coffee. *Munchies* [online]. 2018 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: munchies.vice.com/en_us/article/xy73bq/david-lynchs-philosophy-on-drinking-coffee

39. JENKINS, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections* [online]. 2011 [cit. 2018-22-04]. Dostupné z: henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
40. JENKINS, Henry. *Welcome to Convergence Culture* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: henryjenkins.org/blog/2006/06/welcome_to_convergence_culture.html
41. JONSON, Chris. Who is Judy? *Facebook* [online]. 2018 [cit. 2018-21-04]. Dostupné z: facebook.com/groups/1528224180819917/permalink/1730916833883983/
42. LYNCH, David. TWIN PEAKS MAP GICLEE. *Showtime* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: store.sho.com/product/Z1APSHW158/twin-peaks-map-giclee-168-x-24
43. ninewheels0. Actors by Screen Time: Twin Peaks. *IMDb* [online]. 2017 [cit. 2018-14-04]. Dostupné z: imdb.com/list/ls020413153/
44. philbuck84. [I think I've figured out what Dr. Jacoby was up to...] *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6d6zob/s3e1_i_think_ive_figured_out_what_dr_jacoby_was/
45. PSYCHOLOGY TODAY, Dissociative Fugue (Psychogenic Fugue). *Psychology Today* [online]. 2018 [cit. 2018-07-04]. Dostupné z: psychologytoday.com/us/conditions/dissociative-fugue-psychogenic-fugue
46. SARAIYAOVÁ, Sonia. Twin Peaks' Star Kyle MacLachlan Doesn't Know What Happened in That Last Scene Either. *Variety* [online]. 2017 [cit. 2018-13-04]. Dostupné z: variety.com/2017/tv/news/twin-peaks-kyle-maclachlan-finale-1202547022/
47. StanTheRebel. [My family owns the property...] *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6o9g7i/no_spoilers_my_family_owns_the_property_where_the/

48. SUTHERLAND, Sabina. I'm Sabrina Sutherland, Executive Producer of Twin Peaks. AMA. *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/6zb65w/im_sabrina_sutherland_executive_producer_of_twin/dmtx2yo/
49. Twin Peaks Wiki. Deaths. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/Deaths
50. Twin Peaks Wiki. Sarah Palmer. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/Sarah_Palmer
51. Twin Peaks Wiki. The Search for the Zone. *Twin Peaks Wiki* [online]. 2018 [cit. 2018-24-04]. Dostupné z: twinpeaks.wikia.com/wiki/The_Search_for_the_Zone
52. Urban Dictionary. 4/20. *Urban Dictionary* [online]. 2018 [cit. 2018-20-04]. Dostupné z: urbandictionary.com/define.php?term=4%2F20
53. URDVine. [Infographic of places, portals and pathways...] *Reddit* [online]. 2018 [cit. 2018-17-04]. Dostupné z: reddit.com/r/twinpeaks/comments/7274yu/all_final_update_infographic_of_places_portals/

Seznam obrázků

Obrázek 1	44
Obrázek 2	52
Obrázek 3	53
Obrázek 4	63
Obrázek 5	65
Obrázek 6	67
Obrázek 7	72
Obrázek 8	82
Obrázek 9	83
Obrázek 10	85
Obrázek 11	95

Seznam příloh

1. Původní poznámkový aparát s podklady pro segmentaci narativních jednotek a s doplňujícími podrobnostmi pro jednotlivé kapitoly

1. Původní poznámkový aparát s podklady pro segmentaci narativních jednotek a s doplňujícími podrobnostmi pro jednotlivé kapitoly

Díl # 1 + 2

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 G b lodge	3 G w lodge	6	8 glass box	15	18
19 B	24 glass box	34	43 Msg from Log, Log lady	45	48 (G)
49 B lumberjack	64 (B)	66 B	69 b lodge	72 G b lodge	82 B (lodge entities)
97 G b lodge entities, glass box	104	106			

NOVÁ POSTAVA:

KDO: **Bad Coop**

KDY (min.): 19

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Nabízí se analyzovat jeho oděvy, jeho stylizaci, externí působení na diváka, jeho agresivní chování, jeho napojení na black lodge entity, ale i na na jeffriese atd, celkově stěžejní postava, že

Z počátku badcoop a otis vůbec nemluví a nechávají nás tedy nad tím, co na nás působí, přemýšlet, přikládat tomu vlastní významy, působí na nás podivnost interiéru i ošklivost a podivnost všech postav – otis říká badcoopovi Mistr C, což nás může ujistit, že to není random dvojník, ale skutečně BadCoop

BadCoop čeká v bytě willa a fyls, načež ona praví žoviálně a co ty tu děláš – on na to, vedla sis skvěle, imitovala si lidskou přirozenost perfektně, načež ji zastřelí a zachvěje se prostor – z jejího obličej je jde v místě rány podobný fialový světlo, jako z ruth – enigma my ass

Postava BadCoopa se dál profiluje, teď když už víme, jak vypadá a jak vystupuje, profiluje se skrz dialogy – nebojím se ničeho, nepotřebuju nic, jen to chci, neexistuje nic, co potřebuju, jediné chci, je taky dominantní vůči rayovi a darye, alfa

Napojení na sekretářku Hastingse – evidentně po něm BadCoop něco chce, nebo o něm chce něco vědět, když hovoří, že chce tu informaci, takže to prohlubuje enigmou, která je mega kernelová

evolution of the arm se ptá, zda si pamatuje goodcoop dvojníka a je flashback k badcoopu a bobovi z lodge – pověnovat se skrz to flashbackům je možnost

The arm vznáší zcela zásadní tezi pro celou sérii He (BadCoop) must come in before you can go out

Chantal nazývá BadCoopa bossem, a přestože BCoop říká, že potřebuje jí a jejího muže (manžela) na akci, nechává se od BCoopa prstít, což opět pokrývá chování a tedy externí nastavení a působení obou postav

NOVÁ POSTAVA:

KDO: postavy z Buellina domu

KDY (min.): 19

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Můžu taky rozvinout jejich externí působení, a zároveň doplnit, že nevíme, jestli jsou Nat/Supnat, protože se k nim nikdy nic navíc nevztahuje, můžu porovnat s wiki, s redditem, ...

Scéna z Buellina domu je velice zvláštní – z počátku BadCoop a Otis vůbec nemluví a nechávají nás tedy nad tím, co na nás působí, přemýšlet, přikládat tomu vlastní významy, působí na nás podivnost interiéru i ošklivost a podivnost všech postav – Otis říká BadCoopovi Mistr C, což nás může ujistit, že to není random dvojník, ale skutečně BadCoop

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Ray + Darya

KDY (min.):

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Představeni prvně u Buelly, působí v daném prostředí nepatřičně, protože vypadají normálně

Podřízenost BCoopovi zjevná a přítomná, dle toho je kategorizuje i divák

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Sam a Tracey

KDY (min.): 8

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Můžu postihnout, že slouží jako takový loutky, skrze který vidíme tu nikdy nevysvětlenou entitu, která je zabije, nicméně přestože jejich rozsah je začat i uzavřen v rámci první dvojepizody, budoval u nich Lynch zejména skrze dialogy i určitou hloubku, tracey jako bad girl, troublemaker, sam jako zen boy

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Ruth Davenport

KDY (min.): 34

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Ruth se objevuje už jako mrtvola, že, ale její vražda je KERNEL, protože se to váže na mystery příběh, kterej se natáhne do víc dílů a na lumberjacky atd, rozvíjím dále

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Bill Hastings

KDY (min.): 45

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Důležitá postava, kterou zabijou lumberjaci, která vede k paratextům, která je napojená enigmaticky na majora brigge atd, určitě postihnout, jak působí externě a jak se vyvíjí

Will Hastings říká při výslechu o Ruth, že ji nezná, nikdy tam nebyl atd, zároveň je to ředitel školy a kámoš vyslychajícího, takže je to velice podivná situace a taky vidíme, jak to ta postava skrze face expressions prožívá, jak si uvědomuje, že je tam časová prodleva, ve který mohl být spáchán ten čin, od kterýho se distancuje – vše je externí, vše je parádní herectví a promlouvá to k divákovi, ten jeho výslech je ideální příklad toho, jak skrze externí působení sdělit interní emoce

Zároveň je kolem jeho postavy velice silná narrative enigma

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Lokální vyšetřovatelé vraždy Ruth

KDY (min.): 34

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Asi nestojí za zmínku víc rozvádět, max Constance Talbot, která pak má i gag s Albertem, že

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Mr. Todd

KDY (min.): 64

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Pro budoucí napojení na BadCoopa a objednávku vraždy Dougieho se nabízí zmínit, ale jeho důležitost je spekulativní a nikdy není nijak vysvětlená ani nemá hodně screentimu

V rámci dílu narativní hádanka – mluví o nějakém komisi, anonymním boháči, koho nechceš nikdy in your lajf – tušíme, že o BadCoopovi, ale ta konexe zatím vůbec není zřejmá

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Evolution of the arm

KDY (min.): 72

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Velice zajímavá postava, dá se na ní popsat přechod od herce k CGI, přestože herec žije, celkově tuhle problematiku viz Mittell, taky že herci mrdlo a proto nepokračuje, atd atd

The arm vznáší zcela zásadní tezi pro celou sérii He (badcoop) must come in before you can go out.

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Chantal

KDY (min.): 82

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Nová linka a nová postava, která se bude dlouhodobě a velice zajímavě rozvíjet, taky se nabízí potom popsat intertextualitu tohoto dua z Osmi hrozných, taky jejich stylizaci, všecko

Chantal má hned zkraje atraktivní a svůdný externí výstup, potenciální troublemaker, vstupuje do scény se zbraní, nazývá bcoopa bossem, přestože bcoop říká, že potřebuje jí a jejího muže (manžela) na akci, nechává se od bcoopa prstít, což opět diváka od první chvíle vede k určitému zařazení, zároveň díky stavu pokoje vidíme, že je nepořádná

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Muž s gumovou rukavicí

KDY (min.): scéna z Roadhousu

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchází TP, jiná zajímavost?):

Pouze jeho přítomnost

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Nadřízený Horna Jr.

KDY (min.): scéna z Roadhousu

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchází TP, jiná zajímavost?):

Pouze jeho přítomnost

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Syn Lucy a Andyho

KDY (min.): scéna z Roadhousu

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchází TP, jiná zajímavost?):

Znázorněn na fotce na policiče za pracovním sezením Lucy

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno, atp.):

B+W Lodge + lidi s ním spojený (nabízí se výčet, posoudit ho, imho má smysl pak hloub rozvádět jen ty nové postavy, nebo jejich transformace – evoluce ruky, jeffries aka čajová konvice např) chápu jako nadpřirozený nebo na nadpřirozeno napojený bytosti, glass box, Motor lodge motel

ZPĚTNĚ PO DÍLU:

INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním „roste“; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Postupně rozkrývání byli zejména Will Hastings a BadCoop, na velké obraty a vývoje je příliš brzy, zatímco BCoop se rozkrývá pomalu a ladně, Hastings velice rychle a velice intenzivně

Posun externího působení dr. Jacobyho, dřív byl divnej, ale doktoris, ale teď žije v lese, vše je starý, špinavý, on je při první scéně v nějakých zasařených modráčích, evidentně tam došlo ke značnému posunu toho, jak tvůrci chtějí, abychom ho od začátku vnímali

Opět externí vizuální posun u postavy brother Jerryho, je z něj vagus / hnědák / hulič

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

Zatím nic, ale dějová linka Willa k tomu směřuje

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

Zatím nic, opět Will směřuje

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Drama, mystery, krimi, komedie na první dobrou, žádného žánrového úletu jsem si nevšiml

TYP SERIALITY:

Mezi part 1 a 2 je to serialita návazná, místy rozrušující, jelikož tok není úplně lineární, chronologičnost taky místy ne, scéna s obrem například jakoby chronologicky patřila dál, ne na úplný začátek

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Spornej je Buellin dům, sporný jsou postavy Ruth a Phylis, který jakoby byly jakýsi entity a ne lidí, podobně i postava Jacka působí podezřele nelihumánně, viz níže

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

Titulková sekvence vybízí k formálnímu rozboru

Symbolika jízdy autem ve tmě jakožto opakující se leitmotiv a taky to, jak to formálně funguje na diváka, zajímavost rámcování

Ten glass box je taková narativní hádanka – je na něj dlouhej pohled, když je prázdněj a sam ho hlídá, a evokuje to pocit – ukáže se v něm někdy něco? A co to bude? A odkud to přijde? A co se s tím stane?

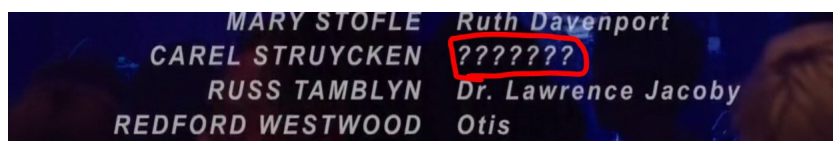
To, že se postava (např sam 25:40) zamyslí, zachycuje Lynch tak, že se na ni kamerou zaměří a nechá ji v tichosti zabranou, dokud se nezamyslí i divák, pracuje s tím i mnohokrát později, viz poznámky

Zajímavá formální hříčka je, když detektiv vyšetřující willa svítí do kufru a říká – moje baterka je rozbitá, načež ta baterka bliká, ale když zaostří na detail nějakýho kusu masa či čeho, tak to působí jakože si na to má divák dát pozor, jak to na tom detailu bliká, mnohem víc, než kdyby na to jen mířil nezlobící baterkou

69 min. chůze tmou s baterkou formální rámcování prostoru

Zajímavý formální prvek jsou ty hudební intermezza nakonci v roadhousu

A opět formální zajímavost z end credits – jsou v abecedickém pořadí, ale pokud Lynch něco nechce vysvětlit, nějakou postavu nedefinovat, udělá prostě toto



The evolution of the arm se ptá, zda si pamatuje goodcoop dvojníka a je flashback k badcoopu a bobovi z lodge – pověnovat se skrz to flashbackům

Dějová linka Willa je extrémně enigmatická

74. Laura Palmer šeptanda s GoodCoopem opět zasívá enigmu, načež ji cosi vytáhne za kříku z the room a provane jím vítr co nadzvyhne závěsy a v dáli je bílý kůň

85. min. BCoop na Daryu, než ji zabije: Dal ti někdy ray tu informaci od sekretářky? Dvě souřadnice? Mohlo by ti to zachránit život – opět enigma kernelového / jadrového typu pro celou sérii

Rozhovor s domělým p. jeffriesem – potkal ses s majorem brigggsem – jak to víš – volám, abych se rozloučil, zítra půjdeš do lodge a já konečně za bobem – to jen prohlubuje enigmatičnost

Narativní statementy dělal primárně BCoop skrze dialogy: Do black lodge nepůjdu, mám plán. Věci nepotřebuju, ale chci. Atp.

Ta scéna s LPalmer v BLodgi kde říká sometimes my arms bend back je intertext replay z origo runu z cooperova snu o 25 let později

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Kernely: Rozhovor s obrem, Entita v glass boxu, nález Ruth, telefonát Hawka a Log Lady, **The Arm a statement o BadCoopovi** (musí přijít, než ty odejít)

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

Určitě se pověnovat titulkový sekvenci, obecně vzato

Symbolika toho gesta, co dělá palmer potom, co řekne meanwhile?

Proč je white lodge svět černobílejší? Klíčovost tý krátký události s obrem, krátká konverzace plná kernelovin/jádrovin, který maj vliv na celou sérii

Posun externího působení dr. Jacobyho, dřív byl divnej, ale doktoris, ale teď žije v lese, vše je starý, špinavý, on je při první scéně v nějakých zasranejch modrácích, evidentně tam došlo ke značnému posunu toho, jak tvůrci chtějí, abychom ho vnímali

To znázornění new yorku (8.35) je hrozně sytý, kýčovitý, můžeme tomu taky přiložit autorské záměry

(nejen) Kompoziční práce s **interiérovým prostorem v místnosti** s glass boxem je hrozně zvláštní, pokud se bude opakovat, můžu se tomu pověnovat

Ten glass box je taková narativní hádanka – je na něj dlouhý pohled, když je prázdný a sam ho hlídá, a evokuje to pocit – ukáže se v něm někdy něco? A co to bude? A odkud to přijde? A co se s tím stane?

Opět externí vizuální posun u postavy brother Jerryho, je z něj vagus / hnědák / hulič

18:38 obrázek na policii prozrazuje novou postavu, syna lucy a andyho, jehož dharma je cesta

18:50 Lucy Brennan narativně připravuje půdu pro to, že budeme seznámeni s novým šerifem trumenem – one is sick and one is fishing

19:36 **Symbolika jízdy autem ve tmě jakožto opakující se leitmotiv** a taky to, jak to formálně funguje na diváka, zajímavost rámcování

Scéna z buelina domu je velice zvláštní – z počátku badcoop a otis vůbec nemluví a nechávají nás tedy nad tím, co na nás působí, přemýšlet, přikládat tomu vlastní významy, působí na nás podivnost interiéru i ošklivost a podivnost všech postav – otis říká badcoopovi Mistr C, což nás může ujistit, že to není random dvojník, ale skutečně BadCoop

To, že se postava (např. sam 25:40) zamyslí, zachycuje Lynch tak, že se na ni kamerou zaměří a nechá ji v tichosti zabranou, dokud se nezamyslí i divák

Konverzace sama a tracey nás usvědčuje v tom, že ani oni nevědí, co glassbox dělá, že to je nepřirozenost, což nám pomáhá se zorientovat v tom fikčním světě, na tom konkrétním místě

A zároveň to prohlubuje tu zvědavost – sam popisuje, že hlídá, že předchozí člověk tam něco viděl atd

A i ve chvíli, kdy se muckaj, jsou prostřihy na glass box, což stupňuje **napětí**, prostřihy se zrychlují, když se v boxu objeví entita a oni jsou konsternovaní, tradiční postup – ještě se nabízí doplnit, že ta událost je satelajt v rámci epizody – sam i tracey jsou mrtví, jejich příběhová linka se uzavírá, ale zůstávají narativní otázky skrze glass box a tu entitu, které mají potenciál kernelu nebo jádra

Opět **prostor interiéru** Marjorie působí hrozně podivně, takovej opak tý glass box místnosti, zahuštěnej, fejk ptáček v kleci, obrazy, sedačky, mísa s ovocem a zeleninou, je to jak obraz

Nález Ruth jakožto kernel událost

Následuje hovor Hawka a Log Lady taky kernel – něco chybí a musíš to najít, týká se to coopa, najdeš to skrze vaše poselství, toto je zpráva od polena – důležitá narativní linka, která se ponese napříč sérií

49. min. Lucy a Andy narativně rozšiřují naše povědomí o nové postavě, jejím synkovi, skrze random povídání s Hawkem o tom, co mu řekla Log Lady

Příběh o Ruth se nabaluje výsledkem a tím, že Will Hastings říká, že ji nezná, nikdy tam nebyl atd, že, zároveň je to ředitel školy a kámoš vyslychajícího, takže je to velice podivná situace a taky vidíme, jak to ta postava skrze face expressions prožívá, jak si uvědomuje, že je tam časová prodleva, ve který mohl být spáchán ten čin, od kterýho se distancuje – vše je externí, vše je herectví

Říká, že odvezl Betty asistentku, protože ji mrdlo auto, ale tváří se, jako kdyby mega zajebal a dojebal, stres, což evokuje cosi prohnílého, načež říká, že chce hovořit s právníkem

Když čelí tomu, že jeho otisky jsou po celým bytě ruth, je absolutně konsternován a v šoku, což působí i na diváka a prohlubuje to otázky, který se nabízí – je to hodně zajímavý externí výstup postavy, která tím skvělým výstupem prohlubuje naši zmatenost a touhu po vědění, že

Zajímavá formální hříčka je, když detektiv vyšetřující willa svítí do kufru a říká – moje baterka je rozbitá, načež ta baterka bliká, ale když zaostří na detail nějakýho kusu masa či čeho, tak to působí jakože si na to má divák dát pozor, jak to na tom detailu bliká, mnohem víc, než kdyby na to jen mířil nezlobící baterkou

Will říká své ženě – nebyl jsem tam (u ruth?), ale té noci jsem měl sen, že jsem byl v jejím bytě – přísahá ženě, že to byl sen – žena to nazývá aférou a říká že je bastard, že o tom věděla, vyměňují si hejty o podvádění, extrémně vyhrocený drama, který jen umocňuje enigmatickej efekt toho všeho na diváka – a aby toho nebylo málo, vidíme potom všem ob dvě cely postavu mystery lumberjacka, kterak zmizí, zatím co byl si říká o m g, o m g... a aby toho bylo ještě míň, bad coop čeká v bytě willa a fyls, načež ona praví žoviálně a co ty tu děláš – on na to, vedla sis skvěle, imitovala si lidskou přirozenost perfektně, načež ji zastřelí a zachvěje se prostor – z jejího obličej je jde v místě rány podobný fialový světlo, jako z ruth – enigma my ass

Las vegas roger 64 min. opět **interiérový prostor** – opět narativní hádanka – mluví o nějakém komsi, koho nechceš nikdy in your lajf – tušíme, že o badcoopovi, ale ta konexe zatím vůbec není zřejmá

66 min **MOTOR LODGE MOTEL** – intertext na B and W Lodges? Zjevuje se postava Jacka spolu s Royem, Daryou a BadCoopem, která je vagusoidní a o který nic nevíme

Postava BadCoopa se dál profiluje, teď když už víme, jak vypadá a jak vystupuje, profiluje se skrz dialogy – nebojím se ničeho, nepotřebuju nic, jen to chci, neexistuje nic, co potřebuju, jediné chci, je taky dominantní vůči rayovi a darye, alfa

Napojení na sekretářku Hastingse – evidentně po něm BadCoop něco chce, nebo o něm chce něco vědět, když hovoří, že chce tu informaci, takže to prohlubuje enigmou, která je mega kernelová, že

69 min. chůze tmou s baterkou formální rámcování prostoru

74. Laura Palmer ahoj agente coopre, můžeš teď jít ven (myšleno z lodge) celkově tahle narativní jednotka z lodge je mega klíčová – Palmer I am dead yet I live, to jak si otevře

obličej a za ním je jakási entita, to je zase určující jádro/kernel pro celou sérii – šeptanda opět zasívá mega enigmou, že, načez ji cosi vytáhne za kříku z the room a provane jím vítr co nadzvyhne závěsy a v dáli je bílý kůň, co je to za symbol zjistit, že, the evolution of the arm se ptá, zda si pamatuje goodcoop dvojníka a je flashback k badcoopu a bobovi z lodge – pověnovat se skrz to flashbackům, že, např

The arm vznáší zcela zásadní tezi pro celou sérii He (badcoop) must come in before you can go out. V tom je naprosto všechno, takže říct, že toto je kernel, je málo, to je hlavní kernel, že

85 min. než zabije badcoop daryu, opět se buduje **napětí skrze ticho, mezery mezi jejich hovorem a iniciace domýšlení diváka v počátku** – obratem se dozvídáme, že bcoop ví, že mu darya právě lhala, což opět stupňuje napětí – zároveň v nahraném rozhovoru daryi a raye zazní „what do we doo about cooper,“ což nás ujišťuje v tom, že je to onen dvojník, zároveň badcoop v dialogu potvrzuje, že zítra má být oddelegován do black lodge – takže ten oblouk z black lodge nabírá jasnej směr – a že se tam nechystá, že má proti tomu plán – zároveň skrze dialog rozvíjí enigmou will hastingse – dal ti někdy ray tu informaci od sekretářky? Dvě souřadnice? Mohlo by ti to zachránit život – opět enigma kernelového / jádrového typu pro celou sérii, zakončená kartou s tím symbolem, bcoop říká, toto je to co chci – a divák tápe, že, navíc rozhovor s domělým p. jeffriesem – potkal ses s majorem briggssem – jak to víš – volám, abych se rozloučil, zítra půjdeš do lodge a já konečně za bobem – to jen prohlubuje enigmatičnost a jen umocňuje důležitost, o které ale při prvním sledování nevíme a nemůžeme vědět

Velice zajímavá drobnost je ten ikonický **záznamník, který evidentně prošel faceliftem** (96 min), protože si do něj badcoop nahrál data o vězení, kde je ray, intertext

Chantal a její atraktivní a svůdný externí výstup, nazývá bcoopa bossem, přestože bcoop říká, že potřebuje jí a jejího muže (manžela) na akci, nechává se od bcoopa prstit, což opět diváka od první chvíle vede k určitému zařazení, zároveň díky stavu pokoje vidíme, že je nepořádná

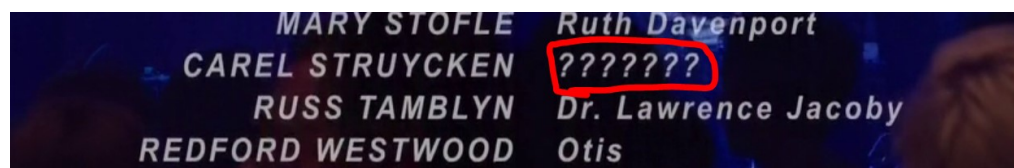
102 min dvojník evoluce jako nová postava? Problematika dvojnictví obecně, ale je přítomná už v s01+02, takže asi neoriginální řešit, Coop propadnuvší z black lodge do glass boxu, zatímco ho nikdo nehlídal, prohlubuje enigmatičnost, jeho vyzvednutí z glassboxu do kamsi vlastně nic nevysvětluje v rámci epizody a zůstává to jako cliffhanger pro další díly

Nová postava guy s rukavicí

Zajímavý formální prvek jsou ty hudební intermezza nakonci v roadhousu

Nová postava ten týpek, co je šéf mladýho horna a má magický schopnosti a ukazuje na shelly pew pew :3

A opět formální zajímavost z end credits – jsou v abecedickém pořadí, ale pokud Lynch něco nechce vysvětlit, nějakou postavu nedefinovat, udělá prostě toto



Díl # 3

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 G supernat místo	14 B časoprostor se chvěje	15 G supernat místo	17 B časoprostor se chvěje	19 D původní D povolán do lodge	22 původní D black lodge
25 D vstup skrze zásuvku	33 B	34	39	41 D flashback do b lodge, jackpot	51 (B) recap z glass boxu
55					

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Diana

KDY (min.): 5

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Je to ta žena se zarostlými očima, k její identifikaci ale dojde až ke konci série, do té doby čelíme jen dianině tulpě

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Douglas Jones

KDY (min.): 19

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Dougie

KDY (min.): 25

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky, ale geniální herectví Lachtánka, ta prkennost, nepřítomnost, dětinskost, bravurní externí působení na diváka

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Prostitutka Douglase Jonese

KDY (min.): 19

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postava, prezentace běžné prostitutky, ale tím, jak se o Dougieho stará, dává najevo určitý vztah k němu

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Asasini Douglase Jonese

KDY (min.): 7. narativní jednotka

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Dítě za oknem a žena v místnosti

KDY (min.): 31

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Tammy

KDY (min.): 52

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Působí velice profesionálně, ostré rysy, ostrý pohled, určitá přísnost, přesvědčivá řeč, sebevědomí, formální oblečení, červené vlasy jako určité vymezení od absolutní všednosti, přesto je to taková ta lynchova feme fatale, že

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Dougie a Diana, ale počítám, že budou mít samostatný pojednání v rámci kapitoly o postavách

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Co se týče vývoje, vše zůstalo poměrně statické, snad jen vývoj Dougieho, ale ne proto, že by on se měnil, ale to, jak na něj působí okolí, to, že mu pomáhá black lodge a to, že usiluje o pomoc, nemění se však postava sama o sobě, věnuju se tomu víc v poznámkách na cokoli

Douglas Jones působí jako troublemaker, poněkud staromódní, je nám prezentován s prostitutkou při ruce, což nám ho pomáhá okamžitě kategorizovat, podobně bleskově i u Diany, viz poznámky

Vůbec ta **postava Dougieho je velice zajímavá k rozboru** – máme ji pojmenovávat jako GoodCoopa? Vnímat ji tak? Vnímat je dva jako jednu postavu? Jak k tomu přistupovat? Tu identitu Dougieho mu dává rodina, kontext...

Hlavně je klíčový tady character overhaul potom, co GoodCoop projde elektřinou a úplně ho to změní, to je třeba zachytit a pověnovat se tomu

Nabízí se důkladně pozorovat BadCoopa, Tammy, zároveň je tady klíč k Dianě, důležité bude to pak propojit, je zde podklad pro character overhaul

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

Zatím nic, Hastingsova linka se neposunula

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

Zatím nic, Hastingsova linka se neposunula

POZNÁMKY K ŽÁNRU:

Opět drama, krimi, mystery silně, určité prvky experimentálního filmu, artu

TYP SERIALITY:

Ve vztahu k předchozí epizodě je to serialita návazná

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Z tabulky vyplývá, že tato epizoda byla silně supernatural, zajímavost určitě Diana, odkazy ke Grandmother a Eraserhead,

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

V první scéně ten přesun GoodCoopa časoprostorem je provázenej fialovým expandováním hmoty, což formálně odkazuje pomalu až ke krátkým filmům, max eraser head

To jak diana štěká je velice podobný scénám z grandmother, zvon s pákou pak zase připomíná eraser head, hodně autorské intertextuality

11:18 major briggs propluje časoprostorem a řekne blue rose, je to první z řady odkazů na tyhle případy, funguje to na diváka enigmaticky, to že je pak v místnosti modrá růže to umocní narativně

24 min CGI vymaže původního Dougieho velice důvtipně do formy jakéhosi zlatého semínka, tématem budiž to, že si Lynch tyto věci dělá sám

26 min nový Dougie skrze zásuvku podobně formálně zajímavé skrze efekty

Postupně se rozkrývá zápletka, během které se dva lidé snaží zabít původního Douglase Jonese, což vkládá narativní otázky o jeho minulosti, jsme zvědaví na kontext, do kterého se náš milovaný agent Cooper dostal

Nové postavy ženy a dítěte, co sleduje za oknem asasina, jak dává bombu do auta Dougieho, ta žena je extrémně vizuálně zošklivena, stylizovaná jako feťák, nepřítomna duchem, před sebou prášky, chlast a ciga, a navíc jen opakuje 1 1 9, divák vnímá jako odpudivý úlet, ale i jako hádanku

42:19 flashback Dougieho do Black lodge

Ve 12. narativní jednotce se rekapituluje, co zjistila Tammy v New Yorku, zároveň vidíme, jak na to reagují a co si o tom myslí Albert a Gordon, takže to má větší hodnotu, než kdyby byl běžný recap v začátku dílu – důvtipný recap. Tahle jednotka zároveň končí cliffhangerem, protože Albert a Gordon a Tammy se vydávají letecky za doměným Coopem first thing tomorrow, následuje hudební tečka a end credits

Čas postupuje zatím plus mínus po dnech na díl, nicméně jsou dějové linie, kde to není zřejmé, ani možné ověřit.

Ve 12. narativní jednotce se rekapituluje, co zjistila Tammy v New Yorku, zároveň vidíme, jak na to reagují a co si o tom myslí Albert a Gordon, takže to má větší hodnotu, než kdyby byl běžný recap v začátku dílu – důvtipný recap. Tahle jednotka zároveň končí **cliffhangerem**, protože Albert a Gordon a Tammy se vydávají letecky za doměným Coopem first thing tomorrow, následuje hudební tečka a end credits

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

28 min událost, v níž prostitutka najde u Dougieho klíče od Great Northern Hotelu, TP, je kernelovitého charakteru, zároveň na rozdíl od dalších kernelů i poměrně signalizovanéj tvůrci skrze detailní záběr na ně

34 min pozvolna se rozvíjí kernel od Log Lady, Hawk, Andy a Lucy hledají whats missing

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

V první scéně ten přesun GoodCoopa časoprostorem je provázenéj fialovým expandováním hmoty, což formálně odkazuje pomalu až ke krátkým filmům, max eraser head

Supernaturalita je umocněna tím, že vše je fialkově nasvíceno a skrze smyčky „skáče čas“

To jak diana štěká je velice podobný scénám z grandmother, zvon s pákou pak zase připomíná eraser head, hodně autorské intertextuality – celkově to externí prezentování nové postavy je velice vyhocenéj skrze chybějící oči, od prvního záběru je tedy zjevná nadpřirozenost, ale zároveň uhlazenost, vkusné oblečení, gesta, jemnost, kontrastuje to s tím odpudivým vzezřením tváře

Taky zajímavost, že ten vztah, který spolu v těchhle scénách mají, to, jak ona mu pomáhá, láskově hledí těma neočima, jak on je konstern, když ona po užití páky spadne do časoprostoru, to se nedá pochopit dříve než při rewatchngu, kdy víme, že je to diana

11:18 major briggs propluje časoprostorem a řekne blue rose, je to první z řady odkazů na tyhle případy, funguje to na diváka enigmaticky, to že je pak v místnosti modrá růže to umocní narativně

16:38 první přesun v časoprostoru a mezi světy skrze elektřinu, **symbolika elektřiny v lynchově tvorbě** a zejména v TP (BadCoop následně nepřešel do black lodge tak, že ze sebe nevydával to, co se dralo z něj, opět je to potenciálně znázornění nějaké entity v něm, která se zhmotňuje ve zvratkách :D)

20:10 Douglas Jones působí jako troublemaker, poněkud staromódní, je nám prezentován s prostitutkou při ruce, což nám ho pomáhá okamžitě kategorizovat, má na ruce symbolický prsten s tím meta znakem, problematice symbolů v s03 bych se mohl taky pověnovat – skrze ten je pak vtažen do lodge poté, co vydával to, co BadCoop v sobě udržel, a byl prohozen za GoodCoopa aka nově Dougieho

Vůbec ta **postava Dougieho je velice zajímavá k rozboru** – máme ji pojmenovávat jako GoodCoopa? Vnímat ji tak? Vnímat je dva jako jednu postavu? Jak k tomu přistupovat? Tu identitu Dougieho mu dává rodina, kontext...

24 min CGI vymaže původního Dougieho velice důvtipně do formy jakéhosi zlatého semínka, tématem budiž to, že si Lynch tyto věci dělá sám

26 min nový Dougie skrze zásuvku podobně formálně zajímavé skrze efekty

28 min událost, v níž prostitutka najde u Dougieho klíče od Great Northern Hotelu, TP, je kernelovitého charakteru, zároveň na rozdíl od dalších kernelů i poměrně signalizovanéj tvůrci skrze detailní záběr na ně

30 min Dougie zbystří, když vidí ceduli Sycamore – což je odkaz na scénu z Black Lodge a je to první ukázka toho, jak bude Dougie dostávat takové záblesky vědomí, opět vše skvěle odehráno a divák to externí přepnutí vidí a chápe jako interní oduševnělej záblesk

31:31 billboard Rancho Rosa vypadá jako odkaz na něco z padesátek



Postupně se rozkrývá zápletka, během které se dva lidé snaží zabít původního Douglase Jonese, což vkládá narativní otázky o jeho minulosti, jsme zvědaví na kontext, do kterého se náš milovaný agent Cooper dostal

Nové postavy ženy a dítěte, co sleduje za oknem asasina, jak dává bombu do auta Dougieho, ta žena je extrémně vizuálně zošklivena, stylizovaná jako feťák, nepřítomna duchem, před sebou prášky, chlast a ciga, a navíc jen opakuje 1 1 9, divák vnímá jako odpuzivý úlet, ale i jako hádanku

34 min pozvolna se rozvíjí kernel od Log Lady, Hawk, Andy a Lucy hledají whats missing

39 min **Dr Jacoby se ukazuje jako ještě větší blázen**, že, prototyp bláznivého kutila domácího, v plynový masce, stříkající lopaty na zlato zavěšený na bláznivém stroji, ale zároveň to pozvolna buduje narativní enigmou, hádanku, na co ty lopaty na zlatou stříká, že? A umocňuje se to tím, že při celé scéně je absolutní ticho, skrze co je divák vybízen k přemýšlení a soustředění

42:19 flashback Dougieho do Black lodge

43:28 spojení komiky a zároveň budování postavy, Dougie vs točivý dveře

47:05 světélko se znázorněným The room nad automatem – poprvé vidíme, jak se Black Lodge snaží Dougiemu pomáhat, bude to opakující se motiv a opět to pomáhá budovat postavu, nechápeme sice, proč je na tom Dougie duchem tak bídne, ale vidíme, že i entity z Black Lodge mají zájem o jeho wellbeing, což je sice ujišťující, ale zároveň to vyvolává narativní otázky, proč se věci takto mají a k čemu to celé směřuje

49:35 bláznivá žena podobně podivná jako Buellin dům, že, ale ne in a mystery way

Ve 12. narativní jednotce se rekapituluje, co zjistila Tammy v New Yorku, zároveň vidíme, jak na to reagují a co si o tom myslí Albert a Gordon, takže to má větší hodnotu, než kdyby byl běžný recap v začátku dílu – důvtipný recap. Tahle jednotka zároveň končí

cliffhangerem, protože Albert a Gordon a Tammy se vydávají letecky za doměným Coopem first thing tommorow, následuje hudební tečka a end credits

Díl # 4

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 D mr jackpot lodge	15 (B)	19 (G) Hovory o Log Lady a jejich skills	33 D prostřih do B lodge	41	42 B odkaz na Jeffriese
54					

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Zaměstnanci Mitchum Brothers

KDY (min.): od 1. min.

