

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Transmediální narace jako modus?
Příkladová analýza *Star Treku***

Bc. Marek Slovák

Katedra divadelních a filmových studií

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

Studijní program: Filmová věda – Mediální studia

Olomouc 2015

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Transmediální narace jako modus?: Příkladová analýza Star Treku* 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

V první řadě bych rád poděkoval vedoucímu práce Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., za trpělivé vedení a pečlivé čtení i připomínkování. Nadále bych rád vyjádřil díky následujícím lidem, které – snad se neurazí – uvádím bez titulu/ů, protože ty něco znamenají jenom na akademické půdě, a i na ní mají značně pochybný hierarchizující charakter: R. Ilievovi a T. Novotnému za komentáře, které mi umožnily text zpřístupnit i lidem mimo obor, byť jim téma bylo navýsost u...kradené; J. Gločarové a M. Zupkové, které projevíly zájem o danou problematiku; M. Baranovičovi, M. Bubrínovi a M. Hornychovi, kteří četli jednotlivé verze, přestože někteří nedočtli – and Stanislav Rusnok for annotation translation. V neposlední řadě chci poděkovat sám sobě, protože to za mě jednak nikdo jiný neudělá, jednak by práce nevznikla, protože by ji za mě nikdo jiný nenapsal.

OBSAH

1. „Otázka, která tě přivedla sem“ aneb Úvod	5
2. Domácí úkol aneb „Musíme jim předat informace“	9
2. 1 „Co data z Osirise?“ aneb Transmediální vyprávění a jeho typologie.....	11
2. 2 „Nouzové vysílání“ aneb Transmediace vs. adaptace.....	17
2. 3 „Údajům jsme nevěřili“ aneb Transmediace a/vs. další mediální relace.....	20
2. 4 „Jsme kriticky poškozeni“ aneb Transmediální vyprávění a dosavadní poznání...24	
2. 5 „Jejich armáda. Je obrovská“ aneb Blog je dialog.....	30
2. 6 „Když to nezískáme, bude nás to stát mnohem víc“ aneb Závěr.....	34
3. Transmediální narace jako modus?	35
3. 1 „Rozehrál jsi nebezpečnou hru“ aneb Otázky, samé otázky.....	35
3. 2 „Podívejme!“ aneb Směřování pozornosti.....	43
3. 3 „Věděla jsi to od začátku?“ aneb Fabule a strukturace syžetu.....	53
3. 4 „Změna je vždy nebezpečná“ aneb Transmediální narace jako modus.....	73
3. 5 „Všechno dobře dopadlo“ aneb Závěr.....	85
4. Příkladová analýza: mezihvězdný a mezimediální <i>Star Trek</i>	88
4. 1 „Je vám tato loď povědomá?“ aneb Monomediální <i>Star Trek</i>	91
4. 2 „Odkud přicházíte?“ aneb Transmediální <i>Star Trek</i>	106
5. „Já už to ani nevnímám“ aneb Závěr	134
6. Seznam použitých pramenů a literatury	140-185
7. Obrazová příloha	186-190

1. „Otázka, která tě přivedla sem“ aneb Úvod

Trinity: „*Otázka, která nás žene kupředu. Otázka, která tě přivedla sem. Znáš ji stejně dobře jako já.*“ – Neo: „*Co je to Matrix?*“

- *Matrix* (Warner Bros., 2003)¹

Neo byl poháněn touhou po odpovědi na výše citovanou záhadu. Čtenáře/čtenářku k této diplomové práci přivádí jiná otázka, kterou zná stejně dobře jako já, protože je obsažena v názvu: je transmediální vyprávění modus narace? Položená otázka, obsahující Henry Jenkinsem popularizovaný pojem transmediální vyprávění,² je zároveň hypotézou. K ní se váže druhá otázka (chcete-li, hypotéze podřízená), která souvisí s podtitulem: jak analyticky uchopit narativ rozprostírající se napříč různými médii a platformami? Domnívám se, že se obě otázky vzájemně doplňují. Teoreticko-polemické zamyšlení ohledně potenciálně nového, historicky podmíněného souboru norem a konvencí (dle definice Davida Bordwella modu),³ doprovází navržení metodologického přístupu a pojmového aparátu umožňujícího rozbor. S tím souvisí i posun této práce více k teorii. Analytické poznatky i rozsáhlý příkladový rozbor potvrzuje, zpochybňuje anebo doplňuje teoretická zjištění. V teoretické části rozebírám řadu děl, zatímco v analytické docházím k teoretickým poznatkům. Obojí by nemělo existovat odděleně a doufám, že množství příkladů usnadní pochopení.

I proto jsem se rozhodl vést ve druhé kapitole výklad induktivně (od obecného ke konkrétnímu) a ve třetí deduktivně (od konkrétního k obecnému, respektive od jednotlivostí k celku), abych možná co nejsrozumitelněji nastínil danou problematiku. Volba induktivního výkladu mi navíc umožnila zúžit rozbíhající se bádání v oblasti transmediálního vyprávění na vlastní předmět zájmu. Jsem si vědom novosti zkoumaného fenoménu v odborných kruzích (neobeznámenost s definicemi, typologiemi, pojmy ad. mezi širší čtenářskou základnou) a širše teoretické konceptualizace (naratologie, kognitivismus, sémiotika, kulturní studia ad.). V textu proto z důvodu snazšího zorientování se používám dvojí zvýraznění, kdy to **tučné** klade důraz na to, co je právě probíráno, zatímco **tučné s kurzívou** do popředí staví důležité teze i pojmy.

¹ *Matrix* [The Matrix] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 1999.

² Viz JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling*. *MIT Technology Review* [online]. January 15, 2003 [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>.

³ Viz BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985, p. 148-310.

Jako argumentační opora první – teoretické – části byla zvolena trilogie *Matrix* se svými četnými rozšířeními (tři čísla komiksů, dvě hry, devět animovaných krátkometrážních snímků). Důvodem byla jednak analytická vytěženost série těchto děl, kdy mnozí teoretici a teoretičky demonstrovali fenomén transmediality právě na *Matrixu*,⁴ jednak všeobecná obeznámenost s touto kyberpunkovou⁵ sci-fi. Snážejí budu moci ukázat, v čem se mé pojetí shoduje s předchozími, v čem se odlišuje. Možnosti a limity rozboru transmediálních produktů budu testovat na posledních dvou dílech *Star Treku* a větší části jejich rozšíření (komiksových prequelech, předcházejících dění, sequelech, pokračujících v něm, a side-quelovém spin-offu, odehrávajícím se z části během jiného vyprávění a zaměřujícím se na vedlejší postavu, plus hry přemostující oba díly). Upřednostnění tohoto transmediálně koncipovaného díla před jinými nebylo dáno osobními preferencemi, byť mezi podmínkami bylo, že mě opakované recipování musí bavit a musím mít odstup umožňující kritický náhled.

Zábavnost a distance nebyly jedinými podmínkami. Mezi další patřilo, že (a) dílo bylo jako transmediální zamýšleno od úplného začátku a takto i navrženo, (b) rozšíření na jiných platformách se nesmí omezovat na jedno médium (komiks, hra, krátkometrážní filmy) anebo na malé množství, (c) musí se jednat o poměrně nedávný, a tudíž analyticky ještě nevyčerpaný počín/korpus – (d) a v návaznosti na teoretické kapitoly bylo hledáno obecně známé před kulty pro úzkou skupinu recipientů/recipientek. S jedinci neobeznámenými ani s jedním (*Matrix*, *Star Trek*), ať by byl vstupní bod jakýkoliv (komiksy, hry, filmy), tato diplomová práce počítá v deskriptivnějších pasážích textu a v názorných příkladech za pomoci obrazového doprovodu. Přesto doporučuji neobeznámeným jedincům doplnit si vzdělání, protože následující řádky budou prozrazovat věci ohledně vyprávění a předpokládají znalého/znalou čtenáře/čtenářku.

⁴ Viz JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 93-130. Srov. LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 40-43. Srov. DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 147-163. Srov. SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 25-26. Srov. STACKELBERG, Peter von. *Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of Stories Told Across Multiple Media*. Magisterská práce, School of Information Design and Technology. Utica, New York: State University of New York, 2011, p. 7, 21, 67, 175, 189. Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 10, 25-26, 32, 42, 79-80, 238, 263, 399-344. Srov. KAFOURY, Matthew Fisher. *Transmedia Cohesion in Motion Picture Advertising*. Bakalářská diplomová práce. San Antonio, Texas: 2013. Trinity University. Department of Communication, p. 21-22.

⁵ Srov. THEIN, Karel. *Rychlost a slzy*. Praha: Prostor, 2002, s. 399-344.

Rozbor se spoléhá na znalost neoformalistického přístupu, protože ten je průběžně uplatňován. Další dva vycházejí z erotetické metody (souboru otázek, pokládaných vyprávěním, a odpovědí na ně, očekávaných publikem), přičemž první – tzv. monomediální – se omezuje na dvojici snímků, zatímco druhý – tzv. transmediální – i na přidružené „texty“. Kapitola s příkladovou analýzou otevřeně a přiznaně používá rétorický způsob, protože jejím primárním záměrem není zanalyzování *Star Treku* ze tří hledisek, nýbrž (a) poukázání na způsob, jak se u podobných textů přemýšlí a jak se píše, (b) aby při srovnání neoformalistické a transmediální perspektivy mohly lépe vyniknout podobnosti, odlišnosti, slabiny a přednosti.

Snažil jsem se, aby jednotlivé analytické části byly v rovnováze, aby nebylo znát, že jeden přístup z prezentovaných tří upřednostňuji. Naopak jsem se pokoušel o poukázání na nedostatky v mnou navržené metodologii, abych ověřil, na kolik je relevantní, k jakým zjištěním vede a jak se tato vztahují k předchozím. Srovnání obou koncepcí, neoformalistické a erotetické (plus mé transmediální, která kombinuje neoformalistický a erotetický přístup⁶ a reviduje transmediální pojmový aparát), bylo možné, protože nejsou vzájemně rozporné. Vychází z poznatků ruských (sovětských) teoretiků 20. let 20. století, kombinují kognitivismus s naratologií a za ideální model považují klasický, potažmo populární film, jejichž oblíbenost spatřují v odlišnosti od žité skutečnosti.

Komparace je i způsob, jakým je tato diplomová práce jako celek vystavěna. Ve druhé kapitole je výklad veden induktivně, ve třetí deduktivně, abych po zproblematizování teoretické konceptualizace transmediálního vyprávění přišel s vlastním. Následně ve čtrté kapitole posuzuji, jak každý z přístupů ob stojí sám o sobě i ve vztahu k ostatním. V samotném závěru shrnuji dosavadní zjištění a zasazuji problematiku do nového rámce, což mě vede k přehodnocení/zpřesnění závěrů hypotéz(y).

Neoformalismus si žádá dosažení cílů, což v optice diplomových prací znamená zodpovězení hypotéz(y). Erotetická logika si naopak zakládá na otázkách. Pro kapitolu č. 2 by mohly znít následovně: Co znamená pojem transmediální vyprávění? Jaké jsou jeho různé definice a rozmanité typologie? V čem se liší od jiných mediálních relací jako adaptace, remediace, multimedialita anebo intertextualita? K čemu dospěli lidé věnující se transmedialitě? Co bylo v dané oblasti kritizováno a představuje hlavní výzvu?

⁶ Katarína Mišíková používá variantu „erotematický“ na místo „erotetický“, ale ta jednak vychází z nepřesného překladu originálu, jednak je zavádějící, protože naznačuje zájem o téma a/nebo sebereflexivnost, nikoliv erotetičnost ve smyslu kladení si otázek a očekávání odpovědí na ně. Srov. MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Praha: Akademie múzických umění, 2009, s. 158.

V budoucnu, kdy se bádání v oblasti transmediality ustanoví i v evropském kontextu, budou všechny tyto věci součástí úvodu diplomových prací. Z důvodu novosti a rozbíhavosti poznání o transmediálním vyprávění se definicím, typologiím, pojmům a vymezením vůči jiným mediálním relacím věnuji v samostatné – následující – kapitole.

Kapitola č. 3 odpovídá zejména na tyto otázky, které napomáhají strukturovat jednotlivé podkapitoly: Jaké hypotézy si recipient/ka konstruuje při recipování vyprávění v několika médiích/na několika platformách? Jakým způsobem je u transmediálních obsahů směřována pozornost k ostatním médiím? Jak vypadá tvorba fabule a syžetu, v čem je jiná od klasického narativu? Jak by se dala definovat transmediální narace? Je moderní vyprávění? Proč by za něj mohla být považována? Po zodpovězení ústřední hypotézy v závěru teoretické části se v následující kapitole č. 4 přesunu k příkladové analýze pro zodpovězení toho, co bylo nastíněno dříve, ale nikoliv v úplnosti: jak při rozboru pojmut transmediální naraci a zároveň se vyvarovat úskalí (mnohosti a neuzavřenosti textů, neexistence a/nebo nedostatečnosti metodologie/přístupu, zápletky přesahující média ad.)?

Na počátku byla jedna otázka: Transmediální narace jako modus?, respektive je transmediální vyprávění modus narace? Předchozí řádky soubor otázek značně rozšířily. Čtenář/ka této diplomové práce je nyní kupředu poháněn/a nejenom hlavní a na ní navázanou hypotézou. A možná se i dozví, co je to Matrix. Pro získání odpovědi je třeba udělat...

2. Domácí úkol anebo „Nouzové vysílání“

Bádání v oblasti transmediálního vyprávění se rozvíjí poslední více než dekádu. Tato kapitola je tak úvodem do problematiky. Při výkladu budu z důvodu snazšího porozumění postupovat induktivně. Nejprve určím, co transmediální vyprávění je, abych poté shrnul některé z definic a typologií. Jelikož stále dochází k omylům a záměnám, budu se věnovat i odlišení různých mediálních relací (adaptace, remediace, multimedialita, intertextualita). Následně vyhodnotím dosavadní poznání a shrnu kritiku Davida Bordwella a reakci Henryho Jenkinse na ni.

Pro snazší pochopení pojmů a představených teoretických konceptů byla pro demonstraci zvolena franšíza⁷ *Matrix*. Dílo (nejenom) sourozenců Wachowských je příkladem transmediálního vyprávění a jako takové bylo rozebíráno v odborných pojednáních. Z důvodu lepší orientace v textu budu některé pasáže zvýrazňovat, což má dvojí opodstatnění: jednak usnadňuji vedení pozornosti v případě toho, o čem je právě pojednáváno (**zvýraznění bez kurzívy**), jednak předjímám důležité teze a pojmy (**zvýraznění s kurzívou**), které poslouží jako základ mého badatelského zájmu.

Tagline k prvnímu *Matrixu* (1999) zněl: „*Co je to Matrix?*“ Mnohem důležitější je otázka, co všechno anebo kde všude *Matrix* je. Filmoví diváci by mohli říct, že jde o trilogii, jejíž první díl byl uveden na sklonku tisíciletí a dvě pokračování s půlročním rozestupem o čtyři roky později. Hráči by mohli přidat videohru *Enter the Matrix* (2003) odehrávající se paralelně s *Matrix Reloaded*, ale dění je nahlíženo z hlediska ve filmech vedlejších postav Niobe/Ghosta. Fanoušci animace by zmínili *Animatrix* (2003). Z nich některé fungují jako prequel k prvnímu filmu (*Druhá renesance, Detektivní příběh*), jiné přemostují dění mezi „jedničkou“ a „dvojkou“ (*Poslední let Osirise, Dětský příběh*).⁸ Čtenáři komiksů by namítali, že flashback z *Druhé renesance* se pod názvem *Bits and Pieces* objevil poprvé v prvním knižním vydání komiksů. A do toho by opět vstoupili hráči s připomínkou, že s *Revolutions* nic neskončilo, protože bylo možné se připojit do *Matrix Online*.⁹

⁷ „Tvorba kulturních produktů ze zdrojů intelektuálního vlastnictví, které je sdílené napříč různými stránkami produkce.“ JOHNSON, Derek. *Media Franchising* [...]. New York: New York University Press, 2013, p. 1–27.

⁸ *Detektivní příběh* [Animatrix: A Detective Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003. *Dětský příběh* [Animatrix: The Kid's Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003. *Poslední let Osirise* [Animatrix: The Final Flight of the Osiris] [film – DVD]. Režie Andrew R. JONES. USA, 2003. *Druhá renesance – 1. a 2. část* [Animatrix: The Second Renaissance Part 1 and 2] [film – DVD]. Režie Mahiro MAEDA. USA, 2003.

⁹ *Matrix Online* [Matrix Online] [hra - PC]. USA, Monolith Productions (vývojáři), Sega, Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatel), 2005.