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postavy

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Manželka Dougieho

KDY (min.): 12

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Od první vteřiny působí jako starostlivá manželka, dává Dougiemu facku za to, kde jako byl, působí jako taková dobrosrdečná puťka, nabízí se rozvinout

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Nový šerif Truman

KDY (min.): 20:43

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

20:00 Skrze Lucy se v jedné scéně opět buduje půda pro nové postavy: Volá si s šerifem Trumanem, zatímco jsou znovu záběry na obrázek s jejich synkem na policii, načež nový Truman přichází, je to takový narativní triček na to, jak ho uvést tak, aby se vědělo, že je to on

Působí jako rozvážný vůdce, přirozená autorita, tichá voda meloucí břehy, klobouk to podtrhuje, ale i nastoluje ten pocit staré školy, opět pilně externě budovaná postava

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Wally

KDY (min.): 28:52

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

28:15 stejně jako je dialogicky uveden Truman, je tak znovu uveden i Wally

Vypadá jako vtíp, čapka, bizarní bunda, nášivka s jeho jménem, šišlá, v kontrastu s tím hovoří jako kniha, celkově má jeho postava čistě komický rysy a rozměr, ale je zřejmá i ta dobrosrdečnost ve spojení s rodiči

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Sunny Jim

KDY (min.): 37:26

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Syn Douglese Jonese, vypadá jako nice good boyo, tiše si prohlíží Dougieho, se zájmem, s úsměvem, láska, vymění si úsměvy, palce hore, hra syna a otce, navozena familiárnost velice rychle

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Blue Rose

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation –

přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Growth i lehká transformation u Dougieho, viz poznámky, zajímavé vztahy s rodinou, ve spojitosti s tím se zaměřit i na ně, zároveň rozhodně growth u BadCoopa, při setkání s FBI ho vidíme lhát, předstírat, že je GoodCoop, prohlubuje to jeho antagoničnost

Skok od Original runu: 16:30 Denise (Mulder) je šéf(ka) FBI, což je skvělý ve vztahu ke všem LGBTQ a drag a dalším minoritám, takovej dáreček od Lynche pro ně, umocněnej Fix your hearts or die, ale zároveň je to mírně utopický i pro rok 2017, utopický, ale krásný tvůrčí gesto, můžu se tomu pověnovat v širším kontextu

23 min krásný souboj Andyho a Lucy s 21. stoletím, v kontrastu s tím, jak prošla stanice faceliftem, tým vyšetřovatelů, počítače, displeje...

Růst postavy Tammy, když ji Gordon řekne, aby na ně počkala jinde, když chce s Albertem řešit Blue Rose, tak je vidět její ambice, ctižádost, touha po vědění, když v reakci naštvane odchází

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

Nic

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

Nic

POZNÁMKY K ŽÁNRU:

Thriller zejména ten konec, drama, krimi, komedie, mystery

TYP SERIALITY:

Serialita ve vztahu k předchozímu dílu návazná, místy rozrušující, Blue rose, Jeffries, nejasnosti

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Třetí narativní jednotka je sporná, mluví se o tom, že Log Lady dostává zprávy od polene, ale zároveň to Chad zlehčuje, nikdo k tomu nemá statement, tak nevim

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejntenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

20:00 Skrze Lucy se v jedné scéně opět **buduje půda pro nové postavy**: Volá si s šerifem Trumanem, zatímco jsou znovu záběry na obrázek s jejich synkem na policii, načež nový Truman přichází, je to takový narativní triček na to, jak ho uvést tak, aby se vědělo, že je to on

26:12 Bobby vchází do místnosti a začíná melodie Laury Palmer, vidíme, že je triggered a víme z čeho, ještě než nám kamera ukáže v dalším záběru její obrázek na stole

27:10 skrze dialog se dozvídáme informaci jádrového typu, totiž že Cooper byl poslední, s kým se viděl Major Briggs, než zemřel, jednak je to klíčové pro vývoj série a zároveň to nastoluje podnět pro kernel event, na nějž se Bobby, Hawk a Truman budou chystat

28:15 stejně jako je dialogicky uveden Truman, je tak znovu uveden i Wally

Wallyho monolog „paying respects“ je bizarní narativní úlet oproti klasickému pojetí dosavadního zbytku série

36:28 zrcadlová interakce Dougieho, Lacan! :D

38:14 **opět interiér (kuchyň jako obraz)**, zároveň komická snídanová scéna, kdy má Dougie kravatu navrch hlavy, podpořena hravým hudebním podkresem, vše beze slov, syn to považuje jako hru, neví, že Dougie má vymleto, opět střet fikčního světa a diváka, umocněna tím, že my jako diváci víme, proč je Dougie tak vyhocenej z toho, že právě dostal kafe, a vzbuzuje to v nás bleskovou hádanku – napije se a bude GoodCoop? Prozíří konečně? Načež ho vyvrhne pro horkost a vrací se to do komiky – očekávání – zklamání.

Narativní statementy od people of power – Denise, Albert, Gordon, Truman, BadCoop, ale i manželka Dougieho

46:05 ta konfrontace Gordona, Tammy, Alberta a BadCoopa je opět narativně uvedena, umocňuje to tu situaci, zároveň je pak představen tak, že se „zvedne opona“, v místnostech je temno, hraje temný hudební podklad, ta jejich konverzace je velice chladná, temná, je cítit konsternace jeho i Alberta z celé té situace

50:14 světle modré rozhraní je **první formální úlet** v přirozeném světě, do té doby pouze u mystery světů a časoprostorů, dodává to formálně celé situaci chlad, stupňuje to ten špatný pocit

52 min skrze dialog Gordona a se umocňuje enigmatická zápletka BadCoopa, jeho napojení na Jeffriese, nebo na jeho případného dvojníka, divák dostává další informace, ale jen rozšiřují jeho zmatenost, neposouvají to dopředu, ale do hloubky – enigmatické

formální hříčku do hlavy Gordona, propojení, empatie, načež říká, že situaci vůbec nerozumí, další propojení s divákem a konverzace dál připravuje půdu pro kernel event, tedy pro vstup Diany, respektive její tulpy, na scénu – opět končí **cliffhangerem**, nastolena cesta za ní, načež stříh do Roadhousu a hudba

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (**kernels** central to the cause-and-effect chain of a plot, **satelites** inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

27:10 skrze dialog se dozvídáme informaci jádrového typu, totiž že Cooper byl poslední, s kým se viděl Major Briggs, než zemřel, jednak je to klíčové pro vývoj série a zároveň to nastoluje podnět pro kernel event, na nějž se Bobby, Hawk a Truman budou chystat

53:20 divák slyší ten bodavý tón, který slyší Gordon, což by slyšet neměl, **vstupujeme tak skrze tuto formální hříčku do hlavy Gordona**, propojení, empatie, načež říká, že situaci vůbec nerozumí, další propojení s divákem a konverzace dál připravuje půdu pro kernel event, tedy pro vstup Diany, respektive její tulpy, na scénu – opět končí **cliffhangerem**, nastolena cesta za ní, načež stříh do Roadhousu a hudba

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

4:20 skrze to, že do něj Fil Šejkr žďuchne a řekne Dougie Jones, ze začíná Dougie identifikovat jako Dougie, (dál v rozhovoru s Šejkrem pak i dům s červenými dveřmi) opět vliv vnějšího působení na něj, nikoli jeho vlastní přímý vývoj, dá se nasadit koncept sociální inteligence, že

Dougie začíná pravidelně opakovat, přeci jen drobný vývoj postavy tam je

Působení a **přístup okolí k Dougiemu** je taky velice zajímavý téma, všichni ho berou jako pomalejšího, že se mu asi něco stalo, ale nikdo to přímo neřeší, všichni to pouze přijímají, kasínu, i jeho žena, syn – je to v extrémním kontrastu s tím, jakou zkušenost má s GoodCoopem a jeho bystrou hlavou divák, střet diváka a fikčního světa, rozhodně se na toto zaměřit a jít hloub, že

12:13 přelet sovy v Dougiem zarezonuje stejně jako v minulém díle ten odkaz na Sycamore, opět interní pohnutky skrze externí výkon, skvěle

13 min Dougie dostává výslech od ženy, kde byl tři dny, proč zmeškal narozeniny syna, ale když se jí nedostává odpovědi, prostě to přijímá také, zjišťuje pak, že dovalil bag of cash a ujistění, že jsou legal ji stačí jako odpověď na všechno, předcívá to všechny otázky, které mu kladla

16:30 Denise (Mulder) je šéf(ka) FBI, což je skvělý ve vztahu ke všem LGBTQ a drag a dalším minoritám, takovej dáreček od Lynche pro ně, umocněnej Fix your hearts or die, ale zároveň je to mírně utopický i pro rok 2017, utopický, ale krásný tvůrčí gesto, můžu se tomu pověnovat v širším kontextu

20:00 Skrze Lucy se v jedné scéně opět **buduje půda pro nové postavy**: Volá si s šerifem Trumanem, zatímco jsou znovu záběry na obrázek s jejich synkem na policii, načež nový Truman přichází, je to takový narativní triček na to, jak ho uvést tak, aby se vědělo, že je to on

23 min krásný souboj Andyho a Lucy s 21. stoletím, v kontrastu s tím, jak prošla stanice faceliftem, tým vyšetřovatelů, počítače, displeje...

26:12 Bobby vchází do místnosti a začíná melodie Laury Palmer, vidíme, že je triggered a víme z čeho, ještě než nám kamera ukáže v dalším záběru její obrázek na stole

27:10 skrze dialog se dozvídáme informaci jádrového typu, totiž že Cooper byl poslední, s kým se viděl Major Briggs, než zemřel, jednak je to klíčové pro vývoj série a zároveň to nastoluje podnět pro kernel event, na nějž se Bobby, Hawk a Truman budou chystat

28:15 stejně jako je dialogicky uveden Truman, je tak znovuuveden i Wally

Wallyho monolog „paying respects“ je bizarní narativní úlet oproti klasickému pojetí dosavadního zbytku série

34:15 opět interiérový prostor komponován jako obraz

35 min žena Dougieho opět říká „what is with you“, ale nijak to neřeší, působí to jako **metafora na tabuizaci mentall illnesses**

Dougieho čůrání a konsternace z toho skvěle odvedena, narůstání postavy

36:28 zrcadlová interakce, Lacan! :D

36:45 Dougie v oděvech Douglese Jonese působí komicky, ale zároveň to dále rozvíjí postavu, umocňuje to nepatřičnost

38:14 **opět interiér (kuchyň jako obraz)**, zároveň komická snídaňová scéna, kdy má Dougie kravatu navrch hlavy, podpořena hravým hudebním podkresem, vše beze slov, syn to považuje jako hru, neví, že Dougie má vymleto, opět střet fikčního světa a diváka, umocněna tím, že my jako diváci víme, proč je Dougie tak vyhocenej z toho, že právě dostal kafe, a vzbuzuje to v nás bleskovou hádanku – napije se a bude GoodCoop? Prozíří konečně? Načež ho vyvrhne pro horkost a vrací se to do komiky – očekávání – zklamání.

Narativní statementy od people of power – Denise, Albert, Gordon, Truman, BadCoop, ale i manželka Dougieho

46:05 ta konfrontace Gordona, Tammy, Alberta a BadCoopa je opět narativně uvedena, umocňuje to tu situaci, zároveň je pak představen tak, že se „zvedne opona“, v místnostech je temno, hraje temný hudební podklad, ta jejich konverzace je velice chladná, temná, je cítit konsternace jeho i Alberta z celé té situace

50:14 světle modré rozhraní je první formální úlet v přirozeném světě, do té doby pouze u mystery světů a časoprostorů, dodává to formálně celé situaci chlad, stupňuje to ten špatný pocit

Růst postavy Tammy, když ji Gordon řekne, aby na ně počkala jinde, když chce s Albertem řešit Blue Rose, tak je vidět její ambice, ctižádost, touha po vědění, když v reakci nasraně odchází

52 min skrze dialog Gordona a se umocňuje enigmatická zápletka BadCoopa, jeho napojení na Jeffriese, nebo na jeho případného dvojníka, divák dostává další informace, ale jen rozšiřují jeho zmatenost, neposouvají to dopředu, ale do hloubky

53:20 divák slyší ten bodavý tón, který slyší Gordon, což by slyšet neměl, **vstupujeme tak skrze tuto formální hříčku do hlavy Gordona**, propojení, empatie, načež říká, že situaci vůbec nerozumí, další propojení s divákem a konverzace dál připravuje půdu pro kernel event, tedy pro vstup Diany, respektive její tulpy, na scénu – opět končí **cliffhangerem**, nastolena cesta za ní, načež stříh do Roadhousu a hudba

Díl # 5

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 (D)	3	4 B flashback z b lodge a zrcadlo s bobem	6	8	10 D
12 (D)	14 D signály na tonyho z b lodge	23 D	24 D	25 (D)	28 (D)
30 (D)	31 (D)	32	34	37 D	39
40	45 (Major Briggs)	46	50 (G) (B)	52 B	55 krabička z 1.n.j. zmizí
55 D					

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Steven zrzek

KDY (min.): 7

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Externí stylizace je odpudivá, slizkost, knír, mastnota, culík, okamžitě je ostrakizován za svůj stupidní výstup v CV, takže divák očekává, že je to idiot, načež nasraně agresivně odchází a tím to jen umocňuje, dále poznámky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Trumanova žena

KDY (min.): 8:50

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Archetyp hysterky :D jesus – extrémně rychlá kategorizace opět

NOVÁ POSTAVA:

KDO: kolega Dougieho, Phill, co nosí kafe

KDY (min.): 16:25

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Působí jako mladej, ne moc bystřej, ale snaživej, kompenzující workhardovstvím a podlejavostí, brýle, sako, přátelský tón, nevzhledný, přesto prezentující sebevědomí, ne příliš uvěřitelně, nervózní, že přijde pozdě, zmatenost

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Dougieho kolegové v práci

KDY (min.): 18-19

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postavy

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Kolega Tony, co šmelí a Dougie to rozkryje

KDY (min.): 19

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Od první chvíle působí křivě, násilně, tupě, udělá Dougiemu kravatu, hahaha, ale jak se říká – křivou cestou šel, křivou duši měl – a zde je to velmi dobře externalizováno

Po nařčení, že lže, reaguje podrážděně, takovej typ Láner, moc blbej na to, že šulí, skvěle externě odvedeno

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Bushnell

KDY (min.): 20

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Padnoucí oblečení, sharpness, stará škola, bystrý, rázný, autoritativní, takový stereotypizovaný ředitel, ale zjevně naslouchající, což je potřeba

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Mitchum Bros

KDY (min.): 26:05

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Tři mažoretky

KDY (min.): 26

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Působí to samozřejmě z počátku naprosto bizarně a nepřírozně a komicky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Becky

KDY (min.): 32:20

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Horne Jr.

KDY (min.): 47

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Viz poznámky

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřírozným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Truman - interakce s manželkou, epizodní hříčka bez přesahu, jedna z mála uzavřených jednotek bez napojení, buduje to ale postavu šerifa Trumana, protože vidíme, jak na takovou hysterii reaguje – klid, rozvaha, zen

32 min Nová postava Becky v RR, Shelly ji dává peníze, říkají si, že se milují, opět enigmatické, divák nerozumí, jaký mají vztah, načež venku vidíme čekat odpudivého zrzka ve sportáku a enigmatičnost vztahů se prohlubuje, následuje Normin narrative statement vůči Shelly z pozice nadřazené

34 vztah Becky a zrzka se rozkrývá, zjevná jakási náklonost i přes frustraci Becky, celé to působí strojeně, jak to, že by takoví dva lidé mohli být spolu, tak ten kýčovitý draze působící vůz, zakončeno líbačkou, v níž vidíme jeho nechutné nehty, musí být naschvál Lynche, kráska a zvíře

Zrzek se rozkrývá dál, lže Becky o interview, Becky se taky profiluje jako naivní, hloupá, fetující, krásná

Dotazení Dr Jacobyho viz poznámky, plus to publikum

51 min postava Tammy se dále rozbaluje, vidíme externě zalíbení nad fotkou GoodCoopa a konsternaci při porovnávání s BadCoopem, zároveň to odhaluje její samostatnost, pracovitost, pílí

Strašně hodně externího působení na Dougieho, viz poznámky, nerozvíjí se vůbec interně, ale jeho externí příběh (minulost, vztahy, práce) hrozně bobtná a komplikuje

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

Nic

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

Ten výstup Jacobyho je takový multilevel, který by se dal k tomuto vztáhnout možná, poznámky

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Komedie, drama, mystery

TYP SERIALITY:

Vztah primárně rozrušující, v kombinaci s návazným

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

První narativní jednotka – zobrazena krabička, která v předposlední narativní jednotce zmizí, ale nevíme, jak se to stalo, zda je to tou krabičkou, vše nejasné, sporné

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejntenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

Obecně je tento díl extrémně přesycený, hrozně moc narativních jednotek, nových hádanek, téměř vše se prohlubuje, komplikuje a neuzavírá, velice frustrující divácky

První narativní jednotka Nová postava, jakási nadřizená dvou asasinů, je rozesraná z toho, že nesundali Daga Jonese already, vypadá z toho vyděšeně, načež kamsi odeslala signálovou zprávu – narativní enigma, že, divák netuší, kdo to je, proč tak reaguje, komu co odesílá

Druhá n.j. Scéna z márnice rovněž vnáší další enigmu, jelikož se v těle, které bylo přisazeno k hlavě Ruth, našel snubní prsten manželky Dougieho – ale opět, divák vůbec netuší, jak by se mohla postava Dougieho týkat té vraždy, naopak

Efektmem prolnutí obličeje BadCoopa s Bobem po flashbacku do lodge a k zrcadlu, poslední scéně original runu

8:40 Truman hovoří s Harrym, o kterém ale víme, že jeho herec odmítl hrát, zajímavá situace

17:48 damn good joe intertextualita na original, nebo možná na reklamu lynchovu, ověřit

26 min Mitchum Bros a mažoretky – bizarní antré dále umocňuje podivnost tohoto dílu, divák nerozumí, co jsou ty ženy zač, enigmatické, divné – násilné obratem, působí komicky, jak na to násilí mažoretky apaticky a nezaujatě hledí, do toho všeho velice podivný zvukový podkres, ani ne hudba

30 min rozvíjí se linka s chlapcem co kouká z okna, gangsteři z černého auta chtějí ukrást DOugieho auto, které stojí tam, kde ho kdysi nechal, ale asasini na něj dali bombu → výbuch – ten chlapec a žena tu zřejmě slouží jako takové narativní pojítko, aby ty scény s Dougieho autem nevypadaly tak nahodile a vytržené

32 min Nová postava Becky v RR, Shelly ji dává peníze, říkají si, že se milují, opět enigmatické, divák nerozumí, jaký mají vztah, načež venku vidíme čeká odpudivého zrzka ve sportáku a enigmatičnost vztahů se prohlubuje, následuje Normin narrative statement vůči Shelly z pozice nadřizené

37:45 záběr z vozu, kdy Becky poté co si šňupla pocít'uje štěstí a lásku a hraje k tomu píseň a do toho je dlouhý statický detail jejího obličeje, zatímco se auto hýbe, je vůči zbytku série **formálně nestandardní úlet**

Osmnáctá n.j. je znázorněna linka rozkrývání enigmatického kernelu od Log Lady, ale nikam nepokročí, pokud scéna k něčemu slouží, tak k budování frustrace diváka

41 min Jacobyho paralela na současnou politickou situaci v Americe, je to spojení politického populismu a jeho monetizace přes zlaté lopaty a zároveň velice bizarní **proslov podobně nezapadající jako Wallyho**

Narativní zajímavost, nevíme, že je to Horne Jr., ale dozvíme se to v závěrečných titulcích

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (**kernels** central to the cause-and-effect chain of a plot, **satelites** inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

26 min Mitchum Bros a mažoretky – bizarní antré dále umocňuje podivnost tohoto dílu, divák nerozumí, co jsou ty ženy zač, enigmatické, divné – násilné obratem, působí komicky, jak na to násilí mažoretky apaticky a nezaujatě hledí, do toho všeho velice podivný zvukový podkres, ani ne hudba

Zároveň je to spojení dějové linky Mitchumů a Dougieho, což je taková jádrová věc, bude se prolínat, ne přímo kernel, ale důležité a kontinuální ano

31 příběh klíčů od Cooperova pokoje pokračuje vhozením do schránky

46 min propojení Pentagonu s linií Willa Hastingse, Majora Briggse, potenciálně Bad Coopa, Douglase Jonese – opět – nedostává se nám odpovědi, ale prohloubení

Plejáda satelitů v tomto dílu

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

První narativní jednotka Nová postava, jakási nadřizená dvou asasinů, je rozesraná z toho, že nesundali Daga Jonese already, vypadá z toho vyděšeně, načež kamsi odeslala signálovou zprávu – narativní enigma, že, divák netuší, kdo to je, proč tak reaguje, komu co odesílá

Druhá n.j. Scéna z márnice rovněž vnáší další enigmu, jelikož se v těle, které bylo přisazeno k hlavě Ruth, našel snubní prsten manželky Dougieho – ale opět, divák vůbec netuší, jak by se mohla postava Dougieho týkat té vraždy, naopak

Třetí n.j. prohlubuje podivný vstup do dílu, divnou náladu, dlouhá tichá chůze bachaře s jídlem, divné zvuky věznic

Efekt prolnutí obličejů BadCoopa s Bobem po flashbacku do lodge a k zrcadlu, poslední scéně original runu

8:40 Truman hovoří s Harrym, o kterém ale víme, že jeho herec je mrtvý, zajímavá situace

Následuje interakce s manželkou, epizodní hříčka bez přesahu, jedna z mála uzavřených jednotek bez napojení, buduje to ale postavu šerifa Trumana, protože vidíme, jak na takovou hysterii reaguje – klid, rozvaha, zen

11:20 to, že se Dougie rozpláče nad synkem, kterej je smutnej, že musí do školy, ukazuje, na jak primární vlně jeho psýché jede, zároveň tam jsou narrative statements od jeho ženy, je velice rázná, budu je si svoji pozici, postava se taky nabaluje

15:00 poprvé Dougie u sochy toho kohosi, je to opakující se symbol, kterej ho zajímá, zjistit proč, nač odkazuje

16:25 důvtipné napojení Dougieho na jeho práci – osloví jej kolega, což on nedekóduje, ale kolega nese několik káv, které ho dovedou až do práce, opět externí působení okolí na postavu, nikoli vnitřní rozvoj

17:48 damn good joe intertextualita na original, nebo možná na reklamu lynchovu, ověřit

A přestože je Dougie pořád úplně mimo a celý pracovní kolektiv to na poradě vidí (21:16), nikdo s tím nic nedělá, přestože na to mnozí poukazují – **mentall illness paralela** platí

26 min Mitchum Bros a mažoretky – bizarní antré dále umocňuje podivnost tohoto dílu, divák nerozumí, co jsou ty ženy zač, enigmatické, divné – násilné obratem, působí

komicky, jak na to násilí mažoretky apaticky a nezaujatě hledí, do toho všeho velice podivný zvukový podkres, ani ne hudba

Zároveň je to spojení dějové linky Mitchumů a Dougieho, což je taková jádrová věc, bude se prolínat, ne přímo kernel, ale důležité a kontinuální ano

30 min rozvíjí se linka s chlapcem co kouká z okna, gangsteři z černého auta chtějí ukrást DOugieho auto, které stojí tam, kde ho kdysi nechal, ale asasini na něj dali bombu → výbuch – ten chlapec a žena tu zřejmě slouží jako takové narativní pojítka, aby ty scény s Dougieho autem nevypadaly tak nahodile a vytrženě

31 příběh klíčů od Cooperova pokoje pokračuje vhozením do schránky

32 min Nová postava Becky v RR, Shelly ji dává peníze, říkají si, že se milují, opět enigmatické, divák nerozumí, jaký mají vztah, načež venku vidíme čekat odpudivého zrzka ve sportáku a enigmaticnost vztahů se prohlubuje, následuje Normin narrative statement vůči Shelly z pozice nadřízené

34 vztah Becky a zrzka se rozkrývá, zjevná jakási náklonost i přes frustraci Becky, celé to působí strojeně, jak to, že by taková dva lidé mohli být spolu, tak ten kýčovitý draze působící vůz, zakončeno líbačkou, v níž vidíme jeho nechutné nehty, musí být naschvál Lynche, kráska a zvíře

Zrzek se rozkrývá dál, lže Becky o interview, Becky se taky profiluje jako naivní, hloupá, fetující, krásná

37:45 záběr z vozu, kdy Becky poté co si šnupla pocítuje štěstí a lásku a hraje k tomu píseň a do toho je dlouhý statický detail jejího obličejce, zatímco se auto hýbe, je vůči zbytku série formálně nestandardní úlet

38:39 další odkaz k té soše, Dougieho fascinace, divák opět nerozumí, ale narativní hádanka už byla položena minule, teď se nijak neumocňuje

Osmnáctá n.j. je znázorněna linka rozkrývání enigmatického kernelu od Log Lady, ale nikam nepokročí, pokud scéna k něčemu slouží, tak k budování frustrace diváka

41 min Jacobyho paralela na současnou politickou situaci v Americe, je to spojení politického populismu a jeho monetizace přes zlaté lopaty a zároveň velice bizarní proslov podobně nezapadající jako Wallyho

Zároveň jsou znázorněny dva druhy potenciálního publika – Brother Jerry, který u toho hulí a baví se, a Obryně s páskou přes oko, která to hltá

A taky to má komický efekt skrze shovel the way out of the shit

Velice podnětná a složitá scéna, **narativní linka Jacobyho se defacto uzavírá a zaslouží si to určitě vlastní rozbor**

46 min propojení Pentagonu s linií Willa Hastingsse, Majora Briggse, potenciálně Bad Coopa, Douglase Jonese – opět – nedostává se nám odpovědí, ale prohloubení

47 min Horne Jr. vstupuje, opět velice rychlá kategorizace, kouří vedle cedula no smoking, působí vizuálně nepříjemně, apaticky, klepe na stůl, ale je oblečenější stylově, není špinavej, na výzvu o nekouření řekne donut' mě, následuje napojení na policajta Chada a úplatek pro něj, následně násilí vůči dívce, co si řekne o zapalovač, hrozí ji znásilněním, zatímco graduje hudební výstup v Roadhousu, dobře vybudovaná enigma/hádanka pro linku zkorumpovanosti policie V TP ke konci dílu

Narativní zajímavost, nevíme, že je to Horne Jr., ale dozvíme se to v závěrečných titulcích

51 min Tammy se dále rozbaluje, vidíme externě zalíbení nad fotkou GoodCoopa a konsternaci při porovnávání s BadCoopem, zároveň to odhaluje její samostatnost, pracovitost, pílí

54 min ukázka dominance, všehoschopnosti a moci BadCoopa, kdy přes telefon hackne věznicí

55 Dougie zůstává dál bez povšimnutí u sochy, i policie je apatická

Díl # 6

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 D black lodge	18 dianina tulpa	20 trik s mincí levitující	27	29	30
31	32 cosi jako duše opouští přejeté dítě	35	36 (D)	37 (D)	39 D
45 (D)	48	49	50	53	54

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Dianina Tulpa, aka Diana

KDY (min.): 20:11

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Zcela zásadní nová postava, vidíme ji nejdříve zezadu, jak stojí u baru, pije Martini a kouří, vidíme trendy účes, stylový, mírně extravagantní tílkový top, vidíme nalakované nehty. Když se otočí, vidíme, že má nalakované různé nehty různě, což je soudobý trend, zároveň na ruce bižu, což je taky, ale zároveň že je podobně stará jako třeba Dougie. Očekáváme tedy výjimečnou osobnost, protože jen málokdo dokáže i v pokročilejším věku držet krok s dobou a zároveň přitom vypadat elegantně a vkusně. Lynchova Femme Fatale MEGA. A to ani nemusí promluvit

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Svědkyně přejetého dítěte

KDY (min.): 8. narativní jednotka

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Působí nevýrazně, kategorizujeme skrze dialog obsluhy RR's

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Liliput asasin

KDY (min.): 37

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Pije, před sebou má šídlo, vidíme ho v odrazu zrcadla, hraje kostky sám se sebou, kontroverzní uvedení se, že je liliput vidíme, až když vstane ze židle, jakmile šídlem probodává zaslané fotky, kategorizujeme jako budoucího vraha

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Nic nenapadá

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Pořád postupuje externí bobtnání Dougieho, čímsi jako vývojem prochází i jeho žena, v tomhle díle opět narostla, nabaloval se i Horne Jr.

13 min opět Black lodge se snaží **probudit GoodCoopa v Dougiem**, což můžeme vnímat jako potvrzení, že ta postava GoodCoopa je uvnitř Dougieho, což ale prohlubuje tu problematiku pojetí, potvrzuje character overhaul

Horne Jr. se taky nabaluje, vidíme ho pak mega rozrušeného v reakci na interakci, podrážděnost z dominance autority, neochota, nasranost, ale opět to není nějaký vývoj, jen kumulace, je jako Nic Cage na začátku Zběsilosti, akorát navíc zlej, že

41 opět skvěle nonverbálně zahraná konsternace Tonyho nad tím, zda a jak ho Dougie potopí, a opět je ticho, aby to divák sám vstřebal

45 min vidíme, že je žena Jenny velmi důvtipná, protože schůzku s dlužníky smuvila u dětského hřiště a zároveň ukáže vnitřní sílu a bojovnost, když lže dlužníkům o tom, že nemají prachy, je na ně ostrá, dá jim místo 50k 25k a ještě jim za to dá sodu a odsoudí je. Což se asi dá popsat jako růst a vývoj, ale je to sporný

50:05 Horne Jr. uklízí krev z auta, ale je impulzivní, nedůkladný, zahazuje důkazný hadr do křoví, prostě za sebou zamete málo, což může divák právem vyložit jako hloupost postavy

53 hysterická vsuvka šerifovy ženy číslo dvě, zjevně nejen epizodické, dozvídáme se, že jim zemřel syn, že dříve taková nebyla, nabízí se tedy i toto, nabízí se otázka proč, zároveň skrze dialog vidíme, že Chad je nelidský a neempatický hlupák, což dokresluje jeho antagoničnost ve spojení s úplatky a napojením na Horneho Jr.

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

-

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Komedie, drama, krimi, prvky hororu (liliput), mystery

TYP SERIALITY:

Serialita ve vztahu k minulé epizodě návazná, takže nerozrušující se tentokrát

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

25:50 Trik s mincí je čistý mystery, ale jestli je ten šéf jakkoli propojen s Lodges divák neví a nic tomu nenasvědčuje – enigmatické.

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigma, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recap, cokoli, ...):

Hned první scéna evokuje zvláštní pocit, jelikož **co do toku času začínáme přesně tam, kde jsme minule skončili, což je pro celou sérii velice netradiční**, zároveň se pak připomíná to, že minulý díl nekončil intermezzem v Roadhousu, ale následovalo po něm ještě několik narativních jednotek – tok času – nezačínáme ráno, ale ještě „minulý den večer“

Konečně narativní statement od ženy – zítra místo oběda tě беру za doktorem.

12:50 Claim „Zítra je velký den“ je takový **dílčí cliffhanger uvnitř epizody**, drobná hádanka

16 min Dougie za pomoci Black Lodge vytváří systém znaků, kterými odhaluje podvody Tonyho, ale divácky srozumitelné to není, chápeme formálně i narativně, co se děje, ale nevíme jak to funguje – jak je Dougie ovládán, ani co je to za znakový systém a jak rozkrývá podvody

Opět víme dříve, než je postava zcela uvedena, že je to ona. Albert říká Diano, než se otočí, takže má divák pár vteřin na to, aby se připravil.

Šéf Horneho Jr = autorita = narrative statements. *You better have it under control. Just remember this: I will saw your head open and eat your brains if you fuck me over. You can count on that. Heads I win, Tails you lose.*

Před klimaxem, kterým je přejetí dítěte, se zrychluje střih mezi linkami, které se tím přejetím propojí, což je klasický formální postup, ale můžu si ho najít a pojmenovat, že

Samotné přejetí podkresluje hudba Badalamentiho a nastoluje kontrastní atmosféru spolu s agresivní reakcí Horneho Jr.

36 min **interiér** Mr. Todda je taky jako **obraz** poměrně

39 skrze zaslanou zásilku a to, jak vraždící liliput probodne obě fotky poptaných obětí, dostáváme narrative statement – liliput se pokusí zabít tu šéfku dvou asasinů a Dougieho, a zároveň to funguje enigmaticky – stane se to skutečně? A taky to směřuje k tomu, že nadřizený šéfky asasinů je nadřizený Mr. Todda a taky tatáž osoba, co chce sundat Dougieho, tedy se nabízí BadCoop okamžitě, ale explicitně potvrzeno to není – je to tedy velice **důležitá narativní jednotka jádrového typu**

39:40 odkaz na výtahovou scénu z Eraser Head, vlastní **intertext**, ale napojený na humor, že, protože Dougieho baví, jak se zavírají a otvírají dveře výtahu

48:02 vlastní hudební téma, nebo jak to nazvat, uvádí liliput asasina, ještě než se ukáže na scéně, formální hříčka, už dříve použitá u Laury a Bobbyho, následuje extrémně surová vražda, krvavá lázeň, vidí to svědkyně, liliput si pro ní doběhne, kamera zůstává a nevidí za roh a pouze skrze zvuk pocházející z vedlejší místnosti slyšíme, jak ji zabije, poměrně tradiční prvek, ale v této sérii prvně, a bizarní je, že to končí obrácené do komična, kdy se liliput dojíká, že se mu ohlo šídlo :D bizarnost formální i narativní

53 hysterická vsuvka šerifovy ženy číslo dvě, zjevně nejen epizodické, dozvídáme se, že jim zemřel syn, že dříve taková nebyla, nabaluje se tedy i toto, nabízí se otázka proč, zároveň skrze dialog vidíme, že Chad je nelidský a neempatický hlupák, což dokresluje jeho antagoničnost ve spojení s úplatky a napojením na Horneho Jr.

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Střet dvou událostí, souběh akcí. Telefonát s asasiny předčívá doktora, doktor se odkládá. Očekávání – zklamání.

20:11 KERNEL setkání Alberta a Diany, ikonické postavy, je zcela zásadní pro celou sérii.

Zároveň se nachystal takový satelit, co přeteče do kernelu, kdy žena, kterou jsme dříve neznali a co si byla pro kávu v RR, je znázorněna jako svědkyně toho přejetí a poznala ho, a také vidíme, že Horne Jr. ji viděl a zamyslel se nad tím

Paradoxní je, že to přejetí dítěte působí extrémně kernelovitě, ale zas tak zásadní vliv na sérii přeci jen nemá, je to kernel epizody, ale ne série imho

50:30 shoda náhod posouvá kernel od Log Lady, Hawk dělá cosi na dámách a nachází skrze asociaci se spadlou mincí na záchodě ve dveřích od toalety chybějící stránky Lauřina deníku, vidí ho přitom Chad, který tam taky nemá co dělat, působí to celé hodně náhodně a nahodile bez jakéhokoli kontextu, ten oblouk týhle enigmy jakoby něco postrádal, jako by to zůstalo ve střížně

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

Hned první scéna evokuje zvláštní pocit, jelikož **co do toku času začínáme přesně tam, kde jsme minule skončili, což je pro celou sérii velice netradiční**, zároveň se pak připomíná to, že minulý díl nekončil intermezem v Roadhousu, ale následovalo po něm ještě několik narativních jednotek – tok času – nezačínáme ráno, ale ještě „minulý den večer“

Policista klade Dougiemu celou řadu otázek, následuje mlčení, on ho odvádí domů, ale opět to nijak neřeší (další záblesk vědomí s odznakem)

Konečně narativní statement od ženy – zítra místo oběda tě беру za doktorem.

Opět vnímá syn pomatenost jako hravost. Ambivalence manželky Dougieho, kdy sice je na něj hodně rázná, ale zároveň přijímá jeho flundroviny, aniž by dělala hysterické scény, hodně to vypovídá o její povaze a prohlubuje ji to, stejně tak následný telefonát s asasiny, ale že by to byl nějaký větší vývoj nebo transformace, to ne, spíš ji víc a víc poznáváme, a proto k ní přilnáváme

Sřet dvou událostí, souběh akcí. Telefonát s asasiny předčívá doktora, doktor se odkládá. Očekávání – zklamání.

12:50 Claim „Zítra je velký den“ je takový **dílčí cliffhanger uvnitř epizody**, drobná hádanka

13 min opět Black lodge se snaží **probudit GoodCoopa v Dougiem**, což můžeme vnímat jako potvrzení, že ta postava GoodCoopa je uvnitř Dougieho, což ale prohlubuje tu problematiku pojetí, potvrzuje character overhaul

16 min Dougie za pomoci Black Lodge vytváří systém znaků, kterými odhaluje podvody Tonyho, ale divácky srozumitelné to není, chápeme formálně i narativně, co se děje, ale nevíme jak to funguje – jak je Dougie ovládnán, ani co je to za znakový systém a jak rozkrývá podvody

20:11 KERNEL setkání Alberta a Diany, ikonické postavy, je zcela zásadní pro celou sérii.

Opět víme dříve, než je postava zcela uvedena, že je to ona. Albert říká Diano, než se otočí, takže má divák pár vteřin na to, aby se připravil.

Na přelomu 20-21 minuty se poprvé blíže představuje postava šéfa Horna Jr., kterou jsme viděli v Roadhousu, zároveň vidíme Horneho Jr. v interakci s autoritou

Ten šéf se chová, jako kdyby neměl svoje údy pod kontrolou, přestože mluví jako zen-man, velmi ambivalentní externí budování postavy, opět od samého začátku velmi zprudka.

Opět autorita = narrative statements. *You better have it under control. Just remember this: I will saw your head open and eat your brains if you fuck me over. You can count on that. Heads I win, Tails you lose.*

25:50 Trik s mincí je čistý mystery, ale jestli je ten šéf jakkoli propojen s Lodges divák neví a nic tomu nenasvědčuje – enigmatické.

Horne Jr. se taky nabaluje, vidíme ho pak mega rozrušeného v reakci na interakci, podrážděnost z dominance autority, nechota, nasranost, ale opět to není nějaký vývoj, jen kumulace, je jako Nic Cage na začátku Zběsilosti, akorát navíc zlej, že

Před klimaxem, kterým je přejetí dítěte, se zrychluje střih mezi linkami, které se tím přejetím propojí, což je klasický formální postup, ale můžu si ho najít a pojmenovat, že

Samotné přejetí podkresluje hudba Badalamentiho a nastoluje kontrastní atmosféru spolu s agresivní reakcí Horneho Jr.

Zároveň se nachystal takový satelit, co přeteče do kernelu, kdy žena, kterou jsme dříve neznali a co si byla pro kávu v RR, je znázorněna jako svědkyně toho přejetí a poznala ho, a také vidíme, že Horne Jr. ji viděl a zamyslel se nad tím

36 min **interiér** Mr. Todda je taky jako **obraz** poměrně

39 skrze zaslanou zásilku a to, jak vraždící liliput probodne obě fotky poptaných obětí, dostáváme narrative statement – liliput se pokusí zabít tu šéfku dvou asasinů a Dougieho, a zároveň to funguje enigmaticky – stane se to skutečně? A taky to směřuje k tomu, že nadřízený šéfky asasinů je nadřízený Mr. Todda a taky tatáž osoba, co chce sundat Dougieho, tedy se nabízí BadCoop okamžitě, ale explicitně potvrzeno to není – je to tedy velice **důležitá narativní jednotka jádrového typu**

39:40 odkaz na výtahovou scénu z Eraser Head, vlastní **intertext**, ale napojený na humor, že, protože Dougieho baví, jak se zavírají a otevírají dveře výtahu

41 opět skvěle nonverbálně zahraná konsternace Tonyho nad tím, zda a jak ho Dougie potopí, a opět je ticho, aby to divák sám vstřebal

42:20 Bushnell říká, že Dougie potřebuje pomoc profesionála, ale opět se nic exekutivně nestane, že

A zároveň vidíme, jak začíná chápat Dougieho znakový systém a dekodovat ty Tonyho podvody, ale pořád platí, že tomu divák nemá jak porozumět a rozřešení mu není nabídnuto

Měl jsem pocit, že je na tom Dougie líp, a připisoval to kávě a že to tvůrci postupně tak chtějí, ale asi je rozdíl u Dougieho primárně v tom, když je v padnoucím obleku GoodCoopa, a když je v hadrech Douglase, je to mega kontrastní, zde se nabízí **ověřit ta vizuální prezentace** (45.min vs třeba green suit minule)

45 min vidíme, že je žena Jenny velmi důvtipná, protože schůzku s dlužníky smuvila u dětského hřiště a zároveň ukáže vnitřní sílu a bojovnost, když lže dlužníkům o tom, že nemají prachy, je na ně ostrá, dá jim místo 50k 25k a ještě jim za to dá sodu a odsoudí je. Což se asi dá popsat jako růst a vývoj, ale je to sporný

48:02 vlastní hudební téma, nebo jak to nazvat, uvádí liliput asasina, ještě než se ukáže na scéně, formální hříčka, už dříve použitá u Laury a Bobbyho, následuje extrémně surová vražda, krvavá lázeň, vidí to svědkyně, liliput si pro ní doběhne, kamera zůstává a nevidí za roh a pouze skrze zvuk pocházející z vedlejší místnosti slyšíme, jak ji zabije, poměrně tradiční prvek, ale v této sérii prvně, a bizarní je, že to končí obráceně do komična, kdy se liliput dojíká, že se mu ohlo šídlo :D bizarnost formální i narativní

50:05 Horne Jr. uklízí krev z auta, ale je impulzivní, nedůkladný, zahazuje důkazný hadr do křoví, prostě za sebou zamete málo, což může divák právem vyložit jako hloupost postavy

50:30 shoda náhod posouvá kernel od Log Lady, Hawk dělá cosi na dāmách a nachází skrze asociaci se spadlou mincí na záchodě ve dveřích od toalety chybějící stránky Lauřina deníku, vidí ho přitom Chad, který tam taky nemá co dělat, působí to celé hodně náhodně

a nahodile bez jakéhokoli kontextu, ten oblouk týhle enigmy jakoby něco postrádal, jako by to zůstalo ve střížně

53 hysterická vsuvka šerifovy ženy číslo dvě, zjevně nejen epizodické, dozvídáme se, že jim zemřel syn, že dříve taková nebyla, nabaluje se tedy i toto, nabízí se otázka proč, zároveň skrze dialog vidíme, že Chad je nelidský a neempatický hlupák, což dokresluje jeho antagoničnost ve spojení s úplatky a napojením na Horneho Jr.

Díl # 7

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1	3 (G) dialog o Lodgi	8	9 (G)	12 woodman	17 (B)+(G)+B Dianina tulpa
29 B	30	31 B	33 D evoluce ruky pomáhá vs liliput killa	42 (G)	47
49	52 B	55 haprující čas v RRs			

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Vyšetřovatelé Dougieho

KDY (min.): 10. n.j.

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postavy

NOVÁ POSTAVA:

KDO: nevím, zda jsem tak učinil, tak pro jistotu a vyhledat podle herečky – nová asistentka BenHorna Beverly

KDY (min.): 45

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Je velce příjemná, přátelská, první entry stejně jako první brother Jerr, působí jemně, klidně, společensky, vkusně oblečená, umírněně ale přitažlivě, trošku koketka, že, vidíme, že se stará o muže Toma, který je na vozíku a velmi nemocný a není k němu moc sdílná, zastírá frázemi, podráždil ji, sotva něco řekl, je vypjatá z toho, zajímavě a zase velmi rychle se to buduje a nabaluje (48.min)

NOVÁ POSTAVA:

KDO:

KDY (min.):

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Měl bych vysvětlit, proč scény s Dianinou tulpou chápu jako mystery a scény s BadCoopem třeba ne, ten rozdíl mezi schránkou a dvojníkem

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Bobtnací Dougie dále bobtná externě, magnet na to, BadCoop se rozvíjí, stejně tak Diana aka její tula se hodně rozbalila

1 min Brother Jerr asi půl minuty tíše, zmateně hledí v lese, než zavolá bratru, vlastně to je takové prodloužení toho klidu ve znělce, kdy divák pozvolna začne rozjímat, copak se vlastně děje, navazuje to náladově a vlastně i obsahově na znělku

Vyjížděcí displej a Skajpování vyvrací, že by byl Truman vyloženě stará škola, napovídá, že je otevřený inovacím, což pomáhá budování jeho postavy, opět externě

19 min rozvíjí se linie Dianiny tulpy aka Diany, jednak se její postava profiluje, její vulgarismy a ostrost a i ten zajičkovitý přítel nebo milovník, jsou v kontrastu se jejím zevnějškem, respektive ne přímo v kontrastu, ale divák by je nepředpokládal na základě čistě externího působení, zároveň se potvrzuje její vkus a stylovost (nevšední županek) a taky skrze interiér jejího byt - 20:30 i to, že je bosa a má upravené nohy a nestydí se sedět před ex kolegy v negližé a županu dobarvuje její charakter

23:08 jazyková hra Gordona s Tammy – chová se k ní jako veselej dědeček hříbeček, z čehož je triggered ona, což prohlubuje její vlastnosti

24:30 Diana, byť tulpa, je rozrušená s hovorů s BadCoopem, nebo to alespoň hraje, taky jsme ji viděli poslouchat hovory FBI, BadCoop působí velice chladně, řka věděl jsem, že to budeš ty, Diana naopak velice vypjatě, řka nikdy na tu noc nezapomenu, zase to o něco posouvá ty postavy, o něco narůstají, velice dramatická scéna, byť ten dialog divákovi téměř nic neodkryl, odkrývá více až dialog Diany s Gordonem, kdy říká, že to není ten Cooper, kterého znala a emotivně popisuje, jak je to něco, co chybí v srdíčku, na druhou stranu víme, že je to tulpa, takže je třeba to brát s rezervou, ale divák při prvním sledování to nemůže tušit, takže je to velice důmyslná slepá ulička, po které bude muset značně přehodnocovat všechno toto

29 + 31 min opět moc a dominance BadCoopa, vyžádal si hovor s ředitelem věznice skrze páku zvanou Mr. Strawberry, enigmatický motiv již zmíněný, ale nijak nevysvětlený – v konverzaci to celé prohlubují, ale divák opět nerozumí

34:25 Jenn žena Dougieho ukazuje i jistou impulzivnost k té své ráznosti, když čekajíc zabuchuje dveře a „jde si proňho“ do práce zostrá, prohlubování další

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

-

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Krimi, drama, komedie, mystery, Doku-reality

TYP SERIALITY:

Ve vztahu k předchozímu dílu návazná, drobná rozrušování mystery, ale velmi jemná

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Poslední scéna – skoky v čase a prostoru, počínající smyčky v Twin Peaks, pamatuju si to jako opakující se jev

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

0:14 RANCHO A ROSA – R R – TO JE TA CEDULE, JAK JSEM PSAL, ŽE JE TO ODKAZ K PADESÁTKÁM :D

1 min Brother Jerr asi půl minuty tiše, zmateně hledí v lese, než zavolá bratru, vlastně to je takové prodloužení toho klidu ve znělce, kdy divák pozvolna začne rozjímat, copak se vlastně děje, navazuje to náladově a vlastně i obsahově na znělku

A zjišťujeme, že je úplně duševně rozložen a nevíme, zda z uhulu či čeho, načež zavěšuje – enigma opět hned ze startu

3:50 pokračuje rozvin kernelu od Log Lady, na listech z deníku odkaz na to, že GoodCoop je v Lodgi, odkaz ze snu Laury Palmer – Hawk rekapituluje skrz rozhovor s Trumanem, kdo je Annie, že Harold měl deník atd, další **důvtipnej recap**

7. min opět volání s „nemocným“ Harrym Trumanem, odmítnuvším hercem

8:20 Kamerová jízda kolem Andyho a nové podivné postavy, končí dílčí enigmou po napjatém dialogu

10:03 skype s Doc Haywardem jako by obhajoval, že nový Truman si s lidma prostě jen volá, jako taková narativní berlička pro chybějícího Harryho

14:20 **tok času** v Buckhornu – na otázku ženy z Pentagonu, kdy zemřel muž, jehož tělo bylo u hlavy Ruth, dostává odpověď od patoložky 5–6 dní, takže i v Buckhornu platí, že co díl, to den

Zápletka ohledně Ruth se komplikuje, žena z Pentagonu přesvědčena, že tělo je Majora Briggsa, ale neodpovídá věk, tělo zhruba 40, ale Briggs by měl být +25, že – kernelová enigma se dále prohlubuje a nevyjasňuje, jak je zvykem, a zatímco žena z Pentagonu volá, za ní přichází chodbou woodman černý a ona o něm neví a kamera ho zaostří až v půlce, ale je vidět nezaostřeně už od začátku a je to velmi děsivě formálně provedeno a natočeno – pak se na něj podívá a ignoruje ho a jde zpět do márnice – další, dílčí enigma

20:50 zajímavé **formální pojetí rozhovoru**, kdy je záběr na Dianu, zatímco Albert a Gordon „zpozakamery“ vysvětlují, proč přišli, trvá to chvilku, je velmi těžké se soustředit na to, co říkají a zároveň zkoumat Dianu, což se nabízí

23:08 jazyková hra Gordona s Tammy – možnost nasadit jazykové hry, že :D chová se k ní jako veselej dědeček hříbeček, z čehož je triggered ona, což prohlubuje její vlastnosti

24:30 Diana, byť tulpa, je rozrušená s hovorů s BadCoopem, nebo to alespoň hraje, taky jsme ji viděli poslouchat hovory FBI, BadCoop působí velice chladně, řka věděl jsem, že to budeš ty, Diana naopak velice vypjatě, řka nikdy na tu noc nezapomenu, zase to o něco posouvá ty postavy, o něco narůstají, velice dramatická scéna, byť ten dialog divákovi téměř nic neodkryl, odkrývá více až dialog Diany s Gordonem, kdy říká, že to není ten Cooper, kterého znala a emotivně popisuje, jak je to něco, co chybí v srdíčku, na druhou stranu víme, že je to tulpa, takže je třeba to brát s rezervou, ale divák při prvním sledování to nemůže tušit, takže je to velice důmyslná slepá ulička, po které bude muset značně přehodnocovat všechno toto

30 motiv Laury Palmer u scény s Andym čekajícím na muže z předchozí dílčí enigmatické scény, který měl za dvě hodiny dorazit a nedoráží

34:25 Jenn žena Dougieho ukazuje i jistou impulzivnost k té své ráznosti, když čekajíc zabuchuje dveře a „jde si proňho“ do práce zostrá, prohlubování další

A zároveň to secvakává s příchodem policie kvůli Dougieho autu, načež mu dělá mluvčího, dvě mouchy jednou ranou, postava+narativ

Policie funguje jednak jako uzavření linie s výbuchem auta – mrtví byli zloději aut, bombu strážili stoupenci BadCoopa, dále jako komická vsuvka – smích toho jednoho policisty je smrtící :D – a taky jako položení základu pro to, že policisti zaregistrovali Dougieho a.k.a. Coopera a půda pro kernel event

40:00 Black Lodge (evoluce ruky) opět pomáhá Dougiemu přežít, tentokrát útok liliputa, a zároveň je to kernel, protože díky tomuto útoku na veřejnosti a jeho ninja obraně se na Dougieho snese nejen mediální povědomí

41 min Prvky doku-reality tv

42:02 rámování zostřeno, žánrový prvek zřejmě

44 min dílčí enigma – v Northern Hotelu cosi píská, je to mystery, ale zda nadpřirozený, to netušíme

44 min mikropříběh příchozích klíčů Coopera pokračuje, dorazily do Northern Hotelu – BenHorne nad tím zjevně dumá, udělám hm, enigma a dílčí cliffhanger opět, narativní jednotka končí tím hmhm

49 min Roadhouse tentokrát takový narativní vtípek, kdy při hudbě staff zametá, zatímco výčepní si cosi kutí za barem, zjevně nejsou ordinační hodiny, ale je po směně – navíc hudba je nediegetická (zjišťujeme až když zazvoní telefon a hudba se sama ztiší, zatímco výčepní volá)

53 min narativní oblouk BadCoopa pokračuje zajímavě, opouští vězení spolu s Rayem

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Zápletka ohledně Ruth se komplikuje, žena z Pentagonu přesvědčena, že tělo je Majora Briggsa, ale neodpovídá věk, tělo zhruba 40, ale Briggs by měl být +25, že – kernelová enigma se dále prohlubuje a nevyjasňuje, jak je zvykem, a zatímco žena z Pentagonu volá, za ní přichází chodbou woodman černý a ona o něm neví a kamera ho zaostří až v půlce, ale je vidět nezaostřeně už od začátku a je to velmi děsivě formálně provedeno a natočeno – pak se na něj podívá a ignoruje ho a jde zpět do márnice – další, dílčí enigma

23:26 fotka BadCoopa od jeho domu z Ria – nabízí se napojení na linii s tou krabičkou, co mystery zmizela, když šéfka dvou asasinů poslala signál

Policie funguje jednak jako uzavření linie s výbuchem auta – mrtví byli zloději aut, bombu strážili stoupenci BadCoopa, dále jako komická vsuvka – smích toho jednoho policisty je smrtící :D – a taky jako položení základu pro to, že policisti zaregistrovali Dougieho a.k.a. Coopera a půda pro kernel event

40:00 Black Lodge (evoluce ruky) opět pomáhá Dougiemu přežít, tentokrát útok liliputa, a zároveň je to kernel, protože díky tomuto útoku na veřejnosti a jeho ninja obraně se na Dougieho snese nejen mediální povědomí

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

0:14 RANCHO A ROSA – R R – TO JE TA CEDULE, JAK JSEM PSAL, ŽE JE TO ODKAZ K PADESÁTKÁM :D

1 min Brother Jerr asi půl minuty tiše, zmateně hledí v lese, než zavolá bratru, vlastně to je takové prodloužení toho klidu ve znělce, kdy divák pozvolna začne rozjímat, copak se vlastně děje, navazuje to náladově a vlastně i obsahově na znělku

A zjišťujeme, že je úplně duševně rozložen a nevíme, zda z uhulu či čeho, načež zavěšuje – enigma opět hned ze startu

3:50 pokračuje rozvin kernelu od Log Lady, na listech z deníku odkaz na to, že GoodCoop je v Lodgi, odkaz ze snu Laury Palmer – Hawk rekapituluje skrz rozhovor s Trumanem, kdo je Annie, že Harold měl deník atd, další **důvtipnej recap**

7. min opět volání s „nemocným“ Harrym Trumanem, odmítnuvším hercem

8:20 Kamerová jízda kolem Andyho a nové podivné postavy, končí dílčí enigmou po napjatém dialogu

10:03 skype s Doc Haywardem jako by obhajoval, že nový Truman si s lidma prostě jen volá, jako taková narativní berlička pro chybějícího Harryho

Zároveň ten vyjížděcí displej a Skajpování vyvrací, že by byl Truman vyloženě stará škola, napovídá, že je otevřený inovacím, což pomáhá budování jeho postavy, opět externě

14:20 tok času v Buckhornu – na otázku ženy z Pentagonu, kdy zemřel muž, jehož tělo bylo u hlavy Ruth, dostává odpověď od patoložky 5–6 dní, takže i v Buckhornu platí, že co díl, to den

Zápletka ohledně Ruth se komplikuje, žena z Pentagonu přesvědčena, že tělo je Majora Briggsa, ale neodpovídá věk, tělo zhruba 40, ale Briggs by měl být +25, že – kernelová enigma se dále prohlubuje a nevyjasňuje, jak je zvykem, a zatímco žena z Pentagonu volá, za ní přichází chodbou woodman černý a ona o něm neví a kamera ho zaostří až v půlce, ale je vidět nezaostřeně už od začátku a je to velmi děsivě formálně provedeno a natočeno – pak se na něj podívá a ignoruje ho a jde zpět do márnice – další, dílčí enigma

19 min rozvíjí se linie Dianiny tulpy aka Diany, jednak se její postava profiluje, její vulgarismy a ostrost a i ten zajičkovitý přítel nebo milovník, jsou v kontrastu se jejím zevnějškem, respektive ne přímo v kontrastu, ale divák by je nepředpokládal na základě čistě externího působení, zároveň se potvrzuje její vkus a stylovost (nevšední županek) a taky skrze interiér jejího byt - 20:30 NOHY i to, že je bosa a má upravené nohy a nestydí se sedět před ex kolegy v negližé a županu dobarvuje její charakter

20:50 zajímavé formální pojetí rozhovoru, kdy je záběr na Dianu, zatímco Albert a Gordon „zpozakamery“ vysvětlují, proč přišli, trvá to chvíli, je velmi těžké se soustředit na to, co říkají a zároveň zkoumat Dianu, což se nabízí

23:08 jazyková hra Gordona s Tammy – možnost nasadit jazykové hry, že :D chová se k ní jako veselej dědeček hříbeček, z čehož je triggered ona, což prohlubuje její vlastnosti

23:26 fotka BadCoopa od jeho domu z Ria – nabízí se napojení na linii s tou krabičkou, co mystery zmizela, když šéfka dvou asasinů poslala signál

24:30 Diana, byť tulpa, je rozrušená s hovor s BadCoopem, nebo to alespoň hraje, taky jsme ji viděli poslouchat hovory FBI, BadCoop působí velice chladně, říká věděl jsem, že to budeš ty, Diana naopak velice vypjatě, říká nikdy na tu noc nezapomenu, zase to o něco posouvá ty postavy, o něco narůstají, velice dramatická scéna, byť ten dialog divákovi téměř nic neodkryl, odkrývá více až dialog Diany s Gordonem, kdy říká, že to není ten Cooper, kterého znala a emotivně popisuje, jak je to něco, co chybí v srdíčku, na druhou stranu víme, že je to tulpa, takže je třeba to brát s rezervou, ale divák při prvním sledování to nemůže tušit, takže je to velice důmyslná slepá ulička, po které bude muset značně přehodnocovat všechno toto

30 motiv Laury Palmer u scény s Andym čekajícím na muže z předchozí dílčí enigmatické scény, který měl za dvě hodiny dorazit a nedoráží

29 + 31 min opět moc a dominance BadCoopa, vyžádal si hovor s ředitelem věznice skrze páku zvanou Mr. Strawberry, enigmatický motiv již zmíněný, ale nijak nevysvětlený – v konverzaci to celé prohlubují, ale divák opět nerozumí

34:25 Jenn žena Dougieho ukazuje i jistou impulzivnost k té své ráznosti, když čekajíc zabuchuje dveře a „jde si proňho“ do práce zostrá, prohlubování další

A zároveň to secvakává s příchodem policie kvůli Dougieho autu, načež mu dělá mluvčího, dvě mouchy jednou ranou, postava+narativ

Policie funguje jednak jako uzavření linie s výbuchem auta – mrtví byli zloději aut, bombu strážili stoupenci BadCoopa, dále jako komická vsuvka – smích toho jednoho policisty je smrtící :D – a taky jako položení základu pro to, že policisti zaregistrovali Dougieho a.k.a. Coopera a půda pro kernel event

40:00 Black Lodge (evoluce ruky) opět pomáhá Dougiemu přežít, tentokrát útok liliputa, a zároveň je to kernel, protože díky tomuto útoku na veřejnosti a jeho ninja obraně se na Dougieho snese nejen mediální povědomí

41 min Prvky doku-reality tv

42:02 rámování zostřeno, žánrový prvek zřejmě

44 min dílčí enigma – v Northern Hotelu cosi píská, je to mystery, ale zda nadpřirozený, to netušíme

44 min mikropříběh přichozích klíčů Coopera pokračuje, dorazily do Northern Hotelu – BenHorne nad tím zjevně dumá, udělám hm, enigma a dílčí cliffhanger opět, narativní jednotka končí tím hmhm

49 min Roadhouse tentokrát takový narativní vtípek, kdy při hudbě staff zametá, zatímco výčepní si cosi kutí za barem, zjevně nejsou ordinační hodiny, ale je po směně – navíc hudba je nediegetická (zjišťujeme až když zazvoní telefon a hudba se sama ztiší, zatímco výčepní volá)

53 min narativní oblouk BadCoopa pokračuje zajímavě, opouští vězení spolu s Rayem

Díl # 8

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1	B	10	11	16 B	16 výbuch, woodsmen	24 entita woodsmen
24 w lodge (29:01)		40 žábobrouk	44 woodsmen	46	48 woodsmen a žábobrouk	57 žábobrouk ve spící dívce

NOVÁ POSTAVA:

KDO: žena působící v budově s obrem

KDY (min.): 29

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postava

NOVÁ POSTAVA:

KDO: entita (Judy?)

KDY (min.): 24

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Znázorněna vynořivší se ze tmy v kontextu jaderného výbuchu, dávící ze sebe Boba a vejce s žábobrouky a kdo ví čím ještě

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Pár mladý

KDY (min.): 43

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Epizodní charakter, působí jako mladí studenti zamilovaní do sebe, ale jsme v roce 56, je to vanila, že, jsou to čumáčci

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Ten zlatý blob hmoty ve výbuchu, skrze který jsme se dostali až do obrovské budovy, kde je Obr, celkově zda to vykládat jako white lodge, prohloubit to skrze to, že zlatou vnímáme u entit jako dobrou, viz bublina Laury Palmer, dále Laura Palmer jako entita dobra, viz to, co udělal Obr, dále woodsmeni, Convience Store, celkově ten atomový výbuch, jako origin všeho, žábobrouci z vajec od entity, ta entita taky, že

3:10 v dialogu místo **THE FARM** - ?

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

BadCoopovo napojení na woodsmeny a na Boba, viděli jsme, jak z něj vyplouvá, problematizuje to, jestli vnímat BadCoopa jako člověka, nebo jako entitu – pokud Dianinu

tulpu vnímám jako supernatural, neměl bych všechny scény s BadCoopem, který má zjevně v sobě entitu Boba, vnímat taky tak? Musel bych tím přehodnotil narativní jednotky většiny série, ale pokud je to správné... ?

2 min BadCoop opět demonstruje moc, za jízdy odpojuje skrze telefon štěnice z vozu, a zároveň ho vidíme lhát Rayovi o tom, kde je Darya (je mrtvá)

Ostatní nové postavy epizodní charakter vyplývající z národy celého dílu (origin)

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

Epizoda 8 bude extrémně **podnětná ve vztahu k paratextům**, protože je to extrémně sporné a jedinečné místo celé série, takže na něj zcela jistě bude největší ohlas od fanoušků, nejvíc interpretací, spekulací, fan fikcí atd.

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Mystery, drama, prvky hororu, krimi, komedie, supernatural, experimentální, art

TYP SERIALITY:

Tato epizoda je extrémně problematická: Do 16. minuty je to navazující serialita, ale pak jakoby začala zcela oddělená origin epizoda uvnitř epizody, která takto pokračuje až do konce

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Ve druhé n.j. je sporná situace, kdy Ray mluví o Woodsmenech, ale popisuje je jako BadCoop found some help, tak nevím, zda to vnímat jako supernatural jednotku

Kontroverze viz operacionalizace, jak naložit s BadCoopem, entitami, White Lodgem atd

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

Opět problematizace – co do čiré formy vidím hlavní problém v té černobílosti origin příběhu, zda je to čistě tvůrčí záměr, proč je white lodge taky č/b, ale jsou v něm zlaté prvky...?

Opět začínáme, kde jsme skončili a opět to je tak, že minule byl uhozenej Roadhouse, narativní úskok

4:35 silnice ve tmě, rámování. krása, typický pozdní Lynch, pověnovat se

5 min Ray jede velice pomalu, pomalá jízda tmou, ze které vidíme jen jemně prosakovat silnici, je velice napínavá, do toho jsou temné Badalamentiho klávesy, formálně paradní budování atmosféry

7:10 Tricked you, fucker. Epizodický kernel, prve je divák přesvědčen, že Ray právě zastřelil BadCoopa, když ho chce dorazit, objevují se woodsmani a tančí kolem BadCoopa, potírají ho krví, enigma, načež z jeho těla povytahují entitu Boba, Ray ujíždí, v 10. min pak odeznívá dlouhý záběr na temnou louku s rozpouštějícím se mrakem mlhy a celá tato zápletka v divákovi pozvolna rezonuje, zatímco stále hrají napínavé klávesy

10:53 opět ta silnice v tmě, Rayův telefonát Phillipovi? – Myslim, že je mrtvej, ale přišla mu nějaká pomoc, tak si nejsem jistej na 100% - snižuje divákovo očekávání, že by se jednalo o kernel, zároveň Ray říká, mohl by to být klíč k tomu všemu

11:22 Roadhouse zcela netypicky zkraje dílu, poprvé se objevuje postava uvaděče, zároveň diegetický konec písně 9 inch nails nediegeticky přetéká do další narativní jednotky jako dramatický formální prvek – zároveň ale **v zásadě jde o konec epizody**, protože následuje origin epizoda v epizodě - 16:25 skok z BadCooperova „probuzení“ do 16. 7. 1945

Atomový výbuch ve slow motion doprovázen děsivou bodavou zvukovou stopou, následuje zcela jedinečný formální úlet s prvky experimentálního filmu, vizuálně odkazující k Lynchovým kraťasům, dostáváme se dovnitř výbuchu

28:50 velice důvtipná hra s perspektivou, kdy vstupujeme do budovy White Lodge? skrze velké okno, které z počátku působí v poměru k budově jako hrozně maličké, budova i kráter je tedy mnohem větší, než nám mozek zpočátku přiřkává na základě „pozemských“ konvencí

29:00 pronikáme do budovy a kromě přítomnosti zvonu, jako byl v místě, kam propadl GoodCoop z Lodge za Dianou, vidíme také to, že interiér je stejný jako v úvodní nové scéně celé série, kdy GoodCoop vede dialog s Obrem, takže divák očekává a vlastně hned začíná provádět formální budování tohoto prostoru a spojování narativního oblouku – a další důležitý aspekt – **vše je černobílé** – tady se nabízí otázka PROČ, je to čistě formální záležitost tvůrců, a nebo je ten svět skutečně takový? Přitom **entita Laury je zlatá**, stroj je zlatý, tak proč je zbytek bez barev?

Interiérový prostor opět působí jako **obraz**, přestože je to černobílé

Zároveň je velice **problematická orientace v čase fikčních světů**: Víme, že výbuch je v roce 1945, viděli jsme, že do White Lodge jsme se dostali skrze zlatý kus hmoty, jež byl součástí výbuchu, je tedy linie White Lodge ukotvená v roce 1945? Funguje v ní čas jinak? Kam se dostane zlatý kus hmoty po výbuchu? A ještě víc to komplikuje fakt, že víme, že Cooper tam byl v první nové scéně jen jako jakýsi hologram, který poté zmizel

Celé už od počátku výbuchu je to extrémně enigmatické

30:27 poprvé v díle se objevuje Obr, konfirmace pro diváka, prohlubující orientaci v tomto prostoru skrze známou postavu

- Ovšem tady se ještě nabízí říct: člověk si toto pamatuje, pokud binguje, ale pokud je mezi tímto a prvním dílem 7 týdnů mezera, může to secvakávat velice pomalu, pokud vůbec

30:55 Obr jako by boural 4 stěnu

33:10 dochází ke změně hudebního podkladu, z poklidného přecházíme do kláves Badalamentiho, skrze hudbu se tedy formálně evokuje změna očekávání a nálady u diváka

33:55 **ten problém s časem se dále prohlubuje**, jelikož Obr přichází k plátnu, na němž pozoruje výbuch, jehož by měl být celý jeho svět součástí, pozoruje woodsmens u pumpy, pozoruje entitu a vydávení vajec a Boba

36:25 Levitující Obr ze sebe vypouští **zlatou entitu**, vypadá to jako zlatý roj hvězd, jako zlatá mléčná dráha a na plátně je taky vesmírný časoprostor

38:15 ze zlatého roje hvězd vyplouvá zlatá bublina (Bob je v černé), po přiblížení detailu vidíme, že je v ní Laura Palmer – **Laura Palmer je tedy entita dobra**, tak jako je Bob entita zla, a skrze jakýsi mystery stroj je přesunuta z Lodge do časoprostoru a vidíme, jak míří k planetě zemi

43 min Mladý pár, slečna nachází minci, jakou měl pak šéf Horne Jr, opakující se motiv, a taky nutné konstatovat, že **vše zůstává černobílé – a prohlubuje se otázka proč** – a zda to nějak souvisí s White Lodgem, nebo s tím časovým obdobím, nebo zda je to jen formální úlet – tradiční postup třetí série, totiž že problém se prohlubuje, ale nijak nevyjasňuje

44 do reality vstupují z pouště woodsmeni, „Got a light?“ zatímco slyšíme tak jako elektrický drhnutí, což je taky **opakující se motiv**, u sraženého dítěte, když byl Coop u Diany bezoké, ...

49:49 interiérový prostor jako **obraz** znovu

50 min diegetická hudba, kterou pouští moderátor v rádiu a my bychom ji neměli slyšet, protože má sluchátka, působí zároveň jako nediegetická hudba k podkreslení a dramtizaci toho mikropříběhu „Got a light“

Velice zajímavě v 11.n.j. taky funguje to rádiovysílání jakožto prostředek, kterým vidíme prostřihy na několik míst – dívka z páru poslouchá rádio s tou písní ve svém pokoji, žena za pultem poslouchá rádio na místě, co vypadá jako obraz a ještě jakýsi mechanik také – a to všechno je spojeno narativně s tou písničkou a vidíme, jak reagují na woodsmenův proslov (usnou)

55 min grafické znázornění praskajících lebek a potoků krve dokresluje atmosféru – ta koncentrace na mozek zároveň propojuje linku na šefa Horne Jr., který kromě spojující mince říká, že pokud ho podělá, zabije ho a sní jeho mozek.