Thadeus: „Zion. Musíme je varovat. [...] Musíme jim předat informace.“ – Pilot: „Zbláznil ses? Teď nemůžeme vysílat.“ – Thadeus: „Musíme.“ - Jue: „Půjdu tam.“

- *Animatrix: Poslední let Osirise* (Warner Bros., 2003)¹⁰

Ghost: „Prohlédli jsme tu poštu.“ - Niobe: „Je schránka pořád čistá? [...] Thadeus byl můj přítel. Znala jsem ho. Schránku nikdy nepoužil. Nevěřil jim. To, co v té schránce je, stálo Thadea a jeho posádku život. Mám pocit, že když to nezískáme, bude nás to stát mnohem víc. [...]“ - Thadeus [ze záznamu]: „[...] Údajům jsme nevěřili, dokud jsme se neocitli přímo mezi nimi. Armáda. Jejich armáda. Je obrovská. S tak velkou jsme nikdy nebojovali. Pronásledují nás a jsme kriticky poškozeni. Pokusíme se o nouzové vysílání do Matrixu. Pak můžeme jen doufat, že se disk dostane do Siónu.“

- *Enter the Matrix* (Warner Bros., 2003)¹¹

Niobe: „Termozáznamy potvrzují poslední vysílání Osirise. Stroje kopou. Prokopávají se z povrchu dolů do Sionu.“ [...] – Velitel lodi č. 1: „Co data z Osirise?“

- *Matrix Reloaded* (Warner Bros., 2003).¹²

Matrix, uvozený zeleným kódem, je rozprostřen napříč několika médii. Zodpověděl jsem, co všechno (resp. kde všude) *Matrix* je. Čím ale je? Spolu s teoretikem médií Henrym Jenkinsem lze napsat, že „*Matrix* je zábava pro věk mediální konvergence“, jelikož „do sebe začleňuje mnoho textů pro vytvoření vyprávění tak velkého, že bude nepostihnutelné v jednom médiu“.¹³ *Matrix* není pouze filmová trilogie, ale franšíza, s kterou se lze seznámit na jedné platformě, která nás může dovést k dalším. *Poslední let Osirise* se odehrává po *Matrixu*: sledujeme posádku, která před svým zničením stihne podat zprávu, že Stroje se prokopávají do posledního lidského útočiště Sión. *Enter the Matrix* na animovaný krátkometrážní počín přímo navazuje, když má hráč za Niobe/Ghosta získat zprávu z pošty. Kapitán lodi Osiris Thadeus se před svou smrtí stihl spojit s Niobe, kapitánkou lodi Logos. Jedna z prvních scén *Matrix Reloaded* je setkání kapitánů, na kterém Niobe informuje o obsahu hlášení.

¹⁰ *Animatrix: Poslední let Osirise* [Animatrix: The Final Flight of the Osiris] [film – DVD]. Režie Andrew R. JONES. USA, 2003.

¹¹ *Enter the Matrix* [Enter the Matrix] [hra - PC]. USA, Shiny Entertainment (vývojáři), Atari (vydavatel), WB Interactive, Bandai (distributoři), 2003.

¹² *Matrix Reloaded* [The Matrix Reloaded] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.

¹³ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 95.

Jednotlivé části tvoří navzájem na sebe navazující celek, a to i přesto, že každá je dostupná v jiném médiu. Podobně to bylo s postavou Kida, která byla prvně představena v povídce *Animatrixu Dětský příběh*.¹⁴ Neo a Kid k ní odkazují ve svém dialogu v *Matrix Reloaded*. Kid říká: „*Je to osud. Ty jsi ten důvod, proč jsem tu, Neo,*“ na což mu ten odpoví: „*Říkal jsem ti, našel jsi mě, ne já tebe. Ty ses zachránil.*“¹⁵ Kid sehraje důležitou roli v *Matrix Revolutions*,¹⁶ když zdrží Stroje, a to za pomoci mecha obleku, který prvně vidíme v *Druhé renesanci*.¹⁷ V té jsou nastíněny motivace pro rozhodnutí Deus Ex Machina, s kterou Neo v závěru *Revolutions* vyjednává o záchraně Siónu. K docenění i pochopení příběhu odvyprávěného v několika médiích je třeba si udělat domácí úkol, jak píše Henry Jenkins.¹⁸

2. 1. „Co data z Osirise“ aneb Transmediální vyprávění a jeho typologie

Vyprávění jednoho příběhu napříč několika médii má různá pojmenování.¹⁹ Všechna označení mají společné, že jde o příběhy tak rozsáhlé, že nemohou být obsaženy na jedné platformě, a tak jsou rozprostřeny do co největšího počtu médií. Podmínkou je, že **každá část přináší do příběhu něco nového**, kontinuity je dosaženo zahrnutím různých odboček na jiných platformách a důležité je posílení různých forem participace a interakce mezi konzumenty.

V této práci budu používat pojem transmediální vyprávění, byť v mírně modifikované podobě jako transmediální narace.²⁰ Označení **transmediální vyprávění** je nejznámější, protože ho popularizoval Henry Jenkins, jehož definice zní: „[...] *integrální prvky fikce jsou systematicky roztroušeny do různých kanálů s cílem vytvoření jednotného a koordinovaného zábavného zážitku. [Příběh] se odvíjí na několika mediálních platformách, kdy každý nový text představuje rozličný a cenný přínos k celku.*“²¹

¹⁴ *Animatrix: Dětský příběh* [Animatrix: The Kid's Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003.

¹⁵ *Matrix Reloaded* [The Matrix Reloaded] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.

¹⁶ *Matrix Revolutions* [The Matrix Revolutions] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.

¹⁷ *Animatrix: Druhá renesance – 1. část* [Animatrix: The Second Renaissance Part 1] [film – DVD]. Režie Mahiro MAEDA. USA, 2003. *Animatrix: Druhá renesance – 2. část* [Animatrix: The Second Renaissance Part 2] [film – DVD]. Režie Mahiro MAEDA. USA, 2003.

¹⁸ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 94.

¹⁹ Např. synergic storytelling, cross-sited narratives, cross-media storytelling, media mix, transmedia storytelling.

²⁰ Definice bude obsažena v následující kapitole. V této mi jde o shrnutí dosavadního poznání.

²¹ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 95-96.

Vymezuje i ideální formu, která podle něj „vypadá tak, že každé médium dělá, co umí nejlépe – příběh je představen ve filmu, rozšířen v televizi, románech a komiksech; svět může být prozkoumán v hrách či zažit v zábavních parcích na atrakcích. Každá část franšizy musí být samostatná, aby nebylo třeba vidět film pro vychutnání si hry a vice versa. Každý daný produkt představuje vstupní bod do franšizy jako celku.“²²

Z počátku teoretický koncept vstoupil do filmařské praxe, když s vlastní definicí transmediálního vyprávění přišlo roku 2010 Sdružení amerických producentů (Producer's Guild of America): „Transmediální narativní projekt či franšiza se musí sestávat ze tří (či více) vypravěčských linií existujících ve stejném fikčním universu na jakékoliv z následujících platform: film, televize, krátký film, rozhlas, tisk, komiks, animace, mobilní telefon, zvláštní události, DVD/Blu-ray/CD-ROM, reklamy a marketingové uvedení na trh a nové technologie, které mohou, ale nemusí ještě existovat. Tyto narativní extenze NEJSOU znovu-užitím stejného materiálu vyřazeného z jedné platformy či užitého v jiných.“²³

PGA dále vymezuje, za jakých podmínek je člověk uveden v titulcích jako transmediální producent.²⁴ Pozastavím se chvíli nad první větou, která určuje, kolik vypravěčských linií musí transmediální vyprávění obsahovat. *Počátek* nebo *Muž z oceli* jsou blockbustery s komiksovým prequelem.²⁵ Znamená to, že nejde o transmediální vyprávění, když příběhy jsou jen dva? *Návrat prvního Avengersa* má komiksový prequel a televizní spin-off sequel *Agenti S.H.I.E.L.D.u.*²⁶ Oproti předchozím došlo k obohacení o další linii. Definice je splněna. Transmediálními vyprávěními jsou však všechny příklady. Vždy jde o jeden příběh v několika médiích. Definice se ukázala jako problematická, protože neurčuje počet platform.

²² JENKINS, Henry. *Convergence Culture* [...]. New York – London: New York University Press, 2006, p. 96.

²³ Code of Credits – New Media: Transmedia. *Producers Guild of America* [online]. [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia.

²⁴ PGA uvádí, že jako producent transmédií může být uveden ten/ta, kdo je zodpovědný/á za: „podstatnou část projektu jako plánování, vývoj, produkci a/či udržení narativní kontinuity [...] a vytvoření původních příběhů pro nové platformy.“ Code of Credits – New Media: Transmedia. *Producers Guild of America* [online]. [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia.

²⁵ Viz *Muž z oceli* [Man of Steel] [film – kino, BD]. Režie Zack SNYDER. USA/Kanada/Velká Británie, 2013. GATES, Sterling, GYOER, David S., JOHNS, Geoff. *Man of Steel: The Prequel*. New York: DC Comics, 2013. *Počátek* [Inception] [film – kino, TV, DVD, BD]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie, 2010. *Inception: The Cobol Job* [Inception: Motion Comics] [film - BD]. Režie Ian KIRBY. USA, 2010.

²⁶ *Agenti SHIELD* [Agents of S.H.I.E.L.D.] [seriál - TV]. USA, ABC, 2013. [...] *Návrat prvního Avengersa* [Captain America: The Winter Soldier] [film – kino, BD]. Režie Anthony RUSSO, Joe RUSSO. USA, 2014. LEE, Stan, BRUBAKER, Ed, MILLAR, Mark – DAVID, Peter. [...] *The Winter Soldier Prelude*. USA: Marvel, 2014.

Kolektiv autorů ve *Storytelling Across Worlds* má k definici Sdružení amerických producentů taktéž výtky. Navrhuje jako pravý transmediální narativ vnímat ten, který používá alespoň dvě různé platformy pro odvyprávění příběhu.²⁷

Producent Nuno Bernardo v knize *The Producer's Guide to Transmedia* navrhuje vlastní vymezení: „[Transmediální vyprávění] zahrnuje vytvoření obsahu, který zapojuje diváky, jež užívají různé techniky prostupující jejich životy. Transmediální produkce pro dosažení tohoto zapojení vytvoří vyprávění napříč několika mediálními forem, aby měli (diváci) různé vstupní body do příběhu. Tyto vstupní body jsou místa, kde diváci mohou mít přístup k obsahu, přičemž každý vstupní bod poskytuje vlastní unikátní pohled na celkový příběh.“²⁸ Citované pojetí je velmi široké, a proto Bernardo přichází s negativním vymezením. Transmediální vyprávění se liší od rozšíření značky, obsahu pro web (včetně webizod) a tvorby světů.²⁹

Naopak Andrea Phillipsová v publikaci *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* navrhuje **transmédiá vnímat jako dva procesy**, jejichž **výsledkem je fragmentace**: buď se jeden příběh rozčlení do několika médií (první proces), nebo se začne jedním příběhem a přidávají se další (druhý proces). Jako podmínku určuje tři nezbytná kritéria: 1.) užití několika médií, 2.) sjednocený příběh či zážitek, 3.) vyvarování se redundance.³⁰

Na následujících řádcích se budu přiklánět k pojetí teoretika Henryho Jenkinse, potažmo budu vycházet z tezí praktiků, nikoliv z definice Sdružení amerických producentů. **Kritériem pro rozpoznání transmediálního vyprávění je pro mě přítomnost vzájemně provázaných obsahů v několika médiích (na několika platformách), ne počet linií.**

²⁷ DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013, p. 4.

²⁸ BERNARDO, Nuno. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. London: beActive books, 2011, p. 3.

²⁹ Srov. BERNARDO, Nuno. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. 1st Issue. London: beActive books, 2011, p. 3-5.

³⁰ Pro její rozlišení je důležitá neshoda mezi tzv. West Coast a tzv. East Coast. První (West Coast) jsou hollywoodská transmédiá: spousta médií (filmy, videohry), jež mají provázané příběhy, a každá část může být konzumována samostatně bez pocitu ochuzení. Druhá (East Coast) pojímají transmédiá jako interaktivnější, více orientovaná na web. I proto se překrývá s tradicí nezávislého filmu, divadla a interaktivního umění – a s příběhy tak provázanými, že bez dohledání mnohým unikne, co se děje. Phillipsově dichotomické rozdělení na West Coast a East Coast působí efektně, ale není efektivní, protože se dopouští velkého zjednodušení. Franšíza *Matrix* by spadala jak pod West Coast, protože je hollywoodská a užívá mnoho médií, tak pod East Coast, protože při oddělení příběhů v různých mediálních platformách dojde na straně recipienta ke zmatení a u díla k nesoudržnosti. Viz PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. United States: McGraw-Hill, 2012, p. 13-14.

Podobně uvažoval producent *Matrixu* Joel Silver: „Larry [Wachowski, režisér a scenárista – v současnosti Lana] si sednul se svým žlutým poznámkovým blokem a nakreslil schéma, jak by to vypadalo, kdybychom měli tyto filmy, videohry a animované příběhy a všechny by spolu nějak interagovaly.“³¹ Henry Jenkins ovšem *Matrix* kvůli míře interogování hodnotí jako pozoruhodný experiment, který selhal. Krátce předtím ale tvrdí, že neexistují (dobrá) estetická kritéria pro transmediální dílo, přičemž jeho názor vychází z toho, že franšíza sourozenců Wachowských neodpovídá jím navrhované ideální formě.³²

Jednotlivé vstupní body *Matrixu* stěží obstojí samostatně a spoléhají se na znalost **transmediálních extenzí**. Transmediálními extenzemi myslím **jakékoliv rozšíření vyprávění, které je na jiné platformě/v jiném médiu**. Slovo extenze obsahuje předpoklad, že mezi texty existuje hierarchie, přestože by si měly být rovny. Navzdory zavádějícímu vyznění budu s pojmem pracovat, protože je zavedený, ale budu k textům přistupovat jako k rovnocenným.

Otázka (ne)samostatnosti transmediálních extenzí a jejich nadřazenosti anebo podřizenosti se stala předmětem polemiky mezi několika teoretiky. Jmenovitě Henry Jenkinsem, Geoffrey Longem, Christy Denou a Aaronem Smithem. Podle Jenkinse dovede každá fungovat jako samostatný vstupní bod bez potřeby znát další.³³ Hráč/ka *Enter the Matrix* k získání zásilky nepotřebuje vidět *Poslední let Osirise* ani *Matrix Reloaded*, aby docenil/a protínání a míjení cest Niobe a Ghosta s těmi Neovými. Christy Dena naopak zastává názor, že nezávislé mediální formy neobstojí samy o sobě víc než jedna z kontextu knihy vytržená kapitola.³⁴ Pokud po dohrání *Enter the Matrix* nezhlédnete *Matrix Revolutions*, bude váš zážitek ochuzen, protože hra končí anti-klimaticky havárií lodi Niobe a Ghosta. Nechává přitom spoustu narativních linií neuzavřených, jako je neodvrácení hrozby zničení Siónu Stroji či to, jakou úlohu sehraje Niobe anebo Ghost při pomoci Neovi.

³¹ Viz *Making Final Flight of the Osiris*. [Making Final Flight of the Osiris] [film – DVD]. USA, 2013. Tato strategie se zamlouvala i Mike Saksové, viceprezidentce pro marketing u WarnerBros., která řekla, že „*Matrix je opravdovou synergii WarnerBros. Všechny divize budou z tohoto vlastnictví těžit.*“ V nepřímé reakci na to kritik ze *Salon* Ivan Askwith píše o **synergickém vyprávění**, které ale - stejně jako Mike Antonucci - považuje spíše za „chytrý marketing“ než „chytré vyprávění“. Viz JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 101.

³² Pro ideální formu platí, že každé médium dělá, co umí nejlépe, části musí být samostatné a každý produkt představuje vstupní bod. Viz JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 96.

³³ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 96.

³⁴ Srov. DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 147-163.

Shoduje se s ní Aaron Smith, a to především na předpokladu, že každá část transmediálního vyprávění by měla být navržena jako kanonická.³⁵ Se syntetizujícím přístupem přišel Geoffrey Long, který dochází k závěru, že extenze může obstát samostatně, ale ne vždy tomu tak musí být.³⁶ Na *Matrix* je možné se dívat i bez přečtení komiksu *Bits and Pieces* či zhlédnutí obou částí *Druhé renesance z Animatrixu*. Obeznamnost s druhou jmenovanou extenzí u *Matrix Revolutions* je ovšem nezbytná.

Proto svou typologii navrhuje odvisle od toho, jak a na kdy se uvedení plánovalo. Přichází s třemi čistě deskriptivními a neevaluativními typy: **tvrdý** (hard), **měkký** (soft) a **tuhý** (chewy).³⁷ **Tvrký** odpovídá Jenkinsově vnímání, kdy je transmediální narativ takto navržen od samotného začátku a vstupní body jsou si rovny a obstojí i nezávisle na sobě. Long zde uvádí franšizu *Empire* od Orsona Scotta Carda či videohru *Final Fantasy XIII*.³⁸ Jako tvrdý typ byly pojaty části *Animatrixu* anebo hra *Enter the Matrix*, protože byly připravovány a realizovány spolu s filmovými pokračováními.

³⁵ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 35.

³⁶ Dena podobně jako Long přispěla vlastní typologií, kterou zakládá na členění televizních narativů (série, seriál, flexi-narativ). Vychází přitom z tv studies a dochází k závěru, že v případě televize je Longův přístup problematický. Typologie Christy Deny vztahuje se primárně k televiznímu médiu, a proto ji – na rozdíl od Longovy - nebudu přejímat. Činí tak ale jiní, a tak ji pro úplnost uvádím alespoň v poznámce pod čarou: **Série** má uzavřené epizody se společným fikčním světem, **seriál** pracuje s vyprávěním na pokračování a epizody zůstávají otevřené, **flexinarativ** obojí kombinuje. Při aplikování na transmediální díla dochází ke čtyřem modelům (heteromediální série, heteromediální seriál, heteromediální flexinarativ, heteromediální EventRealm). **Heteromediální série** má své dílčí části uzavřené, ale tyto jsou součástí většího celku a alespoň jedna je zprostředkována na jiné mediální platformě. Abstraktní popis snad vyjasní konkrétní příklad: *24: The Game* se odehrává mezi dvěma sezónami seriálu *24*, ale má vlastní příběh. **Heteromediální seriál** musí taktéž splňovat podmínku, že minimálně jedna část musí příslušet jinému médiu, ale od heteromediální série se liší tím, že příběhy nejsou uzavřené. V tomto případě může být spot předčasně ukončen a navádět diváka k tomu, aby zbytek zhlédl na síti. **Heteromediální flexinarativ** má příběh jednak z části otevřený, jednak z části uzavřený, jako tomu je v případě *Matrixu*. V *Druhé renesanci* se dozvíme, že se Stroje snažily opakovaně vyjednávat s lidmi, ale neúspěšně. Při sledování *Matrix Revolutions* tuto informaci shledáme užitečnou pro porozumění rozhodnutí Strojů, za kterými dojde Neo s nabídkou. V obou případech ale znalost druhého není nutně nezbytná. **Heteromediální EventRealm** čítá pouze jednu část (entitu), která je ale složena z mnoha dílčích, roztroušených do různých médií. Příkladem mohou být hry na alternativní realitu, tzv. Alternate Reality Games (ARG), během jejichž průběhu jsou informace distribuovány postupně a skrze různá média. Viz DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 99-104.

³⁷ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 20-21.

³⁸ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 20.

Měkký naopak „zastupuje“ ty transmediální narativy, které se jimi staly až po úspěchu originálního mediálního obsahu. Nejčastější je to u sequelů či spin-offů (příběhů vedlejších postav), jako je tomu u videohry *Final Fantasy VII: Dirge of Cerebus* či osmé komiksově sérii *Buffy, přemožitelky upírů*.³⁹ Obdobně komerční úspěch a status kultu *Matrixu* byl příčinou vzniku extenzí. Matrixovské příklady jsou ale problematické, protože u tvrdého typu by se za počáteční bod musela považovat až pokračování, u měkkého typu je naopak první část brána v potaz. Komplikaci ale řeší sám Long, když uznává, že lepšími termíny než tvrdý a měkký by byly **a priori** a **a posteriori**.⁴⁰ Dodává, že by nebylo možné přijít s dalším typem představujícím kombinaci předchozích dvou.

Třetí, tzv. **tuhý** typ, je takový, kdy byly realizovány vzájemně provázané extenze, ale až po úspěchu původního díla, které nebylo z počátku zamýšleno jako transmediální.⁴¹ K rozšíření došlo a posteriori (měkký typ), ale bylo navrženo jako a priori (tuhý typ). Právě zde spadá *Matrix* jakožto transmediální franšíza. Na základě rozlišení lze tvrdit, že zatímco *Matrix* (samostatný) je příkladem klasického hollywoodského vyprávění, *Reloaded* a *Revolutions* jsou se svými od počátku plánovanými extenzemi transmediálním vyprávěním. Je rozdíl mezi franšízou, která je jako celek transmediální, a jednotlivými částmi, které nemusí být transmediálně odvyprávěny.

K Longově koncepci je možné mít několik námitek. Při navrhování typů uvažuje v rovině teoretické, když je pro něj primární divákova/divaččiny představa vztahu částí mezi sebou.⁴² Jeho náhled je v rozporu s praxí, protože v rámci ní je dílo považováno za oficiální, zatímco sekundární komponenty za apokryfní (tj. do kánonu nenáležící).⁴³

³⁹ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 20.

⁴⁰ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 20-21.

⁴¹ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 21.

⁴² SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 24-40.

⁴³ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 35-36.

V kritice je možné pokračovat: uvést trojici argumentů související s přístupem k divákovi,⁴⁴ poukázat na nesoudržnost a rozpornost textů vlivem jejich vzniku,⁴⁵ vnímat extenze jako pouhé propagace.⁴⁶ Jinými slovy, kritizovat na Longově typologii to, co Aaron Smith. ***Rozlišení transmediálních narativů podle vzniku jejich extenzí je ovšem velmi efektivní, protože překlenuje jejich rozdílné chápání.*** Zahrnuta je Jenkinsem preferovaná soběstačnost extenzí i Smithovo a Denino volání po jejich kanoničnosti. Z výše uvedeného důvodu se k typologii budu přiklánět. Budu ale mít stále na paměti Smithovu připomínku, že důležitější než (ne)kanoničnost textu je ***typ narativních informací, které jsou recipientovi adresovány.***⁴⁷

2. 2. „Musíme jim předat informace“ aneb Transmediace vs. adaptace

Objasnil jsem, co se míní transmediálním vyprávěním i jak různě lze tento termín definovat z hlediska teoretického i praktického. Než přistoupím ke shrnutí a kritickému vyhodnocení části dosavadního poznání, je na místě uvést na pravou míru rozdíl mezi adaptací a transmediací. Rozdíl budu demonstrovat na sérii snímků s Harry Potterem. Jsou **adaptací** (převyprávěním příběhu v jiném než původním médiu), nebo **transmediací** (jedním příběhem v několika médiích)? Odpověď by se mohla zdát jednoduchá.⁴⁸ Jsou adaptací, protože i přes odchýlení se od knižní předlohy (vypuštění pasáží a vedlejších zápletek, obměna některých dějů a motivací postav) jsou filmové verze jinak velmi věrné sedmidílné sérii románů.

⁴⁴ K sekundárním textům je přístupováno jako k nekanonickým, aby se běžný divák necítil povinován je dohledávat jenom proto, aby držel krok s oblíbeným pořadem. Viz SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 56.

⁴⁵ Extenze jsou napsány třetí stranou, což vede k nesoudržnosti a rozporům. Viz SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0* [...]. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 35-36.

⁴⁶ Stávka scenáristů, uskutečněná v letech 2007 – 2008, měla upozornit, že studia považovala dodatečný obsah za součást propagace, a tak za ně scenáristy adekvátně neodměňovala. Nejznámějším případem bývá kauza kolem kultovního sci-fi seriálu *Battlestar Galactica*. NBC Universal požádalo o scénáře k webizodám (krátkým epizodám na pokračování a dostupným na internetových stránkách), ale scenáristé za svou práci nebyli nijak zvlášť honorováni. Transmediální obsahy byly financovány z rozpočtu na propagaci a nebyly vnímány jako součást kreativního procesu, za který by scenáristé měli dostat zapláceno. Viz SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 35.

⁴⁷ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 36.

⁴⁸ Použit zde jako příklad franšizu *Matrix*, na které by byly demonstrovány jednotlivé pojmy a koncepty, by nebylo vhodné. (Není sporu, že je transmediálním vyprávěním.) Harry Potter byl zvolen jednak proto, že je předmětem sporu i v odborných publikacích; jednak proto, že je všeobecně známý, a tudíž srozumitelný velkému počtu čtenářů; jednak proto, že se k této problematice navrátím ve 3. kapitole při řešení otázky transmediality „interaktivních“ paratextů, které jsou jako bonus na DVD.

O tom, jestli jsou příběhy o kouzelníkovi se znakem blesku na čele spíše adaptací, nebo už transmediací, vedou diskuze i odborníci zabývající se touto problematikou: „*Harry Potter byl jedním z případu, kdy jsme měli interní diskuzi, protože když jsme přemýšleli o transmediálních franšízách, z brain-stormingu nám vzešlo spoustu titulů – a jedním z nich byl Harry Potter. Poté během naší diskuze jsme se nad tím zastavili a řekli si, že jde o pouhou adaptaci. Jiné médium než zdrojový materiál, ale nic nepřidává k příběhu či ho nijak výrazně nepřetváří, alespoň nikoliv výrazně víc, než jiné adaptace narážející na limity předlohy.*“⁴⁹

Existují sice videohry, ale ty základní linii vyprávění činí interaktivní a umožňují hrát za ústřední postavy. Jsou i další, v nichž je možné hrát famfrpál, ale ani ty se nedají považovat za znak transmediality. Jsou pouhým rozšířením značky, „*validní marketingovou strategií, která je ale vzdálená nejlepšímu užití potenciálu transmediálního vyprávění*“.⁵⁰

Teoretik Aaron Smith tvrdí, že filmy s Harrym Potterem jsou adaptacemi, protože mají pouze reinterpretované a pozměněné vyprávění, postavy a dialogy, ale tyto jsou jinak stejné jako v knize. Na základě (ne)obohacení výchozího příběhu a/či světa rozlišuje mezi vyprávěním a brandingem. Zatímco **transmediální vyprávění** rozšiřuje příběh a obohacuje fikční universum, **transmediální branding** nic nepřidává, obsahuje pouze již dobře známý (nadbytečný) obsah v jiném médiu a má ryze propagační účel.⁵¹ Vztaženo k našemu případu, černé brýle z *Matrixu* nic k vyprávění nepřidávají, zato ostatní již několikrát jmenované extenze (komiksy, hra) ano. **Smithovo dělení budu přejímat, protože je užitečné pro diferenci mezi narativem a propagací značky** (ačkoliv první může být ze strany tvůrců motivováno vidinou zisku). Teoretička a praktička Christy Dena s oddělením adaptace od transmediálního vyprávění nesouhlasí. Napadá výchozí argument redundance, kdy jsou transmediální extenze rozpoznávány podle přínosnosti k celku. Pokud takové nejsou, nelze je za extenze považovat. Stejně platí i pro adaptace.⁵² Pouze zopakují příběh a ničím hodnotným nepřispějí.

⁴⁹ DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013, p. 105.

⁵⁰ DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013, p. 191.

⁵¹ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 24.

⁵² Srov. DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 147-162.

Namítá, že termín „*adaptace* popisuje strukturní rozdíl mezi různými mediálními platformami, zatímco *redundance* popisuje funkci obsahu v různých mediálních platformách“.⁵³ Adaptaci vnímá jako proces vyžadující interpretování a vytvoření něčeho nového. Její závěry jsou přesně v linii toho, k čemu chce dospět. Dokázat, že „*fenoménu transmediálního vyprávění se nedá nejlépe porozumět podle koncového produktu, ale prostřednictvím znalostí a dovedností nezbytných pro vytvoření transmediálního projektu*“.⁵⁴

Znamená to, že mezi „*adaptace*“ a „*transmediální narace*“ je rovnítko? Ne nutně. Přehodnocení přístupu k adaptacím umožňuje pochopit, proč jsou od počátku autory jejich díla koncipována jako „*přenositelná*“ do jiného média a jak mohou posloužit jako vstupní bod do transmediální franšizy. Jako příklad uvádí *Fontánu*.⁵⁵ V polemice s ní se na následujících řádcích zaměřím na *Watchmen – Strážce*,⁵⁶ protože nechci opakovat její argumentaci, ale poukázat na rozpory v jejím tvrzení. *Strážci – Watchmen* byli přijímáni jako věrná *adaptace*.⁵⁷ V souvislosti s nimi je otázka *adaptace* a *transmediace* mnohem složitější, než se může zdát.

Do grafického románu jsou začleněny části knihy napsané jednou z postav, pirátský komiks, psychologické posudky, lékařské zprávy ad. Nejde o trans-mediální vyprávění, protože různá média byla součástí jednoho, nebyla na různých platformách. Film v režii Zacka Snydera neobsahuje části jiných médií, které činily Moorovo a Gibbonsovo dílo pozoruhodným. Ovšem „*části jiných médií*“, které byly obsaženy v komiksu, vznikly jako *extenze*. Jednak *Příběhy černé lodě*, které dostaly podobu animovaného krátkometrážního snímku, jednak *mockument Pod kápí* pojednávající o auto-biografické knize Súvy staršího.⁵⁸ *Adaptace* nabyla podoby *transmediálního vyprávění*.

⁵³ DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 163. Strukturními kategoriemi mohou být imitace či remixy. Do imitace uměleckých forem řadí i pastiš, tj. nápodobu snažící se překonat svůj předobraz, a karikaturu. Srov. JAMESON, Fredric. *Postmodernism and Consumer Society*. In FOSTER, Hal (ed.). *The Anti-Aesthetic: Essays on Post-Modern Culture*. Seattle: Bay Press, 1999, p. 111–125.

⁵⁴ Viz DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 163.

⁵⁵ *Fontána* [The Fountain] [film – kino, BD]. Režie Darren ARONOSKY. USA, 2006. Srov. ARONOSKY, Darren, WILLIAMS, Kent. *The Fountain*. New York: DC Comics, 2006.

⁵⁶ *Strážci - Watchmen* [Watchmen] [film – kino, TV, BD]. Režie Zack SNYDER. USA, 2009.

⁵⁷ WEAVER, Tyler. *Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld*. Burlington: Focal Press, 2012, p. 83.

⁵⁸ *Pod kápí* [Under the Hood] [film – BD]. Režie Eric MATTHIES. USA, 2009. *Strážci – Watchmen: Příběhy Černé lodě* [Tales of the Black Freighter] [film – BD]. Režie Daniel DELPURGATORIO, Mike SMITH. USA, 2009.

Celá záležitost by se zkomplikovala, pokud bych psal nikoliv o kinosestříhu, ale o speciální edici, která je doplněna o *Příběhy černé lodi*. Za předpokladu, že by tato diplomová práce vznikla před vydáním dalších extenzí (her *End is Nigh*),⁵⁹ by z transmediálního vyprávění (kinoverze) byla adaptace (speciální edice).

Záměr autorů nápomocný nebude, protože Moore s Gibbonsem své komiksové dílo, vydané nejprve ve dvanácti svazcích na pokračování, pojali jako neadaptovatelné. Z toho důvodu do něj začlenili různé druhy médií, včetně dalšího komiksu, částí knihy, odborných posudků apod. Filmové verze jsou ale příkladem toho, že navzdory názoru Christy Deny *fenoménu transmediálního vyprávění nejlépe porozumíme podle koncového produktu; resp. několika variant koncových produktů, mezi nimiž se tento vztah proměňuje*.

2. 3. „Údajům jsme nevěřili“ aneb Transmediace a/vs. další mediální relace

Na začátku kapitoly 2.1 jsem tvrdil, že transmediální vyprávění má mnoho označení, která více méně popisují totožný fenomén.⁶⁰ V předchozí kapitole jsem uvedl, že dochází k častému zaměňování s adaptací. Mnohost označení a další typy vztahů mezi médii jsou důvodem, proč dochází k pojmovému zmatení. Transmediace, remediace, multimedialita a intertext jsou spojeny s odlišnými relacemi a funkcemi médií. V případě transmediálního vyprávění se nemusí vylučovat. Kdo by se nespletl, když transmediace je dle některých zároveň remediace, multimedialita či intertext. Jinými slovy, „napříč médii“ (transmediace) pro někoho může znamenat „repräsentaci jednoho média v druhém“ (**remediace**), „kombinaci forem obsahu“ (**multi-medialita**) i „vztah textu k jiným textům“ (**intertextualita**).⁶¹ Následující řádky by měly za pomoci definic a příkladů objasnit, co který odborný výraz znamená – a v závěru této krátké podkapitoly vymezit, jak se k nim vztahuje transmediální vyprávění.

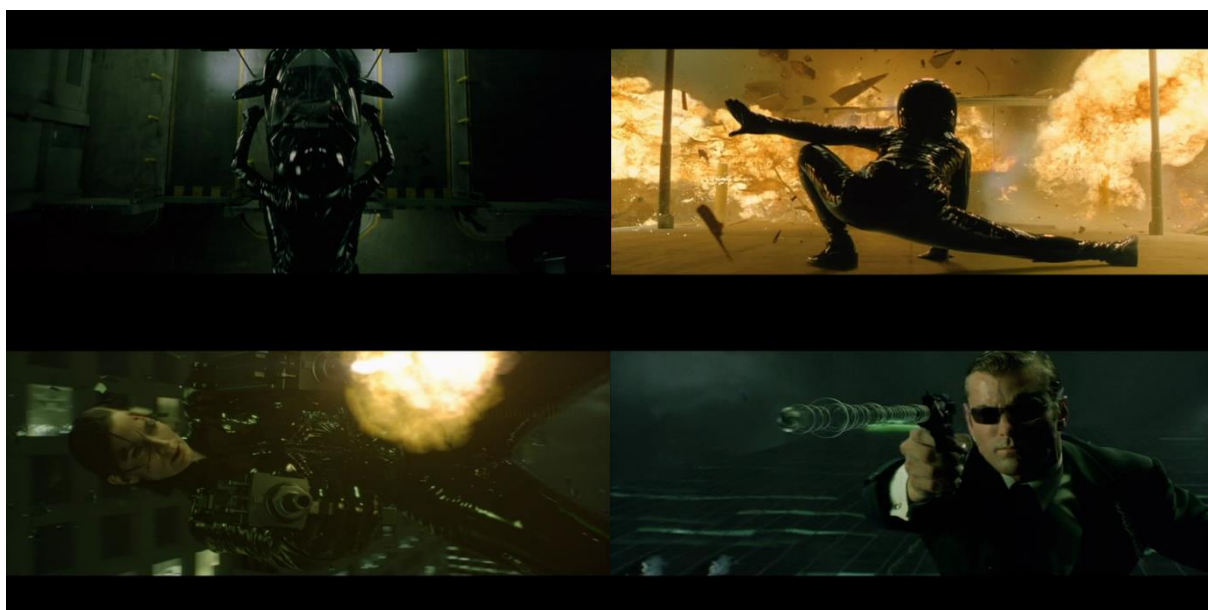
⁵⁹ *Watchmen: End is Nigh, Part 1* [Watchmen: End is Nigh, Part 1] [hra - PC]. USA, Deadline Games (vývojáři), Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatelé), 2009. *Watchmen: End is Nigh, Part 1* [Watchmen: End is Nigh, Part 1] [hra - PC]. Režie Soren Raadved LUND, USA, 2009.