57 min V end credits je záběr na spící dívku z páru, která se mračí a opět ta **vybruující elektřina v pozadí**

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

7:10 Tricked you, fucker. Epizodický kernel, spíš by se dalo říct zdánlivý kernel, který má ale v rámci série spíš hodnotu satelitu, prve je divák přesvědčen, že Ray právě zastřelil BadCoopa

24 min ze tmy vyplouvá entita, která ze sebe dává proud hmoty, ve kterém jsou něco, co vypadá jako vajíčka, větší, menší, a spolu s nimi i Bob – absolutní meta kernel, celý ten výbuch, entity, lodge, to je prostě origin TP příběhu

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

Opět začínáme, kde jsme skončili a opět to je tak, že minule byl uhozenej Roadhouse, narativní úskok

2 min BadCoop opět demonstuje moc, za jízdy odpojuje skrze telefon štěnice z vozu, a zároveň ho vidíme lhát Rayovi o tom, kde je Darya (je mrtvá)

3:10 v dialogu místo THE FARM - ?

4:35 silnice ve tmě, rámování, krása, typický pozdní Lynch, pověnovat se

5 min Ray jede velice pomalu, pomalá jízda tmou, ze které vidíme jen jemně prosakovat silnici, je velice napínavá, do toho jsou temné Badalamentiho klávesy, formálně parádní budování atmosféry

7:10 Tricked you, fucker. Epizodický kernel, prve je divák přesvědčen, že Ray právě zastřelil BadCoopa, když ho chce dorazit, objevují se woodsmani

Tančí kolem BadCoopa, potírají ho krví, enigma, načež z jeho těla povytahují entitu Boba, Ray ujíždí, 10. min pak odeznívá dlouhý záběr na temnou louku s rozpouštějícím se mrakem mlhy a celá tato zápleтка v divákovi pozvolna rezonuje, zatímco stále hrají napínavé klávesy

10:53 opět ta silnice v tmě, Rayův telefonát Phillipovi ? – Myslim, že je mrtvej, ale přišla mu nějaká pomoc, tak si nejsem jistej na 100% - snižuje divákovo očekávání, zároveň Ray říká, mohl by to být klíč k tomu všemu

11:22 Roadhouse zcela netypicky zkraje dílu, poprvé se objevuje postava uvaděče, zároveň diegetický konec písně 9 inch nails nediegeticky přetéká do další narativní jednotky jako dramatický formální prvek

16:25 skok z BadCooperova „probuzení“ do 16. 7. 1945

Atomový výbuch ve slow motion doprovázen děsivou bodavou zvukovou stopou, následuje zcela jedinečný formální úlet s prvky experimentálního filmu, vizuálně odkazující k Lynchovým kraťasům, dostáváme se dovnitř výbuchu

19:45 stále uvnitř výbuchu dochází k formálnímu posunu, od bodavých tónů k houslím, od černobílé pasáže k tokům barevných výbojů, jako ohňostroj, začíná vládnout purpurová fialová, kterou si můžeme spojit s transformací hmoty z dílu, kdy Coop padá časoprostorem, přechod k ohnivým výbuchům a poté opět k černobílé a střih na Convenience Store (pumpa) s woodsmany (21:23), **čas zrychlený, skáče ve smyčkách**, z obchodu vychází záblesky světla, zatímco woodsmeni rotují před ním, pak v něm, záběry se rozostřují, skáčou také a vše mizí do tmy

24 min ze tmy vyplouvá entita, která ze sebe dává proud hmoty, ve kterém jsou něco, co vypadá jako vajíčka, větší, menší, a spolu s nimi i Bob – **meta kernel**

24:49 střih zpět do výbuchu, barevný oheň, housle, z jádra ohně vyplouvá jakýsi zlatý oválný kus hmoty, dostáváme se do něj a následuje proud rudých d'ubek, kuliček, a tmavé pozadí, jako červené krvinky, a následně pronikáme do fialového oceánu, formálně velice podobnému místu, kam spadl GoodCoop za Dianou, a z oceánu vyvstává kráter a na jeho vrcholu je oválná budova, v níž sídlí Obr

28:50 velice důvtipná hra s perspektivou, kdy vstupujeme do budovy skrze velké okno, které z počátku působí v poměru k budově jako hrozně maličké, budova i kráter je tedy mnohem větší, než nám mozek zpočátku přiřkává na základě „pozemských“ konvencí

29:00 pronikáme do budovy a kromě přítomnosti zvonu, jako byl v místě, kam propadl GoodCoop z Lodge za Dianou, vidíme také to, že interiér je stejný jako v úvodní nové scéně celé série, kdy GoodCoop vede dialog s Obrem, takže divák očekává a vlastně hned začíná provádět formální budování tohoto prostoru a spojování narativního oblouku – a další důležitý aspekt – vše je černobílé – tady se nabízí otázka PROČ, je to čistě formální záležitost tvůrců, a nebo je ten svět skutečně takový?

Do toho hraje z gramce velice klidná hudba a žena se do ní pohupuje a působí to velice poklidně a mile v extrémním kontrastu s narativní jednotkou, která předcházela

Interiérový prostor opět působí jako **obraz**, přestože je to černobílé

Zároveň je velice **problematická orientace v čase fikčních světů**: Víme, že výbuch je v roce 1945, viděli jsme, že do White Lodge jsme se dostali skrze zlatý kus hmoty, jež byl součástí výbuchu, je tedy linie White Lodge ukotvená v roce 1945? Funguje v ní čas jinak? Kam se dostane zlatý kus hmoty po výbuchu? A ještě víc to komplikuje fakt, že víme, že Cooper tam byl v první nové scéně jen jako jakýsi hologram, který poté zmizel

Celé už od počátku výbuchu je to extrémně enigmatické

30:27 poprvé v díle se objevuje Obr, konfirmace pro diváka, prohlubující orientaci v tomto prostoru skrze známou postavu

- Ovšem tady se ještě nabízí říct: člověk si toto pamatuje, pokud binguje, ale pokud je mezi tímto a prvním dílem 7 týdnů mezera, může to secvakávat velice pomalu, pokud vůbec

30:55 Obr jako by boural 4 stěny

33:10 dochází ke změně hudebního podkladu, z poklidného přecházíme do kláves Badalamentiho, skrze hudbu se tedy formálně evokuje změna očekávání a nálady u diváka

33:55 **ten problém s časem se dále prohlubuje**, jelikož Obr přichází k plátnu, na němž pozoruje výbuch, jehož by měl být celý jeho svět součástí, pozoruje woodsmens u pumpy, pozoruje entitu a vydávení vajec a Boba

36:25 Levitující Obr ze sebe vypouští zlatou entitu, vypadá to jako zlatý roj hvězd, jako zlatá mléčná dráha a na plátně je taky vesmírný časoprostor

38:15 ze zlatého roje hvězd vyplouvá zlatá bublina (Bob je v černé), po přiblížení detailu vidíme, že je v ní Laura Palmer – Laura Palmer je tedy entita dobra, tak jako je Bob entita zla, a skrze jakýsi mystery stroj je přesunuta z Lodge do časoprostoru a vidíme, jak míří k planetě zemi

40 min následuje další narativní jednotka a nediegeticky je uveden letopočet 1945 a skrze zvuk tikající vteřinové ručičky se postupně posouvá až do roku 1956, zároveň byl záběr na jakousi písečnou pláň, která se za tu dobu vůbec nezměnila

41:28 jedno z vajec, jež vydávila entita, se línne (CGI), vylézá nadpřirozený tvor, vypadající jako žábo-brouk s mušími křídly

43 min Mladý pár, slečna nachází minci, jakou měl pak šéf Horne Jr, opakující se motiv, a taky nutné konstatovat, že **vše zůstává černobílé – a prohlubuje se otázka proč** – a zda

to nějak souvisí s White Lodgem, nebo s tím časovým obdobím, nebo zda je to jen formální úlet – tradiční postup třetí série, totiž že problém se prohlubuje, ale nijak nevyjasňuje

44 do reality vstupují z pouště woodsmeni, „Got a light?“ zatímco slyšíme tak jako elektrický drhnutí, což je taky **opakující se motiv**, u sraženého dítěte, když byl Coop u Diany bezoké, ...

49:49 interiérový prostor jako obraz znovu

50 min diegetická hudba, kterou pouští moderátor v rádiu a my bychom ji neměli slyšet, protože má sluchátka, působí zároveň jako nediegetická hudba k podkreslení a dramtizaci toho mikropříběhu „Got a light“

Velice zajímavě v 11.n.j. taky funguje to rádiovysílání jakožto prostředek, kterým vidíme prostřihy na několik míst – dívka z páru poslouchá rádio s tou písní ve svém pokoji, žena za pultem poslouchá rádio na místě, co vypadá jako obraz a ještě jakýsi mechanik také – a to všechno je spojeno narativně s tou písničkou a vidíme, jak reagují na woodsmenův proslav:

„This is the water. And this is the well. Drink full and descend. The horse is the white of the eyes and dark within.“

Všechny to uspí, načež vlezle žábobrouk dívce z páru do postýlky a do pusinky.

Nabízí se výklad: Woodsman všechny uspal a celá řada vajc (že jich ta entita vydávila) a Bob též, vlezli do svých nových schránek, které o tom nemají potuch.

Epizoda 8 bude extrémně **podnětná ve vztahu k paratextům**, protože je to extrémně sporné a jedinečné místo celé série, takže na něj zcela jistě bude největší ohlas od fanoušků, nejvíc interpretací, spekulací, fan fikcí atd.

55 min grafické znázornění praskajících lebek a potoků krve dokresluje atmosféru – ta koncentrace na mozek zároveň propojuje linku na šéfa Horne Jr., který kromě spojující mince říká, že pokud ho podělá, zabije ho a sní jeho mozek.

56 min woodsmeni odchází do tmy a slyšíme zběsilé řkání koně nebo koní

57 min V end credits je záběr na spící dívku z páru, která se mračí a opět ta **vybruující elektřina v pozadí**

Díl # 9

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 B	2	3 B	4 (G) (B) (Blue rose) Dianina tulpa	6 B	9 D
18	20	23	24 Major Briggs plot TP	27 (B) Diana tulpa, Ruth, Briggs	32 Brother Jerryho mluvící noha
34(G)(B) Briggs plot TP	40 (B) Diana tulpa, Ruth, Briggs, woodsmen	49	51	52	

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Tim Roth, Hutch, manžel Chantal

KDY (min.): 3

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Působí podobně jako Chantal, má osobitý styl i výstup s přízvukem, BadCoopa oslovuje Hey partner rovnocenně, zároveň volá ženu a dává jí pokyny na dálku, z něj i Chantal je cítit, že mají BadCoopa rádi, starostlivost o to, kam to dostal

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Dívky z Roadhousu

KDY (min.): 52

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postavy, drogy, ošklivost

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Co je to tulpa

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

8:40 rozvíjí se nám dvojice Chantal Hutch, BadCoop jim zadává práci, těší je to, zjevně je vraždění baví, spojují to s nějakým Chantaliním kinkem, úkol ve Vegas neboli BadCoop vs Dougie plot je taky potěšil

9:03 Hutch přímo vyzývá Chantal, aby dala s šéfem pořádnou líbačku, načež se děje, z čehož on má radost, zajímavě se rozbalují, velmi, taková ta weird fetiš linka, která tam doted' chyběla kromě nalakovanosti a hot žen, že

10 min Bushnell rozvíjí skrze dialog externí kontext Dougieho: že měl nehodu, než u něj začal před 12 lety dělat a jednou za čas to na něm zanechávalo určitý „efekty“ – takže to líp vysvětluje to, proč ho fikční svět bere tak, jak je, čímž to přibližuje i divákovi

16:00 identifikace liliput killera jako IKE THE SPIKE – zpětné pojmenování postavy

16:45 napětí skrze to, že Dougie dopil další kávu a vypadá, že se zamýšlí, záběr na něj přibližuje, ostří, přímo na jeho tvář, jak hledí na vlajku a těknou mu oči, jako by přemítal, podpoří to nediegetická hymna, červené podpatky procházející mladé ženy, elektrická zásuvka, u které se hudba změní v napjatou a dunivou – taková mikrocéna, z které můžeme cítit, že buď kávou nebo časem se Dougie polehoučku duševně probouzí

18 min potvrzení struktury BadCoop – Mr. Todd – IKE THE SPIKE skrze telefonát spajka, komické zatčení, celkově je ta postava provázána s komičnem, nejprve šídlo, teď ruka zabalená jako rukavice na pečení

42 rozklad Willa jako postavy zjevně pokročil za dobu, kdy jsme ho neměli možnost vidět, ještě před výsledkem pláče, na Tammy reaguje OH GOD THE FBI, velkéj smutek

Co se týče postavy Willa, zjevná snaha přesvědčit Tammy (byť ona nic nerozporuje) že mluví pravdu, že ta dimenze existuje, skrze tón hlasu – postupně se uklidňuje, jak hovoří, přechází zpět do hysterie, je to emoční rollercoaster mezi lítostí ze smrti a sdělováním důležitých informací

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

Blog Willa jako funkční webová stránka

43:30 rozvíjí se transmediální a paratextuální linka, potvrzuje se přesný název blogu, který si divák může vyhledat (a najde)

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

Blog Willa jako funkční webová stránka

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Drama, krimi, mystery, komedie, supernatural

TYP SERIALITY:

Ve vztahu k předchozí epizodě

1 min začínáme tam, kde jsme minule narativně skončili, než začal origin, takže v zásadě navazující a **rozrušující** tím spojením Tulpy Diany a BadCoopa i tím Willovým výsledkem

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Humming uvnitř Northern Hotelu opět

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejntenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

1 min **začínáme tam, kde jsme minule narativně skončili, než začal origin**, defacto je to takové krátké formální potvrzení, že BadCoop přežil a je ok

2 min propojení Pentagonu a FBI, tedy propojení kernelu Ruth, Willa, Majora Brigge atd na Gordona a FBI, ale i na Dianinu tulpu a tedy Badcoopa – několik oblouků je koncentrováno v jednom místě a čase

4 min epizoda od začátku splňuje ten narativní koncept back at ranch, co popisuje Every frame a painting, pinkáme si dvě narativní linky tam a zpět, tam a zpět

9:03 Hutch přímo vyzývá Chantal, aby dala s šéfem pořádnou líbačku, weird **fetiš linka**, která tam doteď chyběla kromě nalakovanosti a hot žen, že

12:30 slyšíme Bushnella – dneska si můžeš vzít volno a počínaje zítřkem začneme společně pracovat a hledat nějaký odpovědi, což, vzhledem **k toku času v sérii**, napovídá, jak se bude vyvíjet tento, i ten následující díl – zase takový narativně důvtipný statement fungující stejně jako „In the next epizode of Big Bang Theory...“ A děje se to opakovaně, viz např. když chtěla Jenn žena brát Dougieho zítra k doktoru

12:50 **nový enigmatický narativní clue** – na Dougieho není žádná evidence do roku 1997, což divákovi naznačuje, že ho kdosi vytvořil v té době a zároveň to má význam i pro lokální policii, které to evokuje další otázky, funguje to tedy jako enigma v rámci fikčního světa a odpověď v rámci diváka

Tohle clue se rozvíjí, jelikož skrze hrnek s kávou si strážníci sebrali Dougieho otisky

14 min ta postava smějícího se policajta prostě plní pouze funkci komickou, ten v celém seriálu jinak vůbec nemusí být

16:45 napětí skrze to, že Dougie dopil další kávu a vypadá, že se zamýšlí, záběr na něj přibližuje, ostří, přímo na jeho tvář, jak hledí na vlajku a těknou mu oči, jako by přemítal, podpoří to nediegetická hymna, červené podpatky procházející mladé ženy, elektrická zásuvka, u které se hudba změní v napjatou a dunivou – taková **mikroscéna**, z které můžeme cítit, že buď kávou nebo časem se Dougie polehoučku duševně probouzí

21 min Výměna nad křeslem Andyho a Lucy je typicky Lynchovský budovaný divnohumor skrze divnochování postav

24 rozvíjí se narativní zápletka Majora Briggse v TP skrze rozhovor paní Briggs, Trumana, Hawka a Bobbyho a odstartování kernelu jejich dobrodružství (klávesy, skoro až Vangelis vibes)

29 osobní spojení FBI, Pentagonu a Buckhorn POLICE – skrze to, jak det macklay popisuje případ, je lokál policie na špatný stopě, přisoudila vraždu manželky willa právníku georgovi a výbuch auta asistentky nerozvinula – **divák má jiný rámeček informací než fikční postavy**

32:20 propojení FBI a Dougieho skrze prsten nalezený v Briggsově těle – tedy narativy se propojují, ale divák stále neví, jak se to, co se propojuje, stalo

32:40 dílčí cliffhanger – Gordon: potřebujem mluvit s tímhle Willem Hastingsem, načež je strh do TP za Brother Jerrym

33 min spojení pohybové komedie a nadpřirozena skrze to, že Brother Jerrymu ožila noha, mluví spolu a ona odmítá spolupráci – zároveň to rozvíjí tuto already bláznivou postavu

38:40 v rozbaleném vzkazu od Majora Briggse se to hemží symboly – ta koule s ušima kterou CHCE BadCoop nad jedním Peakem, 253 yardů ve 2:53 (odkaz evoluce ruky z b lodge 2 5 3 forever) a 10/1 10/2 a opět vzhledem **k toku času informace o dalších dílech** – to je dva dny od teď a den potom = to je dva díly od teď a díl potom – jsou tam tedy statements, ale zároveň je to enigmatické (enigma umocněna druhým lístečkem (COOPER COOPER COO-))

Ve zkratce výslech Willa je kernel event extrémně důležitý pro **rozklíčování a propojení několika narativních linií** – spojení linek Willa, Ruth, Briggse, BadCoopa a woodsmenů

49 min znělka Laury Palmer při přesunu do Twin Peaks? Ani teď nedává smysl? Nebo si to pletu?

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

2 min propojení Pentagonu a FBI, tedy propojení kernelu Ruth, Willa, Majora Briggse atd na Gordona a FBI, ale i na Dianinu tulpu a tedy Badcoopa

24 rozvíjí se narativní zápletka Majora Briggse skrze rozhovor paní Briggs, Trumana, Hawka a Bobbyho a odstartování kernelu jejich dobrodružství

28 prvně ukázáno napojení Diany tulpy na BadCoopa skrze SMS – rovněž kernel, jelikož tato zápletka nutí diváka šíleně přehodnocovat situaci – rozrušující prvek, mittell se tomu taky věnuje, zpochybnění minulosti v paměti diváka

Výslech Willa je **kernel event extrémně důležitý** pro rozklíčování a propojení několika narativních linií – spojení linek Willa, Ruth, Briggse, BadCoopa a woodsmenů

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

1 min začínáme tam, kde jsme minule narativně skončili, než začal origin, defacto je to takové krátké formální potvrzení, že BadCoop přežil a je ok

2 min propojení Pentagonu a FBI, tedy propojení kernelu Ruth, Willa, Majora Briggsa atd na Gordona a FBI, ale i na Dianinu tulpu a tedy Badcoopa

4 min epizoda od začátku splňuje ten narativní koncept back at ranch, co popisuje Every frame a painting, pinkáme si dvě narativní linky tam a zpět, tam a zpět

7:50 přímé napojení BadCoopa na Mr. Todda, už nemusíme spekulovat nad nepřímými důkazy, že on je ten mytery milionář, co mu dává rozkazy, rozvinutí tohoto obloučku

8:40 rozvíjí se nám dvojice Chantal Hutch, BadCoop jim zadává práci, těší je to, zjevně je vraždění baví, spojují to s nějakým Chantaliním kinkem, úkol ve Vegas neboli BadCoop vs Dougie plot je taky potěšil

9:03 Hutch přímo vyzývá Chantal, aby dala s šéfem pořádnou líbačku, načež se děje, z čehož on má radost, zajímavě se rozbalují, velmi, taková ta weird fetiš linka, která tam doted' chyběla kromě nalakovanosti a hot žen, že

10 min Bushnell rozvíjí skrze dialog externí kontext Dougieho: že měl nehodu, než u něj začal před 12 lety dělat a jednou za čas to na něm zanechávalo určitý „efekty“ – takže to líp vysvětluje to, proč ho fikční svět bere tak, jak je, čímž to přibližuje i divákovi

12:30 slyšíme Bushnella – dneska si můžeš vzít volno a počínaje zítřkem začneme společně pracovat a hledat nějaký odpovědi, což, vzhledem k toku času v sérii, napovídá, jak se bude vyvíjet tento, i ten následující díl – zase takový narativně důvtipný statement fungující stejně jako „In the next epizode of Big Bang Theory...“ A děje se to opakovaně, viz např. když chtěla Jenn žena brát Dougieho zítra k doktoru

12:50 nový enigmatický narativní clue – na Dougieho není žádná evidence do roku 1997, což divákovi naznačuje, že ho kdosi vytvořil v té době a zároveň to má význam i pro lokální policii, které to evokuje další otázky, funguje to tedy jako enigma v rámci fikčního světa a odpověď v rámci diváka

Tohle clue se rozvíjí, jelikož skrze hrnek s kávou si strážníci sebrali Dougieho otisky

14 min ta postava směřující se policajta prostě plní pouze funkci komickou, ten v celém seriálu jinak vůbec nemusí být

V celé téhle narativní jednotce se prolínají NOHY Jenny ženy, jak si houpe ťapkou :3 pardon

16:00 identifikace liliput killera jako IKE THE SPIKE – zpětné pojmenování postavy

16:45 napětí skrze to, že Dougie dopil další kávu a vypadá, že se zamýšlí, záběr na něj přibližuje, ostří, přímo na jeho tvář, jak hledí na vlajku a těknu mu oči, jako by přemítal, podpoří to niediegetická hymna, červené podpatky procházející mladé ženy, elektrická zásuvka, u které se hudba změní v napjatou a dunivou – taková mikrocena, z které můžeme cítit, že buď kávou nebo časem se Dougie polehoučku duševně probouzí

18 min potvrzení struktury BadCoop – Mr. Todd – IKE THE SPIKE skrze telefonát spajka, komické zatčení, celkově je ta postava provázána s komičnem, nejprve šídlo, teď ruka zabalená jako rukavice na pečení

21 min Výměna Andyho a Lucy je typicky Lynchovský budovaný divnohumor skrze divnochování

24 rozvíjí se narativní zápletka Majora Briggse skrze rozhovor paní Briggs, Trumana, Hawka a Bobbyho a odstartování kernelu jejich dobrodružství (klávesy, skoro až Vangelis vibes)

28 prvně ukázáno napojení Diany tulpy na BadCoopa skrze SMS – rovněž kernel, jelikož tato zápletka nutí diváka šíleně přehodnocovat situaci – rozrušující prvek, mittell se tomu taky věnuje, zpochybnění minulosti v paměti diváka

29 osobní spojení FBI, Pentagonu a Buckhorn POLICE – skrze to, jak det macklay popisuje případ, je lokál policie na špatný stopě, přisoudila vraždu manželky willa právníku georgovi a výbuch auta asistentky nerozvinula – divák má jiný rámec informací než fikční postavy

30 – paratext a transmedia – uvedení Willova blogu o alternativní dimenzi, zároveň jeden zmíněný příspěvek potvrzuje vstup do THE ZONE - ? a setkání s Briggsem

32:20 propojení FBI a Dougieho skrze prsten nalezený v Briggsově těle – tedy narativy se propojují, ale divák stále neví, jak se to, co se propojuje, stalo

32:40 dílčí cliffhanger – Gordon: potřebujem mluvit s tímhle Willem Hastingsem, načež je stříh do TP za Brother Jerrym

33 min spojení pohybové komedie a nadpřirozena skrze to, že Brother Jerrymu ožila noha, mluví spolu a ona odmítá spolupráci – zároveň to rozvíjí tuto already bláznivou postavu

38:40 v rozbaleném vzkazu od Majora Briggse se to hemží symboly – ta koule s ušima kterou CHCE BadCoop nad jedním Peakem, 253 yardů ve 2:53 (odkaz evoluce ruky z b lodge 2 5 3 forever) a 10/1 10/2 a opět vzhledem k toku času informace o dalších dílech – to je dva dny od teď a den potom = to je dva díly od teď a díl potom – jsou tam tedy statements, ale zároveň je to enigmatické (enigma umocněna druhým lístečkem (COOPER COOPER COO-))

41 min Gordon jako prostředník mezi Tammy a Dianou tulpou, ženy nejsou nadšeny, vztahy se nám ukazují krásně, zároveň Gordonova neverbální hra, kdy pohledem přejíždí z cigáry na Dianu neustále a prosí prosí prosí :D komedie v obrazech, že, až teda natáhne ruku a pokouří si, což Tammy ocení nasraným „GORDON“

42 rozklad Willa jako postavy zjevně pokročil za dobu, kdy jsme ho neměli možnost vidět, ještě před výsledkem pláče, na Tammy reaguje OH GOD THE FBI, velké smutek

43:30 rozvíjí se transmediální a paratextuální linka, potvrzuje se přesný název blogu, který si divák může vyhledat (a najde)

Výslech Willa je **kernel event extrémně důležitý** pro rozklíčování a propojení několika narativních linií – spojení linek Willa, Ruth, Briggse, BadCoopa a woodsmenů

Co se týče postavy Willa, zjevná snaha přesvědčit Tammy (byť ona nic nerozporuje) že mluví pravdu, že ta dimenze existuje, skrze tón hlasu – postupně se uklidňuje, jak hovoří, přechází zpět do hysterie, je to emoční rollercoaster mezi lítostí ze smrti a sdělováním důležitých informací

Skrze dialog rozkrývá **narativní hádanku Majora Briggse**, jež údajně hibernoval na určitém místě, které se dá navštívit v určitém čase na určitém místě, což učinili s Ruth, a Briggs chtěl jít na jiné místo a je poprosil o souřadnice na místo, kam chtěl jít, což jsou

zároveň **souřadnice, které chtěl od začátku získat BadCoop**, souřadnice si údajně Ruth napsala na ruku, aby je nezapomněla

Přechází k obhajobě, že nezabil svou ženu, že je to všechno jeho chyba, posouvá to tu postavu opět, rozbaluje – ale Tammy to vrací k lince Briggse, kterého Will obratem správně identifikuje – a **skrze datum a podpis** se nám narativně potvrzuje, že tok času je v synchronizaci s Twin Peaks, stejný den v rámci dílu tam i zde

49 min znělka Laury Palmer při přesunu do Twin Peaks? Ani teď nedává smysl? Nebo si to pletu?

52 Nové postavy z Roadhousu, dívka s vyrážkou v podpaží, odpudivý zjev, špinavé zuby, vlasy, pupínky, podobně jako dívka 1 1 9, dialog potvrzuje drogy, ale celé to působí jako slepá ulička epizodního charakteru

Díl # 10

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1	4	7	10 D	11 (D)	15
18	20 D	21	21	24	24
28 (D)	30	31 (D)	40 (B) (Diana tulpa), glassbox	43	44 Log Lady
46					

NOVÁ POSTAVA:

KDO: jen rozvinu zjištění nesouvisející s tímto dílem, Detective Fusco's

KDY (min.):

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchodí TP, jiná zajímavost?):

Jsou to trojčata a je to intertextuální odkaz na „The Fusco Brothers is an American gag-a-day comic strip created by J. C. Duffy which features the four Fusco bachelors - Rolf, Lance, Al, and Lars“

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

-

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation –

přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

5 min Karlovo hudební intermezzo naruší násilí zrzka k Becky, umocňuje to jeho hnusotu, je celý rudý, mění se mu hlas, hnus externí, a to, co říká odráží hnus interní

10 min Prohlídka u doktora je i prohlídka Dougieho jeho ženou Jenny, že, položen základ pro evening fun, kamera zobrazuje, jak je Jenn vzrušena, zároveň ale vidíme, že doktor prohlíží pouze fyzično, paralela na tabuizaci mentall illness platná stále více

dochází k mentálnímu meltdownu hlavní mažoretky Candy kvůli tomu, jak uhodila Mitchuma nasíracího při lovu mouchy

21 min bleskový „skeč“ s Brother Jerrym – potvrzení, že je stále mimo, stále trčí v lese, plus vtipná hláška, to vše během asi 5 vteřin

22:50 rozvíjí se plot Horne Jr., Chad jde podezřele pro poštu, Lucy podezřívavě přihlíží, Horne a Chad jsou prezentováni **jako příbblba ve svých antagoniích**

30-31. min vztahy postav – odkrývá se nové spojení Alberta s patoložkou, co spolu popíjí u stolu, a také Gordona a Tammy, která si rozumí vzájemně

31 rozvíjí se mrdnutost Candy, absolutní apatie vůči nazíracímu Mitchum Bro a nepřítomnost, až skoro parametr overhaulu, protože to je změnou zdravotního stavu a ne vývojem postavy

34:40 klidnej Bro dává ráció impulzivnímu Bro – utváří geniální celek, fungují jako dvojníci, že

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

2 min dostáváme **nový narativní clue** skrz dialog Horne Jr. a té ženy, co viděla přejet dítě – znají se zjevně, mluví familiárně, a zároveň skrze dialog říká, že odeslala na policii dopis, který ho usvědčuje, což rozvíjí tuhle narativní zápletku, načež se Horne Jr. ujistí, zda to poslala dnes, a pak ji zavraždí,

Je tam zřejmý intertextuální odkaz na Zběsilost v srdci. Zrcadlení Sailora, dokonce škrtnutí zápalky po aktu, ale nedá si cigáro, ale zapálí svíčku a pustí plyn z trouby

5 min Karlovo hudební intermezzo

8 min souboj mažoretky s mouchou vs ten nasírací Mitchum bro, komedie v obrazech

11 min práce s **prostorem interiéru** u Mitchum Bros je geniální, už jen to, jak jsou v 11:50 rozprostřeny 4 postavy, skvělé

12:42 obraz interiér dokonalost

15:17 hravost, vzrušenost komunikována skrze nohy Jenn ženy Dougieho, až pak jede kamera nahoru a vidíme, jak na něj hledí zasněně

17 min sexuální komedie plandajících rukou, až se probudí syn, ale zajímavý je hlavně ten vztah rodičů k němu, ok, Dougie je mimo vůči všem, ale matka-syn je vztah velmi chladný, což je velmi zvláštní

Linka Jacobyho pokračuje, přestože už minule dosáhla svého rozřešení a klimaxu, může působit redundantně, nicméně červené nasvícení Jacobyho je hezký formální vtípek – a redundantnost se vyvrací v následující scéně záběru na RUN SILENT, RUN DRAPES, obchod se záclonami bláznivé obryně s páskou, další vtíp, který potřeboval narativní berličky

21 min bleskový „**skeč**“ s Brother Jerrym – potvrzení, že je stále mimo, stále trčí v lese, plus vtípná hláška, to vše během asi 5 vteřin, kreativní narace

22:50 rozvíjí se plot Horne Jr., Chad jde podezřele pro poštu, Lucy podezřívavě přihlíží, Horne a Chad jsou prezentováni jako přiblbla ve svých antagoniích

24:48 medvídek Johnyho Horne, bývalého indiána, jako kombinace hračky a **Lynchova uměleckého díla**, dost disturbing

25:25 poprvé se spojuje linie Horneho Jr. a Horneovic Sr. rodiny pro ty, co si nevšimli spojení v závěrečných titulcích

Následuje škrcení vlastní babičky, do toho smyčcová hudba a medvídkova fráze, **formální kontrast dělá z odporného činu komedii**, přestože to nijak jinak zlehčováno není, je tam ta herecká i obrazová surovost, ale ten zvuk prezentuje harmonickou rodinnou chvíli

28:49 interiérový prostor – **obraz**

29 min kancl Mr. Todda nese tyto parametry také – dialogicky rozvíjí zápletku BadCoop vs Dougie, nový plán skrze Mitchum Bros a Tonyho kolegu

31 rozvíjí se mrdnutost Candy, absolutní apatie vůči nazíracímu Mitchum Bro a nepřítomnost, generuje to komiku, že :D ve scéně se původní dramatická hudba se tak o 90% zeslabila, aby mohla nastoupit komedie, ale to drama zůstává přítomno v povzdálí, neodchází úplně – **forma vypráví příběh**

39 min odkaz na Brandův film intertext?

40:42 další odkaz na **Lynchovo umělecké tvoření**. A následuje flashback na plačící Lauru Palmer, přestože ve dveřích stojí Albert

41 **Albert dialogicky rozplétá Gordonovi problematiku Diany tulpy**, která údajně odpověděla Mají Hastingse, vezme je na místo, což Albert s Gordonem nemusí vztáhnout na litry k BadCoopovi, ale divák to ví jistě (a oni to tak berou zjevně také – G: Ive felt it when she houged me, this confirms it)

42:34 opět slyšíme **bodavý tón v Gordonově hlavě**, když mu zapiští sluchátka, když Tammy zaklepe

43:04 konfirmace **spojení Glassboxu s BadCoopem**, už to není jen domněnka, postupně se ty věci k BadCoopovi nabalují

44:38 Log Lady volá Hawkovi, řka *elektricity is humming*, to podtrhuje to propojení tohoto hummingu se supernatural linií, že, Log Lady zároveň naděluje takové narativní vábničky pro to kernelové dobrodružství, které se blíží, a potvrzuje „Hawk – **Laura is the one**“

46 min Audrey song v Roadhousu, je to intertextuální na Original run? Zní to tak skrze obsah písně, prolíná se to i se španělštinou – Silencio vibes, plus samozřejmě oděv s mozaikou z The room – nic není náhoda

Obecně mám dojem, že pozvolna přestáváme poznávat nové postavy, ale začínají se mezi postavami budovat vztahy, a stejně tak už jsou vymezeny z většiny událostí, ke kterým směřují oblouky, takže se přestává poznávat a začíná nabalovat

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

První díl, kdy se netočíme kolem kernelů, vše satelity

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

-

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

17 min sexuální komedie plandajících rukou – transmedia story telling, byl pak ten live rozhovor, kde Lachtánek vysvětloval, jak to bylo

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Komedie, krimi, drama, mystery

TYP SERIALITY:

Serialita navazující

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

-

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2 min dostáváme nový narativní clue skrz dialog Horne Jr. a té ženy, co viděla přejet dítě – znají se zjevně, mluví familiárně, a zároveň skrze dialog říká, že odeslala na policii dopis, který ho usvědčuje, což rozvíjí tuhle narativní zápletku, načež se Horne Jr. ujistí, zda to poslala dnes, a pak ji zavraždí,

Je tam zřejmý intertextuální odkaz na Zběsilost v srdci. Zrcadlení Sailora, dokonce škrtnutí zápalky po aktu, ale nedá si cigáro, ale zapálí svíčku a pustí plyn z trouby

5 min Karlovo hudební intermezzo naruší násilí zrzka k Becky, umocňuje to jeho hnusotu, je celý rudý, mění se mu hlas, hnus

8 min souboj mažoretky s mouchou vs ten nasírací Mitchum bro, komedie v obrazech

10 min Prohlídka u doktora je i prohlídka Dougieho jeho ženou Jenny, že, položen základ pro evening fun, kamera zobrazuje, jak je Jenn vzrušena, zároveň ale vidíme, že doktor prohlíží pouze fyzično, paralela na tabuizaci mentall illness platná stále více

11 min práce s prostorem interiéru u Mitchum Bros je geniální, už jen to, jak jsou v 11:50 rozprostřeny 4 postavy, skvělé

Zároveň dochází k mentálnímu meltdownu hlavní mažoretky Candy kvůli tomu, jak uhodila Mitchuma nazíracího při lovu mouchy

12:42 obraz interiér dokonalost

13:30 lokální zprávy, na který se dívají Mitchum Bros, potvrzují medializaci Dougieho v obleku agenta FBI a zároveň zjišťujeme antipatie vůči IKE THE SPIKEovi a zároveň i to, že na něj měli hitmana, tedy jsou taky gangstas se vším všudy, hezké rozvinutí postav důvtipnou formou, a zároveň propojují Mitchum Bros a Dougieho opět

15:17 hravost, vzrušenost komunikována skrze nohy Jenn ženy Dougieho, až pak jede kamera nahoru a vidíme, jak na něj hledí zasněně

17 min sexuální komedie plandajících rukou – transmedia story telling, byl pak ten live rozhovor, kde Lachtánek vysvětloval, jak to bylo – až se probudí syn, ale zajímavý je hlavně ten vztah rodičů k němu, ok, Dougie je mimo vůči všem, ale matka-syn je vztah velmi chladný, což je velmi zvláštní

18 po problematice rodičovství nastupuje Dr Jacoby a paralela politická, celkově díl zatím zaměřený na sociální problematiku, že

Linka Jacobyho pokračuje, přestože už minule dosáhla svého rozřešení a klimaxu, může působit redundantně, nicméně červené nasvícení Jacobyho je hezký formální vtípek – a redundantnost se vyvrací v následující scéně záběru na RUN SILENT, RUN DRAPES, obchod se záclonami bláznivé obryně s páskou, další vtíp, který potřeboval narativní berličky

21 min bleskový „skeč“ s Brother Jerrym – potvrzení, že je stále mimo, stále trčí v lese, plus vtipná hláška, to vše během asi 5 vteřin

22:50 rozvíjí se plot Horne Jr., Chad jde podezřele pro poštu, Lucy podezřívavě přihlíží, Horne a Chad jsou prezentováni jako příbřblba ve svých antagoniích, zdá se zjevné, že si na ně zákon posvítí

24:48 medvídek Johnyho Horne, bývalého indiána, jako kombinace hračky a Lynchova uměleckého díla, dost disturbing

25:25 poprvé se spojuje linie Horneho Jr. a Horneovic Sr. rodiny pro ty, co si nevšimli spojení v závěrečných titulcích

Následuje škrcení vlastní babičky, do toho smyčcová hudba a medvídkova fráze, formální kontrast dělá z odporného činu komedii, harmonickou rodinnou chvílku

28:49 interiérový prostor – obraz

29 min kancl Mr. Todda nese tyto parametry také – dialogicky rozvíjí zápletku BadCoop vs Dougie, nový plán skrze Mitchum Bros a Tonyho kolegu

30-31. min vztahy postav – odkrývá se nové spojení Alberta s patoložkou, co spolu popíjí u stolu, a také Gordona a Tammy, která si rozumí vzájemně

31 rozvíjí se mrdnutost Candy, absolutní apatie vůči nazíracímu Mitchum Bro a nepřítomnost, až skoro parametr overhaulu, protože to je změnou zdravotního stavu a ne vývojem postavy

Ale generuje to komiku, že :D původní dramatická hudba se tak o 90% zeslabila, aby mohla nastoupit komedie, ale to drama zůstává přítomno v povzdálí, neodchází úplně – forma vypráví příběh

34:40 klidnej Bro dává ráció impulzivnímu Bro – utváří geniální celek, fungují jako dvojníci, že

39 min odkaz na Brandův film intertext?

40:42 odkaz na Lynchovo umělecké tvoření? A následuje flashback na plačící Lauru Palmer, přestože ve dveřích stojí Albert

41 Albert dialogicky rozplétá Gordonovi problematiku Diany tulpy, která údajně odpověděla Mají Hastingse, vezme je na místo, což Albert s Gordonem nemusí vztáhnout na litry k BadCoopovi, ale divák to ví jistě (a oni to tak berou zjevně také – G: Ive felt it when she houged me, this confirms it)

42:34 opět slyšíme **bodavý tón v Gordonově hlavě**, když mu zapiští sluchátka, když Tammy zaklepe

43:04 konfirmace spojení Glassboxu s BadCoopem, už to není jen domněnka, postupně se ty věci k BadCoopovi nabalují

44:38 Log Lady volá Hawkovi, řka electricity is humming, to podtrhuje to propojení tohoto hummingu se supernatural linií, že, Log Lady zároveň naděluje takové narativní vábničky pro to kernelové dobrodružství, které se blíží, a potvrzuje „Hawk – **Laura is the one**“

46 min Audrey song v Roadhousu, je to intertextuální na Original run? Zní to tak skrze obsah písně, prolíná se to i se španělštinou – Silencio vibes, plus samozřejmě oděv s mozaikou z The room – nic není náhoda

Díl # 11

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1	3	8 woodsmeni Ruth Briggs Sycamore Diana tulpa	16	24 hawkova živá mapa, Log Lady	29 Diana tulpa, (Ruth)
33 D	37 (D)	39 D Black lodge pomáhá D			

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Opět sycamore jako místo

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

3 min Becky prohlubuje svoji hloupost, spontaneitu, naivitu, vybíhá před matkou s pistolí v ruce a slovy nenávidím ho nenávidím ho, načež veze matku na kapotě, že, tohle je taková jediná narativní linie toho teenage-dramatu v paralele s original runem

6 min konečně se propojuje linie Becky – Shelly – Bobby skrze Norminu výzvu Shelly, ať to spolu pořeší – zde je tedy položen základ pro zjištění jejich rodinných vazeb

16 min linie Becky – Shelly – Bobby se rozvíjí v RR's, zjišťujeme skrze konverzaci, že Becky a Steven jsou manželé, Becky poprvé oslovuje Shelly mami, skrze Shelly se dozvídáme, že oni dva jsou její rodiče, takže (až) od tohoto bodu může divák nahlížet zcela jinak na celý ten kontext

19:48 zároveň se teď skrze příchod šéfa Horne Jr. můžeme mračit na Shelly, že je nejhorší mateřský vzor, chápat, odkud to ta Becky má, a soucítit s Bobbym a obdivovat jeho vnitřní klid v celé situaci

21 min Bobby se ukazuje před rodinou jako hrdina, kdy jako muž zákona vybíhá vstříc neznámé střelbě

Diana tulpa se čím dál tím více profiluje jako stoupenkyně té špatné antagonistické strany a i ostatní postavy už na to reagují – Diana tulpa mlčí, když vidí plížíciho se woodsmena, memoruje si souřadnice pro BadCoopa, a později potvrzuje, že viděla někoho jako woodsmena vylézat z policejního auta, ale divák ví, že viděla i přícházet, potvrzuje se, že zatajuje informace

39:35 obojí Mitchum Bros \ / vs //, jsou prostě každý zrcadlem toho druhého

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtmenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

2 min Miriam nevybouchla a vyplížila až ku civilizaci, jednak je to statement a nabízí se hádanka, jak dopadne Horne Jr. a Chad

5:18 Karel si přivolává pišťalou auto :D to je určitě odkaz k něčemu, nebu ryzí Lynchovina, dohledat intertext / kontext

6 min konečně se propojuje linie Becky – Shelly – Bobby skrze Norminu výzvu Shelly, ať to spolu pořeší – zde je tedy položen základ pro zjištění jejich rodinných vazeb

7:55 formální úlet, kdy nás kamera od Becky dovede na místo, kde je zrzek Steven schovanéj se side hoe, přestože v té první osobě nikdo není

9 min Hastings je dovezl na místo, kde se sešel s Briggsem a říká Tammy, že si nepamatuje, co se stalo

Vidí woodsmena, ale neupozorní na to nikoho, jen se zalkne, Albert s Gordonem ho následně vidí taky – spíš je to tedy statement – jsou tu woodsmeni, divák má díky originu opět jiný rámec informací než postavy

11:30 elektrina is **humming**

Rozostření záběrů a možný vstup do časoprostorové smyčky, Gordon k ní vzpíná ruce, z jeho pohledu silný souboj s energií, ale následuje vzdálený záběr, který to schazuje do komična a vypadá to jako stařík mávající do prázdna na dvorku. formální vtípky, že

13:20 Gordon vidí woodsmeny na schodech a začíná pomalu mizet, je průhledný, načež ho Albert vytáhne

Na dvorku se zjeví ženské tělo bez hlavy, Ruth, na ruce souřadnice, velké narativní clue, ale zároveň víme, že ji měli woodsmeni a tedy je má i BadCoop

14:55 Dianina tulpa přihlíží, jak se woodsman plíží zezadu a pak zmizí, ale mlčí, i pro běžného diváka to je jasný hint, že není na straně FBI – hudební podkres to dramaturgizuje – a Hastings jakožto poměrně zásadní postava pro tuto stěžejní zápletku, je dead boyo

15:50 adresa místa 22 40 **Sycamore** – což je opakující se motiv z Black Lodge, detektiv Mackley volá o backup a Diana tulpa komentuje Na tohle není žádný backup, zjevně je seznámena s problematikou woodsmanství velmi dobře

16 min linie Becky – Shelly – Bobby se rozvíjí v RR's, zjišťujeme skrze konverzaci, že Becky a Steven jsou manželé, Becky poprvé oslovuje Shelly mami, skrze Shelly se dozvídáme, že oni dva jsou její rodiče, takže (až) od tohoto bodu může divák nahlížet zcela jinak na celý ten kontext

19:48 zároveň se teď skrze příchod šéfa Horne Jr. můžeme mračit na Shelly, že je nejhorší mateřský vzor, chápat, odkud to ta Becky má, a soucítit s Bobbym a obdivovat jeho vnitřní klid v celé situaci – je to shluk narativních statementů: Becky a Stephen jsou manželé, Shelly je její matka, Bobby je otec, jako rodiče spolu nežijí, Shelly randí s šéfem Horne Jr., Bobbyho to mrzí – ale negeneruje to skoro žádné otázky, pouze to nabaluje

21 min Bobby se ukazuje jako hrdina, kdy jako muž zákona vybíhá vstříc střelbě, jen aby následovala naprosto šílená hystericky-komická epizodická scéna s troubící ženou

25 min Hawkova živá mapa plná symbolů – symbol ohně popisuje jako modern day elektricity, černá kukuřice jako smrt, na mapě **opakující se symbol toho, co BadCoop chce** – Hawk to popisuje Trumanovi jako Frenku, o tomhle nikdy nechceš vědět

28 min volá Log Lady „Hawku, tys něco našel, že“ vlastně to potvrzuje její supernaturalitu a říká, že její poleno se bojí ohně

Celá tahle narativní jednotka prohlubuje očekávání diváka od onoho dobrodružství a prohlubuje enigmatičnost

30 min Diana tulpa si memoruje souřadnice, zároveň opakující se insajd žouk Aj nou, fák jů Albert

Zároveň je velice zajímavě nastavené sezení, Diana je nad oběma detektivy na barové stoličce, vypadají vůči ní jako pikolici

31:33 Policistův sen, humor, že, donuty a káva přinesena Tammy a Mackleyem

Z nového záběru s jiným úhlem pohledu vidíme, že Diana nemusela sedět vyvýšeně, jsou tam další dvě místa k sezení normálnímu, vypadá to o to nepatříčněji, ale zároveň seděla Tammy a Mackley od sebe extrémně daleko, aby kompozice záběru umožnila zabrat všechny vedle sebe



Plodná konverzace o případu, Diana tulpa potvrzuje, že viděla někoho jako woodsmena vylézat z policejního auta, ale divák ví, že viděla i přicházet, potvrzuje se, že zatajují informace

34:10 během jednoho záběru probíhají dva **mikropříběhy**, vidíme jednak Mullinse dělat kliky o stůl, což podtrhuje jeho formu, jeho historii elitního sportovce, a zároveň z dálky, jak Phill kolega vede Dougieho kávou do kanclu Mullinse, který si ho povolal, opět Dougie nijak neroste, je to náhoda a externí působení, zároveň jsme viděli za sklem kanceláře konsternovaného Tonyho, to vše ze statického záběru, kdy kamera je na jednom místě a jen se rozhlíží

35:40 usměrnění narativní zápletky s Mitchum Bros, jejichž požár byl po prověření Mullinsem legit – položen základ pro přátelství Bros a Dougieho a naopak oheň vůči Tonymu

37:40 práce s interiérem Mitchum Bros je umění, **opět prostor – obraz**, navíc ta forma a jejich výstup je tak skvělý, že diváka baví se dívat na to, jak do sebe cpou snídani

Divák musí provést **adaptaci na tok času**, tento díl probíhá takto: Den až večer Twin Peaks, den až večer Buckhorn, den až večer v Las Vegas

39:35 obočí Mitchum Bros \\ vs //

39 min Black Lodge opět pomáhá DOugiemu a zároveň je to formálně velice zajímavě provedeno skrze vložený rámeček

42:10 nediegetická hudba – cover Viva Las Vegas, dává cestě z práce k Mitchum Bros velmi zvláštní rozměr

43 min drobná **narativní hříčka**, kdy předem vidíme Mitchum Bros v poušti a už předem víme, že Dougie nemíří do Casina, jak pravil jeho řidič Mullinsovi, že

44:00 bizarní situace, kdy řidič smutně hledí na Dougieho, protože ví, co ho čeká, ale Dougie je v zenu, protože má v hlavě samé bonbónky, mělo by to být obráceně, že

44:22 Klidný Bro hovoří o snu, co měl, a skutečně se to promítlo do reality, ukazuje to na hluboké možnosti **sféry vlivu z Black Lodge**

46 min intertext podobenství SEVEN, poušť, certain thing in a box – cherry pie it is a hlavně opět komedie v obrazech

49 pianista hraje melodii, která na Dougieho funguje jako káva

51 shodou náhod přistupuje bláznivá divnožena, které dopřál Dougie jackpot, popisuje svoji transformaci a vděk, což nefunguje ani tak na diváka, jako na Mitchum Bros, umocňuje to Dougieho jako ryze kladnou postavu v jejich očích logicky vzato

52:35 hudba začíná být hravá ve chvíli, kdy přichází servíři, mažoretky, čery páj a káva – a divák bystří, domýšlí si a doufá, a absolutně napjatě pozoruje, jak do sebe Dougie nasouká ikonický dort a ... a následuje píseň zvaná heartbreaking a end credits, hlavně je to formálně skvěle provedená scéna, kdy hudba vypráví příběh spolu s narativem, ruku v ruce

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Důležitý satelit byl, když Hastings dovezl FBI dovezl na místo, kde se sešel s Briggsem, takový kernel pro epizodu

Druhý epizodní kernel byl na poušti Dougie s Mitchum Bros, důležité přátelství pro celou Dougieho linii

Případně viz poznámky

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

-

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Komedie, art, drama, mystery, krimi, supernatural

TYP SERIALITY:

Návazná serialita

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

24 min. vynořující se dávicí zombie-dítě?! Bez kontextu sporné

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2 min Miriam nevybouchla a vyplížila až ku civilizaci, jednak je to statement a nabízí se hádanka, jak dopadne Horne Jr. a Chad

3 min Becky prohlubuje svoji hloupost, spontaneitu, naivitu, vybíhá před matkou s pistolí v ruce a slovy nenávidím ho nenávidím ho, načež veze matku na kapotě, že, tohle je taková jediná narativní linie toho teenage-dramatu v paralele s original runem

5:18 Karel si přivolává pišťalou auto :D to je určitě odkaz k něčemu, nebu ryzí Lynchovina, dohledat intertext / kontext

6 min konečně se propojuje linie Becky – Shelly – Bobby skrze Norminu výzvu Shelly, ať to spolu přešší – zde je tedy položen základ pro zjištění jejich rodinných vazeb

7:55 formální úlet, kdy nás kamera od Becky dovede na místo, kde je zrzek Steven schovanéj se side hoe, přestože v té první osobě nikdo není

9 min Hastings je dovezl na místo, kde se sešel s Briggsem a říká Tammy, že si nepamatuje, co se stalo

Vidí woodsmena, ale neupozorní na to nikoho, jen se zalkne, Albert s Gordonem ho následně vidí taky

11:30 elektřina is **humming**

Zozostření záběrů a možný vstup do časoprostorové smyčky, Gordon k ní vzpíná ruce, z jeho pohledu silný souboj s energií, ale následuje vzdálený záběr, který to schazuje do komična a vypadá to jako stařík mávající do prázdna na dvorku, formální vtípký, že

13:20 Gordon vidí woodsmeny na schodech a začíná pomalu mizet, je průhledný, načež ho Albert vytáhne

Na dvorku se zjeví ženské tělo bez hlavy, Ruth, na ruce souřadnice, velké narativní clue, ale zároveň víme, že ji mají woodsmeni a tedy je má i BadCoop

14:55 Dianina tulpa přihlíží, jak se woodsman plíží zezadu a pak zmizí, ale mlčí, i pro běžného diváka to je jasný hint, že není na straně FBI – hudební podkres to dramatizuje – a Hastings je dead boyo

15:50 adresa místa 22 40 Sycamore – což je opakující se motiv z Black Lodge, detektiv Mackley volá o backup a Diana tulpa komentuje Na tohle není žádný backup, zjevně je seznámena s problematikou woodsmanství velmi dobře

16 min linie Becky – Shelly – Bobby se rozvíjí v RR's, zjišťujeme skrze konverzaci, že Becky a Steven jsou manželé, Becky poprvé oslovuje Shelly mami, skrze Shelly se dozvídáme, že oni dva jsou její rodiče, takže (až) od tohoto bodu může divák nahlížet zcela jinak na celý ten kontext

19:48 zároveň se teď skrze příchod šéfa Horne Jr. můžeme mračit na Shelly, že je nejhorší mateřský vzor, chápat, odkud to ta Becky má, a soucítit s Bobbym a obdivovat jeho vnitřní klid v celé situaci – je to shluk narativních statementů: Becky a Stephen jsou manželé,

Shelly je její matka, Bobby je otec, jako rodiče spolu nežijí, Shelly randí s šéfem Horne Jr., Bobbyho to mrzí – ale negeneruje to skoro žádné otázky, pouze to nabaluje

21 min Bobby se ukazuje jako hrdina, kdy jako muž zákona vybíhá vstříc střelbě, jen aby následovala naprosto šílená hystericky-komická epizodická scéna s troubící ženou

23:08 první odkaz na Big Eda skrze konverzaci Bobbyho a druhého poldy, ale hlavně

23:40 monolog bláznivé ženy, vynořující se dávicí zombie-dítě a její reakce kdy začíná troubit ústy jako další typicky Lynchovský bizarní humor

25 min Hawkova živá mapa plná symbolů – symbol ohně popisuje jako modern day elektricity, černá kukuřice jako smrt

Na mapě symbol toho, co BadCoop chce – Hawk to popisuje Trumanovi jako Frenku, o tomhle nikdy nechceš vědět

28 min volá Log Lady „Hawku, tys něco našel, že“ vlastně to potvrzuje její supernaturalitu a říká, že její poleno se bojí ohně

Celá tahle narativní jednotka prohlubuje očekávání diváka od onoho dobrodružství a prohlubuje enigmatičnost

30 min Diana tulpa si memoruje souřadnice, zároveň opakující se insajd žouk Aj nou, fak jů Albert

Zároveň je velice zajímavě nastavené sezení, Diana je nad oběma detektivy na barové stoličce, vypadají vůči ní jako pikolici

31:33 Policistův sen :D humor, že, donuty a káva přinesena Tammy a Mackleyem

Z nového záběru s jiným úhlem pohledu vidíme, že Diana nemusela sedět vyvýšeně, jsou tam další dvě místa k sezení normálnímu, vypadá to o to nepatřičněji, ale zároveň seděla Tammy a Mackely od sebe extrémně daleko, aby kompozice záběru umožnila zabrat všechny vedle sebe



Plodná konverzace o případu, Diana tulpa potvrzuje, že viděla někoho jako woodsmena vylézat z policejního auta, ale divák ví, že viděla i přicházet, potvrzuje se, že zatajují informace

34:10 během jednoho záběru probíhají dva mikropříběhy, vidíme jednak Mullinse dělat kliky o stůl, což podtrhuje jeho formu, jeho historii elitního sportovce, a zároveň z dálky, jak Phill kolega vede Dougieho kávou do kanclu Mullinse, který si ho povolal, opět Dougie nijak neroste, je to náhoda a externí působení, zároveň jsme viděli za sklem kanceláře konsternovaného Tonyho, to vše ze statického záběru, kdy kamera je na jednom místě a jen se rozhlíží

35:40 usměrnění narativní zápletky s Mitchum Bros, jejichž požár byl po prověření Mullinsem legit – položen základ pro přátelství Bros a Dougieho a naopak oheň vůči Tonymu

37:40 práce s interiérem Mitchum Bros je umění, opět prostor – obraz, navíc ta forma a jejich výstup je tak skvělý, že diváka baví se dívat na to, jak do sebe cpou snídani

Divák musí provést adaptaci na tok času, tento díl probíhá takto: Den až večer Twin Peaks, den až večer Buckhorn, a teď den v Las Vegas

39:35 obočí Mitchum Bros \ / vs //

39 min Black Lodge opět pomáhá DOugiemu a zároveň je to formálně velice zajímavě provedeno skrze vložený rámeček

42:10 nediegetická hudba – cover Viva Las Vegas, dává cestě z práce k Mitchum Bros velmi zvláštní rozměr

43 min drobná epizodní zápletky, kdy předem vidíme Mitchum Bros v poušti a už předem víme, že Dougie nemíří do Casina, jak pravil jeho řidič Mullinsovi, že

44:00 bizarní situace, kdy řidič smutně hledí na Dougieho, protože ví, co ho čeká, ale Dougie je v zenu, protože má v hlavě samé bonbónky, mělo by to být obráceně, že

44:22 Klidný Bro hovoří o snu, co měl, a skutečně se to promítlo do reality, ukazuje to na hluboké možnosti sféry vlivu z Black Lodge

46 min intertext podobnosti SEVEN, poušť, certain thing in a box – cherry pie it is, hlavně opět komedie v obrazech

49 pianista hraje melodii (odkazující k čemu?), která na Dougieho funguje jako káva

51 shodou náhod bláznivá divnožena, které dopřál Dougie jackpot popisuje svoji transformaci a vděk, což nefunguje ani tak na diváka, jako na Mitchum Bros, umocňuje to Dougieho jako ryze kladnou postavu v jejich očích logicky vzato

52:35 hudba začíná být hravá ve chvíli, kdy přichází servíři, mažoretky, čery páj a káva – a divák bystří, domýšlí si a doufá, a absolutně napjatě pozoruje, jak do sebe Dougie nasouká ikonický dort a ... a následuje píseň zvaná heartbreaking a end credits, hlavně je to formálně skvěle provedená scéna, kdy hudba vypráví příběh spolu s narativem, ruku v ruce

Díl # 12

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 (Blue rose, Jeffries, Desmond, G)	7	8 Sarah Palmer prosakování entity	11	13 D	13 Sarah Palmer prosakování entity
16	16 (B) Diana tulpa	17 (G)	25 (Diana tulpa, B)	31	33
36	47 Diana tulpa	49			

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Manžel Audrey, Charlie

KDY (min.): 36

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Působí to jako žert: tlustý liliput odporivého vzezření – ale ne odporivost jako vyrážka v podpaží, ale taková slizkost, úlisnost, hnědá vesta, absence krku, rozteklost obličeje, pleška, celé to křičí, ještě než poprvé promluví, postupně zjišťujeme z dialogu, že je to manžel

NOVÁ POSTAVA:

KDO: ženy hovořící v Roadhousu

KDY (min.): 50

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Vedlejší postavy

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Sarah Palmer overhaul

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Sarah Palmer character overhaul, měl bych pokrýt samostatně jako téma

2 min zasvěcení a začlenění Tammy do Blue Rose případů, určitá iniciace metaforická, prohlubuje vztah trojice a je to důležitý event

7 min Brother Jerr on the run s další několikavteřinovou vsuvkou, stále vtipná linka, byť dostává extrémně málo prostoru, stačí to – i na to, abychom se ujistili, že je stále mimo, že

8 min druhý kontakt se Sarah Palmer, vykreslována jako osamělá žena, kupuje si tři lahve ginu a karton cigaret a u kasy má poté záchvat – tady se nabízí rozdílnost výkladů, které má divák, který se dívá poprvé, a divák, který rewatchuje, a zároveň rozdílnost výkladů, pokud známe nebo neznáme Original run: její SOMETHING HAPPENED TO ME (a poté mluví sama k sobě) lze vykládat jako – že se jí něco, cokoli stalo, přirozeného či ne, nemoc? nevíme – pokud neznáme s01+02 a díváme se prve na s03; že ji zemřela dcera, kterou zabil její šílený muž + nemoc? – pokud známe s01+02 a díváme se prve na s03; a že ji zachvátila entita vyššího zla – pokud rewatchujeme s03

Následující dialog s Hawkem, během nějž cosi zarachotí z domu, nediegetický podklad zaduní pro napětí, Sarah to shodí, že něco v kuchyni a v domě nikdo není – co to reálně bylo? Co se děje se Sarah Palmer? Souvisí to nějak s tím z obchodu? Souvisí to nějak s Laurou? Leelandem? Bob je přeci u BadCoopa, co se tedy může díť? **Zároveň naprosto perfektní herectví, geniální**

23:15 Skrze dialog BenHorna a Beverly se rozkrývá postava Horne Jr. že nikdy neměl otce a skrze vyprávění i bobtná vztah Bena k Beverly, je k ní otevřený, vypráví o dětství, o kole, je v tom lidskost, láska, emoce

32 min rozvíjí se kink Chantal (týrání), ona říká, že dneska ne, že má teď hladík, Hutch nabízí, že ho může střelit do nohy, mohou ho unést a Chantal si ho potýrá pak, ale hladík vítězí, láska mezi nimi, láska k násilí, ale opět ryzí antagonie, není antihrdiny ve světě Lynchovském, zdá se, navíc reakce na to, že syn vidí mrtvého otce, antagonizuje o to víc Hutche a Chantal, jejich reakce nulová, přihlíží tomu, Hutch prohlásí Next stop: Wendy's

34 Jacoby se opakuje – metaforická kritika populismu jakoby říkala: populisti taky pořád papouškují to samý

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

2 min zasvěcení a začlenění Tammy do Blue Rose případů, určitá **iniciace metaforická**, prohlubuje vztah trojice a je to důležitý event

4:30 Albert říká, nabrýfujem tě do kontextu ráno, což by logicky mělo značit v příštím díle, což utváří určitý **cliffhanger díle** opět

5:35 formální hříčka, kdy závěsy, zpoza kterých přichází Diana tulpa, vypadají jako z The Room

6:50 přivánka Diany tulpy na temporary členství v Blue Rose – divák ví, že Albert a Gordon už k ní od začátku přistupují s vědomím, že je to Double agent – načež v 7:26 velice zvláště provedený a nediegetickým hudebním klimaxem podpořený souhlas, kratičká a důvtipná hříčka s hudební stopou

7 min Brother Jerr on the run s další několikavteřinovou vsuvkou, stále vtipná linka, byť dostává extrémně málo prostoru, stačí to

8 min druhý kontakt se Sarah Palmer, vykreslována jako osamělá žena, kupuje si tři lahve ginu a karton cigaret a u kasy má poté záchvat – tady se nabízí rozdílnost výkladů, které má divák, který se dívá poprvé, a divák, který rewatchuje, a zároveň rozdílnost výkladů, pokud známe nebo neznáme Original run: její SOMETHING HAPPENED TO ME (a poté mluví sama k sobě) lze vykládat jako – že se jí něco, cokoli stalo, přirozeného či ne, nemoc? nevíme – pokud neznáme s01+02 a díváme se prve na s03; že ji zemřela dcera, kterou zabil její šílený muž + nemoc? – pokud známe s01+02 a díváme se prve na s03; a že ji zachvátila entita vyššího zla – pokud rewatchujeme s03

11:30 Cedula odkazující na TPFWM, kde má Karl taky takovejhle claim, ale mnohem hrubějš provedenej

13 min vtipnej **skeč** hrátek otce se synem, Dougie a Sunny si házej s bejzbolákem, že, nulová reakce

13:50 znělka Laury Palmer, tentokrát ve vztahu s domem Palmerových, prvně zdánlivě dává smysl, následuje dialog s Hawkem, během nějž cosi zarachotí z domu, nediegetický podklad zaduní pro napětí, Sarah to shodí, že něco v kuchyni a v domě nikdo není – a tady začíná **po delší době větší enigma** – co to reálně bylo? Co se děje se Sarah Palmer? Souvisí to nějak s tím z obchodu? Souvisí to nějak s Laurou? Leelandem? Bob je přeci u BadCoopa, co se tedy může dít? Zároveň naprosto perfektní herectví, geniální

16 min kratičkový narrative statement – Miriam v nemocnici na lůžku a na kapačkách spící

17 min **mikrolinka** Coopových klíčů už došla až k Trumanovi, stejně tak je skrze dialog Trumana a Bena potvrzeno, že Horne Jr. přešel dítě a pokusil se zabít Miriam – víme, že se stalo, ale nevíme jak

25 min využití a rozložení interiérového prostoru opět působí jako obraz, stereotyp toho, že francouzské mladice jsou na staříky, v akci, je to bizarní opět, žena to velice natahuje, Gordon se na ni culí jako hříbeček a Albert nasraně mlčky stojí a čeká, umocňuje to i nulový hudební podklad, následně se (30:29) skrze sms Diany tulpy BadCoopovi FBI dozvídá o možné zápletky v Las Vegas, ale opět platí, že divák je zasvěcenější než postavy fikčního světa

32 min zabití ředitele Hutchem jako narrative statement – příští zastávka: Las Vegas

33:25 takový opakující se motiv je i spojení dětí a utrpení: syn teď nachází otce s prostřelenou hlavou, když mu jde otevřít dveře, předtím linka chlapce za oknem, co prožil výbuch a viděl hořící těla, ...

A zároveň to antagonizuje o to víc Hutche a Chantal, reakce nulová, přihlíží tomu, Hutch prohlásí Next stop: Wendy's – pro diváka stočení do humoru, pokud to tak vůbec může zapůsobit v tom kontrastu s dětským traumatem

34 opakující se scéna s Jacobym – metaforická kritika populismu jakoby říkala: populisti taky pořád papouškují to samý

Celá třináctá narativní jednotka, dějová linka s Audrey, je od samého začátku naprosto bizarní, její manžel je liliput? A s čím si to mám spojit? Proč se toto děje? Proč je s ním, když obcuje s Billym, kterého chce jít hledat a od manžela očekává pomoc? Celá řada nových jmen, nových otázek, velice enigmatické a bizarní

A celé to hrozně dlouho trvá, **prohlubuje se to a nic se nevysvětluje**, TÝRÁNÍ DIVÁKA

48:10 Diana tulpa vzpomínání na souřadnice formou flashbacku – na mapě to ukázalo Twin Peaks, což je poměrně důležitý vodičko napovídající divákovi, kam směřuje děj – ale bohužel to opět neví všechny potřebné postavy fikčního světa

50 min konverzace random žen v Roadhousu, slepá ulička? Působí to podobně jako jako jednotka Audrey, prohlubuje se, nevyjasňuje, postavy, příběhy? Je to jen product placement prostor?

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

2 min zasvěcení a začlenění Tammy do Blue Rose případů, určitá iniciace metaforická prohlubuje vztah trojice a je to **důležitý event**

8 min druhý kontakt se Sarah Palmer – vlastně satelit pro seanci s Hawkem, která je poměrně **jádrová**, protože to vyslalo signál, že se Sarah Palmer není něco v pořádku a ve vztahu s tím, jakou historii má rodina Palmerů (a ve vztahu s reálným budoucím vývojem narativu) je tohle zásadní event

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

-

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNRU:

Komedie, krimi, drama, mystery, konverzační, hororové prvky skrze geniální Sarah

TYP SERIALITY:

Ve vztahu k minulému dílu navazující

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Problematika té Sarah, ale věřím, že ta infikace entitou je zjevná

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2 min zasvěcení a začlenění Tammy do Blue Rose případů, určitá iniciace metaforická, prohlubuje vztah trojice a je to důležitý event

4:30 Albert říká, nabřífujem tě do kontextu ráno, což by logicky mělo značit v příštím díle, což utváří určitý cliffhanger dílčí opět

5:35 formální hříčka, kdy závěsy, zpoza kterých přichází Diana tulpa, vypadají jako z The Room

6:50 přivánka Diany tulpy na temporary členství v Blue Rose – divák ví, že Albert a Gordon už k ní od začátku přistupují s vědomím, že je to Double agent – načež v 7:26 velice zvláště provedený a nediegetickým hudebním klimaxem podpořený souhlas, kratičká a důvtipná hříčka s hudební stopou

7 min Brother Jerr on the run s další několikavteřinovou vsuvkou, stále vtipná linka, byť dostává extrémně málo prostoru, stačí to

8 min druhý kontakt se Sarah Palmer, vykreslována jako osamělá žena, kupuje si tři lahve ginu a karton cigaret a u kasy má poté záchvat – tady se nabízí rozdílnost výkladů, které má divák, který se dívá poprvé, a divák, který rewatchuje, a zároveň rozdílnost výkladů, pokud známe nebo neznáme Original run: její SOMETHING HAPPENED TO ME (a poté mluví sama k sobě) lze vykládat jako – že se jí něco, cokoli stalo, přirozeného či ne, nemoc? nevíme – pokud neznáme s01+02 a díváme se prve na s03; že ji zemřela dcera, kterou zabil její šílený muž + nemoc? – pokud známe s01+02 a díváme se prve na s03; a že ji zachvátila entita vyššího zla – pokud rewatchujeme s03

11:30 Cedula odkazující na TPFWM, kde má Karl taky takovejhle claim, ale mnohem hruběji provedeněj

13 min vtipnej **skeč** hrátek otce se synem. Dougie a Sunny si házej s bejzbolákem, že, nulová reakce

13:50 znělka Laury Palmer, tentokrát ve vztahu s domem Palmerových, prvně zdánlivě dává smysl, následuje dialog s Hawkem, během nějž cosi zarachotí z domu, nediegetický podklad zaduní pro napětí, Sarah to shodí, že něco v kuchyni a v domě nikdo není – a tady začíná po delší době větší enigma – co to reálně bylo? Co se děje se Sarah Palmer? Souvisí to nějak s tím z obchodu? Souvisí to nějak s Laurou? Leelandem? Bob je přeci u BadCoopa, co se tedy může stát? Zároveň naprosto perfektní herectví, geniální

A nabízí se Character overhaul – a popsat si Sarah hlouběji

16 min kratičkový narrative statement – Miriam v nemocnici na lůžku a na kapačkách spící

17 min **mikrolinka** Coopových klíčů už došla až k Trumanovi, stejně tak je skrze dialog Trumana a Bena potvrzeno, že Horne Jr. přejel dítě a pokusil se zabít Miriam – víme, že se stalo, ale nevíme jak

23:15 Skrze dialog BenHorna a Beverly se rozkrývá postava Horne Jr. že nikdy neměl otce a skrze vyprávění i bobtná vztah Bena k Beverly, je k ní otevřený, vypráví o dětství, o kole, je v tom lidskost, láska, emoce

25 min využití a rozložení interiérového prostoru opět působí jako obraz, stereotyp toho, že francouzské mladice jsou na staříky, v akci, je to bizarní opět, žena to velice natahuje, Gordon se na ni culí jako hříbeček a Albert nasraně mlčky stojí a čeká, umocňuje to i nulový hudební podklad

Načež to Gordon zabíjí trapným pun vtipem a ještě ho záměrně vysvětluje, když se Albert nesměje :D takové týrání, následně se (30:29) skrze sms Diany tulpy BadCoopovi FBI

dozvídá o možné zápletce v Las Vegas, ale opět platí, že divák je zasvěcenější než postavy fikčního světa

A scéna je dokončena dalším trapným vtípem, tichostí a projevem lásky, krásný vztah postav, krásný

32 min rozvíjí se kink Chantal (týrání), ona říká, že dneska ne, že má teď hladík, Hutch nabízí, že ho může strelit do nohy, mohou ho unést a Chantal si ho potýrá pak, ale hladík vítězí, láska mezi nimi, láska k násilí, ale opět ryzí antagonie, není antihrdiny ve světě Lynchovském, zdá se

Zároveň funguje zabití ředitele jako narrative statement – příští zastávka: Las Vegas

33:25 takový opakující se motiv je i spojení dětí a utrpení: syn teď nachází otce s prostřelenou hlavou, když mu jde otevřít dveře, předtím linka chlapce za oknem, co prožil výbuch a viděl hořící těla, ...