⁶⁰ Nemělo by smysl uvádět a definovat všechny, protože jich je nespočet. Opominul jsem některé častěji zmiňované, jako jsou transmediální intertexty (Lemke), hypernarativy (Lunenfield), honorifická remediace (Bolter, Grusin), nové intertextuální komodity (Marshall), multimedialní strategie (Lévy) či multimedialní transpozice. Učinil jsem tak proto, že tato kapitola má objasnit, co transmediální vyprávění je, jak je definováno, jak se liší od jiných mediálních relací a jaké metodologické či teoretické koncepty byly aplikovány. Vrstvení pojmů by zbytečně komplikovalo porozumění.

⁶¹ Pro vysvětlení se opětovně budu odkazovat k franšíze *Matrix*, jež zde slouží jako referenční bod, následně osvětlím, co jednotlivé pojmy znamenají – a zkusím je aplikovat na zvolený korpus děl.

Remediace je podle Boltera a Grusina bezbřehou přítomností jednoho média v druhém, kdy je do popředí stavěn proces, nikoliv obsah, protože naše kultura je výrazně mediálně saturovaná.⁶² Důležitý je vztah mezi *imediací*, která je nepatrná a která klade důraz na obsah než na mód reprezentace, a *hypermediací*, která zviditelňuje kombinování médií, a tak je recipient zaujat médiem jako takovým. Pro lepší představu: nejde o přítomnost jednoho mediálního obsahu v jiném, např. filmových scén ve hře *Enter the Matrix*. Podstatou je aplikování specifík jednoho média na jiné, až dojde k jejich splývání.

Příkladem by mohla být úvodní scéna *Matrix Reloaded*, která byla recipována jako videoherní.⁶³ Pro celou filmovou trilogii platí, že užívá estetických kódů tří médií: 1.) animace – hyperrealistické 3D, 2.) hry – renderované postavy, 3.) film – hrané scény. Dochází ke znejasňování hranic mezi animací, hrou a filmem – mezi médii.⁶⁴



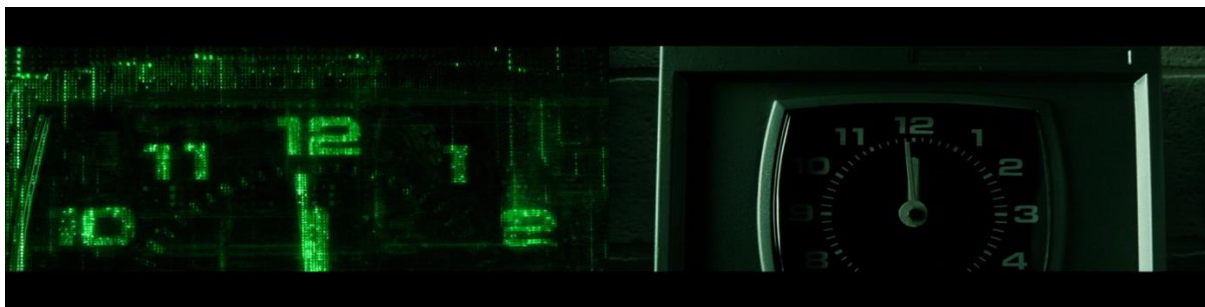
Obr.⁶⁵ č. 1-4: Úvodní sekvence *Matrix Reloaded*, která je posléze odhalena jako sen/vize Nea, přebírá videoherní postupy, a tak ji lze chápat jako příklad remediace mezi dvěma médii (filmem a hrami). Trinity je „naložována“ do prostředí, ve kterém má jasnou misi, pro jejíž splnění musí překonat překážky, jejichž obtížnost se zvyšuje (nejprve noční hlídka, poté agent).

⁶² Srov. BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000, p. 2-19.

⁶³ Z „videoherního“ kontextu vycházel i první *Matrix*. Srov. CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, s. 26-29.

⁶⁴ Srov. WOOD, Aylish. Vectorial Dynamics: Transtextuality and Complexity in the Matrix. In GILLIS, Stacy (ed.). *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. Great Britain: Wallflower Press, 2005, p. 11-22.

⁶⁵ Zdroj: vlastní záznam audiovizuálního/grafického díla. Uvedené platí pro všechny zde přítomné obrázky, a proto nebudu nadbytečně uvádět zdroj u každého z více než 150 obrázků. Na místo pojmenování každého je budu pouze číslovat, protože jednak pochází s výjimkou přílohy výhradně z matrixovské anebo startrekovské franšizy, jednak jsou použity vždy ve vztahu k dalším pro osvětlení konkrétního konceptu.



Obr. č. 5-6: Kompoziční návaznost mezi úvodními titulky a první scénou *Matrix Reloaded* staví na odív propojování různých médií, které zajišťuje hladké přechody. Daný postup je hypermediační.

Multimedialita využívá různých forem informačního obsahu a zpracování informací.⁶⁶ Můžeme ji vnímat jako zastřešující pojmenování pro sloučení audiovizuálních prostředků do jednoho celku, který uchovává a/či zprostředkovává informace. Multimedialní je každý film, ve kterém se objevují různá média, od textových nápisů po audio či video záznamy. Definice by musela opomenout interaktivitu. Pokud by interaktivita nebyla podmínkou, jako multimedialní by šlo uvést jakoukoliv scénu z kteréhokoliv dílu/extenze *Matrixu*, kdy postavy sledují monitor, který obsahuje zelený kód z jedniček a nul.

Hráči *Enter the Matrix* se při sledování čtvrt hodinové automobilové honičky v *Matrix Reloaded* zaměřovali na čísla viditelná na dálnici, protože věděli, že jde o kódy ke hře. Popisovaný jev se nazývá **intertextualita** a dá se jednoduše a výstižně shrnout jako „přítomnost textu A v textu B, [...] pretext absorbovaný pozdějším textem“.⁶⁷ Někteří teoretici považují intertextualitu za vlastnost náležící všem textům. Jiní jako Julia Kristeva, Roland Barthes, Gérard Genette či Lubomír Doležel intertextualitu vnímají jako vztah mezi alespoň dvěma texty, u nichž lze rozpoznat či vysledovat, k čemu jeden odkazuje.



Obr. č. 7: Honička na dálnici v *Matrix Reloaded* je jednak remediační, protože přejímá konvence z videoher (nepřátelé jsou „spawnováni“, Trinity žádá o „program“ pro nastartování motorčky), jednak intertextuální, protože nápisy (čísla aut, cedule) jsou kódy do hry *Enter the Matrix*.

⁶⁶ Srov. MCQUAIL, Denis. *Úvod do studia médií*. Praha: Portál, 1999, s. 160.

James Monaco považuje pojem „multimédia“ za chybný. Preferuje používání termínu „unimédia“, protože lépe vystihují úkol sjednocení média – sdělení myšlenek a pocitů. Srov. MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004, s. 525-576. Albatros Plus.

⁶⁷ HERMAN, David, MANFRED, Jahn, RYAN, Marie-Laure (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 2005, p. 256.



Obr. č. 8-9: Multimedialita v *Matrixu* (vlevo) a *Matrix Reloaded* (vpravo): ve filmech jsou kombinována různá média (v prvním dílu kniha s datovými disky, v druhém televizní obrazovky), která zároveň odkazují k jiným textům (ke knize *Simulace a simulakra*, k řadě audiovizuálních obsahů).

V případě transmediálního vyprávění se multimedialita, remediace a intertextualita⁶⁸ nevyklučují. Dálniční sekvence z *Matrix Reloaded* je multimedialní, protože vedle sekvenčních a zvukových informací obsahuje i textové. Dochází během ní k remediaci, protože je videoherní. Obsahuje kódy nápomocné při hře, čili jeden mediální text intertextuálně odkazuje k jinému. Znamená to, že je možné mezi tyto mediální relace klást rovnítko? Nikoliv. Multimedialita je vlastní filmu a novým médiím. Remediace se týká osvojování si formálních charakteristik jednoho média druhým. Intertext značí funkci určitého prvku. Transmediální vyprávění *souvisí se strukturou a způsobem distribuování informací*.

⁶⁸ Jak se to má s **transmediální intertextualitou**? Panuje názor, že transmediální vyprávění je pouhou „zesílenou“ intertextualitou, když se texty nachází ve vzájemné provázanosti. Pojem transmediální intertextualita poprvé použila Marsha Kinderová při popisu vlivu sobotních ranních televizních pořadů na děti. Transmediální intertextualitu definovala jako „[...] vztah mezi televizí a kinofilmem jako kompatibilními členy expandujícího supersystému masové zábavy“. Za příklad si zvolila *Želvy Ninja*, které existovaly jako seriál (1987), hra na Nintendo (1989) a filmová trilogie (1990 - '93). Oslovení na několika mediálních platformách jí přivedlo k zastřešujícímu termínu **supersystém**, který definuje jako „sít' intertextuality konstruovanou kolem figur či skupiny figur z popkultury, které jsou buď fiktivní, nebo reálné. Pro dosažení supersystému musí síť jít přes několik modů obrazové produkce; musí oslovit různé generace, sociální třídy a etnické subkultury, které jsou na oplátku zacíleny různými strategiemi; musí vychovávat ke sběratelství prostřednictvím prodlužováním života přidružených produktů; musí dojít k náhlému navýšení při komodifikaci, úspěchu, který se stane mediální událostí, která dramaticky navýší nárůst komerčního úspěchu systému.“ Na její poznatky navázali další. Zajímali se o transmediální branding, zatímco mně jde o transmediální storytelling (vyprávění). Viz KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press. Výjimkou je Jennifer M. Proffittová, která píše o poskytnutí modelu komoditního narativu Hollywoodu. Operuje s termínem **komodifikovaný intertextuální tok**, který je rozpoznatelný tím, že různé spotřebovatelné formy jsou inzerovány jako narativně nezbytné pro fanoušky. Přístup Proffittové je odlišný od Kinderové v tom, že se zabývá pokračováním (či opakováním) obsahu dostupného na několika platformách, nikoliv o návaznost na značku. Závěry demonstruje na matrixovské franšíze, do které nezařazuje pouze trilogii, ale i videohru, animované krátkometrážní snímky – a dokonce i dokument. Pro sledování toku obsahu je vyžadován zájem nejenom o filmy samotné, ale i paratexty, intertexty a doplňkové narativy, tvrdí přesvědčivě Proffittová. Spojením těchto textů (trilogie, animovaných počínů, videoher, dokumentů) vznikne **megatext**, jehož existence je podmíněna synergickou strategií a důrazem na intertextualitu. Srov. PROFFIT, Jennifer M, DJUNG, Yune Tchoi. *Plugging Back Into The Matrix The Intertextual Flow of Corporate Media Commodities. Journal of Communication Inquiry*. Volume 31, Number 3, July 2007, p. 239-254 (246). Marc N. Ruppel ve své práci v reakci na studii Proffittové píše, že paratextualita a intertextualita umožňuje náhled na transmédiální boji rozlišení mezi příběhem a tokem, protože vše je součástí textu, vše je paratextem (vše je jedním fikčním světem a metatextem, nelze rozpoznat odkazované). RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce. Maryland: 2012. University of Maryland. Faculty of the Graduate School of the University of Maryland, p. 26.

2. 4. „Jsme kriticky poškozeni“ aneb Transmediální vyprávění a dosavadní poznání

V předcházejících podkapitolách jsem vysvětlil, co se míní transmediálním vyprávěním, uvedl jsem, jak různě tento termín lze definovat a jaké jsou navrhované typologie. Vymezil jsem rozdíl mezi transmediálním vyprávěním a brandingem, mezi transmediací a adaptací. Zabýval jsem se dalšími mediálními relacemi jako remediace, multimedialita a intertextualita, s nimiž bývá transmediální narace zaměňována.

Než ale přistoupím k řešení výzkumné otázky transmediální narace jako svébytného modu (a k ní se vztahujícího problému, jak lze analyticky uchopit víceplatformové vyprávění), shrnu dosavadní poznání a kriticky ho vyhodnotím.⁶⁹ Má naratologicko-kognitivistická metoda, vycházející z poznatků erotické narace, bude převážně odlišná od bádání v dané oblasti, ve kterém převažuje (post)strukturalistický, potažmo kulturologický přístup. Nejprve proto uvedu, z jakých teorií a metodologií čerpají již zmínění autoři, tj. Henry Jenkins, Geoffrey Long, Aaron Smith a Christy Dena. A jelikož téma bylo zpracováno i na domácí akademické půdě, vyjádřím se k několika diplomovým pracem.

Henry Jenkins transmediální vyprávění dostal do středu pozornosti, jeho poznatky přebírají a přepracovávají další. Esej *Searching for the Origami Unicorn* s podtitulem *The Matrix and Transmedia Storytelling*, jež byla otištěna jako třetí kapitola v knize *Convergence Culture*, je dokladem Jenkinsova dlouholetého zájmu o fan studies (fanouškovská studia) a problematiku participační kultury.⁷⁰ Spíš než k naratologickým koncepcím se odkazuje k osobnostem, jako je francouzský filozof a kulturolog Pierre Lévy Strauss, s jehož termínem kolektivní inteligence pracuje,⁷¹ či k odbornici na digitální média Janet Murrayové, od které přebírá pojem encyklopedické kapacity.

⁶⁹ Na následujících řádcích mi nejde o úplný výčet, protože se zaměřuji na práce, v nichž je otázka transmediálního vyprávění pojímána primárně z estetického, nikoliv ekonomického hlediska. Je třeba brát v potaz i dobu psaní těchto řádků. Zároveň jde o výběr úzce provázaných textů, v nichž na sebe jednotliví autoři reagovali – a jejich poznatky poté rozpracovávali další, od teoretiků po praktiky. Záměrně jsem vynechal některé diplomové práce či publikace, z nichž budu vycházet dále, protože poznatky z nich formovaly mé uvažování o transmediálním vyprávění jakožto svébytném narativním modu.

⁷⁰ Viz JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 93-130.

⁷¹ Kolektivní inteligenci se míní nové sociální struktury umožňující produkci a cirkulaci vědomostí v sesíťované společnosti, přičemž umění ve věku kolektivní inteligence zastává funkci tzv. kolektivního atraktora, kdy se jedinci seskupují, aby si vyměňovali znalosti. Lévy je zároveň autorem pojmu multimedialní strategie (někdy zaměňovaného za transmediální vyprávění): „Uvedení filmu simultánně s prodejem videohry, distribucí televizního seriálu, triček, hraček.“ Viz LÉVY, Pierre. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Perseus Books, 2007, p. 45.

Nejvlivnější částí Jenkinsova textu se stala pasáž věnovaná budování světu příběhu, ve které je vyprávění pojímáno jako umění budování světa, který není zcela prozkoumatelný a odvyprávěný v jednom počínu anebo médiu.⁷² Franšízy ctí toto pravidlo, protože buď představí svět a v pokračování do něj zasazují odlišné příběhy, nebo je uváděn nový aspekt světa, který je v sequelech více a detailněji prozkoumáván.

O tento závěr se opírá i Geoffrey Long, který píše o dvou produkčních počínech (*Temný krystal*, *Labyrint*)⁷³ společnosti Jima Hensona. Argumentuje, že došlo k posunu od zápletky přes postavy ke světu a jeho budování. A tento posun demonstruje nejpřesvědčivěji na transmediálním narativu *Matrixu*. Každá extenze je navržena tak, aby fungovala i samostatně, na zápletku ani postavách příliš nezáleží. Protagonista Neo se až na jednu výjimku neobjeví ani v jednom z animovaných křesů *Animatrixu* a ve hře *Enter the Matrix* je minimálně.

Trilogie Long shrnuje následovně: „o Neovi a o tom, jak zachrání svět.“⁷⁴ Příběh franšízy se podle něj od příběhu trilogie liší, protože vypráví „o pádu lidí, vzestupu Strojů a jejich neutuchajícím boji“, a tak dochází k závěru, že „příběh franšízy je příběhem světa“.⁷⁵ **Odlišné shrnutí** (spíše zápletky než příběhu) ho vede k poznání, že „mnohé transmediální narativy nejsou vůbec příběhy postav, ale příběhy světa“.⁷⁶ Obrací se od Jenkinsových fan studies ke strukturalismu,⁷⁷ což je u něj dáno tím, že ho více zajímají světy než to, jak je obohacován recipientův/recipientčin zážitek a jaký to má vliv na jednání a (sub)kulturu uživatelů.

⁷² JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London: New York University Press, 2006, p. 114.

⁷³ *Temný krystal* [The Dark Crystal] [film – TV, DVD]. Režie Jim HENSON, Frank OZ. USA/Velká Británie, 1982. *Labyrint* [Labyrinth] [film – TV, DVD]. Režie Jim HENSON. Velká Británie/USA, 1986.

⁷⁴ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 48.

⁷⁵ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 48.

⁷⁶ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 48.