A zároveň to antagonizuje o to víc Hutche a Chantal, reakce nulová, přihlíží tomu, Hutch prohlásí Next stop: Wendy's – pro diváka stočení do humoru, pokud to tak vůbec může zapůsobit v tom kontrastu s dětským traumatem

34 opakující se scéna s Jacobym – metaforická kritika populismu jakoby říkala: populisti taky pořád papouškují to samý

Celá třináctá narativní jednotka, dějová linka s Audrey, je od samého začátku naprosto bizarní, její manžel je liliput? A s čím si to mám spojit? Proč se toto děje? Proč je s ním, když obcuje s Billym, kterého chce jít hledat a od manžela očekává pomoc? Celá řada nových jmen, nových otázek, velice enigmatické a bizarní

A celé to hrozně dlouho trvá, **prohlubuje se to a nic se nevysvětluje**, TÝRÁNÍ DIVÁKA

48:10 Diana tulpa vzpomínání na souřadnice formou flashbacku – na mapě to ukázalo Twin Peaks, což je poměrně důležitý vodítko napovídající divákovi, kam směřuje děj – ale bohužel to opět neví všechny potřebné postavy fikčního světa

50 min konverzace random žen v Roadhousu, slepá ulička? Působí to podobně jako jako jednotka Audrey, prohlubuje se, nevyjasňuje, postavy, příběhy? Je to jen product placement prostor?

Díl # 13

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 D	6 B (Briggs, Jeffries) nadpřirozená síla	23 (D, G, B)	27	28 D	34
35 D	38 (Briggs TP)	44	47 Sarah Palmer	50	53
56 čas v TP zlobí v odrazu okna					

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Walter od Normy

KDY (min.): 41

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Rozvíjí to novou byznys linku RR's, dílčí postava, působí jako stereotypní byznysmen

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

22:00 – Phillip Jeffries je údajně na místě zvaném Dutchman's – operacionalizace

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Tonyho vývoj, snad až antiheroeství, i když ne toho tradičního typu současné qTV, detaily viz poznámky, Vývoj vztahu Dougieho s celou řadou postav, nastolení problematiky vztahu Normy s Walterem a Edem, Rozvinutí BadCoopovy dominance

Hned otevírací scéna je formálně i narativně skvěle provedená, skrze dárečky se upevňuje vztah Bushnell Bros Dougie

6:40 vztah Jenny a Dougieho narůstá a opět to není proto, že by byl nějak bystřejší, že, ona ho má raději a raději pro věci, co se DOugiemu externě dějí

15:50 posouvá postavu BadCoopa – vidíme, že když chce, má nadpřirozenou sílu, což dosud nebylo vymezeno

28:50 Jenny žena přivezla Dougieho do práce novým autem, přestože už zase mají dvě – a na stejné situaci je vidět emoční posun – minule když nezabouchl, byla nasraná, teď si řekne jen Ou Dagý a culí se – a nabízí se ještě další myšlenka k postavě – co vlastně Jenny žena dělá? Pracuje? Je žena v domácnosti? A proč má i přesto tak chladnej vztah k synkovi? Odkaz na 50's?

Postava Tonyho prochází určitým vývojem, mohli bychom ho vlastně i označit jako takového basic antihrdinu. Antagonista odmítá zabít dobráka i přes zřejmé následky, je to tedy spíš takový opak toho dnešního, který zpravidla je vykreslen v ambivalentní komplexitě

45 min propojení postav Dr Jacobyho a Nadine a projevy vzájemné náklonosti, tedy opět budování vztahu a ne rozbalování

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

Velice hutný díl co do narativních oblouků, několik se hodně posunulo, nastoleny byly nové, rozvoj řady hádanek, problematizace současného stavu věcí, prohlubování a nevysvětlování

Hned otevírací scéna je formálně i narativně skvěle provedená, zvuková stopa skvěle podkresluje, zároveň Tony prokukuje, ten vláček Bro Mažo Bro Mažo Dougie Mažo je jednak vtípnej a zároveň to vizuálně provokuje diváka, je to velice estetický, plus skrze dárečky se upevňuje vztah Bushnell Bros Dougie

A stáčí se to obratem do dramatického napojení telefonátem Tonyho a Mr. Todda, narativní statement: Máš jeden den na remedy, což pro diváka znamená: během tohoto nebo dalšího dílu se Tony pokusí zabít Dougieho

5:30 nonverbální komunikace Jenny ženy Dougieho

6 min gymset jako umělecké dílo

12-15 min skrze velice podivnou a násilnou scénu s pákou se posouvá dílčí narativní plot – BadCoop dostává Raye, dostává souřadnice a potvrzení, kdo najal Raye, aby zabil BadCoopa, údajně Philip Jeffries – a tady to nabírá **enigmatický rozměr** – je to skutečný Jeffries? Je to dvojník? Někdo, kdo se za něj vydává? Je to te, co si s BadCoopem telefonoval, potom co zabil Daryu? A nemá mít BadCoop souřadnice od woodsmenů? Prohlubuje se a nevyjasňuje, 15:50 posouvá postavu BadCoopa – vidíme, že když chce, má nadpřirozenou sílu, což dosud nebylo vymezeno

18:50 rozvíjí se Jeffries plot – „řikal, že chtěj něco, co máš uvnitř sebe“ – logicky tedy myšlen Bob, tedy to vylučuje někoho, kdo se za něj vydává jen tak, 19:40 se to posouvá ještě víc „chtěl, abych ti toto nasadil, až tě zabiju“ – zelený prsten z Lodge – a BadCoop říká, ať si ho dá na prsteníček levé ruky, tedy „spirituální prst“ jak ukázal v dětské hříčce Gordon Tammy – pozorný divák tedy může významně propojovat informace z tohoto **epizodního kernelu/jádra**, nabízí se opět komparace toho, co stihneš při **běžném toku, co při binge watchingu, co při rewatchingu**

21:20 opět se prohlubuje, jelikož mezi gangstery, jimž se stal BadCoop novým bossem, se objevuje Horne Jr.

22:00 – Phillip Jeffries je údajně na místě zvaném Dutchman's – operacionalizace – celkově ta nová místa jsou takovou linkou k paratextům – divák si to zpravidla nevybaví, ale může si to dohledat na wiki, kde je ke všemu vše, 22:22 se tedy **uzavírá hlavní epizodní oblouk tohoto kernelu**: Víme, že Raye a Daryu najal Jeffries, víme, že BadCoop má souřadnice, víme, že ví, kde je Dutchman's (říká to), víme, že má nadpřirozenou sílu – zůstává pár enigmas – spojí se s Horne Jr.? Půjde za Jeffriesem? Jak to dopadne?

24 min humor s Tusco's, jejich rodinná chvílka, zatímco ve vedlejší místnosti někdo hystericky ječí, souboj, nůž, taser, opakující se spojení násilí a humoru

24:20 zásadní reveal a posun narativu i v Dougie oblouku: otisky Dougieho se shodují s otisky BadCoopa a zároveň je to ztracený agent FBI, Tusco tripplets to vědí – opět se na to napojuje Tony, což je taková formální hříčka tohoto dílu – ptá se Tuscos, kde je detektiv X, řeší s ním pak, kde sehnat jed – zjevně v tom jede i X, zkorumpovanost policie, sociální kritika, zároveň odkaz **k toku času** – sejdou se v 9 30 dneska, tedy čekáme rozuzlení tohoto miniplotu v tomto díle

27:09 silnice ve tmě, Chantal a Hutch **skeč** – vidíme Chantal jíst, prohodí pár vtípků, pro konfirmaci, že už míří do LV, to stačí

32:50 budování emocí před Dougieho (ne)otravou skrze podivnou masáž Tonyho je opět Lynchovina tradiční, že

33:50 další **skečovitý** humor – Tony v breku vylévá na toaletě kávu a močící muž prohodí „that bad, huh?“

38 min Tony se přiznává a odkrývá Bushnellovi linii s Mr. Toddem i policisty, Tony slibuje Busnhellovi, že bude svědčit, celé je to nasazeno tak, jako by v tom měl Dougie klíčovou roli, což pro diváka, který má více informací (pomoc Lodge, náhody, vědomí toho, že Dougie je irl ve vegetativním stavu), působí komicky a bizarně

39 min začíná (nostalgická) linka Normy a Eda dílčího nejádrového charakteru

40:00 skrze dialog zjišťujeme, že Bobby se o odkazu Major Briggse **dozvěděl dnes – nemělo to ve vztahu k toku času být už včera?** Začal skládat Lynch dny nebo linky nechronologicky jinak, nebo v TP zase zlobí čas? Položen další podklad pro zaměření pozornosti diváka tímto směrem

42:40 Cherry pie plot twist – Symbolický a ikonický koláč v ohrožení, narativní vtípek s vlastním obloučkem, že

48:00 **zlobení toku času v TP**: Sarah Palmer sleduje boxing match, pak slyšíme elektrina humming a pak jede match ze stejného bodu znovu – takto se to stane 8x za sebou

50 min Audrey plot navazuje v jiném interiéru, ale stále se řeší, co zaznělo v telefonátu z minule – i toto nasvědčuje **zlobícímu toku času**, problematizuje se i duševní stav Audrey – neví, kde je Roadhouse a liliputí muž Charlie to reflektuje – enigmatičnost se prohlubuje a nevyjasňuje

53 min opět uvaděč, a hlavně Just you and me, Lynch the absolute madman

56:50 v odrazu výlohy je vidět, **že tok času není v synchronizaci**, v prvním záběru vidíme, jak si Ed zamíchá kávu a pak ji odloží před sebe, načež je záběr zpoza něj, kde si v odrazu výlohy tu kávu teprve míchá, zároveň pak ten odraz tak jako poskočí časem, laguje, posléze

elektricity humming, což nás může mentálně vrátit až k Log Lady, která to avizovala Hawkovi v telefonátu, **rozrušující serialita**

Opět tematizace běžného sledování, bingwatchingu, rewatchingu, přehrávání si scény

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Kernelem epizody jednoznačně událost s pákou, ve které se rozkryla celá řada narativních hádanek nejen supernatural zápletky Jeffries vs BadCoop

A vlastně skrze sérii satelitů se zlobením toku času se buduje jádrová / kernelová linie, kdy se ve Twin Peaks začínají dít nadpřirozenosti a zároveň se trojice chystá k dobrodružství

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

22:00 – Phillip Jeffries je údajně na místě zvaném Dutchman's – operacionalizace – celkově ta nová místa (nebo odkazy) jsou takovou linkou k paratextům – divák si to zpravidla nevybaví sám, ale může si to zapamatovat a dohledat na wiki, kde je ke všemu vše

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Supernatural, drama, krimi, thriller, komedie

TYP SERIALITY:

Místy návazná, ale primárně rozrušující skrze tu problematiku času, kdy začíná téct jinak než dosud

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Tok času v TP

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

Hned otevírací scéna je formálně i narativně skvěle provedená, zvuková stopa skvěle podkresluje, zároveň Tony prokukuje, ten vláček Bro Mažo Bro Mažo Dougie Mažo je jednak vtípný a zároveň to vizuálně provokuje diváka, je to velice estetický, plus skrze dárečky se upevňuje vztah Bushnell Bros Dougie

A stáčí se to obratem do dramatického napojení telefonátem Tonyho a Mr. Todda, narativní statement: Máš jeden den na remedy, což pro diváka znamená: během tohoto nebo dalšího dílu se Tony pokusí zabít Dougieho

5:30 nonverbální komunikace Jenny ženy Dougieho

6 min gymset jako umělecké dílo

6:40 vztah Jenny a Dougieho narůstá a opět to není proto, že by byl nějak bystřejší, že, ona ho má raději a raději pro věci, co se DOugiemu externě dějí

12-15 min skrze velice podivnou a násilnou scénu s pákou se posouvá dílčí narativní plot – BadCoop dostává Raye, dostává souřadnice a potvrzení, kdo najal Raye, aby zabil BadCoopa, údajně Philip Jeffries – a tady to nabírá enigmatický rozměr – je to skutečný Jeffries? Je to dvojník? Někdo, kdo se za něj vydává? Je to te, co si s BadCoopem telefonoval, potom co zabil Daryu? A nemá mít BadCoop souřadnice od woodsmenů? Prohlubuje se a nevyjasňuje, 15:50 posouvá postavu BadCoopa – vidíme, že když chce, má nadpřirozenou sílu, což dosud nebylo vymezeno

18:50 rozvíjí se Jeffries plot – „řikal, že chtěj něco, co máš uvnitř sebe“ – logicky tedy myšlen Bob, tedy to vylučuje někoho, kdo se za něj vydává jen tak, 19:40 se to posouvá ještě víc „chtěl, abych ti toto nasadil, až tě zabiju“ – zelený prsten z Lodge – a BadCoop říká, ať si ho dá na prsteníček levé ruky, tedy „spirituální prst“ jak ukázal v dětské hříčce Gordon Tammy – pozorný divák tedy může významně propojovat informace z tohoto **epizodního kernelu/jádra**, nabízí se opět komparace toho, co stihneš při běžném toku, co při binge watchingu, co při rewatchingu

21:20 opět se prohlubuje, jelikož mezi gangstery, jimž se stal BadCoop novým bossem, se objevuje Horne Jr.

22:00 – Phillip Jeffries je údajně na místě zvaném Dutchman's – operacionalizace – celkově ta nová místa jsou takovou linkou k paratextům – divák si to zpravidla nevybaví, ale může si to dohledat na wiki, kde je ke všemu vše, 22:22 se tedy uzavírá hlavní epizodní oblouk tohoto kernelu: Víme, že Raye a Daryu najal Jeffries, víme, že BadCoop má souřadnice, víme, že ví, kde je Dutchman's (řeká to), víme, že má nadpřirozenou sílu – zůstává pár enigmas – spojí se s Horne Jr.? Půjde za Jeffriesem? Jak to dopadne?

24 min humor s Tusco's, jejich rodinná chvílka, zatímco ve vedlejší místnosti někdo hystericky ječí, souboj, nůž, taser, opakující se spojení násilí a humoru

24:20 zásadní reveal a posun narativu: otisky Dougieho se shodují s otisky BadCoopa a zároveň je to ztracený agent FBI, Tusco tripplets to vědí – opět se na to napojuje Tony, což je taková formální hříčka tohoto dílu – ptá se Tuscos, kde je detektiv X, řeší s ním pak, kde sehnat jed – zjevně v tom jede i X, zkorumpovanost policie, sociální kritika, zároveň odkaz k toku času – sejdou se v 9 30 dneska, tedy čekáme rozuzlení tohoto miniplotu v tomto díle

27:09 silnice ve tmě, Chantal a Hutch skeč – vidíme Chantal jíst, prohodí pár vtipků, pro confirmaci, že už míří do LV, to stačí

28:50 Jenny žena přivezla Dougieho do práce novým autem, přestože už zase mají dvě – a na stejné situaci je vidět emoční posun – minule když nezabouchl, byla nasraná, teď si řekne jen Ou Dagý a culí se

Nabízí se ještě další myšlenka k postavě – co vlastně Jenny žena dělá? Pracuje? Je žena v domácnosti? A proč má i přesto tak chladnej vztah k synkovi? Odkaz na 50's?

32:50 budování emocí před Dougieho (ne)otravou skrze podivnou masáž Tonyho je opět Lynchovina tradiční, že

33:50 další skečovitý humor – Tony v breku vylévá na toaletě kávu a močící muž prohodí „that bad, huh?“

Postava Tonyho prochází určitým vývojem, mohli bychom ho vlastně i označit jako takového basic antihrdinu. Antagonista odmítá zabít dobráka i přes zřejmé následky, je to tedy spíš takový opak toho dnešního, který zpravidla je vykreslen v ambivalentní komplexitě

38 min Tony se přiznává a odkrývá Bushnellovi linii s Mr. Toddem i policisty, Tony slibuje Bushnellovi, že bude svědčit, celé je to nasazeno tak, jako by v tom měl Dougie klíčovou roli, což pro diváka, který má více informací (pomoc Lodge, náhody, vědomí toho, že Dougie je irl ve vegetativním stavu), působí komicky a bizarně

39 min začíná (nostalgická) linka Normy a Eda dílčího nejádrového charakteru

40:00 skrze dialog zjišťujeme, že Bobby se o odkazu Major Briggse dozvěděl dnes – nemělo to ve vztahu k toku času být už včera? Začal skládat Lynch dny nebo linky nechronologicky jinak, nebo v TP zase zlobí čas?

42:40 Cherry pie plot twist – Symbolický a ikonický koláč v ohrožení, narativní vtípek s vlastním obloučkem, že

45 min propojení postav Dr Jacobyho a Nadine a projevy vzájemné náklonosti, tedy opět budování vztahu a ne rozbalování

48:00 zlobení toku času v TP: Sarah Palmer sleduje boxing match, pak slyšíme elektrina humming a pak jede match ze stejného bodu znovu – takto se to stane 8x za sebou

50 min Audrey plot navazuje v jiném interiéru, ale stále se řeší, co zaznělo v telefonátu z minule – i toto nasvědčuje zlobícímu toku času, problematizuje se i duševní stav Audrey – neví, kde je Roadhouse a liliputí muž Charlie to reflektuje – enigmatičnost se prohlubuje a nevyjasňuje

53 min opět uvaděč, a hlavně Just you and me, Lynch the absolute madman

56:50 v odrazu výlohy je vidět, **že tok času není v synchronizaci**, v prvním záběru vidíme, jak si Ed zamíchá kávu a pak ji odloží před sebe, načež je záběr zpoza něj, kde si v odrazu výlohy tu kávu teprve míchá, zároveň pak ten odraz tak jako poskočí časem, laguje, posléze elektricity humming, což nás může mentálně vrátit až k Log Lady, která to avizovala Hawkovi v telefonátu, **rozrušující serialita**

Opět tématizace běžného sledování, bingwatchingu, rewatchingu, přehrávání si scény

Díl # 14

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 (blue rose, jeffries, briggs, tulpy, Diana tulpa, G)	14 Diana-Naido, Obr, dimenze, W lodge	33 zelená rukavice	43 Sarah Palmer entita	49	

NOVÁ POSTAVA:

KDO: slintající zkřekající muž s rozbitým obličejem

KDY (min.): 31:40

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Externí kategorizace blázna opět okamžitá: Papouškuje slova Chada a z rozbitých úst mu teče slina, vypadá jako zmlácený vandrák, vizuálně mlátička

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Mládenc se zelenou rukavicí, Freddie

KDY (min.): 33:50

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Opět externí kategorizace okamžitá: vidíme, jak sedí na sváče s kolegou Jamesem Hurleyem a rukavicovou rukou rozmačkává ořech na prach, britský akcent utvrzuje „cizáctví“ lajk ej blů rous

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Naido viz poznámky

Pojem TULPA

22:55 detailní záběr na jezírko stříbřité tekutiny u mladého stromu, podobné bývalo u vstupu do Black Lodge (je to platan? Tedy **sycamore**? Vypadá, viz 23:24) – operacionalizace, **symbolika platanu** jako téma

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Klíčový overhaul Sarah Palmer 43 min

2 min telefonát Gordona s Trumanem opět odkazuje k Harrymu – Gordon očekával, že šerifem je on, vysvětluje se, ... podtrhuje to tu důležitost té postavy

8:30 Externí rozvinutí vztahu Diana Tulpa – Jenny /half sisters/ (+BadCoop – Doug Jones)

Zároveň to prohlubuje postavu BadCoopa jako **evli plot mastera**, který všechno tohle naplánoval předem, viděl takto dopředu

10:38 Gordon brýfuje Alberta a Tammy o tel s Trumanem – víme tedy jistě, že postavy to vědí také, a tedy s tím může každá z nich pracovat

25:15 postava Obra se identifikuje jako The Fireman, což můžeme chápat jako metaforu vůči „ohořelým“ Woodsmen

Poté, co se sejdou postavy u JackRabbit kořenu, dozvídá se divák skrze monolog Andyho, že ještě nějak nabyl další informace o nové postavě: je v pořádku, je velmi důležitá, někteří lidé by ji chtěli mrtvou, potřebujem ji dát do cely, kde bude v bezpečí, nikomu o tom neříkejte – zjevně tedy W Lodge předávka informací proběhla opět v rozdílné míře vůči divákovi a vůči postavě fikčního světa

33:50 První „skutečná appearance“ kolegy Jamese Freddieho se zelenou rukavicí, externí kategorizace okamžitá: vidíme, jak sedí na sváče s kolegou Jamesem a rukavicovou rukou rozmačkává ořech na prach dvakrát za sebou, během dvou minut začíná vtipně vyprávět supernatural příběh jeho rukavice

Podivné a zvláštní u Naido, že z jejího bezokého vzezření si vlastně nikdo nic nedělá, ani Lucy, ani Chad, natož pak trio z dobrodružství

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnosti, práce s pamětí diváka skrze flashe, recap, cokoli, ...):

3:22 spojuje se linka **TP a FBI**, Truman skrze dialog potvrzuje Gordonovi, že z našlých listů deníku vyplývá potenciální možnost DVOU COOPERŮ – je to základní kámen, aby mohla FBI začít pracovat s podobným rámcem informací jako divák

4:24 Briefování Tammy Albertem – ověřit, v jakém díle ji to slíbil, a poměřit si **tedy toky času** zde, že

Vyprávění o postavě jménem Louise Duffy, o její dvojnici, „I'm like a Blue Rose“ před zmizením postřelené dvojnice, to, že vyšetřujícími byli Gordon a Jeffries, problematizace

všeho, že, pokud 8 ep je origin vůbec, toto je origin FBI zápletky, velmi důležité a enigmatické zároveň

Blue rose jako symbol ne-přirozenosti, není to pozemské, že, Tammy to přímo nazývá **TULPOU**

6:30 skrze myče oken se opět dostáváme do hlavy Gordona, jakoby nás tam chtěl tvůrce mít, než přijde avizovaná Diana tulpa

8:30 mnou nepamatovaný narativní clue, který opět vše problematizuje, ale i vyjasňuje: Diana tulpa říká, že její **half-sister se jmenuje Jenny** a že má manžela Douglase Jonese – klíčová informace je to až při rewatchingu, kdy 100% víme, že toto je čistě antagonická tulpa, prvně sledující divák to ještě na 100% neví, jen si je vědom toho napojení na BadCoopa a nemusí mu rozumět

Co z toho tedy pro rewatching vyplývá jako statement: Dougie je nastrčený přes Dianu tulpu BadCoopem, Diana tulpa je BadCoopova nástroj ještě víc než se zdálo, Douglas Jones tedy logicky dříve působil jako nástroj BadCoopa tak, jako teď Diana tulpa – zároveň to prohlubuje postavu BadCoopa jako evli plot mastera, který všechno tohle naplánoval předem, viděl takto dopředu

9:45 explicitní propojení linky **Dougieho a FBI** – velký posun v oblouku

10:38 Gordon brýfuje Alberta a Tammy o tel s Trumanem – víme tedy jistě, že postavy to vědí také, a tedy s tím může každá z nich pracovat – a napojuje na to **Monica Belluci dream**, kde byl i Cooper – sen znázorněn černobíle flashbackem – proč? We are like the dreamer who dreams and then live inside the dream – but who is the dreamer? toto ještě víc enigmatizuje a zakládá to (nikdy nevyjasněnou? tuším?), ale problematizující možnost, že některé části narativu jsou snové, nebo dějící se ve snech – a je to spojené s černobílostí? Nebo je jen formální hříčka? Tolik otázek...

13:20 **flashback ve flashbacku** – meta, že, Gordon viděl v Belucci snu sebe v kanclu s Jeffriesem a Coopem

Celé to podkresluje velice dramatická hudební smyčka

15:20 skrze zatčení Chada se **uzavírá** velká část oblouku **Chad – Horne Jr.** – napojení policie na drogy, a zároveň i vyjasňuje, jak se to stalo, což nám chybělo, když to říkal Truman Horne Sr. – sledovali jsme tě měsíce, Chade...

Zároveň tím situují Chada do vězení, které bude výhledově také propojovat mnohé postavy

16:48 electricity humming v bodě, kdy vstupují do lesa za dobrodružstvím, zároveň začíná být přítomný mystery hudební podklad

21:22 K základnímu mystery podkladu se připojuje rytmické dunění, buduje se napětí

22:55 detailní záběr na jezírko stříbřité tekutiny u mladého stromu, podobné bývalo u vstupu do Black Lodge (je to platan? Tedy sycamore? Vypadá, viz 23:24) – operacionalizace, **symbolika platanu jako téma**

23:31 po větě „it's 2:53 fellas“ se otevírá podobný **vstup do dimenze**, jaký byl v Sycamore, skrze něj ve 24:30 byl vtažen Andy do White Lodge – ale tady opět problematizace – jak by se mohl dostat do white lodge? Tam se smí až potom, co dojdeš do black, ne? Pověnovat se tomu musím

26:37 Andymu (a divákovi) je skrze flashbacky, recap a flashforward představen origin, problém Good a BadCoopa, centrální kernel na služebně a sloup elektrický s číslem 6

Poté, co se sejdou postavy u JackRabbit kořenu, dozvídá se divák skrze monolog Andyho, že ještě nějak nabyl další informace o nové postavě: je v pořádku, je velmi důležitá, někteří lidé by ji chtěli mrtvou, potřebujem ji dát do cely, kde bude v bezpečí, nikomu o tom neříkejte – zjevně tedy W Lodge předávka informací proběhla opět v rozdílné míře vůči divákovi a vůči postavě fikčního světa

Andy z W Lodge zmizí – je to tedy tradiční způsob opuštění tohoto místa a tedy ho zřejmě stejně navštívil i GoodCoop v první nové scéně série

32:15 začíná panoptikální linka z TP vězení, Diana dělá skřeky, debilní mlátička je imituje a Chad se z toho logicky postupně mentálně rozkládá

33:50 První „skutečná appearance“ kolegy Jamese Freddieho se zelenou rukavicí, externí kategorizace okamžitá: vidíme, jak sedí na sváče s kolegou Jamesem a rukavicovou rukou rozmačkává ořech na prach dvakrát za sebou, během dvou minut začíná vtípně vyprávět supernatural příběh jeho rukavice – vtažen vortexem za Firemanem, nasměrován do TP, aby zde potkal svůj osud, ... **Narativní enigma** – jaký ten osud je? K jaké lince se tato postava napojí? Z **rewatchingu** divák ví, že je klíčová pro central kernel a tedy čte jinak, s jinou důležitostí

43:10 divákovi skrze pochůzku Security Jamese představen prostor staré továrny s mnohými divnostroji, pákami, záběr končí – a pozastaví se – u šedých dveří s koulí místo kliky – opět z rewatchingu víme, že tudy budou procházet GoodCoop s Dianou

44 min velice důležitý kernel s entitou v Sarah: už to, jak se buduje podklad pro něj, je formálně zajímavé, je v baru, kde je plno lidí, hrají kulečníky, pijí atd, ale atmosféra působí velice tiše, **ticho před bouří** na hlučném místě

47:30 extrémně dramatický moment, kdy Sarah v reakci dumb truck driverovi říká na „maybe you wanna eat cunt“ „**I'LL EAT YOU**“ (působení na rewatchujícího vs na nového diváka – byl jsem při rewatchingu u n e s e n)

Geniální herectví!!!

48 min potvrzení entity v Sarah, odklopení obličeje, podobně jako Laura na začátku série, ale místo záře z ní vykoul jakýsi bodáček (ta postava z Lodge z FWWM se evokuje, ale ne úplně, ne jen)

A hororová vražda dumb truck drivera tu entitu vymezuje jako zlou, násilnou, na straně vyššího zla – to jsou **statementy**

Zároveň extrémně **enigmatické** a rozrušující – jak se jí to stalo? Měla to už před tím v sobě? Co teď bude následovat?

A z téhle geniální, jádrové jednotky se dostáváme... k lince hovorů random žen v Roadhousu. Týrání diváka, zdálo by se – ale rozhovor se stočí k Billymu a Tině – tedy návaznost na linku Audrey, jakási vnější konfirmace, že její **narativní linka není snová**, ale skutečná

52:43 opět uvaděč

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Nález Naido a vystoupení entity v Sarah jsou dva zásadní kernely pro celou sérii

22:40 centrální kernel, nalezení Diany, v podobě bezoké nahé, štěkající ženy

26:37 Andymu (a divákovi) je skrze flashbacky, recap a flashforward představen origin, problém Good a BadCoopa, centrální kernel na služebně a sloup elektrický s číslem 6

33:50 První „skutečná appearance“ kolegy Jamese Freddieho se zelenou rukavicí, z rewatchingu divák ví, že je klíčová pro central kernel a tedy čte jinak, s jinou důležitostí

44 min velice důležitý kernel s entitou v Sarah: už to, jak se buduje podklad pro něj, je formálně zajímavé, je v baru, kde je plno lidí, hrají kulečníky, pijí atd, ale atmosféra působí velice tiše, ticho před bouří na hlučném místě

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

23:31 po větě „it's 2:53 fellas“ se otevírá podobný vstup do dimenze, jaký byl v Sycamore, skrze něj ve 24:30 byl vtažen Andy do White Lodge – ale tady opět problematizace – jak by se mohl dostat do white lodge? Tam se smí až potom, co dojdeš do black, ne? Pověnovat se tomu musím

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Horor, drama, mystery, supernatural, komedie

TYP SERIALITY:

Kombinace rozrušující a navazující, zápletky Sarah nutí revidovat předchozí díly

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Max viz poznámky, nic nenapadá

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2 min telefonát Gordona s Trumanem opět odkazuje k Harrymu – Gordon očekával, že šerifem je on, vysvětluje se, ... podtrhuje to tu důležitost té postavy

3:22 spojuje se linka TP a FBI, Truman skrze dialog potvrzuje Gordonovi, že z našlých listů deníku vyplývá potenciální možnost DVOU COOPERŮ – je to základní kámen, aby mohla FBI začít pracovat s podobným rámcem informací jako divák

4:24 Briefování Tammy Albertem – ověřit, v jakém díle ji to slíbil, a poměřit si tedy toky času zde, že

Vyprávění o postavě jménem Louise Duffy, o její dvojnici, „I'm like a Blue Rose“ před zmizením postřelené dvojnice, to, že vyšetřujícími byli Gordon a Jeffries, problematizace všeho, že, pokud 8 ep je origin vůbec, toto je origin FBI zápletky, velmi důležité a enigmatické zároveň

Blue rose jako symbol ne-přirozenosti, není to pozemské, že, Tammy to přímo nazývá TULPOU

6:30 skrze myče oken se opět dostáváme do hlavy Gordona, jakoby nás tam chtěl tvůrce mít, než přijde avizovaná Diana tulpa

8:30 mnou nepamatovaný narativní clue, který opět vše problematizuje, ale i vyjasňuje: Diana tulpa říká, že její half-sister se jmenuje Jenny a že má manžela Douglase Jonese – klíčová informace je to až při rewatchingu, kdy 100% víme, že toto je čistě antagonická tulpa, prvně sledující divák to ještě na 100% neví, jen si je vědom toho napojení na BadCoopa a nemusí mu rozumět

Co z toho tedy pro rewatching vyplývá jako statement: Dougie je nastrčený přes Dianu tulpu BadCoopem, Diana tulpa je BadCoopova nástroj ještě víc než se zdálo, Douglas Jones tedy logicky dříve působil jako nástroj BadCoopa tak, jako teď Diana tulpa – zároveň to prohlubuje postavu BadCoopa jako evli plot mastera, který všechno tohle naplánoval předem, viděl takto dopředu

9:45 explicitní propojení linky Dougieho s FBI – velký posun v oblouku

10:38 Gordon brýfuje Alberta a Tammy o tel s Trumanem – víme tedy jistě, že postavy to vědí také, a tedy s tím může každá z nich pracovat – a napojuje na to Monica Belluci dream, kde byl i Cooper – sen znázorněn černobíle flashbackem – proč? We are like the dreamer who dreams and then live inside the dream – but who is the dreamer? toto ještě víc enigmatizuje a zakládá to (nikdy nevyjasněnou? tuším?), ale problematizující možnost, že některé části narativu jsou snové, nebo dějící se ve snech – a je to spojené s černobílostí? Nebo je jen formální hříčka? Tolik otázek...

13:20 flashback ve flashbacku – meta, že, Gordon viděl v Belucci snu sebe v kanclu s Jeffriesem a Coopem

Celé to podkresluje velice dramatická hudební smyčka

15:20 skrze zatčení Chada se uzavírá velká část oblouku Chad – Horne Jr. – napojení policie na drogy, a zároveň i vyjasňuje, jak se to stalo, což nám chybělo, když to říkal Truman Horne Sr. – sledovali jsme tě měsíce, Chade...

Zároveň tím situují Chada do vězení, které bude výhledově také propojovat mnohé postavy

16:48 electricity humming v bodě, kdy vstupují do lesa za dobrodružstvím, zároveň začíná být přítomný mystery hudební podklad

21:22 K základnímu mystery podkladu se připojuje rytmické dunění, buduje se napětí

22:40 centrální kernel, nalezení Diany, v podobě bezoké nahé, štěkající ženy

22:55 detailní záběr na jezírko stříbřité tekutiny u mladého stromu, podobné bývalo u vstupu do Black Lodge (je to platan? Tedy sycamore? Vypadá, viz 23:24) – operacionalizace, symbolika platanu jako téma

23:31 po větě „it's 2:53 fellas“ se otevírá podobný vstup do dimenze, jaký byl v Sycamore, skrze něj ve 24:30 byl vtažen Andy do White Lodge – ale tady opět problematizace – jak by se mohl dostat do white lodge? Tam se smí až potom, co dojdeš do black, ne? Pověnovat se tomu musím

25:15 postava Obra se identifikuje jako The Fireman, což můžeme chápat jako metaforu vůči „ohořelým“ Woodsmen

26:37 Andymu (a divákovi) je skrze flashbacky, recap a flashforward představen origin, problém Good a BadCoopa, centrální kernel na služebně a sloup elektrický s číslem 6

Poté, co se sejdou postavy u JackRabbit kořenu, dozvídá se divák skrze monolog Andyho, že ještě nějak nabyl další informace o nové postavě: je v pořádku, je velmi důležitá, někteří lidé by ji chtěli mrtvou, potřebujem ji dát do cely, kde bude v bezpečí, nikomu o tom neříkejte – zjevně tedy W Lodge předávka informací proběhla opět v rozdílné míře vůči divákovi a vůči postavě fikčního světa

Andy z W Lodge zmizí – je to tedy tradiční způsob opuštění tohoto místa a tedy ho zřejmě stejně navštívil i GoodCoop v první nové scéně série

32:15 začíná panoptikální linka z TP vězení, Diana dělá skřeky, debilní mlátička je imituje a Chad se z toho logicky postupně mentálně rozkládá

Podivné a zvláštní je, že z jejího bezokého vzezření si vlastně nikdo nic nedělá, ani Lucy, ani Chad

33:50 První „skutečná appearance“ kolegy Jamese Freddieho se zelenou rukavicí, externí kategorizace okamžitá: vidíme, jak sedí na sváče s kolegou Jamesem a rukavicovou rukou rozmačkává ořech na prach dvakrát za sebou, během dvou minut začíná vtipně vyprávět supernatural příběh jeho rukavice – vtažen vortexem za Firemanem, nasměrován do TP, aby zde potkal svůj osud, ... Narativní enigma – jaký ten osud je? K jaké lince se tato postava napojí?

Z rewatchingu divák ví, že je klíčová pro central kernel a tedy čte jinak, s jinou důležitostí

43:10 divákovi skrze pochůzku Security Jamese představen prostor staré továrny s mnohými divnostroji, pákami, záběr končí – a pozastaví se – u šedých dveří s koulí místo kliky – opět z rewatchingu víme, že tudy budou procházet GoodCoop s Dianou

44 min velice důležitý kernel s entitou v Sarah: už to, jak se buduje podklad pro něj, je formálně zajímavé, je v baru, kde je plno lidí, hrají kulečníky, pijí atd, ale atmosféra působí velice tiše, ticho před bouří na hlučném místě

47:30 extrémně dramatický moment, kdy Sarah v reakci dumb truck driverovi říká na „maybe you wanna eat cunt“ „I'LL EAT YOU“ (působení na rewatchujícího vs na nového diváka – byl jsem při rewatchingu u n e s e n)

Geniální herectví!!!