⁷⁷ Jmenovitě Rolandu Barthesovi, který ve své slavné strukturalistické analýze *S/Z* rozlišil mezi „writerly“ a „readerly“ texty. První („writerly“) spoléhají, že je jim dodán význam recipienty, druhé („readerly“) naopak nemají takové nároky po svých čtenářích a nenabízí příliš možností pro interpretaci. Mezi těmito typy textů je přitom určitá hierarchie – málokoho znalé Barthesovy proslulé eseje *Smrt autora* překvapí, že na vyšší příčce se nachází writerly texty. Long ovšem nesohlasí s Barthesovou hierarchizací, protože tvrdí, že „writerly“ texty mohou být lepší, kdyby byly více „readerly“. Viz LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT, p. 55-57.

Long preferuje strukturalismus (přestože nesouhlasí s některými tezemi), protože ho zajímá potenciál kódů (klasifikačních systémů) ⁷⁸ jako nástrojů použitelných pro vyprávění. Na základě toho dospívá k definici transmediálního vyprávění: „*Vypravěč snaží se o transmediální narativ by měl pečlivě vybudovat svět, ve kterém příběh existuje, a poté odkázat na jiné kultury, postavy, události, místa, vědy či filozofie ve vyprávění, aby podnítil divákovu představivost.*“⁷⁹

Slabiny Longova teoretického modelu se dle mého názoru ukážou v jeho analýze *Temného krystalu* a *Labyrintu*. Transmediální budování světů není vyprávění. Problém spočívá v jeho přizpůsobování si teoretických konceptů, aby mu zapadaly do předem připravených závěrů. Vychází z Barthes jakožto strukturalisty dobrého ve vytváření klasifikačních systémů, ale ignoruje jeho hierarchizaci typologie textů.⁸⁰ Rozporuje svou argumentaci, když tvrdí, že svět je důležitý a postavy ne, ale má jeden kód určený postavám.

Longem navržená šestice kódů jakožto jeho největší přínos se natolik obecně vztahuje ke světu příběhu, že extenzi transmediálního vyprávění lze aplikovat na téměř vše. To taky činí, když jako extenzi *Temného krystalu* uvádí knihu *The World of the Dark Crystal*. Jedna z řady publikací vydávaných spolu s očekávaným filmem na trh obsahuje podrobnosti o postavách i světě, které se do snímku nedostaly, protože byly zamítnuty. Jde o transmediální „branding“, ačkoliv obsah není pouze redundantní, než o transmediální „storytelling“, protože je obohacován svět, nikoliv obsah.

⁷⁸ Long navrhuje pět vlastních kódů a jejich funkce osvětluje na *Matrixu*. Kódy jsou následující: **kulturní** (prvky kultury společnosti – móda, architektura, umění ad.), **postavy** (mohou odkazovat k historii, osudům, motivacím), **chronologie** (zájem o dění v minulosti, budoucnosti), **geografické** (důležitá místa neobsažena v hlavním příběhu, či pouze na krátkou dobu), **environmentální** (flóra, fauna, vědecké prvky světa), **ontologické** (diváci pochybují

o viděném). Chvíli, kdy je zpráva od lodi Osiris doručena, označuje za chronologický (a) hermeneutický kód, který navádí k uvažování, odkud zpráva přišla, což diváka vede k *Enter the Matrix* (a odtud k *Poslednímu letu Osirise* z *Animatrixu*). Viz LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. *Comparative Media Studies of the MIT*, p. 64-69.

⁷⁹ LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. *Comparative Media Studies of the MIT*, p. 68.

⁸⁰ Barthes při rozboru příběhu *Sarrasine* v *S/Z* užívá pět kódů Richarda Howarda: **hermeneutický** (uvádí do textu tajemné prvky), **sémický** (jednoduché konotace v podobě implikací), **proairetický** (vzorce dění), **symbolický** (téma prostupující textem) a **kulturní** (hlas přítomný v textu, nikoliv autorský). Viz LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. *Comparative Media Studies of the MIT*, p. 61-63.

Aaron Smith, který ve své práci analyzoval seriál *Ztraceni*, se inspiroje Geoffrey Longem a přenáší jeho poznatky na televizi. „*Televizní producent by měl konstruovat příběh, který obsahuje nejenom linii, která bude sledována, ale také svět, který bude objevován.*“⁸¹ Svou definici⁸² následně přeformulovává: „*Televizní producent by měl začlenit strategické mezery do jádrového narativu a vyhradit tyto mezery na vyplnění prostřednictvím extenzí.*“⁸³ Extenze by měly být chápány jako samostatné.⁸⁴ Nahlíží na ně jako na nové epizody, diegetické artefakty a alternativní realitu.⁸⁵ Jmenované podoby extenzí podle něj nejsou dostačující, protože po vybudování světa a začlenění mezer do vyprávění je třeba pro skalní fanoušky přijít s validačním efektem. Validací efekt znamená, že fanoušci jsou odměněni za to, že dohledávají narativní informace v různých médiích, např. zmínkou v pořadu.⁸⁶

Smith dochází k poslednímu přehodnocení vlastní definice transmediálního vyprávění: „*Televizní producent by měl hledat způsoby, jak narativní extenze učinit validními, aby vytvořil sjednocený, soudržný svět.*“⁸⁷ Slovo „producent“ je klíčové, protože na místo teoretické práce testující poznatky na příkladové analýze seriálu *Ztraceni* dává tipy producentům a producentkám, jak navrhnout a vytvořit transmediální vyprávění pro televizní pořad. V teoretické části spojuje přístup Jenkinse a Longa kombinací strukturalismu a fan studies.

⁸¹ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce, Film and Media Culture Department of Middlebury College. Middlebury: Middlebury College, 2009, p. 43.

⁸² Stejně jako Long, i Smith se odvolává na Barthesovo „readerly“ a „writerly“, ale činí tak přes Johna Fiska, aby zdůraznil důležitost interpretace a revidoval svou definici. Viz SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce, Film and Media Culture Department of Middlebury College. Middlebury: Middlebury College, 2009, p. 48.

⁸³ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 51.

⁸⁴ Jeho vnímání se tím liší od Longova, který extenze považoval za součást kánonu.

⁸⁵ **Nové epizody** jsou novými epizodami televizního seriálu, pouze v jiném médiu (romány, videohry, webizody, mobizody). Většinou se jedná o spin-offy, sequely či prequely, které musí splňovat podmínku, že jsou být tonálně a tematicky konzistentní s pořadem a jejich mód vyprávění musí být zjevný, tj. že lze rozlišit mezi fikčním světem a každodenním životem. **Diegetickými artefakty** se míní extenze, které mají svůj původ ve fikci, ale je možné je prozkoumat ve skutečnosti, přičemž se dají rozdělit do dvou větších kategorií (artefakty postav – jejich blogy; institucionální artefakty – hraní role při zpracování něčeho z fikce - knihy čtené postavou). **Alternativní realitou** všechny hry, kdy se člověk vydává za postavu z fikčního světa a (kdy) dochází ke smazání hranic mezi světem skutečným a diegezi. Viz SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 62-64.

⁸⁶ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 63.

⁸⁷ SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College, p. 64.

S oběma zmíněnými má společné soustředění na budování světů. O naraci se u něj dozvíme pouze to, že by měla mít *několik linií*, které ale budou podřízeny světu, a že by měla obsahovat *mezery, které budou vyplněny extenzemi*. S jeho poznatkem se dá souhlasit (s dodatkem, že mě bude zajímat „nižší“ úroveň vyprávění). Zjištění dále komplikuje typologizaci extenzí (nové epizody, diegetické artefakty, alternativní realita) rozlišených mírou imerze. Lze se ptát a zároveň namítat: Není určitý typ diegetického artefaktu (vydaná kniha čtená postavou) transmediálním brandingem? Jak hry na alternativní realitu (ARG – Alternate Reality Games), souvisí s vyprávěním, jak rozšiřují fikční svět? Je udržitelná hierarchie typologie extenzí, když je odvislá od míry pohroužení se do fikce?

Christy Dena na rozdíl od předchozích teoretiků nevěnuje podstatnou část svého textu příkladové analýze, protože se zaměřuje na praxi. V podtitulu své vydané dizertační práce dává najevo, že se zabývá fikčními světy. Jejím cílem je ukázat, že transmédiá vyžadují nejenom vlastní rešeršní oblast, ale i metodologii, s jejímž návrhem přichází. Čerpá přitom z několika teoretických disciplín jako sémiotika, naratologie a teorie fikčních světů. Stěžejní je pro ní první jmenovaná, z níž přebírá koncept multimodality. Multimodalita je sémiotiky (Gunther Kress, Theo van Leeuwen) vnímána jako praxe reprezentace a komunikace, která má za svou hlavní výzkumnou otázku: „*Jak lidé používají sémiotické zdroje pro tvorbu znaků?*“⁸⁸ Dena navrhuje **transmodalitu**, protože dle ní transmediální praxi nelze porozumět pouze prostřednictvím narativních a herních teorií. Uvádí tři možné transmodální přístupy k transmediálním konceptům: prostředí, postava, události.⁸⁹

Na jejím teoretickém konceptu je nejspornější část o neposuzování podle koncového produktu. Chce porozumět praxi jako procesu, a tak jí rozlišování v průběhu pomůže pochopit konkrétní tvůrčí rozhodnutí. Jak jsem argumentoval v předchozí podkapitole o transmediaci a adaptaci, existují transmediální narativy, které problematizují její náhled na věc (*Strážci – Watchmen*). Dena se projevuje více jako praktička oboru: přichází s radami, jak navrhnout transmediální dílo, ale tyto se vztahují k první fázi výrobního procesu.

⁸⁸ DENA, Christy. *Transmedia Practice* [...]. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 4.

⁸⁹ **Prostředí**, ve kterém se příběh odehrává, může být v řadě médií a narativních/ herních modech, protože je sémiotickým zdrojem určujícím postavy a významy. **Postavy** mohou být transmodální, v různých modech se mění (ve videohrách jsou interaktivní) a důležité je jejich rozčlenění na druhy či třídy. **Události** mohou být vyprávěny či hrány, ale podstatné jsou problémy, které mají být postavou/hráčem překonány, ovlivňují celkový koncept (a mohou na ně být aplikovány hermeneutické kódy). Viz DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Dizertační práce, Department of Media and Communications Of the University of Sydney. Australia: University of Sydney, 2009, p. 204-214.

V rámci českého bádání vzniklo pouze několik diplomových prací, z nichž se zde vyjádřím k trojici příkladových analýz. Jana Jakeschová se zabývá fenoménem *Aloise Nebela*, Kristýna Chmelíková a Petr Hájek si jako předmět analýzy vybrali seriál. První *Battlestar Galactica*, druhý *Ztraceni*.

Jana Jakeschová volí perspektivu fan studies. Přiznaně čerpá z knihy Axela Brunse *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From production to produsage* a snaží se zmapovat, s jakými extenzemi přicházejí uživatelé tvořící vlastní obsahy. Transmediální vyprávění je v jejím vnímání vágní, zaměnitelné za adaptaci či interpretaci: „Všeobecně lze chápat transmedialitu jako přenos či přesah a je důležitou součástí mediálních studií.“⁹⁰ Odkazuje se k Jenkinsovi, ale drží se výše citované nešťastné definice a plete si vyprávění s brandingem. Její bakalářská práce může být chápána jako příspěvek ke studiu participační kultury, ale rozhodně ne (transmediálního) vyprávění či kultury, přestože název avizuje něco jiného.

*I Transmediální narace současného amerického seriálu na příkladu televizní série Ztraceni*⁹¹ (sic!) je zavádějící. Petr Hájek se omezuje výhradně na v názvu jmenovaný pořad, nepoužívá ho k ukázání obecnějších tendencí v televizním vyprávění. Výzvu, jak psát o vyprávění neomezeném na jedno médium, řeší odkázáním se k americké teoretičce Marii-Laure Ryanové. Zmiňuje i erotický model vyprávění Nöela Carrola a komplexní narativ Jasona Mittella, ovšem ani s jedním pojetím nepracuje.⁹² Uvedené nelze úplně brát jako výtku, protože se Hájek více zajímá o ARG, potažmo o recepci, než o vyprávění.

Kristýna Chmelíková si v příkladové analýze seriálu *Battlestar Galactica* určila za svůj dílčí cíl rozkrýt, jak je divák veden ke konstruování fabule v extenzích i v narativu jako celku.⁹³ K dosažení vytyčeného používá několik konceptů, od Mittelova narativně komplexního seriálu přes Elsaesserovy mind-game filmy až k Bordwellovým *narativním modům*.⁹⁴

⁹⁰ JAKESCHOVÁ, Jana. *Alois Nebel jako transmediální kulturní fenomén*. Bakalářská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy, s. 20.

⁹¹ HÁJEK, Petr. *Transmediální narace současného amerického seriálu na příkladu televizní série Ztraceni*. Bakalářská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Teorie interaktivních médií.

⁹² U Marie-Laure Ryanové zmiňuje pouze univerzálnost jejího modelu. U Carrola konstatuje, že jeho přístup prodlouží o odpovědi na otázky u seriálu. U Mittella sporně píše o inovativním používáním flashbacků.

⁹³ CHMELÍKOVÁ, Kristýna. *Narativně komplexní seriál a jeho transmediální extenze: Případová studie amerického seriálu Battlestar Galactica*. Magisterská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, s. 41-42.

⁹⁴ MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, Vol. 58(1), 2006, p. 29-40. Srov. ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. New York: Wiley-Blackwell, 2009, p. 13-42.

Důmyslně si stanovuje dominantu „mnohosti jednotlivých dějových linií jako *de facto* samostatných celků, které se však navzájem za určitých podmínek propojují, je vytvářena jejich hierarchie a narace je dovádí k vyústění skrze systém *deadlinů*, které tyto linie rámuji“.⁹⁵ Díky takto určenému sjednocujícímu principu se vyhýbá potenciálnímu problému, který by mohl vycházet z přenášení jedné metodologie (filmové) na jinou (seriálové). V jinak vyčerpávající argumentaci přeskakuje sporné pasáže. Píše, že seriál odpovídá modu klasického vyprávění, ale oproti němu má **zmnožené linie**. Zajímavý postřeh nereflektuje jako změnu či odchylku, nýbrž z něj činí hlavní ozvlášťující prvek celého pořadu.

Battlestar Galactica je dle ní jak klasicky hollywoodsky odvyprávěným dílem, tak i narativně komplexním seriálem a mind-game počinem. Spojení těchto tří konceptů působí jako lepení argumentačních děr (např. mnohost linií odporuje modu klasické hollywoodské narace, a tak to vysvětluje příklonem k mind-game naraci). Nijak přitom nezohledňuje, že Elsaesserovy mind-game filmy jsou polemikou s Bordwellovými „klasickými“ východisky a že Mittel o narativně komplexním seriálu píše jako o kombinaci dvou Bordwellových modů, klasického hollywoodského a uměleckého, resp. uměleckého filmu.

2. 5. „Jejich armáda. Je obrovská“ aneb Blog je dialog

Předchozí podkapitola shrnula a kriticky vyhodnotila dosavadní bádání v oblasti transmediální narace, přičemž se zaměřovala na diplomové práce vycházející z Jenkinse. Teoretik médií má i své kritiky. Jméno toho nejvýraznějšího se ne náhodou objevilo hned dvakrát v poslední větě předcházející podkapitoly. Filmový teoretik a historik David Bordwell⁹⁶ na svém blogu věnoval velkou část jednoho obsáhlého příspěvku⁹⁷ připomínkám ke kapitole *Searching for the Origami Unicorn* z Jenkinsovy knihy *Convergence Culture*, a ten zareagoval ve třech ještě obsáhlejších odpovědích.⁹⁸ Nejprve shrnu Bordwellovy argumenty, než přejdu k Jenkinsovým proti-argumentům.

Srov. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985, p. 148-310.

⁹⁵ CHMELÍKOVÁ, Kristýna. *Narativně komplexní seriál a jeho transmediální extenze*. Magisterská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, s. 42.

⁹⁶ Srov. BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006, p. 59. Srov. THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2003, p. 74-106.

⁹⁷ BORDWELL, David. Now leaving from platform 1. *Observations on film art* [online]. August 19, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>.

⁹⁸ JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 10, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z:

V blogovém příspěvku, nazvaném *Now leaving from platform 1*, David Bordwell uvádí, že transmediální vyprávění má dva nekontroverzní prvky a jeden problematický. Jenkinsovi přiznává, že tento pojem a zkoumání popularizoval, ale upozorňuje na knihu Gérarda Genetta *Palimpsests*. V ní se objevil termín *transpozice*, jímž se myslí jak překlady, prepisování a adaptace, tak i komprimování textu.⁹⁹ Transpozice nespĺňuje podmínku transmediality, v případě které je obsah v několika médiích. Pokud by se nedodrzovalo Genettovo chápání dramatu a psané literatury striktně jako jednoho média, pak by dle Bordwella šlo o transfer.

Fenomén má svou tradici, v posledních letech se ale stal atraktivním díky tomu, že **transmediální vyprávění tvoří komplexnější zážitky** (postavy a zápletky mohou být v různých textech). Podle emeritního profesora tzv. film studies na University of Wisconsin-Madison jsou tyto extenze pouze odbočkami, bez nichž se vyprávění obejde, zvlášt' když mají spíše stvrzovat loajalitu ke značce než doplňovat hlavní dílo. Zprostředkování jednoho příběhu v několika médiích představuje několik potíží. Jedním je, že většina hollywoodských a indie počinů není nijak zvlášt' dobrá, a tak by transmediální vyprávění nemuselo plnit ozvláštňující funkci. Jeho přijímání by se navíc brzy zautomatizovalo. Druhou, podstatnější, je, že se sice mohou objevit fanoušci ochotní stopovat další části své oblíbené franšizy, ale takových (jak fanoušků, tak franšíz) je velmi málo. Méně výrazné tituly nedokážou natolik aktivovat oddanou diváckou základnu, mají-li nějakou. Třetí, nejpodstatnější, představuje (ne)uzavřenost příběhu, protože žádný není odvyprávěn v úplnosti. Mezery zůstanou trvalé, motivace nejistá, omezení na míru vědění jedné z postav může být emocionálně působivé.

Vyprávění, završuje Bordwell svůj technoskeptický náhled, je o kontrole, umělecké tyranii: začátek filmu je vstupní bod, stejně tak závěr, přestože nechává věci nezodpovězené, mezitím je pořadí informací zásadní. I proto je transmediální narace vhodnější spíše pro seriály s **epizodickými vyprávěními** než pro filmy, dodává. Pro prokázání svého tvrzení uvádí příklad s knihou, kdy se zážitky čtenářů mohou lišit dle toho, na jaké kapitole se rozhodnou začít. Podstatné pro něj je, že oba budou mít společnou pasáž, která se překrývá – a o tu jde.

http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html. JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 13, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html. JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 16, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html.

⁹⁹ Opačným extrémem je augmentace, kdy odvozené dílo nějakým způsobem rozšiřuje originál (stylem – několik vět na místo jedné, vyprávěním – změnou hlediska).

Navíc je tento způsob vyprávění nejenom divácky, ale i analyticky náročný, protože vyvstává otázka ohledně rozboru přesahujícího vzorce multiplatformové zápletky. Nejde-li jenom o vyplňování mezer, mohou být budovány světy, představeny vedlejší postavy, může docházet ke *změnám hlediska*. Je vyžadována velká spousta nadaných lidí, aby transmediální extenze byly symbiotické a nikoliv parazitní. V optimistickém závěru „ublognutí“ Bordwell vkládá naději do indie sektoru, přestože na předcházejících řádcích varoval, že pokud indie počiny budou transmediálně odvyprávěny, ztratí vyplňováním mezer na nedořečenosti. Může dojít k zautomatizování, když budou divákům zprostředkovány banality ze života postav.

Henry Jenkins na svém blogu *Confessions of an Aca-Fan* na vznesené výtky zareagoval v příspěvku *The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell*,¹⁰⁰ který kvůli délce rozdělil na tři části, jejichž závěry budu níže parafrázovat. S první námitkou, týkající se Genettovy transpozice, se vypořádal poukázáním na neporozumění. Bordwell zaměřuje „transmédiá“ (transpozice: z jednoho média do druhého) a „transmediální vyprávění“ (napříč médii, nikoliv přenos, byť by reinterpretoval, rozšiřoval či zkracoval původní text).

Druhou připomínku, že jde spíše o stvrzování loajality než o cokoli jiného, Jenkins přijmul a dovedl ji dál. Přiznává, že práce na obsazích v několika platformách byla placena z rozpočtu na propagaci. Dodává, že *co je pro jedny propagací, je pro druhé uvedením do děje*. Jako příklad zmiňuje kyberpunkovou sci-fi *District 9*,¹⁰¹ jejíž extenze byly uvedeny před premiérou, aby se divák mohl seznámit se základy světa, zorientovat se v postavách, jejich cílech a konfliktech. *Porozumění trans-obsahu usnadňuje spoléhání na žánrové konvence*.

Ve druhé části reakce se vyjádřil jednak k námitkám ohledně hrozící automatizace a jednak k tomu, že dle Bordwella je vyprávění uměleckou tyranii. Jenkins zdůrazňuje, že transmediální vyprávění je pro něj především o budování světa a serialitě, což jsou dva prvky rozšiřující určitý typ děl, které jsou méně zaměřené na zápletku či postavy.

¹⁰⁰ JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 10, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html. JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 13, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html. JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 16, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html.

¹⁰¹ *District 9* [District 9] [film – kino, BD]. Režie Neill BLOMKAMP. USA/Nový Zéland/Kanada/Jihoafrická republika, 2009.

Jenkins, odkazující se na práci Dereka Johnsona, zdůrazňuje, že bude čím dál tím důležitější osoba, která bude mít na starost výpravu, a to z důvodu *důležitosti textury světa u transmediálních počinů*.¹⁰² Jak se to má s neúplností světa, resp. s mezerami ve vyprávění? Člověk pracující na transmediálním projektu ví, že *v každém vyprávění musí být vedle mezer, které jsou vyplněny v extenzích, i mezery, které zůstanou trvalé*, pokud si to svět nebo postavy vyžadují. Podobně se to má s kontrolou a uměleckou tyraní, která náleží určitému typu tvůrců a určitému typu vyprávění (zmiňuje Alfreda Hitchcocka). Jsou filmaři, kterým jde víc o budování světa a výpravu než o vyprávění, což nutně neznamená, že jsou špatní (uvádí Tima Burtona). Podle Jenkinse vždy budou ti, kteří vytváří uzavřené texty, u nichž je možná jedna interpretace, a ti, kterým jde o tvorbu otevřených textů, u nichž panuje větší svoboda.

Třetí a poslední část Jenkinsovy odpovědi opakovaně upozorňuje, že Bordwell na transmediální vyprávění klade kritéria, která jsou pro tento typ vyprávění neadekvátní. Jenkins zdůrazňuje budování světa a serialitu jakožto podmínky, jež jsou nejlépe uplatnitelné v televizním (u seriálů/sérií) a studiovém (u franšíz s předem naplánovanými pokračováními) prostředí. U transmediálních projektů *pramení estetické potěšení ne z uzavřenosti, ale z pokračování, otevřenosti a porozumění tomu, jak jedna informace zapadá mezi ostatní*.

Nejinak tomu je s Bordwellovým argumentem ohledně čtení knihy, kdy nezáleží na tom, kdo ze dvou čtenářů kterou kapitolou začne, ale že oba budou znát stejnou část. Jeden bude vědět trochu víc. Jenkins má za to, že *navrhování transmediálního narativu je vysoce organizovanou činností, při které je promyšleno, co (ne)má být součástí kánonu a kdy je co zveřejňováno*. Existuje pádný důvod, proč k druhému filmu paralelní hra *Enter the Matrix* a *Animatrix* se dvěma prequelovými epizodami (*Poslední let Osirise* a *Dětský příběh*) byly dostupné před premiérou *Matrix Reloaded*.

Jenkins vyslovuje hypotézu, že je možné formalistické čtení transmediálních narativů. Mohly by být odkryty funkce informací, jež by nebyly pouhým seznamem citací a spojujících prvků. O „formalistické čtení“ transmediálních narativů se pokusím v příkladové analýze *Star Treku*, ale než se k ní dostanu, budu se zabývat otázkou, čím se transmediální vyprávění liší od klasického hollywoodského. Jde o odlišný modus vyprávění?

¹⁰² Johnson svůj termín „overdesign“ považuje za ústřední princip současných mediálních franšíz. Svou tezi dokazuje na seriálu *Battlestar Galactica*, jehož přeplněnost detaily vyvolává zdání komplexnosti světa. Viz JOHNSON, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press, 2013, p. 114.

2. 6. „Když to nezískáme, bude nás to stát mnohem víc“ aneb Závěr

Na předcházejících stranách jsem ve výkladu postupoval od obecného (co je transmediální vyprávění) přes konkrétní (jak ho lze definovat, vůči čemu ho lze vymežit, jaká existuje jeho typologie) až k širšímu kontextu (různé metodologie, které byly aplikovány, a kritika, která se vztahovala k samotnému konceptu). Zároveň jsem tučnými pasážemi s kurzívou zvýrazňoval část pojmů, které v uvažování o transmedialitě budu přejímat, a teze, které budou nápomocné v přemýšlení o transmediální naraci jakožto svébytném modu.

Z pojmů budu pracovat s Longovou typologií vyprávění napříč médii (**tvrdý, měkký a tuhý typ**) a se Smithovým rozlišením (transmediální vyprávění, transmediální branding). První typologie je navržena na základě toho, jak a na kdy se uvedení transmediálního narativu plánovalo, přičemž trojice typů je popisné a nehodnotící povahy. U **tvrdého typu** je **vyprávění jako transmediální naplánováno od samotného počátku**, u **měkkého až na základě úspěchu původního mediálního obsahu** – a **tuhý typ se nachází mezi oběma uvedenými**, protože **extenze jsou navrženy dodatečně k prvnímu, původně uzavřenému obsahu, ale před pokračováními**. Druhá typologie vidí **rozdíl mezi rozšířením příběhu a obohacením jeho světa** (tj. **transmediálním vyprávění**) a **budováním značky**, během kterého **není z hlediska obsahu přidáno nic nového** (transmediální branding).

Zopakuji, že **transmediální vyprávění je vyprávění jednoho příběhu napříč několika mediálních platform, přičemž každá přináší něco nového**. Budu vycházet z předpokladu, že **všechny části by měly být navrženy jako nezbytné součásti celku, ačkoliv jde určit hlavní**. Zásadní pro mě bude **vnímání transmediální narace jakožto procesu, kterému lze nejlépe porozumět podle výsledného produktu a u kterého je podstatná struktura a způsob dávkování informací**.

Pro transmediální vyprávění bude platit dříve uvedené. **Obsahuje několik narativních linií a vedle mezer, které zůstávají trvalé, i strategické mezery, které jsou vyplněny v extenzích**. Je **fragmentarizované**, a tak uvedení do děje může mít podobu např. virálního marketingu. Během vyprávění dochází ke **změnám hlediska**. **Estetické potěšení pramení ne z uzavřenosti, ale z otevřenosti**, pochopení, jak co do sebe zapadá. Porozumění usnadňuje spoléhání se na osvědčené žánrové konvence. Nadále pro mě bude podstatný způsob, jakým je vedena divákova pozornost k (re)konstruování fabule v extenzích a narativu jako celku.

3. Transmediální narace jako modus?

Předcházející kapitola si kladla za cíl představit transmediální vyprávění a dílčí diskuzi kolem tohoto fenoménu. Shrnovala, jak různě lze pojem chápat, s čím bývá chybně zaměňován, nastínila různé přístupy a polemiky. Tato kapitola se posouvá od obecného nastínění problematiky k výzkumné otázce, zda lze transmediální naraci považovat za narativní modus. Linie výkladu byla doposud vedena induktivně pro pochopení, co se myslí transmediálním vyprávěním. V této kapitole bude výklad veden deduktivně od jednotlivostí (otázky, vedení pozornosti) k systému (rekonstrukce fabule, strukturace syžetu) jakožto celku (modu).

Zastřešující příklad *Matrixu* neopustím, ale posunu se ke kognitivním procesům. Jaké hypotézy má recipient/ka u transmediálního obsahu? Za pomoci čeho je vedena pozornost k dohledání si informací v dalším médiu? Jak je tvořena fabule a strukturován syžet? Od těchto otázek se kapitola dostane k tomu, co je narativní modus a proč by za něj transmediální narace mohla být – při vymezení vůči klasické – považována. Východiskem budou poznatky z předchozí kapitoly, která byla z důvodu naznačení širě různých uchopení co do teorie rozbíhavá. Na následujících řádcích budu vycházet z teoretizování Noëla Carrola, protože je pro mě podstatná kognice publika a analytické uchopení víceplatformového vyprávění.

3. 1 „Rozehrál jsi nebezpečnou hru“ aneb Otázky, samé otázky

Architekt: „*Rozehrála jsi nebezpečnou hru.*“ – Vědma: „*Změna je vždy nebezpečná.*“
– Architekt: „*Jak dlouho si myslíš, že tenhle mír vydrží?*“ – Vědma: „*Co nejdéle to půjde. Co ti ostatní?*“ – Architekt: „*Jací ostatní?*“ – Vědma: „*Ti, co se chtějí odpojit.*“
– Architekt: „*Pochopitelně budou volní.*“ – Vědma: „*Mám tvé slovo?*“ – Architekt: „*Za koho mě máš? Za člověka?*“ – Sati: „*Vědmo! Báli jsme se, že tě nenajdeme.*“ – Vědma: „*Všechno dobře dopadlo.*“ – Sati: „*Hele!*“ – Vědma: „*Podívejme! To je krása. To jsi udělala ty?*“ – Sati: „*Pro Nea.*“ – Vědma: „*Hezké. Určitě by se mu to líbilo.*“ – Sati: „*Uvidíme ho ještě někdy?*“ – Vědma: „*Myslím, že ano. Jednoho dne.*“
– Seraf: „*Věděla jste to od začátku?*“ – Vědma: „*Ne, kdepak. Ale věřila jsem.*“

- *Matrix Revolutions*¹⁰³

¹⁰³ *Matrix Revolutions* [The Matrix Revolutions] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.

Matrix Revolutions ve (výše citovaném) epilogu **nechává velkou spoustu otázek nezodpovězených, přestože se jedná o závěrečnou část filmové trilogie.** Mezi lidmi a stroji zavládlo příměří, ale není jisté, na jak dlouhou dobu. Architektovi je třeba věřit, že svůj slib o osvobození lidí dodrží. A protagonista Neo, jehož mrtvé tělo je ve městě Strojů, se pravděpodobně vrátí, ale není jasné jak a proč. Neoformalistickou terminologií řečeno, **epilog je plný okázale předváděných a zaostřených mezer.**

Okázale předváděných, protože si kvůli vyzdvižení v dialogu velmi dobře uvědomujeme nedostatek potřebných informací. Zaostřených, protože vyžadují vyplnění. Pro diváka je v tomto případě **podstatné, jestli jsou prezentované mezery trvalé, protože zůstanou nezodpovězeny, či dočasné, protože budou vyplněny.** Rozhodnutí, jak se to v tomto případě má, je odvislé od (ne)vnímání *Matrixu* jako transmediálního vyprávění. Jak dlouho mír vydrží a jestli budou lidé volní a Neo se vrátí, bude mezerou trvalou, pokud bude o *Matrixu* uvažováno pouze jako o třech klasicky hollywoodsky odvyprávěných – byť například konvenci uzavřenosti se vzpírajících – filmech. Naopak o mezeru dočasnou by se jednalo, kdyby byla kyberpunková sci-fi považována za transmediální, protože na *Matrix Revolutions* přímo navazující herní pokračování *Matrix Online* odpovědi poskytuje.

Všechny uvedené **mezery vedou k tvorbě výlučných hypotéz:** Architekt buď svůj slib splní, nebo ho naopak poruší, Neo vstane z mrtvých a znovu se objeví v *Matrixu*, nebo jeho tělo nadále spočine ve městě Strojů. **Důležitější,** než je rozpor v určení dočasnosti anebo trvalosti mezer, **se ukazuje být aktivita recipienta/recipientky.** Spokojit se s tvrzením, že hypotézy jsou výlučné, by nebylo dostačující. Hlavní je proces založený na otázkách a požadavku odpovědi, k čemuž okázale prezentované a zaostřené mezery vybízí víc než ty rozptýlené.

Jak dlouho mír vydrží? Dodrží Architekt své slovo Vědmě ohledně odpojení lidí? Uvidí ještě někdy Nea? Vyprávění si tyto otázky klade, spolu s ním recipient/recipientka, který/která si žádá odpovědi. Předestřený způsob uvažování koresponduje s **erotetickým modelem narace,** který navrhl americký filozof a teoretizant¹⁰⁴ Noël Carroll. Jeho pojetí – ačkoliv o transmediálním vyprávění nepíše – bude pro můj přístup důležitý, a proto bude na následujících stranách objasněn, více přiblížen, revidován a rozšířen.

¹⁰⁴ Neologismus „teoretizant“ na místo „teoretik“ jsem zvolil, protože Noël Carroll v *Theorizing the Moving Image* uvádí, že mu nejde o vytvoření teorie jakožto výsledku, ale o „teoretizování“, tj. samotný proces kladení si otázek souvisejících s určitým problémem a hledáním odpovědi na ně. Viz CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 13.

Carroll¹⁰⁵ vycházel z prací Vsevoloda Pudovkina, který studoval americké filmy, aby zjistil důvod jejich popularity. Málokdo z teoretiků/teoretiček se Pudovkinem nechal inspirovat, protože jeho pojetí je příliš preskriptivní, ale jeho analýza střihu a spojení scén Carrolovi slouží jako východisko, aby načrtnul struktury lineárních narativních forem,¹⁰⁶ které u diváckých filmů mají podobu systému organizovaných otázek s očekávanou odpovědí.¹⁰⁷

Rozlišuje mezi mikro a makro otázkami. **Mikro-otázka** má za účel propojit jednu scénu s další anebo omezenou sérií následujících sekvencí, než je zodpovězena. **Makro-otázka** povětšinou organizuje velkou část dění a na zodpovězení čekáme (skoro) celý film. Obvykle bývá více než jedna a velká řada mikro-otázek je jí anebo jim podřízena.¹⁰⁸ K druhé později přiřadil **specifický typ makro-otázky**, která organizuje větší část zápletky, ne celý snímek.¹⁰⁹

Všechny typy mohou být pokládány i zodpovídány **vizuálně**, k čemuž slouží řada stylistických voleb v čele s rámováním, a za pomoci **dialogů/monologů**, což bývá ten nejčastější případ.¹¹⁰ O více než dekádu později byly přidány tzv. **následky** (effects), jejichž příčinu vzniku zjišťujeme převážně v závěru.¹¹¹ Carrolovo členění je matoucí, protože dialogy/monology jsou stylistickou volbou, a nedostatečné, protože pokrývá jenom část zvukové stránky díla, zatímco vizuální pojímá kompletně. Zachovám proto **vizuální**, které jsou pokládány na základě prvků mizanscény a způsobu záběrování. Dialogy a monology rozšiřuji na **audiální**, které zahrnují veškeré diegetické i nediegetické zvuky, tj. ty vycházející i nevycházející ze světa postav obývaného postavami – dialogové háčky, zvukové můstky, dialogy, monology, komentáře mimo obraz, zvukové efekty atd. Následky nahrazuji **narativními**, které mohou mít podobu mezer, elips, otevřeného konce, nejednoznačné motivace apod.

¹⁰⁵ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York – London: Routledge, 1990, p. 130-137. Srov. CARROLL, Noël. *Mystifying movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press, 1991, p. 170–181, p. 199-213. Srov. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 88–91, 96-100. Srov. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. 1st Issue. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 134-144.

¹⁰⁶ CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 95-96.

¹⁰⁷ Srov. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 78-93.

¹⁰⁸ CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 89–90. Srov. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York – London: Routledge, 1990, p. 135-136. Srov. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 137-138.

¹⁰⁹ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 137-138.

¹¹⁰ CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 90.

¹¹¹ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 141.



Obr. č. 10-11: Hlediskový záběr z Neovy perspektivy pokládá nejprve vizuální otázku, kdo je ono shlížející dítě. Následují záběr mikro-otázku, kterou si klade i divák, vyřkne explicitně: „Kdo jsi?“ Ne se dozvídá, že její jméno je Sati a že zná i jeho.

Jsou to právě otázky, které tvoří zápletku jakožto síť událostí a stavů stvrzujících vztah příčiny a následku.¹¹² Zápletku tvoří takové scény, které jsou součástí modelu otázek a odpovědí. Existují i části, které z tohoto modelu vybočují, což z nich nedělá anomálie. Digresivní materiál může obohacovat celek, když přispívá k tématu, u vizuální deviance může odklon souviset se (sub)žánrem.¹¹³ Vedle fikce, která se odklání od modelu erotické narace, je i takové, která mu neodpovídá vůbec. Může jít o modernistická díla se spoustou otázek bez odpovědí, počiny s epizodickou strukturou, snímky svou neuzavřeností vyvolávající pocit nejistoty anebo otevřeností ponoukající k interpretaci.¹¹⁴

Carroll pracuje s předpokladem, že nejenom filmy, ale i hudba anebo poezie mají závěr, respektive že vyvolávají zdání uzavřenosti zodpovězením všech makro-otázek a většiny mikro-otázek. Srovnává tzv. „typický film“ (odpovídající erotické naraci), který příběh odvypráví najednou, s televizním seriálem v podobě soap opery (neodpovídající erotické naraci), která si zakládá na neukončenosti.¹¹⁵ ***Transmediální narativy svým rozložením příběhu do několika platform neodvypráví vše najednou.*** Neznamená to, že by pro analytické uvažování o nich nebyl jako základ vhodný erotický model. ***Jejich neuzavřenost – nezodpovězení spousty mikro-otázek i makro-otázek – ponouká recipienta/recipientku k tomu, aby se obrátil/a na jinou platformu k získání odpovědí.***

¹¹² CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 141.

¹¹³ Viz CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York – London: Routledge, 1990, p. 135. Srov. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 91.

¹¹⁴ Srov. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 134-138. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 98-100.

¹¹⁵ Srov. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 134-139. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 118-124.

U erotické narace je struktura tvořena systémem vnitřně organizovaných otázek, u *transmediální narace má soubor otázek a odpovědí taktéž totalizující funkci, jelikož sjednocují příběh rozprostřený do několika platforem*. Pro aplikování poznatků na transmediální vyprávění nepředstavuje problém, že se zájem rozšíří i na jiné platformy. Carroll uvádí, že erotická narace je nejtypičtější u filmů, ale je příznačná i pro jiná média jako knihy, komiksy, hry.¹¹⁶ Překážkou není ani epizodičnost takových narativů. Carroll tvrdí, že epizodičnosti rozumíme ve vztahu k převládajícímu erotickému modelu.¹¹⁷ Na základě toho jsou budována další vyprávění, která si pohrávají se strukturou.¹¹⁸ Právě *transmediální vyprávění soudržnosti dosahuje položením otázky v jednom médiu a jejím zodpovězením v jiném a variováním lineární struktury fragmentarizací*.

Jedinou komplikací může být vysvětlení popularity určitého typu snímků erotičností. Publikum k takovým filmům přistupuje jako k běžnému životu, protože si otázky klade u fikce i ve skutečnosti. Oblíbenost si taková díla získávají odpovídáním na otázky, a tím odlišností od každodennosti.¹¹⁹ *Transmediální vyprávění z důvodu většího zapojení recipienta/recipientky a neomezování se na mainstream není tak široce přijatelné jako erotické. Popularita nemusí být nezbytnou podmínkou, protože transmedialita představuje inovaci a přístup k mediálním textům stále spočívá v kladení si otázek*. Mění se zkušenost. U odpovědi si nelze vystačit s omezením se na jednu platformu.

Proč upřednostnit model otázek a odpovědí na místo modelu problému a řešení, který je vhodný pro řadu konvenčních děl, bývá preferován v neoformalistických analýzách a dáván za příklad ve scenáristických příručkách? Problém-řešení není pokaždé vhodný (např. když je cíl vyřešen), zato otázka-odpověď je obecně aplikovatelným schématem.¹²⁰ U transmediálního vyprávění je další důvod. Cíle lze dosáhnout v několika platformách, otázky vedoucí k dalším médiím jsou neopomenutelné, pokud na dílo nahlížíme v jeho celistvosti včetně extenzí.

¹¹⁶ Srov. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 78-93.

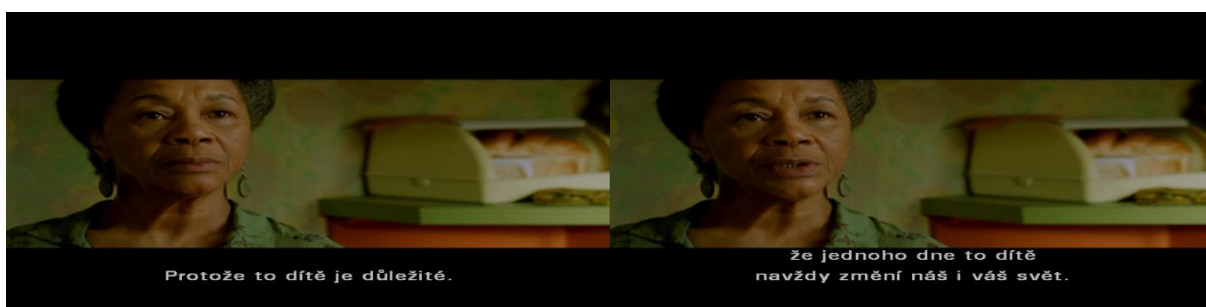
¹¹⁷ Srov. CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 96.

¹¹⁸ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 142-144.

¹¹⁹ Viz CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 78-93.

¹²⁰ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 138-139.

Předchozí řádky uváděly, proč je erotická narace vhodným východiskem pro uvažování o analytickém uchopení transmediálního vyprávění. Nechci pouze rozšířit jeden model, vhodný pro obsah v jednom médiu, na obsah rozprostředný do několika médií. **Navrhují rozlišovat** mezi *monomediálními otázkami*, které jsou položeny i zodpovězeny v jednom médiu, a *trans-mediálními otázkami*, které jsou položeny v jednom a zodpovězeny v jiném médiu. *Transmediální mikro-otázka spojuje dvě a více médií na úrovni scén*, *trans-mediální specifická makro-otázka ohraničuje větší bloky napříč médii* a *transmediální makro-otázka sjednocuje počátek a konec transmediálního vyprávění*.



Obr. č. 12-13: Předchozí příklad s dívenkou měl vizuální a audiální mikro-otázku („Kdo jsi?“), která byla monomediální. Avšak hráč/ka *Enter the Matrix* se nejenom ptá, kdo je ta holčička, ale i na to, jestli je tím dítětem, o kterém hovořila Vědma s Ghostem. Transmediální mikro-otázka, položená audiálně skoro na konci *Enter the Matrix* a zodpovězená na začátku *Matrix Revolutions*, spojuje obě média dohromady.



Obr. č. 14-15: Vedle ní však v sekvenci ze hry vystává další („Jakým způsobem dítě změní oba světy?“) a s ní spojená („Neplete se Vědma?“) transmediální makro-otázka, která sjednocuje závěr *Enter the Matrix* s epilogem *Matrix Revolutions*. V něm se dozvídáme, že Sati skutečně dokáže změnit svět, protože nejenom dala Matrix do podoby před Smithem, ale udělala i východ slunce pro Nea.

Předpokladem je, že si recipient kanonické texty i jejich extenze složí do chronologického pořadí dle toho, kdy se dění odehrálo, a že systém otázek a odpovědí strukturuje zápletku. Zpět k příkladu s *Matrixem*, ovšem tentokrát se znalostí erotického modelu. Makro-otázka obou filmových pokračování (*Reloaded*, *Revolutions*), jestli může být Sión zachráněn a kým, je v závěru třetího dílu zodpovězena.



Obr. č. 16-19: V *Matrixu* Morfeus Neovi říká, že neví, jak celý konflikt začal, ale že to byli lidé, kteří vypálili nebe, protože Stroje potřebovaly energii ze Slunce. Stroje si však za ni našly náhradu, a to lidi. Proč ke konfliktu došlo, jak bylo vypáleno nebe, co tomu předcházelo a co následovalo, je zodpovězeno v dvoudílné *Druhé renesanci* z povídkového snímku *Animatrix*.

Ovšem při vnímání franšízy jako transmediální by se makro-otázkami staly zcela jiné dvě z *Druhé renesance* z *Animatrixu*. Transmediální makro-otázky zastřešující všechny ostatní matrixovské narativy by v tomto případě zněly: Je člověk architektem vlastní zkázy? Je možné přiměřit mezi lidmi a stroji? Epilog *Matrix Revolutions* na první neodpovídá a druhé relativizuje plus otvírá další podněty vzbuzující zvědavost, a tak je třeba se pro zdání uzavřenosti obrátit na hru *Matrix Online*. Z ní vyplynou informace vyplňující mezery z citace v úvodu podkapitoly. Architekt nelhal, protože kdo chtěl být odpojen, byl odpojen. Neo se – ačkoliv v reinkarnované podobě, a tak ne zcela jednoznačně – skutečně navrátí. Smír kvůli vzniku zneprátelených frakcí s odlišnými cíli dlouho nevydrží.

Mohlo by se zdát, že poslední transmediální otázka se kryje s ústřední makro-otázkou, ale je rozdíl mezi "jak dlouho smír vydrží" a "je vůbec smír možný". Odpovědi na transmediální makro-otázky mohou být nejednoznačné, protože i hra skončila náhle. Může jít o součást estetického potěšení z konzumpce transmediálních narativů, které mohou zůstat otevřené. ***V případě transmediálních narativů je hlavní porozumění tomu, jak informace zapadá mezi ostatní pro představu o celku.***



Obr. č. 20-21: Dokážeme určit, kdy se hra odehrává, díky tomu, že v příběhu *Matrix Online* Morfeus usiluje o získání Neova těla a že si jsou lidé vědomi života ve stroji vytvořené simulaci.



Obr. č. 22-23: Je možné příměří? *Matrix Online* na transmediální makro-otázku odpovídá negativně. Hra vychází z toho, že se vytvořily tři frakce. První, lidí, jimž jde o odpojování ostatních od Matrixu, aby jich co nejvíce bylo v Siónu. Druhá, Strojů, jimž jde o udržení lidí v Matrixu, protože bez nich by simulace neměla smysl a potřebují jejich energii. Třetí, přívrženců Merovingiana, jehož existence závisí na setrvání lidí v Matrixu.

Zopakují, že transmediální narace obsahuje mezery, jež jsou vyplněny v extenzích. Pro analytické uchopení je spíš než model problém – řešení, odpovídající modu klasické hollywoodské narace, vhodný model otázka – odpověď. Na mimotextové úrovni tento model jednak osvětluje kognitivní procesy při konzumaci mediálních obsahů, jednak na úrovni textu umožňuje v soudržnosti (ideálně!) uchopit strukturu víceplatformového vyprávění. Nutno podotknout, že různé typy otázek jsou v díle pokládány vizuálně (např. prvky mizanscény, způsobem záběrování), audiálně (např. dialogy, monology, zvukovými efekty, hudbou) a/nebo narativně (např. mezerami, otevřeným koncem, elipsami, narušením kauzality).

Otázky člením podle toho, jestli jsou položeny a zodpovězeny v jednom médiu (monomediální otázky), nebo ve více (transmediální otázky). Monomediální a transmediální otázky člením na několik typů: mikro-otázky, které spojují krátce po sobě jdoucí sekvence z jednoho anebo více médií, specifické makro-otázky, které strukturují větší bloky v jednom anebo několika médiích, a makro-otázky, které sjednotí začátek a konec v jednom médiu, či začátek a konec v několika. Mezery záměrně přítomné v díle a otázky jsou pouhým základem, protože k obsahům rozptýleným do vícero médií přímo vedou další prvky.

3. 2 „Podívejme!“ aneb Směřování pozornosti

V předchozí podkapitole jsem vycházel z toho, že u vyprávění si recipient/ka klade otázky a očekává odpovědi, což platí i pro transmediální naraci. Mohlo zaniknout, že je to narativ, který vzbuzuje otázku.¹²¹ V této podkapitole představím pojmový aparát, s nímž budu pracovat nadále, a proto se odkloním od teoretizování Noëla Carrola, protože se od souboru otázek vyvolaných jedním médiem přesouvám k tomu, díky čemu publikum migruje napříč médii. Budu se zabývat tím, čím je kdo veden k dalším mediálním obsahům, respektive od kanonického textu k extenzím a vice versa.

Na místo vymyšlení zcela nových pojmů se obrátím k zavedeným, představeným teoretiky a teoretičkami a přejatým praktiky a praktičkami, a tak rozšířím model otázek a odpovědí o pojmový aparát nezbytný pro analýzu transmediálních narativů. Stěžejní budou **příběhové můstky** („story bridges“) Annette Corpuz Breumové a Hanny Skov Mithaardové, vycházející ve své koncepci z Jenkinse a Gérarda Genetta,¹²² a koncept **migrujících vodítek** („migratory cues“) Marca N. Ruppela, vycházejícího z Genetta.

Annette C. Breumová a Hanna S. Midtgaardová se zabývaly tím, co spojuje platformy a motivuje publikum k neomezování se na jedno médium.¹²³ Operují s pojmem **příběhové můstky**, jímž míní prvky sdílené mezi platformami.¹²⁴ Navrhují tři typy můstků, které se liší mírou komplexnosti: 1.) universa příběhu, 2.) časové osy a události, 3.) postav/y.¹²⁵ Typologii opírají o některé z konceptů transmediálního vyprávění podle Henryho Jenkinse. Z jeho sedmi – performance, šířitelnost vs. vytěžitelnost, imerze vs. extrakce, kontinuita vs. multiplicita, budování světa příběhu, serialita, subjektivita¹²⁶ – jsou pro ně zásadní poslední čtyři.

¹²¹ Srov. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing, 2007, p. 139-144.

¹²² Breumová a Mithaardová v části ve vyprávění přebírají Chatmanovo členění příběh a diskurz, viz CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz*. [...] Praha: Host, 2008, s. 43-268. Srov. CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny* [...]. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000.

¹²³ BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 1.

¹²⁴ BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 33-35.

¹²⁵ BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 69.

¹²⁶ Subjektivita dává nahlédnout na příběh z jiného hlediska. Serialita souvisí se smysluplným rozdělením a rozptýlením informací o příběhu. Budování světa příběhu je dáno fyzickou a hlavně kulturní geografii ve smyslu pojetí lidí, jejich norem a rituálů/zvyků. Kontinuita je určena kanonicitou informací, multiplicita naopak mnohostí verzí a vznikem možných alternativ. Viz JENKINS, Henry. *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling* (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an Aca-*

Pokud kanonický text sdílí s extenzemi stejná pravidla, normy, místa a/či budovy, jedná se o **můstek universa příběhu**.¹²⁷ Pro ten jsou relevantní dva Jenkinsovy koncepty, *kontinuita*, která zajistí soudržnost všech dílků skládačky, a *budování světa příběhu*, který je odlišný od našeho.¹²⁸ Je možné se setkat s prvky příběhu, které vstupují do našeho světa, jako tomu je u ARG. Tvrdím, že pro **analýzu transmediálního vyprávění není užitečný můstek universa příběhu**, protože hry na alternativní realitu náleží do mimotextuálních kategorií a pro vytvoření přehledného rámce mezi platformami jsou dostačující následující dva můstky.

Příběhový můstek časové osy i událostí souvisí s předchozím, ale obejde se bez něj. Časová osa „zahrnuje vše, co se kdy odehrálo v universu příběhu“,¹²⁹ události mají být strukturovány, „aby odpovídaly časové ose a sobě navzájem, jinak by nepředstavovaly smysluplný celek, když se publikum pokusí shromáždit a sjednotit jednotlivé části“.¹³⁰ Breumová a Mithardová se neobrací pouze k Jenkinsovi, jehož koncept seriality a subjektivity na můstek aplikují.¹³¹ Přejímají i Genettovy¹³² pojmy *pořadí* (řazení událostí za sebou), *frekvence* (četnost (ne)opakování událostí) a *trvání* (délka vyobrazení události).

Poslední typ, **příběhový můstek postav**, autorky považují za velmi důležitý, protože dle nich jsou to právě postavy, které jsou pevnými body sloužící k zorientování se a poskytující různá hlediska na proměňující se příběh.¹³³ Roli zde stejně jako u příběhové můstku časové osy a událostí sehrává Jenkinsův koncept subjektivity, jímž se myslí to, že na událost můžeme nahlížet z různých perspektiv, a to nejenom hlavních, ale i vedlejších postav.

Fan [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Viz JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan* [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.

¹²⁷ Srov. BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 71-74.

¹²⁸ JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan* [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.

¹²⁹ BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 74.

¹³⁰ BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 74.

¹³¹ JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan* [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.

¹³² Srov. GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell: Cornell University Press, 1983, p. 33-47, 86-95, 113-117.

¹³³ Srov. BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013, p. 77-81.

Marc Ruppel **migrujícími vodítky** popisuje, jakým způsobem se jeden mediální text vztahuje k druhému, a kognitivní aktivitu s tím spojenou. Na jedné rovině jde o signál k jinému médiu, ukazatel spojení mezi nimi, který má různou podobu (rekvizit, postav, událostí ad.). Na jiné rovině označuje proces, kdy si recipient/ka v mysli včleňuje obsah z jednoho média do druhého.¹³⁴ Podle toho Ruppel migrující vodítka definuje jako „*aktivní kognitivní konstrukty, prostředky vyprávění, prostřednictvím kterých jsou různé narativní cesty značeny producenty a rozpoznány publikem prostřednictvím aktivačních vzorců*“.¹³⁵ Rozlišuje mezi vnějšími a vnitřními migrujícími vodítky, která dále člení na další podkategorie.

Vnější migrující vodítka jsou počátečními vstupními body v podobě značek anebo log transmediální franšízy, na základě nichž si uživatel vytvoří spojení mezi produkty.¹³⁶ Ruppel uvádí knihu *Bad Twin*, na které je logo seriálu *Ztraceni*, díky čemuž potenciální konzument/ka obsahu rozpozná, že produkty patří k sobě.¹³⁷ Nejčastějším pojítkem – vnějším migrujícím vodítkem – v případě *Matrixu* je zelený kód uvozující komiksy (*The Matrix Comics, Vol. 1, 2 a 3*), hry (*Enter the Matrix, Matrix Online*) i animované příběhy (*Animatrix*).

Ke vnějším migrujícím vodítkům patří **přímá vnější migrující vodítka**, která nefungují na bázi značek či log, ale jasně odkazují na další mediální obsahy spojené s jedním z nich. Jedná se o linky internetových stránek, shodné názvy, distribuční data premiér apod. Jejich funkce je upozorňovat na nemožnost uzavření vyprávění, jelikož na poslední straně anebo v titulcích referují k dalším příběhům.¹³⁸ Za příklad si bere prequel ke snímku Richarda Kellyho *Apokalypsa*, komiksovou trilogii *Southland Tales*,¹³⁹ na jejíž zadních straně je zmínka o filmu a odkaz na stránky.¹⁴⁰

¹³⁴ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 61-62.

¹³⁵ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 62.

¹³⁶ Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 71-80.

¹³⁷ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 77.

¹³⁸ Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 80-86.

¹³⁹ *Apokalypsa* [Southland Tales] [film – DVD]. Režie Richard KELLY. USA/Francie, 2006. Srov. KELLY, Richard. *Southland Tales, Book 1: Two Roads Diverge*. Anaheim: Graphitti Designs, 2006. KELLY, Richard.

Podobně tomu je u komiksu *Super 8*, který má na poslední straně plakát s datem premiéry i odkazem na oficiální stránky stejnojmenného titulu v režii J. J. Abramse. První souborné vydání komiksových příběhů obsahuje celou jednu stránku poutající na knihu *The Art of the Matrix Reloaded and Revolutions* vycházející před premiérou pokračování.

Vnější migrující vodítka a přímá vnější migrující vodítka slouží k osvětlení, jak u distribuce a spotřeby publikum neztratí ze zřetele vztahy mezi jednotlivými mediálními texty. **Pro analytické uchopení transmediální narace jsou vnější migrující vodítka a přímá vnější migrující vodítka neefektivní. Souvisí více s budováním značky než vyprávěním a stojí vně textu,** než aby o nich bylo třeba uvažovat jako o neoddelitelné součásti.

Uvedené výtky neplatí pro **vnitřní migrující vodítka**, protože ta jednak „*musí fungovat jako část narativního obsahu*“, jednak „*konstruují síť narativu, kterou není možné vnímat mono-mediálně*“.¹⁴¹ Nemají podobu značek anebo log či přímých odkazů a dat premiér, jako tomu bylo u vnějších (a vnějších přímých) migrujících vodítek, ale postav, lokací, událostí. Jejich funkce není pouze spojovat několik platform, ale i vyprávění rozptýlené do několika médií. Ruppel u vnitřních migrujících vodítek rozpoznává **konkrétní vodítka na úrovni příběhu**, pod které dále řadí **protínající se vodítka, přímá vnitřní vodítka a intermediální vodítka**.

Konkrétní vodítka na úrovni příběhu sjednocují transmediální obsahy prostřednictvím kauzálně-sekvenčních anebo na objekt zacílených vztahů mezi médii a napomáhají v určení tzv. narativních plánů, tj. kam který dílek skládačky zapadá ve vyprávění.¹⁴² Nejvíce nápomocné pro zorientování jsou tzv. **protínající se vodítka**, kdy je stejný obsah zopakován na několika platformách. Jedna sekvence je přehrána jinde, čímž se dává najevo, kdy, kde a s kým se co odehrává, a to za pomoci prvků příběhu jako postavy, lokace, objekty atd.¹⁴³ Rozpoznání může být posíleno stejnou kompozicí. Vše je odvislé od zkušenosti recipienta/recipientky, protože průnik je odhalen, pokud již dříve došlo ke střetu s obsahem.

Southland Tales, Book 2: Fingerprints. Anaheim: Graphitti Designs, 2006. KELLY, Richard. *Southland Tales, Book 3: The Mechanicals*. Anaheim: Graphitti Designs, 2007.

¹⁴⁰ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 82-83.

¹⁴¹ Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks* [...]. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 80-86.

¹⁴² Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 88-89.

¹⁴³ Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks* [...]. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 89-97.

Nejde, ačkoliv to mohlo z napsaného vyznít, o adaptaci. K protnutí dochází na omezenou dobu, poté se příběhy rozdělí a pokračují vlastní cestou. Jakmile recipient/ka rozezná křížící se mediální obsah, dochází ke změně na kognitivní úrovni: vnímání je ovlivněno, narativ je chápán jako jednotný.¹⁴⁴ Ruppel uvádí průsečík ze světa *Hvězdných válek*. V komiksu *Hidden Enemy* i v *Pomstě Sithů*¹⁴⁵ je k vidění útok Wookiů. Argumentuje, že při dalších zhlédnutích závěrečné části prequelové trilogie má divák/divačka na paměti poznatky nabyté při čtení, a tak se pro něj/ni komiksový protagonista Quinlan Vos stává součástí jednoho příběhu.¹⁴⁶

Někdy může jít o pouhý střípek uvádějící do děje, jako tomu je v *Temném rytíři*, kde je k vidění úsek z fiktivního televizního zpravodajství *Gotham Tonight*,¹⁴⁷ jež bylo před premiérou ke zhlédnutí jako jedno z virálních videí a bylo později zařazeno na DVD a BD jako bonusový materiál. Jindy jde o celou jednu vedlejší linii, kdy ve hře *Enter the Matrix* z hlediska Niobe/Ghosta (dle volby) sledujeme dění předcházející, paralelní a mírně přesahující *Matrix Reloaded*. V tzv. cut-scenes dojde k protnutí s *Animatrix: Poslední let Osirise*, když je vidět a slyšet část hlášení, s *Matrix Reloaded*, když jsou použity totožné záběry z honičky na dálnici, a dokonce s *Matrix Revolutions*, z kterého je vidět sestřih scén.

Někdo by mohl poslední příklad protínajícího se vodítka považovat za vnější přímé vodítko. Záběry z *Matrix Revolutions* v závěru *Enter the Matrix* jsou upoutávkou, jejíž funkcí – vedle propagační – je dát najevo neukončenost příběhu. Hranice mezi vnitřním a vnějším se stírají, protože na jedné straně jsou obsaženy postavy, prostředí a události, na druhé straně se signalizuje neuzavřenost, na konci se odkazuje k obsahu v jiném médiu a budování značky převládá nad zprostředkováním událostí. V tomto případě záleží na analytikovi/analytičce. Upoutávku může považovat za vnější přímé vodítko, které vyčlení z narativu jako promo segment nezapadající do vyprávění. Může ho ale mít za protínající se konkrétní vodítko na úrovni příběhu, když ho bude vnímat jako flashforward iniciovaný dialogovým háčkem (Niobe řekne, že to bude jízda, načež následují záblesky budoucího dění). Nastíněný problém do jisté míry řeší Ruppel zavedením tzv. **přímých vnitřních vodítek**, která definuje jejich vymezením vůči přímým vnějším vodítkům.

¹⁴⁴ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 97.

¹⁴⁵ *Star Wars: Epizoda III – Pomsta Sithů* [Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith] [film – kino, BD, DVD]. Režie George LUCAS. USA, 2005.

¹⁴⁶ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 91-95.

¹⁴⁷ *Gotham Tonigh* [Gotham Tonight] [mockumenty – DVD]. GCN (Warner Bros. Entertainment), USA, 2005.

Oba typy mají společné, že jedno médium odkazuje k druhému prostřednictvím internetových stránek, čísel, knih apod.¹⁴⁸ Přímá vnější vodítka v závěru jednoho produktu upozorňují na existenci dalšího bez vlivu na příběh, a tak je jejich úlohou vytvořit transmediální spojení. Oproti tomu přímá vnitřní vodítka vedle vytvoření linky prezentují odkaz jako součást fikce příběhu.¹⁴⁹ Pro porozumění by mohlo být nápomocné Ruppelovo doložení pojmu na seriálu *Hrdinové* a filmu *Apokalypsa*. U prvního jmenovaného zmiňuje vizitku, která byla ukázána v pořadu a která vedla k internetové stránce fiktivní firmy, v níž jedna z postav pracuje, a k ARG hře *Heroes 360°*.¹⁵⁰ U druhého šlo taktéž o webovou adresu, kterou „navštěvovaly“ jak postavy ve fikci (filmu, komiksu), tak je přístupná i ve skutečnosti.¹⁵¹

Velmi specifickými přímými vnitřními vodítky jsou značení na dálnici v *Matrix Reloaded*. Čísla jsou zároveň kódy do *Enter the Matrix*, jež hráči/hráče umožní cheatovat. Zde spadá i kniha *Digital Frontier: Mapping the Other Universe*,¹⁵² kterou napsal Kevin Flynn. Flynn není reálným autorem, ale postavou z *Tron: Legacy*, jejíž publikace se objeví během titulků.

Poslední uvedený příklad splývá s poslední subkategorií migrujících vodítek, kterou Ruppel nazývá **intermediální vodítka**. Intermediální vodítka začleňují mediálně strukturovaný obsah do jiného, jako když kniha ukázána ve filmu skutečně vyjde, ale ve snímku na ni nenahlížíme jako na něco skutečně existujícího.¹⁵³ Opětovně typ vodítka dokládá na *Apokalypse*. V prequelových komiksech jsou pasáže z fiktivního scénáře *The Power*, ve filmu tento vidíme ležet na stole a úryvky z něj jsou na obrazovce počítače.¹⁵⁴ Pro Ruppela migrující vodítka nepředstavují pouze relaci mezi mediálními texty, ale i recipientovu/recipientčinu mentální aktivitu začleňování více-platformových obsahů do sebe pro vytvoření komplexního zážitku.

¹⁴⁸ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 91-95.

¹⁴⁹ Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks* [...]. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 91-95.

¹⁵⁰ RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 103-104.

¹⁵¹ Viz RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks* [...]. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 104-107.

¹⁵² FLYNN, Kevin. *Digital Frontier: Mapping the Other Universe*. 2010.

¹⁵³ Viz RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks* [...]. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 105-107.

¹⁵⁴ Srov. RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks* [...]. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012, p. 103-106.

Nabízí se námitka, že přímá vnitřní vodítka pouze posilují vztah mezi konzumentem a značkou, ale nic nepřidávají k příběhu. Souvisí s vykreslením fikčního světa, nikoliv vyprávěním. Jsou transmediální, ale mohou být vnímána jako případ multimediality. Na vnitřní straně přebalu zmiňované knihy *Digital Frontier: Mapping the Other Universe*, sestávající se pouze z tohoto přebalu a jedné vložené strany uvnitř, stojí: „Co na nás čeká v digitální éře? Jaký typ programů bude dostupný pro zjednodušení a zvýhodnění našich životů? Budou programy inteligentní? Co je to ‚umělá‘ inteligence? Změní její užívání společnost a průmysl? Změní základní lidskou interakci? Staneme se jinými verzemi sebe sama, když si připustíme více technologie do našich každodenních životů?“¹⁵⁵ Otázky jsou s výjimkou druhé výhradně interpretativní. Nejinak se to má s částmi scénáře *The Power* z prequelových komiksů *Southland Tales* a filmu *Apocalypse*, které obohacují významovou rovinu, ale vyprávění ne-posouvají a motivace postav neobjasňují nad rámec znalostí získaných z jednoho média.

Trochu jinak tomu je u další publikace, pod kterou jsou taktéž podepsány fiktivní postavy. Ilustrovaná dětská knížka *Amazing Amy: Tattle Tale*,¹⁵⁶ kterou „napsal“ renomovaný manželský pár psychologů Rand a Marybeth Elliottovi, je o příhodě z dětství titulní „hrdinky“. Amy je jednou ze dvou ústředních postav filmu *Zmizelá*, který vypráví o ženě, jež je předobrazem fiktivní Amy a jež v den pátého výročí svatby... zmizí. *Amazing Amy: Tattle Tale* vtípně přejímá narativní strategii z části nespolehlivě odvyprávěného snímku, jelikož diváci a divačky ví, že knižní série manželů Tattleových představuje idealizovanou verzi dětství Amy. Navzdory jasnému přemostění protagonistkou a snadnému začlenění na časové ose dění je tento prequelový spin-off transmediálním brandingem, který byl elektronicky zveřejněn před premiérou *Zmizelá* a v tištěné verzi přiložen k Blu-ray vydání v digipacku.

Jednoznačné odmítnutí přímých vnitřních a intermediálních vodítek jako něčeho, co sice je součástí fikce příběhu, ale neslouží vyprávění, komplikuje následující příklad provázanosti mediálních obsahů u mini-série *Sherlock*¹⁵⁷ stanice BBC. Během předtitulkové scény pilotní epizody radí psycholožka Watsonovi, aby si založil blog. Internetový deník skutečně existuje, jsou na něm zápisky shrnující dění epizod mini-série, příspěvky o nevyřešených případech a osobních zážitcích, a to vše z hlediska Johna Watsona.

¹⁵⁵ FLYNN, Kevin. *Digital Frontier: Mapping the Other Universe*. 2010.

¹⁵⁶ ELLIOTT, Rand, ELLIOTT, Marybeth. *Amazing Amy: Tattle Tale*. Beverly Hills: Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2015.

¹⁵⁷ *Sherlock* [Sherlock] [seriál – TV]. Velká Británie, BBC, 2013 – současnost.

Nechybí ani sekce komentářů, jimiž přispívá nejenom psycholožka a rodina, ale i Sherlock, paní Hudsonová a poprvé je na této platformě představena Johnova snoubenka Mary. Stránka¹⁵⁸ neplní pouze funkci věrnosti knižním předlohám Arthura Conana Doylea, které byly vyprávěny z perspektivy Watsona, ale slouží k rozdělení vyprávění do několika médií.

V poslední části první mini-série si Sherlock stěžuje na jeden z blogových příspěvků, ve kterých ho líčí jako geniálního ignoranta. V první epizodě druhé mini-série je text z webu zmíněn nejenom v dialogu, ale je i vyobrazen, když se Sherlock pozastavuje nad nadpisy (*The Geek Interpreter*, *The Speckled Blonde*) a nepřeje si zmínky o nevyřešených případech (*Sherlock Holmes Baffled*). V druhé epizodě třetí mini-série při Sherlockově přípitku vidíme části některých – zvláštních (*Hallow Client*, *Poison Giant*), frustrujících (*The Inexplicable Matchbox*), dojemných (*Elephant in the Room*) i výjimečných (*The Bloody Guardsman*, *The Mayfly Man*) – zakázek.¹⁵⁹ Všechny byly předtím známy z blogu. Poslední dvě jmenované nejsou jen rekapitulovány, byť z jiného hlediska (Sherlockova, nikoliv Johnova), ale v daném díle i dořešeny, a tak dvojice neuzavřených příběhů z jednoho média je dovyprávěna v jiném.