48 min potvrzení entity v Sarah, odklopení obličeje, podobně jako Laura na začátku série, ale místo záře z ní vykoul jakýsi bodáček (ta postava z Lodge z FWWM se evokuje, ale ne úplně, ne jen)

A hororová vražda dumb truck drivera tu entitu vymezuje jako zlou, násilnou, na straně vyššího zla – to jsou statementy

Zároveň extrémně enigmatické a rozrušující – jak se jí to stalo? Měla to už před tím v sobě? Co teď bude následovat?

A z téhle geniální, jádrové jednotky se dostáváme... k lince hovorů random žen v Roadhousu. Týráni diváka, zdálo by se – ale rozhovor se stočí k Billymu a Tině – tedy návaznost na linku Audrey, jakási vnější confirmace, že její narativní linka není snová, ale skutečná

52:43 opět uvaděč

Etymology: The name "**Naido**" is a near-anagram for "**Diane**," substituting an "O" for an "E." Omitting these vowels, they are reverse spellings of one another. In Japanese Buddhism, the term naidō (内道) literally translates to "Inner Path," simultaneously describing "inner teachings" or "[one] within the path" of nature and righteousness. Although the character 道 is most associated in the West with Chinese Taoism, it is used in East Asia to describe similar concepts in Shintoism and Buddhism, which has been studied by both Lynch and Frost.

Díl # 15

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1	10 B flashback originu, woodsmen	24	30 Freddy rukavice	33 (D)	33 (D)
34 Naido, Freddy	36	37 D	41 Log Lady	47	50
53 za end credits statický záběr dutchman's					

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Phillip Jeffries

KDY (min.): 18

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Stará postava v novém hávu, overhaul, pověnovat se samostatně tomuto formálnímu vystavění postavy, naprostý úlet

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Judy

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

18:03 Phillip Jeffries jako čajová konvice – pověnovat se samostatně tomuto formálnímu vystavění postavy, naprostý úlet

26:38 neupravené nehty Zrzka musely být pro Lynche oříšek, ale skvěle to buduje ohavnost té postavy

37 dialog Chantal a Hutche rozvíjí jejich postavy a vztah – ale defacto se opět nevyvíjí, jen odkrývají dál své již vymezené vlastnosti, láska k sobě, k násilí, týrání, jídlu

38 min opět vztahy postav – opět Jenny a Dougie a syn nikde, snad náznak vývoje Dougieho, když po každém soustu dortu udělá nějaký úkon, zmáčkne čudlík na telce, posune slánku, ...

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

2:15 auta jedou na obrácené straně vozovky, že, podle těch dvou prostřihů by se musela srazit

Sporné, zda supernatural nebo jen Lynchian-weird

3 min Nadine dává volnost Edovi, rozvinutí oblouku Edovy a Norminy lovestory, Nadine ho k tomu přímo dialogicky vybízí

6:59 dám si kafe a tabletku kyanidu, utrpení a humor opakující se motiv

Od příchodu Eda do RRs funguje **hudební stopa jako vypravěč**

10 min Zasnoubení jako narrative statement a uzavření oblouku

10:50 flashback originu, electro humming

10:57 **silnice ve tmě**, opakující se motiv

12:00 BadCoop přijíždí ke Convenience Store pumpě, která byla součástí origin příběhu – hlídajícímu Woodsmanovi říká, že hledá Jeffriese – je to tedy Dutchman's místo, o kterém mluvil s Rayem, než ho zabil? enigma

Woodsman použije páku, načež poprvé problikne postava s dlouhým nosem z FWWM

Celkově je tato linie zjevně provázaná s FWWM a místností, kde sedí všichni možní bad guys

Ticho, podivenství, woodsmeni, vybudována velice zvláštní atmosféra, blikající zářivka na BadCoopa to pak ještě vystupňovává

Narativně ten jejich dialog je velmi podnětný – jednak se Jeffries nepřímo distancuje od toho, že by dal BadCoopa zabít, dále že nemá na BadCoopa číslo, tedy mu nemohl volat; BadCoop se ptá na Judy, Jeffries odvětlí, ať se jí zeptá sám a dává mu jakási čísla – BadCoop si je zapisuje, na otázku **Kdo je Judy** Jeffries říká: **Youve already met Judy**, načež zazvoní telefon a Jeffries zmizí

21:36 poté je skrze telefon BadCoop odejit před pumpu, kde na něj míří pistolí Horne Jr. – **naplňuje se tedy narativní otázka**, zda se propojí jejich linky, skrze dialog se obratem dozvídáme, že je to syn Audrey, otázkou zůstává, kdo je jeho otec

23:35 po odjezdu BadCoopa extrémní výboj elektřiny a páry, načež Convenience Store zmizí

26 min V této jednotce se buduje napětí skrze zvukový podklad, pro který ale divákovi chybí kontext a zároveň nemá k žádné z postav hlubší vztah, pouze odpor k Zrzkovi, zvláštní nepříliš logická výstavba, zvláštní slepá ulička, ve které se Zrzek nakonec zastřelí a kamera si prohlíží stromy

30:55 uvaděč s cedulí volume tančící

32:12 poprvé vidíme rukavici v akci, **zvukový efekt vytváří komický efekt**, násilí a humor opakující se motiv... a zároveň položen základ pro následné zatčení Freddyho a Jamese, jež pojistí bezpečí Naido, formálně řečeno dojde k propojení linek a postav

33 min kratičkový **skečovitý vtípek**

Následuje brutální vražda Mr Todda a Roggera, opět stočená do humoru, jelikož jeden z nich začne agonicky chrčít a Chantal se pro musí nasraně vracet, jako když vyrazíš z bytu na autobus a zjistíš na třetím schodu, že sis zapomněl telefon, mimo to potvrzuje do telefonátu: 1 down 1 to go – což se rozumí být Dougie, narrative statement a zároveň enigma, jak to dopadne

35 min základ z 32. min dotažen, potvrzen, James a Freddy ve vězení, James jako první postava registruje **Naido jako nepřírozenou**

40. min. omylem pustil Sunset Boulevard, **intertext** – je tam postava Gordona Colea, Dougie je z toho extrémně konsternován, načež 41:05 electricity humming přivábí Dougieho s vidličkou od dortu, čímž si dá šok, což se ukáže být spolu-kernel celé série

42 min dialog I'm dying, Hawk, Good night, Hawk, předala několik symbolických clues (my log is turning gold, the one under the moon on the top of the blue pine mountain, ...) působí enigmaticky, opět se prohlubuje a nevysvětluje

46 Hawk oznamuje jádru Truman, Bobby, Andy, Lucy, že Log Lady zemřela, s podkladem Badalamentiho smutných kláves

48:30 Charlie nevypadá jako liliput, když s Audrey stojí vedle sebe, zároveň se problematizuje opět **práce s časem, už je to třetí díl, kdy je vidíme řešit, že půjdou do Roadhausu** najít Billyho – řešili to tři dny, nebo je tahle linka vystavěna na jiné, nelineární čas-tok bázi než zbytek?

51:25 **skečovitý vtípek** přecházející do podivenství Lynchovinského

53:27 End Credits jsou s se statickým záběrem pozadím supernatural dvorku, kde má pokoj Jeffries a také formální přechod diegetické hudby z Road Housu do nediegetického podkladu k end credits

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Důležité eventy kernelového typu: BadCoop v Jeffries, Freddy spojen s Naido, Douige vs zásuvka

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

-

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Komedie, drama, mystery, supernatural

TYP SERIALITY:

Rozrušující – Jeffries, návazná

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

2:15 auta jedou na obrácené straně vozovky, že, podle těch dvou prostřihů by se musela srazit

Sporné, zda supernatural nebo jen Lynchian-weird

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2:15 auta jedou na obrácené straně vozovky, že, podle těch dvou prostřihů by se musela srazit

Sporné, zda supernatural nebo jen Lynchian-weird

3 min Nadine dává volnost Edovi, rozvinutí oblouku Edovy a Norminy lovestory, Nadine ho k tomu přímo dialogicky vybízí

6:59 dám si kafe a tabletku kyanidu, utrpení a humor opakující se motiv

Od příchodu Eda do RRs funguje hudební stopa jako vypravěč

10 min Zasnoubení jako narrative statement a uzavření oblouku

10:50 flashback originu, electro humming

10:57 silnice ve tmě, opakující se motiv

12:00 BadCoop přijíždí ke Convenience Store pumpě, která byla součástí origin příběhu – hlídajícímu Woodsmanovi říká, že hledá Jeffriese – je to tedy Dutchman's místo, o kterém mluvil s Rayem, než ho zabil?

Woodsman použije páku, načež poprvé problikne postava s dlouhým nosem z FWWM

Celkově je tato linie zjevně provázaná s FWWM a místností, kde sedí všichni možní bad guys

Ticho, podivenství, woodsmani, vybudována velice zvláštní atmosféra, blikající zářivka na BadCoopa to pak ještě vystupňovává

18:03 Phillip Jeffries jako čajová konvice – pověnovat se samostatně tomuto formálnímu vystavění postavy, naprostý úlet

Narativně ten jejich dialog je velmi podnětný – jednak se Jeffries nepřímo distancuje od toho, že by dal BadCoopa zabít, dále že nemá na BadCoopa číslo, tedy mu nemohl volat; BadCoop se ptá na Judy, Jeffries odvětí, ať se ji zeptá sám a dává mu jakási čísla – BadCoop si je zapisuje, na otázku Kdo je Judy Jeffries říká: Youve already met Judy, načež zazvoní telefon a Jeffries zmizí

21:36 poté je skrze telefon BadCoop odejit před pumpu, kde na něj míří pistolí Horne Jr. – naplňuje se tedy narativní otázka, zda se propojí jejich linky, skrze dialog se obratem dozvídáme, že je to syn Audrey, otázkou zůstává, kdo je jeho otec

23:35 po odjezdu BadCoopa extrémní výboj elektřiny a páry, načež Convenience Store zmizí

26:38 neupravené nehty Zrzka musely být pro Lynche oříšek, ale skvěle to buduje ohavnost té postavy

V této jednotce se buduje napětí skrze zvukový podklad, pro který ale divákovi chybí kontext a zároveň nemá k žádné z postav hlubší vztah, pouze odpor k Zrzkovi, zvláštní nepříliš logická výstavba, zvláštní slepá ulička, ve které se Zrzek nakonec zastřelí a kamera si prohlíží stromy

30:55 uvaděč s cedulí volume tančící

32:12 poprvé vidíme rukavici v akci, zvukový efekt vytváří komický efekt, násilí a humor... a zároveň položen základ pro následné zatčení Freddyho a Jamese, jež pojistí bezpečí Naido, formálně řečeno dojde k propojení linek a postav

33 min kratičkový skečovitý vtípek

Následuje brutální vražda Mr Todda a Roggera, opět stočená do humoru, jelikož jeden z nich začne agonicky chrčít a Chantal se pro musí nasraně vracet, jako když vyrazíš z bytu na autobus a zjistíš na třetím schodu, že sis zapomněl telefon

Mimo to potvrzuje do telefonátu: 1 down 1 to go – což se rozumí být Dougie

35 min základ z 32. min dotazen, potvrzen, James a Freddy ve vězení, James jako první postava registruje Naido jako nepřirozenou

37 dialog Chantal a Hutche rozvíjí jejich postavy a vztah – ale defacto se opět nevyvíjí, jen odkrývají dál své již vymezené vlastnosti, láska k sobě, k násilí, týrání, jídlu

38 min opět vztahy postav – opět Jenny a Dougie a syn nikde, snad náznak vývoje Dougieho, když po každém soustu dortu udělá nějaký úkon, zmáčkne čudlík na telce, posune slánku, ...

40. min. omylem pustil Sunset Boulevard, intertext – je tam postava Gordona Colea, Dougie je z toho extrémně konsternován, načež 41:05 electricity humming přivábí Dougieho s vidličkou od dortu, čímž si dá šok, což se ukáže být spolu-kernel celé série

42 min dialog I'm dying, Hawk, Good night, Hawk, předala několik symbolických clues (my log is turning gold, the one under the moon on the top of the blue pine mountain, ...) působí enigmaticky, opět se prohlubuje a nevysvětluje

46 Hawk oznamuje jádru Truman, Bobby, Andy, Lucy, že Log Lady zemřela, s podkladem Badalamentiho smutných kláves

48:30 Charlie nevypadá jako liliput, když s Audrey stojí vedle sebe, zároveň se problematizuje opět práce s časem, už je to třetí díl, kdy je vidíme řešit, že půjdou do Roadhausu najít Billyho – řešili to tři dny, nebo je tahle linka vystavěna na jiné, nelineární bázi než zbytek?

51:25 skečovitý vtípek přecházející do podívenství Lynchovinského

53:27 End Credits jsou s se statickým záběrem pozadím supernatural dvorku, kde má pokoj Jeffries a také formální přechod diegetické hudby z Road Housu do nediegetického podkladu k end credits

Díl # 16

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 B elektřina si odvedla Horne Jr.	9 (D)	12 D	15	16 D	17
24 D->G mike z lodge	31 Diana tulpa do BLodge	43 G (D)	48		

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

-

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

5:06 shodou okolností pobíhá kolem pomatený Brother Jerr a začne pozorovat BadCoopa a Horne Jr. dalekohledem, skrze to, jak si s ním počíná (má ho obráceně), zároveň vidíme, že je stále mimo

Statement o spojení Horne Jr. a BadCoopa, BadCoop potom, co 8:04 electro humming dojde až k elektrickému výpadu, který Horne Jr. kamsi odvede, řekne **Goodbye my son** – rozrušující serialita

9:02 reakce Brother Jerra, špatnej dalekohled, je čistá **komická postava** jako ten Fusco smíšek

GoodCoop dává Mikeovi vlasy na semínko pro vytvoření dalšího Dougieho. **Tvorba postav postavy** je taky zajímavý formální koncept

43:55 klidný Bro registruje, podobně jako rodina, že Dougie mluví velmi jistě, **postavy fikčního světa tedy také registrují vývoj postavy** (a:Možná souvisí s komatem? B:Vedlejší efekty)

45 min loučení GoodCoopa s rodinou je zvláštní střet postav, kdy on prožíval to, co Dougie, ale teď jím není, ale pamatuje si to, podkreslují to Badalamentiho smutné klávesy

46 min Jenn opět místo utěšování synka běží přemlouvav Dougieho/GoodCoopa, aby zůstal, podivná to hierarchie vztahů a lásky

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

1:40 silnice ve tmě opět **opakující se motiv**, tentokrát doprovoben extrémně temnou zvukovou stopou

BadCoop a Horne Jr. dojeli k místu, které určily souřadnice, ve 4:23 se utvrzujeme, že BadCoop měl více zdrojů na ty souřadnice „tři lidi mi dali souřadnice, dvoje se shodovaly“

5:06 shodou okolností pobíhá kolem pomatený Brother Jerr a začne pozorovat BadCoopa a Horne Jr. dalekohledem, skrze to, jak si s ním počíná (má ho obráceně), zároveň vidíme, že je stále mimo

Statement o spojení Horne Jr. a BadCoopa, BadCoop potom, co 8:04 electro humming dojde až k elektrickému výpadu, který Horne Jr. kamsi odvede, řekne Goodbye my son – rozrušující serialita

9:02 reakce Brother Jerra, špatnej dalekohled, je čistá **komická postava** jako ten Fusco smíšek

9:45 ukončení narativní jednotky jakýmsi nediegetickým zvukovým minivýbuchem

10:05 spojení linek Dougie – Chantal Hutch, čekají před jeho domem – FBI, jež si ho chce vyzvednout, **souběh akcí** probudí narativní očekávání bizarního střetu, následuje zklamání

13:50 další **souběh**, tentokrát osob, u Dougieho v nemocničním pokoji – Jenny, synek, Bushnell, Mitchum Bros, Mažoretky

15:13 a další očekávání na **souběh** akcí, kdy nasírací Bro poprosí Jenn o klíček od Dougieho domu, aby ho mohli zásobit, když je v komatu – nabízí se zápletka Bros – Chantal Hutch

16 min kdykoli jsme u Dougieho lůžka, máme také očekávání, jestli se probere, a zda bude zase GoodCoop

17:10 Bushnell dostává skrze telefonát z práce info o možným propojení Dougieho a FBI, nabízí se hádanka, zda dojde FBI do nemocnice a co z toho spojení vzejde

17:47 detailní záběr na Dougieho obličej, **napětí** diváka opět pobízeno

18:20 přijíždí hlídkovací vůz FBI k Dougieho domu, očekáváme tedy ještě hlubší **souběh** akcí

19:18 přijíždí Mitchum Bros limo, nabízí se absolutní overkill **souběh**, že

21:00 do toho random přijíždí obyvatel domu ZAWASKI a **začíná fakin mayhem** kvůli tomu, že mu stojí na jeho příjezdové cestě :D narativní b i z á r, geniální gag Mitchum Bros na tuhle situaci – What the fuck kind of neighbourhood is this? People are under a lot of stress, Bradley – motiv násilí a komedie at its best

24:30 detail na Dougieho, pohnou se mu víčka, jakoby se uvnitř něco stalo, divák má prostor to zaregistrovat, o vteřinu později začíná jemná zvuková linka, v reakci Bushnella zřejmé, že je diegetická, odvádí ho z pokoje, objevuje se MIKE a ve 25:15 se Dougie probouzí jako **GoodCoop**, což obratem dialogicky potvrzuje MIKE (M: You are awake – G: One hundred percent) **KERNEL ALERT SAMOZŘEJMĚ**

Zjistit, kdy přesně bylo G->D – zhruba 26 min třetího dílu – zda ten oblouk k D->G je skutečně stejně narativně načasovaný – vrací se zhruba 24 min třetího dílu od konce – **oblouk sedí na minuty, že**

Skrze dialog Mike potvrzuje GoodCoopovi, že BadCoop je stále venku, a dává mu zelený prsten míněný pro BadCoopa, zároveň GoodCoop dává vlasy na semínko pro vytvoření dalšího Dougieho

Tvorba postavy postavami je taky zajímavý formální koncept

28:26 nonverbalizovaný mentální pochod Jenn a synka na nové tatínkovo chování, skvěle odehráno, skvěle externalizováno

29:40 spojení TP znělky Badalamentiho a Mitchum Bros, velice zvláštní formální propojení linek

31:50 Doznívá znělka, když Diana tulpa přečte zprávu od BadCoopa : -) ALL a je z toho naprosto konsternována a hudba přechází do temna – divák může už z reakce vyvodit, že to znamená kód pro to, aby zabila „všecky“ z FBI, což nasvědčuje i to, že si kontroluje cosi (později vidíme, že zbraň) v kabelce

33:10 Posílá mu jakousi číselnou řadu (48551420117163956) – opět k tomu může různý divák přistoupit různě – když se dívám přímo v TV, nemám čas memorovat, natož ověřovat paratextuálně během dílu

33:35 stejný hudební podklad, jako když BadCoop jede poprvé v noci autem, v místě, kdy Diana Tulpa vstává a jde postřílet FBI – možnost ověřit, zda zase zrcadlově sedí oblouk, případně zda šla stejnou cestou, jako to auto jelo, **porovnat to celé, že**

36:15 divák zbystrí, když si šahá Diana tulpa do kabelky, ale vytahuje si cigarety, formální hříčka

36:40 mikropříběh o oné noci s (Bad)Coopem, o které nechtěla mluvit – znásilnil ji a zavezl k Convenience storu – poté se dívá na telefon, na : -) ALL, ničí ji to, **říká im at sherrif station** – odkaz k Naido?, i gave him the coordinates, IM NOT ME, IM NOT ME, načej se je pokusí zastřelit, oni postřelí ji a ona je vtažena do BLodge – Tammy poprvé viděla tulpu a co se stane, když zemře, celé je to velice důležitý event, uzavření velkého oblouku (42:15, kdy ji vidíme v The room, 43:15 se stane semínkem)

43:55 klidný Bro registruje, podobně jako rodina, že Dougie mluví velmi jistě, postavy fikčního světa tedy také registrují vývoj postavy (a:Možná souvisí s komatem? B:Vedlejší efekty)

47:47 výčet narativních statementů nazíracím Bro: nejsi pojišťovák, jsi agent FBI, co byl missing 25 let a potřebujem tě hodit do městečka zvaného Twin Peaks na Sherriff station

48:40 uvaděč opět, ověřit intertext songu paratextuálně

49:58 Audrey a Charlie přichází do Roadhousu – tok času čtyři dny? Jeden den? Uvaděč uvádí Audrey's dance a opět to problematizuje celou tuto linku – hranice podivenství a supernaturality, tvůrčího vysírání s divákem, střih, 55:42, humming, Audrey stojí před Týtý zrcadlem a zaskočeně heká what what what what, střih, humming, střih, Audrey dance hudba podivně smyčková, a kapela ve smyčce pozpátku, end credits – **enigma**

Celý díl nechává mnohé **narativní enigmy pro finále**: GoodCoop míří do Sherrif station Twin Peaks, jak se celý tento meganarativ vyvine? Je tam toho tolik! Naido, rukavice, podivná imitující postava, máme clues z Andyho flashforwardu, strašně moc otázek – a nezapomeňme na entitu Sarah Palmer, linku Audrey, linku FBI, ...

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

25:15 se Dougie probouzí jako **GoodCoop**, což obratem dialogicky potvrzuje MIKE (M: You are awake – G: One hundred percent) **KERNEL ALERT SAMOZŘEJMĚ**

36:40 umírá Diana tulpa, celé je to velice důležitý event, uzavření jejího velkého oblouku (42:15, kdy ji vidíme v The room, 43:15 se stane semínkem)

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

30:05 I AM THE FBI – paratext – **meme fuel**

33:10 Posílá mu jakousi číselnou řadu (48551420117163956) – opět k tomu může různý divák přistoupit různě – když se dívám přímo v TV, nemám čas memorovat, natož ověřovat paratextuálně během dílu

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Drama, krimi, komedie, supernatural, mystery

TYP SERIALITY:

Rozrušující, návazná

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Audrey linka je extrémně sporná a zatím jsem to nerozseknul vnitřně, hledám clues

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

1:40 silnice ve tmě opět opakující se motiv, tentokrát doprovoben extrémně temnou zvukovou stopou

BadCoop a Horne Jr. dojeli k místu, které určily souřadnice, ve 4:23 se utvrzujeme, že BadCoop měl více zdrojů na ty souřadnice „tři lidi mi dali souřadnice, dvoje se shodovaly“

5:06 shodou okolností pobíhá kolem pomatený Brother Jerr a začne pozorovat BadCoopa a Horne Jr. dalekohledem, skrze to, jak si s ním počíná (má ho obráceně), zároveň vidíme, že je stále mimo

Statement o spojení Horne Jr. a BadCoopa, BadCoop potom, co 8:04 electro humming dojde až k elektrickému výpadu, který Horne Jr. kamsi odvede, řekne Goodbye my son – rozrušující serialita

9:02 reakce Brother Jerra, špatnej dalekohled, je čistá komická postava jako ten Fusco smíšek

9:45 ukončení narativní jednotky jakýmsi nediegetickým zvukovým minivýbuchem

10:05 spojení linek Dougie – Chantal Hutch, čekají před jeho domem – FBI, jež si ho chce vyzvednout, souběh akcí probudí narativní očekávání bizarního střetu, následuje zklamání

13:50 další souběh, tentokrát osob, u Dougieho v nemocničním pokoji – Jenny, synek, Bushnell, Mitchum Bros, Mažoretky

15:13 a další očekávání na souběh akcí, kdy nasírací Bro poprosí Jenn o klíček od Dougieho domu, aby ho mohli zásobit, když je v komatu – nabízí se zápletka Bros – Chantal Hutch

16 min kdykoli jsme u Dougieho lůžka, máme také očekávání, jestli se probere, a zda bude zase GoodCoop

17:10 Bushnell dostává skrze telefonát z práce info o možným propojení Dougieho a FBI, nabízí se hádanka, zda dojde FBI do nemocnice a co z toho spojení vzejde

17:47 detailní záběr na Dougieho obličej, napětí diváka opět pobízeno

18:20 přijíždí hlídkovací vůz FBI k Dougieho domu, očekáváme tedy ještě hlubší souběh akcí

19:18 přijíždí Mitchum Bros limo, nabízí se absolutní overkill souběh, že

21:00 do toho random přijíždí obyvatel domu ZAWASKI a začíná fakin mayhem kvůli tomu, že mu stojí na jeho příjezdové cestě :D narativní b i z á r, geniální gag Mitchum Bros na tuhle situaci – What the fuck kind of neighbourhood is this? People are under a lot of stress, Bradley – motiv násilí a komedie at its best

24:30 detail na Dougieho, pohnou se mu víčka, jakoby se uvnitř něco stalo, divák má prostor to zaregistrovat, o vteřinu později začíná jemná zvuková linka, v reakci Bushnella zřejmé, že je diegetická, odvádí ho z pokoje, objevuje se MIKE a ve 25:15 se Dougie probouzí jako **GoodCoop**, což obratem dialogicky potvrzuje MIKE (M: You are awake – G: One hundred percent) **KERNEL ALERT SAMOZŘEJMĚ**

Zjistit, kdy přesně bylo G->D – zhruba 26 min třetího dílu – zda ten oblouk k D->G je skutečně stejně narativně načasovaný – vrací se zhruba 24 min třetího dílu od konce – oblouk sedí na minuty, že

Skrze dialog Mike potvrzuje GoodCoopovi, že BadCoop je stále venku, a dává mu zelený prsten míněný pro BadCoopa, zároveň GoodCoop dává vlasy na semínko pro vytvoření dalšího Dougieho

Tvorba postavy postavami je taky zajímavý formální koncept

28:26 nonverbalizovaný mentální pochod Jenn a synka na nové tatínkovo chování, skvěle odehráno, skvěle externalizováno

29:40 spojení TP znělky Badalamentiho a Mitchum Bros, velice zvláštní formální propojení linek

30:05 I AM THE FBI – paratext – meme fuel

31:50 Doznívá znělka, když Diana tulpa přečte zprávu od BadCoopa : -) ALL a je z toho naprosto konsternována a hudba přechází do temna – divák může už z reakce vyvodit, že to znamená kód pro to, aby zabila „všecky“ z FBI, což nasvědčuje i to, že si kontroluje cosi (později vidíme, že zbraň) v kabelce

33:10 Posílá mu jakousi číselnou řadu (48551420117163956) – opět k tomu může různý divák přistoupit různě – když se dívám přímo v TV, nemám čas memorovat, natož ověřovat paratextuálně během dílu

33:35 stejný hudební podklad, jako když BadCoop jede poprvé v noci autem, v místě, kdy Diana Tulpa vstává a jde postřílet FBI – možnost ověřit, zda zase zrcadlově sedí oblouk, případně zda šla stejnou cestou, jako to auto jelo, porovnat to celé, že

36:15 divák zbystrí, když si šahá Diana tulpa do kabelky, ale vytahuje si cigarety, formální hříčka

36:40 mikropříběh o oné noci s (Bad)Coopem, o které nechtěla mluvit – znásilnil ji a zavezl k Convenience storu – poté se dívá na telefon, na : -) ALL, ničí ji to, **říká im at sheriff station** – odkaz k Naido?, i gave him the coordinates, IM NOT ME, IM NOT ME, načež se je pokusí zastřelit, oni postřelí ji a ona je vtažena do BLodge – Tammy poprvé viděla tulpu a co se stane, když zemře, celé je to velice důležitý event, uzavření velkého oblouku (42:15, kdy ji vidíme v The room, 43:15 se stane semínkem)

43:55 klidný Bro registruje, podobně jako rodina, že Dougie mluví velmi jistě, postavy fikčního světa tedy také registrují vývoj postavy (a:Možná souvisí s komatem? B:Vedlejší efekty)

45 min loučení GoodCoopa s rodinou je zvláštní střet postav, kdy on prožíval to, co Dougie, ale teď jím není, ale pamatuje si to, podkreslují to Badalamentiho smutné klávesy

46 min Jenn opět místo utěšování synka běží přemlouvav Dougieho/GoodCoopa, aby zůstal, podivná to hierarchie vztahů a lásky

47:47 výčet narativních statementů nazíracím Bro: nejsi pojišťovák, jsi agent FBI, co byl missing 25 let a potřebujem tě hodit do městečka zvaného Twin Peaks na Sherriff station

48:40 uvaděč opět, ověřit intertext songu paratextuálně

49:58 Audrey a Charlie přichází do Roadhousu – tok času čtyři dny? Jeden den? Uvaděč uvádí Audrey's dance a opět to problematizuje celou tuto linku – hranice podivenství a supernaturality, tvůrčího vysírání s divákem, střih, 55:42, humming, Audrey stojí před Týtý zrcadlem a zaskočeně heká what what what what, střih, humming, střih, Audrey dance hudba podivně smyčková, a kapela ve smyčce pozpátku, end credits – enigma

Díl # 17

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), natural / supernatura, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 (G, B, Briggs, Jeffries)	7 Naido	8 B origin odkaz	8 Naido, Freddy	9	10 B, G, white lodge Briggs, Obr, Naido, woodsmen
43 G time travel	51 Sarah Palmer, čas skáče	54 G, entita ukraduvší Lauru			

NOVÁ POSTAVA:

KDO: Diana

KDY (min.): 33

POZNÁMKY (jak představen/a, působí jako potenc. hl. postava a proč, jak vypadá, jak se ho snaží tvůrci prezentovat, je tam nějaká intertextualita skrz Lynche nebo předchozí TP, jiná zajímavost?):

Nabízí se pokrýt celý tento transforming overhaul

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

-

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

Overhaul Diany, určitě taky práce s CGI Laurou je zajímavá, zároveň rozhršení definice BadCoopa a Dougieho a jejich natural/supernatural pojetí kvůli evidenci narativních jednotek

2 min přípitek to the Bureau – reakce Tammy dokresluje hezky její postavu

18:50 BadCoopovo odmítnutí kávy symbolické

32:15 transformace – overhaul – Naido přes Black Lodge do skutečné Diany

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnenty, práce s pamětí diváka skrze flashe, recapy, cokoli, ...):

Asi nejbohatší díl co do: enigem, statementů, spojování linek, uzavírání oblouků, vlastně všeho, obrovský celosériový klimax, zároveň zajímavosti – hlava coopa v obraze, přechod z černobíla do barevna u time travel scény, ...

2:30 formální vtip now listen to me – a nic neříká, že – a následuje kernelovité / jádrové vyprávění

A kerneloidní seance se uzavírá statementem PACK IT UP I KNOW WHERE HE GOIN

Divák tedy očekává, že spojení všech linek v Twin Peaks bude zcela zcela zásadní central event

8:07 odkaz k Originu, electro humming uvádí myslim už podruhý BadCoopa

8:20 silnice ve tmě a bleskový prostřih na BadCoopa, vidíme, že kamsi míří, divák očekává napojení na central event

10 min gradace linky brother Jerra – policie volá Benovi, ať si ho vyzvednou

10:20 opět electro humm motiv z originu jako uvedení BadCoopa, ty souřadnice ho dovedly k platanu a dimenzi, kde našel Andy a spol Naido

12:20 BadCoop is in their house now, vidíme záběr na hlavu Majora Briggse a hlavu BadCoopa v kleci, klec – BadCoop – je strojem odeslán k Sheriffs stanici Twin Peaks, což popudí Naido, jež to vycítí – napětí a očekávání diváka opět umocněno – také strachem o Andyho, když čelí na parkovišti BadCoopovi

14 min + místo Sheriffs stanice teď působí jako jednotící prvek předchozích narativních jednotek

21:10 Lucy se představí do telefonu KDOSI – podle reakce WHOOOO a stříhu na BadCoopa divák anticipuje, že je to GoodCoop, aniž by to muselo být vyřčeno, což je

důvtipná formální výstavba Cimrmanovského typu – načež se to přeci jen potvrzuje po přepojení telefonátu i Trumanovi – GoodCoop slyší střelbu v telefonu

22:08 první plot twist – BadCoopa postřelí Lucy

Načež Andy přivádí (22:55) všechny důležité postavy z vězení do kanclu Trumana, následuje gag Andy I understand cellular phones now, přibíhá i Hawk

24:09 opakující se příchod woodsmenů a pomazávání BadCoopa, podobně jako před Nine inch nails, vyplouvá CGI Bob, začíná central kernel, souboj s Freddyem

Zvukově je útok Boba pojat podobně jako útok entity z Glass Boxu, kamera je přiblížena na detaily – entita zblízka, rukavice zblízka, obličej Freddyho, obličej Boba

28:15 Bob pokořen, BadCoop dostává zelený prsten a mizí do Black Lodge – opět to vybízí k tomu, jak pojmout postavu BadCoopa, je to taky jen tulpa? Je tedy vše s ním supernatural? A Dougie? Musím **tohle vyjasnit** a podle toho uzpůsobit označení narativních jednotek

29:45 narativní oblouček Cooperových klíčů graduje předávkou Trumanem Goodcoopovi

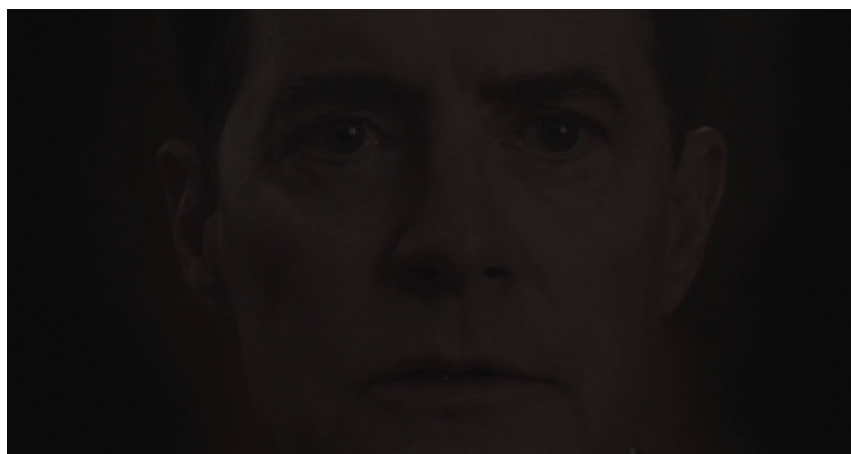
30 min přijíždí FBI a GoodCoop registruje Naido

30:20 formální hříčka – v obraze se **objevuje poloprůhledná hlava** agenta Coopera a proslov GoodCoopa, kde vysvětluje mnohé enigmy

Poloprůhledná hlava agenta Coopera se v pár bodech vytrácí (při transformaci entity Diany v BlackLofdgi, při a po polibku Diany a GoodCoopa) načež se opět vrací – GoodCoop se ptá Diany, zda si pamatuje všechno, jako by si ověřoval, zda i ona ví, co je čeká, enigmatické, rozšiřuje budoucnost

34:20 čas stojí na 2:53, hodinová ručička v místnosti se vrací tam a zpět

34:40 říká poloprůhledná hlava **WE LIVE INSIDE A DREAM** a GoodCoop se loučí se všemi přítomnými větou I hope to see all of you again, načež cosi zahučí, GORDON? – COOP! A vše mizí a zůstává pouze obraz dosud průhledné hlavy Coopera (35:02) enigma as fuuu



Ze které se vynořuje GoodCoop, Diana a Gordon, kterak jdou k šedým dveřím, jež nám představil James (poloprůhledná hlava stále přítomna) – po záběru na šedé dveře hlava mizí

Formálně skvěle provedené, narativně těžko uchopitelné, dekodovatelné, i přes rewatching

36:24 GoodCoop otevírá šedé dveře klíčem z GreatNorthernu, oblouček tedy ještě nebyl uzavřen, až teď

37 min GoodCoop se loučí s Dianou a Gordonem a Dianě říká see you at the curtain call, tedy zanechává clue, že až se uvidí s Dianou, je to skutečná Diana

37:40 v temnotě se GoodCoop potkává s MIKEm, který pronáší ikonický verš Through the darkness of future past...

38:20 GoodCoop a MIKE míří do Dutchman's, ke kterému se dostali jinudy než BadCoop

39:15 ikonické poschodí, problikne na něm postava s dlouhým nosem, hororová sekvence,

41:00 Jeffries umožňuje GoodCoopovi cestovat v čase, otevření této možnosti udává zcela nový rozměr pro celý narativ

41:20 J: This is where youll find Judy – There might be someone – Did you ask met his? Načež ukazuje onen symbol „sovy“ a transformuje ho

Celé to funguje na opakující se bázi – prohlubuje se a nevysvětluje se enigma samozřejmě, celá řada otázek – najde judy, kdo bude ten někdo, co znamenají ty symboly, jak to celé dopadne, ...

Zajímavé a důležité také je, že od šerifovy stanice sledujeme jednu extrémně dlouhou narativní jednotku Agenty GoodCoopera

43 min dějová linka, která je zpět v čase a má se propojit s přesunuvším se GoodCoopem, je černobilá

(43:41 silnice ve tmě)

43:57 se do ní teleportuje Coop – **vůbec je otázka, zda toto pojmout jako novou narativní jednotku, sporné místo**

→ Rozrušující serialita

48:57 spojení linky Laury Palmer (CGI úprava staré Laury) a GoodCoopa, hudební theme Laury, Laura ho identifikuje skrze sen

50:31 tělo ze scény wrapped in plastic mizí – potvrzení alternace reality

Následně **se černobilý záběr stává barevným** – i toto formální přehodnocení působí enigmaticky, divák tomu přikládá význam

51 min přehrává se úvodní scéna original runu – gone fishing, ovšem bez těla Laury Palmer, doplněnou scénou, kde vidíme Peta skutečně rybařit

52:42 electro humm, **děsivé heky Sarah Palmer, hororový setup**, byť vidí divák pouze statický záběr, atmosféra navozena i přesto

54:20 **čas začíná poskakovat**, taky bych se měl zaměřit na to, **jak se toho formálně dosahuje**, nejen to brát jako statement

54:57 zobrazeno Sycamore místo, kudy se dá dostat dimenzí za Obrem, forma vypravuje – je nám ukázáno místo, divák si pak může domyslet, že to je místo, kam GoodCoop vede Lauru, aniž by to muselo být vyřčeno

55:33 hororový setup umocněn tím, že slyšíme zvuky, na které upozornil Obr GoodCoopa v první nové scéně série, načež se otočí a Laura je zmizelá, následuje vteřina na divákovo uvědomění a děsivý křik Laury, obrovský celosériový oblouk, samozřejmě KERNEL,

smutný GoodCoop, ticho, tma, záběr do lesa, a prolnutí obrazu do Roadhousu a end credits – problematika Roadhousu v posledních dílech – zkraje působí jako reálný místo, pak se v něm začínají dít divy věci – je to tím, že TP becomes doomed, nebo je to dvojník Roadhousu, nebo jak je to

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

Centrální kernely: všechno, co se událo na stanici TP, byl kernel série, ale zároveň to, jak Coop ztratil Lauru, jako by byl kernel celého Twin Peaks, o to je to mrazivější

2:30 formální vtip now listen to me – a nic neříká, že – a následuje kernelovité / jádrové vyprávění ->

2 min Judy plot expandován, definice Jeffriese (doesn't really exist anymore, not in the normal sense), 2 birds with one stone reference spojená s GoodCoopem – bob + ?, konfirmace, že Ray byl napojen na FBI, což může značit, že souřadnice BadCoopovi byly špatně, tedy Horne Jr. té noci zemřel

24:09 opakující se příchod woodsmenů a pomazávání BadCoopa, podobně jako před Nine inch nails, vyplouvá CGI Bob, začíná **central kernel série**, souboj s Freddyem

41:00 Jeffries umožňuje GoodCoopovi cestovat v čase, otevření této možnosti udává zcela nový rozměr pro celý narativ

55:33 hororový setup umocněn tím, že slyšíme zvuky, na které upozornil Obr GoodCoopa v první nové scéně série, načech se otočí a Laura je zmizelá, následuje vteřina na divákovu uvědomění a děsivý křik Laury, **obrovský celosériový oblouk, samozřejmě KERNEL**

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subreddit, cokoli):

Díl vybízející k ověřování, interpretacím, fan teoriím

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Mystery, supernatural, horor, komedie? Snad zkraje... DRAMA

TYP SERIALITY:

Dominantně rozrušující, místy návazná

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

Time travel rozměr pověnovat se hloub, sporná místa viz poznámky

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2:30 formální vtíp now listen to me – a nic neříká, že – a následuje kernelovité / jádrové vyprávění

Předchází přípitek to the Bureau – reakce Tammy dokresluje hezky její postavu

2 min Judy plot expandován, definice Jeffriese (doesnt really exist anymore, not in the normal sense), 2 birds with one stone reference spojená s GoodCoopem – bob + ?, konfirmace, že Ray byl napojen na FBI, což může značit, že souřadnice BadCoopovi byly špatně, tedy Horne Jr. té noci zemřel

5:50 Vzkaz GoodCoopa Gordonovi – ve Vegas je 2:53 (když se probral) a míří k Trumanovi

6:45 Gordon to eviduje jako Blue Rose případ

A kerneloidní seance se uzavírá statementem PACK IT UP I KNOW WHERE HE GOIN

Divák tedy očekává, že spojení všech linek v Twin Peaks bude zcela zcela zásadní central event

8:07 odkaz k Originu, electro humming uvádí myslím už podruhé BadCoopa

8:20 silnice ve tmě a bleskový prostrh na BadCoopa, vidíme, že kamsi míří, divák očekává napojení na central event

10 min gradace linky brother Jerra – policie volá Benovi, ať si ho vyzvednou

10:20 opět electro humm motiv z originu jako uvedení BadCoopa, ty souřadnice ho dovedly k platanu a dimenzi, kde našel Andy a spol Naido

12:20 BadCoop is in their house now, vidíme záběr na hlavu Majora Briggsa a hlavu BadCoopa v kleci, klec – BadCoop – je strojem odeslán k Sheriffs stanici Twin Peaks, což popudí Naido, jež to vycítí – napětí a očekávání diváka opět umocněno – také strachem o Andyho, když čelí na parkovišti BadCoopovi

14 min + místo Sheriffs stanice teď působí jako jednotící prvek předchozích narativních jednotek

18:50 BadCoopovo odmítnutí kávy symbolické

21:10 Lucy se představí do telefonu KDOSI – podle reakce WHOOOO a střihu na BadCoopa divák anticipuje, že je to GoodCoop, aniž by to muselo být vyřčeno, což je důvtipná formální výstavba Cimrmanovského typu – načež se to přeci jen potvrzuje po přepojení telefonátu i Trumanovi – GoodCoop slyší střelbu v telefonu

22:08 první plot twist – BadCoopa postřelí Lucy

Načež Andy přivádí (22:55) všechny důležité postavy z vězení do kanclu Trumana, následuje gag Andy I understand cellular phones now, přibíhá i Hawk

24:09 opakující se příchod woodsmenů a pomazávání BadCoopa, podobně jako před Nine inch nails, vyplouvá CGI Bob, začíná central kernel, souboj s Freddyem

Zvukově je útok Boba pojat podobně jako útok entity z Glass Boxu, kamera je přiblížena na detaily – entita zblízka, rukavice zblízka, obličej Freddyho, obličej Boba

28:15 Bob pokořen, BadCoop dostává zelený prsten a mizí do Black Lodge – opět to vybízí k tomu, jak pojmout postavu BadCoopa, je to taky jen tulpa? Je tedy vše s ním supernatural? A Dougie? Musím tohle vyjasnit a podle toho uzpůsobit označení narativních jednotek

29:45 narativní oblouček Cooperových klíčů graduje předávkou Trumanem Goodcoopovi

30 min přijíždí FBI a GoodCoop registruje Naido

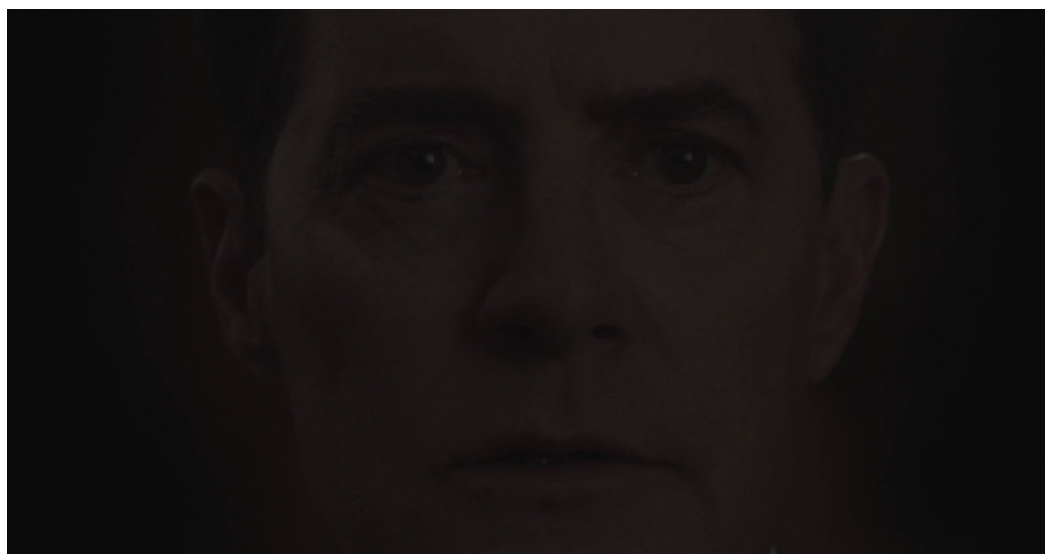
30:20 formální hříčka – v obraze se objevuje poloprůhledná hlava agenta Coopera a proslov GoodCoopa, kde vysvětluje mnohé enigmy

32:15 transformace – overhaul – Naido přes Black Lodge do skutečné Diany

Poloprůhledná hlava agenta Coopera se v pár bodech vytrácí (při transformaci entity Diany v BlackLofdgi, při a po polibku Diany a GoodCoopa) načež se opět vrací – GoodCoop se ptá Diany, zda si pamatuje všechno, jako by si ověřoval, zda i ona ví, co je čeká, enigmatické, rozšiřuje budoucnost

34:20 čas stojí na 2:53, hodinová ručička v místnosti se vrací tam a zpět

34:40 říká poloprůhledná hlava WE LIVE INSIDE A DREAM a GoodCoop se loučí se všemi přítomnými větou I hope to see all of you again, načež cosi zahučí, GORDON? – COOP! A vše mizí a zůstává pouze obraz dosud průhledné hlavy Coopera (35:02)



Ze které se vynořuje GoodCoop, Diana a Gordon, kterak jdou k šedým dveřím, jež nám představil James (poloprůhledná hlava stále přítomna) – po záběru na šedé dveře hlava mizí

Formálně skvěle provedené, narativně těžko uchopitelné, dekodovatelné, i přes rewatching

36:24 GoodCoop otevírá šedé dveře klíčem z GreatNorthernu, oblouček tedy ještě nebyl uzavřen, až teď

37 min GoodCoop se loučí s Dianou a Gordonem a Dianě říká see you at the curtain call, tedy zanechává clue, že až se uvidí s Dianou, je to skutečná Diana

37:40 v temnotě se GoodCoop setkává s MIKEm, který pronáší ikonický verš Through the darkness of future past...

38:20 GoodCoop a MIKE míří do Dutchman's, ke kterému se dostali jinudy než BadCoop

39:15 ikonické poschodí, problikne na něm postava s dlouhým nosem, hororová sekvence,

41:00 Jeffries umožňuje GoodCoopovi cestovat v čase, otevření této možnosti udává zcela nový rozměr pro celý narativ

41:20 J: This is where youll find Judy – There might be someone – Did you ask met his? Načež ukazuje onen symbol „sovy“ a transformuje ho

Celé to funguje na opakující se bázi – prohlubuje se a nevysvětluje se, enigma samozřejmě, celá řada otázek – najde judy, kdo bude ten někdo, co znamenají ty symboly, jak to celé dopadne, ...

Zajímavé a důležité také je, že od šerifovy stanice sledujeme jednu extrémně dlouhou narativní jednotku Agenty GoodCoopera

43 min dějová linka, která je zpět v čase a má se propojit s přesunuvším se GoodCoopem, je černobilá

(43:41 silnice ve tmě)

43:57 se do ní teleportuje Coop – vůbec je otázka, zda toto pojmout jako novou narativní jednotku, sporné místo

➔ Rozrušující serialita

48:57 spojení linky Laury Palmer (CGI úprava staré Laury) a GoodCoopa, hudební theme Laury, Laura ho identifikuje skrze sen

50:31 tělo ze scény wrapped in plastic mizí – potvrzení alternace reality

Následně se černobilý záběr stává barevným – i toto formální přehodnocení působí enigmaticky, divák tomu přikládá význam

51 min přehrává se úvodní scéna original runu – gone fishing, ovšem bez těla Laury Palmer, doplněnou scénou, kde vidíme Peta skutečně rybařit

52:42 electro humm, děsivé heky Sarah Palmer, hororový setup, byť vidí divák pouze statický záběr, atmosféra navozena i přesto

54:20 čas začíná poskakovat, taky bych se měl zaměřit na to, jak se toho formálně dosahuje, nejen to brát jako statement

54:57 zobrazeno Sycamore místo, kudy se dá dostat dimenzí za Obrem, forma vypravuje – je nám ukázáno místo, divák si pak může domyslet, že to je místo, kam GoodCoop vede Lauru, aniž by to muselo být vyřčeno

55:33 hororový setup umocněn tím, že slyšíme zvuky, na které upozornil Obr GoodCoopa v první nové scéně série, načež se otočí a Laura je zmizelá, následuje vteřina na divákovo uvědomění a děsivý křik Laury, obrovský celosériový oblouk, samozřejmě KERNEL, smutný GoodCoop, ticho, tma, záběr do lesa, a prolnutí obrazu do Roadhousu a end credits – problematika Roadhousu v posledních dílech – zkraje působí jako reálný místo, pak se v něm začínají dít divy věci – je to tím, že TP becomes doomed, nebo je to dvojník Roadhousu, nebo jak je to

Díl # 18

PŘI SLEDOVÁNÍ: NARATIVNÍ JEDNOTKY + PROČ (když v závorce, je zmíněn, ne přítomen):

- Start (min.), **natural** / **supernatural**, typ Lachtana (G – GoodCoop, B – BadCoop, D – Dougie)

1 B, D B lodge	3 G odcizení Laury entitou	4 G Lodge mike, the arm přesun mezi světy			

POZNÁMKY K OPERACIONALIZACI (kdo je zmiňován a nevysvětlen, co je zobrazeno a nevysvětleno atp.):

Odessa, EAT AT JUDYS, sloup č 6

ZPĚTNĚ PO DÍLU: INTERPRETACE NOVÝCH POSTAV (character growth – postupným rozkrýváním roste; character education – vzděláváním se vyvíjí, character overhaul – generální oprava často nadpřirozeným vstupem; character transformation – přirozená transformace a silný vývoj postavy napříč více sériemi, jiný interpretace, zajímavost, poznámka):

2 min hořící BadCoop v B lodgi a vytvoření nového Dougieho dává divákovi naději a očekávání na pozitivní happyendový díl – tvoření postav postavami

8:35 výstup GoodCoopa z Lodge, kde na něj čeká Diana, jak se domluvili – Is it you? Is it really you? Konfirmace z obou stran od obou postav

Jejich společné loučení a přesun je pro die hard fanouška velice emotivní a to vychází logicky ze vztahu postav, který byl budován už v original runu velmi, zároveň je tam tuším intertextuální odkaz na to jejich sezení v autě (Vertigo?)

14:35 stříh, přesun do jiného světa, silnice ve tmě, bleskový detail na Dianu, záblesk potlačovaného pláče, bravurní **externalizace**

Ten rozkol Diany při sex scéně je skvěle externalizován, zároveň je zajímavé, že ta sex scéna trvá skoro tři minuty – porovnejme si to s pátým dílem, že

26:33 Cooper se zastavuje v EAT AT JUDY'S a ptá se na jinou číšnici – **evidentně tedy má postava odlišný rámec clues a vědomostí o tomto světě než divák**, zároveň je to taková dílčí enigma – koho hledá, Lauru? Co když někoho jiného? A proč?

POZNÁMKY K FORMĚ (narativní oblouky, specifika narace, tok času, narativní enigmy, narativní stejtnosti, práce s pamětí diváka skrze flashe, recap, cokoli, ...):

2 min hořící BadCoop v B lodgi a vytvoření nového Dougieho dává divákovi naději a očekávání na pozitivní happyendový díl, jen aby se obratem ve 3 min vrátil k lince ztráty Laury Palmer – je otázka, zda to brát jako **recap**, aby mohl divák, jež nebinguje nebo

nerewatchuje indentifikovat lépe např ten **zvuk** – ten odkaz k prvnímu dílu je pro klasického diváka 16 týdnů daleko, že

Střih do Lodge za MIKEM a the arm působí enigmaticky – je to stejná scéna jako zpočátku? 6:30 odkaz na linku Audrey – story of the little girl who lived down the street – enigmatičnost umocněna, střih opět k již viděné scéně šeptající Laury, která je replay sru po 25 letech z original runu – celkově probíhá propojování celé řady BLodge linek a je těžké se v tom i při rewatchingu zorientovat, natož pro klasického diváka

10:20 electro humming před jejich přesunem do jiného světa, odkaz na obrovo 430 (look, almost exactly 430 miles)

Fan fic fun:



Plus je na to dvakrát zaměřen detail, jak na to Coop hledí, což evokuje v divákovi otázku proč

14:35 střih, přesun do jiného světa, **silnice ve tmě**, bleskový detail na Dianu, záblesk potlačovaného pláče, bravurní externalizace

Náladový kontrast s celou předchozí jednotkou – tam den, dialog, náklonost, tady noc, ticho, smutek, chlad

17:25 po příjezdu k motelu vidíme Dianinu dvojnici, tulpu, halucinaci? Nevíme, ale vypadá úplně stejně, nemá jinou barvu vlasů, není Naido, je to Diana – může to být odkaz k tomu, že už to někdy Cooper zkusil a nevyšlo to? Velice interpretativní místo, prostor pro paratexty a Diany na sebe velice smutně, melancholicky hledí, načež následuje (19:15) chladná erotická scéna, jakoby z donucení, jakoby se to z nějakého důvodu muselo, ne z lásky

A následuje When the twilight is gone hudební podkres, který je doplněn dramatickým hučením, které se pak osamostatňuje; a stejný je i jejich sex – toporný, křečovitý, pragmatický; a twilight se vrací k hučení; hudba naprosto skvěle umocňuje – Diana zakrývá Coopovi obličej, tváří se bolestně, hledí do stropu, pláče

Ten rozkol Diany je skvěle externalizován, zároveň je zajímavé, že ta sex scéna trvá skoro tři minuty – porovnejme si to s pátým dílem, že

24 min odkaz k Richard and Linda od Obra působí jako statement, ale zároveň enigmaticky, nechápeme, co se mezi večerem a ránem stalo, že Diana nechala vzkaz jako Linda, proč se Cooper probudil na jiném místě, než kde usnul, a skrze jeho externalizované myšlenky to nechápe ani on, jediné clue je, že tato podivenství avizoval, byť si divák mohl konstruovat jinak – bude to divné hned, ne až po probuzení, ...

26:33 Cooper se zastavuje v EAT AT JUDY'S a ptá se na jinou číšnici – evidentně tedy má odlišný rámec clues a vědomostí o tomto světě než divák, zároveň je to taková dílčí **enigma** – koho hledá, Lauru? Co když někoho jiného? A proč?

32:35 ten záběr té nekonečné osamělé ulice se stromořadím skvěle formálně umocňuje tu chladnou náladu

33:10 opakující se sloup s číslem 6 přímo u domu oné druhé číšnice, na nějž dostal Cooper adresu, elektricity humming, působí velice enigmaticky, vzbuzuje otázky (při rewatchingu víme, že je to dům Laury číšnice, která se neidentifikuje jako Laura, o to enigmatičtěji pak působí to napojení elektřiny až k ní)

34:04 ještě než se otevřou dveře, je divák konfrontován s „Laurou“, jak jde otevřít, má tedy odpověď dřív, má pár vteřinek na přípravu opět

34:20 – extrémně znepokojivá konfrontace Coopa s faktem, že Laura se neidentifikuje jako Laura, skvěle odehrané zpracování za pochodu (whats your name? Carry Page.) ověřuje tedy zbytek – Leeland, Sarah – **Sarah v Carry extrémně zarezonuje externalizovně**, ale neví proč, skvělé herectví na obou stranách, nabízí pověnovat se v rámci postav i tomuto overhaulu, navíc to zakládá enigmu ohledně té konsternace ze Sarah

36:00 nastolen enigmatický statement: Chci tě vzít k domovu tvé matky, ke tvému domovu – nabízí se celá řada otázek

37:29 to, že přizvala agenta FBI do pokoje, kde sedí mrtvý muž s prostřelenou hlavou, je poslední spojení komiky a násilí, že. A na policiče stojí bílý kůň, opakující se symbol, prohlubuje – nevysvětluje

39:25 **silnice ve tmě** a konsternovaný Cooper v autě, jen z toho, jak se tváří, jako bychom mohli číst, na co všechno asi myslí a usuzovat z toho, co o tom míní, podobně můžeme číst, jak Laura přemítá, jemně dramatický podkres, tichoučký, dává divákovi prostor přemýšlet, **mindreadovat**

40 min někdo zdánlivě sleduje jejich auto a do toho dramatický podkres, ta **světla vypadají jako oči** vzhledem k nastavenému úhlu záběru, formální vtípek, mírně děsivý

44:20 zastávka na pumpě – nasvícení místa, šumot, ticho, skvěle formálně provedeno tak, aby to vizuálně umocnilo tu budovanou **náladu**, ten kontrast bílého světla a všudypřítomné tmy, temnoty

46:00 **čas** droboučce **laguje**, následně zjišťujeme, že jsme ve Twin Peaks díky RR, ale i Twin Peaks působí chladně, prázdňě, temně

50:45 zatímco Cooper se vyptává na Sarah Palmer nových nájemců a dostává negativní feedback, vedle něj Laura něco prožívá, on to nevidí, ten záběr na ně vedle sebe byl geniální v tomhle ohledu

51:31 z dialogu odkaz na vlastníci domu – mrs chalfond – což je odkaz na lodge entity myslím? Paratext ověřit ta konsternace Coopera z toho výsledku je skvělá – současná vlastnice Alice Tremond – rovněž Lodge entita? Coop říká oke, třesou se mu rty, geniální,

do toho to ticho, to mluví víc než celý slavný Angelo v tomto kontextu, jak šlapou tiše spolu po schodech... napětí a drama je stupňováno úplně do extrému: I tady se nabízí vymezit celou řadu **diváckých možností** – nabízím sebe jako příklad, poprvé jsem byl konsternován a miloval jsem to, teď při rewatchingu jsem to miloval a rozbřečelo mě to, nevím proč, když jsem řešil závěr s Barborou, byla zklamaná, určitě je mnoho možností, jak se na to divák napojí, klidně se nabízí ten kognitivní model, co jsme řešili s kolegou Ptáčkem, spojit s tím, co jsem dělal na Sopranos třeba, porovnat si ty dojmy, třeba s paratextem, tedy komunitou...

Ta finální scéna, konsternace, what year is it, laura, světla buch, křik a tma, to byl snad nejsilnější prožitek, co jsem kdy v rámci tv/filmu zažil, a to jsem rewatchoval, takže se parádně hodí paralela s tím, jak Mittell vymezuje, že i rewatching nebo spoilování může vést k zážitkům, mám nejlepší příklad ever, že

POZNÁMKY KE KAPITOLE EVENTS (kernels central to the cause-and-effect chain of a plot, satellites inessential to the plot and could be vynechány without impacting narrative comprehension):

47:50 poslední a jeden z **nejdůležitějších kernelů pro celý TP universe**, jsme u Lauřina domu, z dialogu vyplývá, že ho Laura nepoznává, Cooper působí konsternovaně, to ticho je sžirající, divák ví, že se blíží konec dílu, pomalu jdou ke dveřím, napětí budováno dokonale, enigmatičnost všeho, 49:45 ty pohledy obou postav mluví víc slova

POZNÁMKY KE KAPITOLE PARATEXTY (wiki, webovky existující, secret history, subbredit, cokoli):

Paratext – to místo se jmenovalo Odessa, proč právě Odessa?

Jeden z nejbohatších dílů na teorie a interpretace komunit, že

POZNÁMKY K TRANSMEDIÁLNÍMU NARATIVU:

-

POZNÁMKY K ŽÁNROU:

Mystery, drama, horor, supernatural, komedie

TYP SERIALITY:

Extrémně rozrušující, nejen v rámci předchozí epizody, ale i celé série

POZNÁMKY K NATURAL / SUPERNATURAL (sporná místa, zajímavosti):

-

POZNÁMKY NA COKOLI NAVÍC:

2 min hořící BadCoop v B lodgi a vytvoření nového Dougieho dává divákovi naději a očekávání na pozitivní happyendový díl

Jen aby se obratem ve 3 min vrátil k lince ztráty Laury Palmer – je otázka, zda to brát jako recap, aby mohl divák, jež nebinguje nebo nerewatchuje indentifikovat lépe např ten zvuk – ten odkaz k prvnímu dílu je pro klasického diváka 16 týdnů daleko, že

Já to vnímám jako znovuprožití a it gave me chills znovu

Střih do Lodge za MIKEM a the arm působí enigmaticky – je to stejná scéna jako zpočátku? 6:30 odkaz na linku Audrey – story of the little girl who lived down the street – enigmatičnost umocněna, střih opět k již viděné scéně šeptající Laury, která je replay snu po 25 letech z original runu – celkově probíhá propojování celé řady BLodge linek a je těžké se v tom i při rewatchingu zorientovat, natož pro klasického diváka

8:35 výstup GoodCoopa z Lodge, kde na něj čeká Diana, jak se domluvili

Is it you? Is it really you? Konfirmace z obou stran od obou postav

10:20 electro humming před jejich přesunem do jiného světa, odkaz na obrovo 430 (look, almost exactly 430 miles)

Fan fic fun:



Plus je na to dvakrát zaměřen detail, jak na to Coop hledí, což evokuje v divákovi otázku proč

Jejich společné loučení a přesun je pro die hard fanouška velice emotivní, zároveň je tam tuším intertextuální odkaz na to jejich sezení v autě (Vertigo?)

14:35 střih, přesun do jiného světa, silnice ve tmě, bleskový detail na Dianu, záblesk potlačovaného pláče, bravurní externalizace

Náladový kontrast s celou předchozí jednotkou – tam den, dialog, náklonost, tady noc, ticho, smutek, chlad

17:25 po příjezdu k motelu vidíme Dianinu dvojnici, tulpu, halucinaci? Nevíme, ale vypadá úplně stejně, nemá jinou barvu vlasů, není Naido, je to Diana – může to být odkaz k tomu, že už to někdy Cooper zkusil a nevyšlo to? Velice interpretativní místo, prostor pro paratexty a Diany na sebe velice smutně, melancholicky hledí, načež následuje (19:15) chladná erotická scéna, jakoby z donucení, jakoby se to z nějakého důvodu muselo, ne z lásky

A následuje When the twilight is gone hudební podkres, který je doplněn dramatickým hučením, které se pak osamostatňuje; a stejný je i jejich sex – toporný, křečovitý, pragmatický; a twilight se vrací k hučení; hudba naprosto skvěle umocňuje – Diana zakrývá Coopovi obličej, tváří se bolestně, hledí do stropu, pláče

Ten rozkol Diany je skvěle externalizován, zároveň je zajímavé, že ta sex scéna trvá skoro tři minuty – porovnejme si to s pátým dílem, že

24 min odkaz k Richard and Linda od Obra působí jako statement, ale zároveň enigmaticky, nechápeme, co se mezi večerem a ránem stalo, že Diana nechala vzkaz jako Linda, proč se Cooper probudil na jiném místě, než kde usnul, a skrze jeho externalizované myšlenky to nechápe ani on, jediné clue je, že tato podivenství avizoval, byť si divák mohl konstruovat jinak – bude to divné hned, ne až po probuzení, ...

26:33 Cooper se zastavuje v EAT AT JUDY'S a ptá se na jinou číšnici – evidentně tedy má odlišný rámec clues a vědomostí o tomto světě než divák, zároveň je to taková dílčí enigma – koho hledá, Lauru? Co když někoho jiného? A proč?

32:35 ten záběr té nekonečné osamělé ulice se stromořadím skvěle formálně umocňuje tu chladnou náladu

33:10 opakující se sloup s číslem 6 přímo u domu oné druhé číšnice, na nějž dostal Cooper adresu, elektricity humming, působí velice enigmaticky, vzbuzuje otázky (při rewatchingu víme, že je to dům Laury číšnice, která se neidentifikuje jako Laura, o to enigmatičtěji pak působí to napojení elektřiny až k ní)

34:04 ještě než se otevřou dveře, je divák konfrontován s „Laurou“, jak jde otevřít, má tedy odpověď dřív, má pár vteřinek na přípravu opět

34:20 – extrémně znepokojivá konfrontace Coopa s faktem, že Laura se neidentifikuje jako Laura, skvěle odehrané zpracování za pochodu (whats your name? Carry Page.) ověřuje tedy zbytek – Leeland, Sarah – Sarah v Carry extrémně zarezonuje externalizovně, ale neví proč, skvělé herectví na obou stranách, nabízí pověnovat se v rámci postav i tomuto overhaulu

36:00 nastolen enigmatický statement: Chci tě vzít k domovu tvé matky, ke tvému domovu – nabízí se celá řada otázek

37:29 to, že přizvala agenta FBI do pokoje, kde sedí mrtvý muž s prostřelenou hlavou, je poslední spojení komiky a násilí, že- A na policii stojí bílý kůň, opakující se symbol, prohlubuje – nevysvětluje

Paratext – to místo se jmenovalo Odessa, proč právě Odessa?

39:25 silnice ve tmě a konsternovaný Cooper v autě, jen z toho, jak se tváří, jako bychom mohli číst, na co všechno asi myslí a usuzovat z toho, co o tom míní, podobně můžeme číst, jak Laura přemítá, jemně dramatický podkres, tichoučký, dává divákovi prostor přemýšlet, mindreadovat

40 min někdo zdánlivě sleduje jejich auto a do toho dramatický podkres, ta světla vypadají jako oči vzhledem k nastavenému úhlu záběru, formální vtípek, mírně děsivý

44:20 zastávka na pumpě – nasvícení místa, šumot, ticho, skvěle formálně provedeno tak, aby to vizuálně umocnilo tu budovanou náladu, ten kontrast bílého světla a všudypřítomné tmy, temnoty

46:00 čas droboučce laguje, následně zjišťujeme, že jsme ve Twin Peaks díky RR, ale i Twin Peaks působí chladně, prázdně, temně

47:50 poslední kernel začíná, jsme u Lauřina domu, z dialogu vyplývá, že ho Laura nepoznává, Cooper působí konsternovaně, to ticho je sžirající, divák ví, že se blíží konec dílu, pomalu jdou ke dveřím, napětí budováno dokonale, enigmatičnost všeho, 49:45 ty pohledy obou postav mluví víc než slova

50:45 zatímco Cooper se vyptává na Sarah Palmer nových nájemců a dostává negativní feedback, vedle něj Laura něco prožívá, on to nevidí, ten záběr na ně vedle sebe byl geniální v tomhle ohledu

51:31 z dialogu odkaz na vlastníci domu – mrs chalfond – což je odkaz na lodge entity myslím? Paratext ověřit, ta konsternace Coopera z toho výsledku je skvělá – současná vlastnice Alice Tremond – rovněž Lodge entita? Coop říká oke, třesou se mu rty, geniální, do toho to ticho, to mluví víc než celý slavný Angelo v tomto kontextu, jak šlapou tiše spolu po schodech... napětí a drama je stupňováno úplně do extrému: I tady se nabízí vymezit celou řadu diváckých možností – nabízím sebe jako příklad, poprvé jsem byl konsternován a miloval jsem to, teď při rewatchingu jsem to miloval a rozbřečelo mě to a nevím proč, zároveň když jsem ten závěr řešil s Barborou, byla zklamaná, určitě je mnoho možností, jak se na to divák napojí, klidně se nabízí ten kognitivní model, co jsme řešili s kolegou Ptáčkem, spojit s tím, co jsem dělal na Sopranos třeba, porovnat si ty dojmy, třeba s komunitou...

Ta finální scéna, konsternace, what year is it, *Laura*, světla buch, křik a tma, to byl snad nejsilnější prožitek, co jsem kdy v rámci tv/filmu zažil, a to jsem rewatchoval, takže se parádně hodí paralela s tím, jak Mittell vymezuje, že i rewatching nebo spoilování může vést k zážitkům, mám nejlepší příklad ever, že

Součet jednotek, MacLachlan

Epizody	1.-2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
Kyle MacLachlan	10	10	5	15	5	8	2	8	6	3	5	5	1	4	6	5	3
Agent Cooper	5	2	1	1	0	4	0	2	0	0	2	1	1	0	2	4	2
Zlý dvojník	5	4	2	3	0	4	2	7	1	0	2	2	0	1	1	3	1
Dougie Jones	0	4	2	12	5	1	0	1	5	3	1	4	0	3	5	0	0
Richard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

NÁZEV:

Narativní analýza Twin Peaks: The Return

AUTOR:

Bc. Jindřich Holíš

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

ABSTRAKT:

Diplomová práce *Narativní analýza Twin Peaks: The Return* se primárně zaměřuje na komplexní rozbor narativních struktur třetí sezony této televizní série. Mezi zmíněné narativní struktury patří problematika postav, událostí, času, prostoru, orientačních paratextů a transmediální narace, přičemž jsou tyto struktury jednotlivě představeny a analyzovány za pomoci teoretické opory z publikací Jasona Mittella, Radomíra D. Kokeše, Kristin Thompsonové a dalších. Veškeré vymezené teoretické koncepty jsou zároveň aplikovány na vybrané prameny. Výsledkem je ucelený, komplexní rozbor třetí sezony televizní série Twin Peaks. Aplikovatelnost konceptů televizní komplexity Jasona Mittella současně potvrzuje, že se jedná o komplexní televizní pořad. Sekundárně představuje tato diplomová práce kontextualizaci série Twin Peaks a relevantních děl Davida Lynche, a také operacionalizaci Twin Peaks za pomoci konceptu kulturní encyklopedie.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Twin Peaks, televize, TV, narativ, analýza

TITLE:

Narrative Analysis of Twin Peaks: The Return

AUTHOR:

Bc. Jindřich Holíš

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

ABSTRACT:

The diploma thesis *Narrative Analysis of Twin Peaks: The Return* primarily carries a complex examination of narrative structures in the third season of the television series *Twin Peaks*. These narrative structures are characters, events, time, space, orienting paratexts and transmedia storytelling. They are presented and analysed, one by one, by using the theoretical support from publications written by Jason Mittell, Radomír D. Kokeš, Kristin Thompson and others. A comprehensive narrative analysis of the third season is the main outcome of this thesis. The applicability of the theoretical concepts of television complexity defined by Jason Mittell is also a confirmation that the third season of *Twin Peaks* is a complex TV program. Secondly, this diploma thesis carries a contextualization of the *Twin Peaks* series with relevant art works made by David Lynch and also an operationalization of *Twin Peaks* with the application of the theoretical concept called cultural encyclopedia.

KEYWORDS:

Twin Peaks, television, TV, narration, analysis

ORIGINÁL ČI KOPIE ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE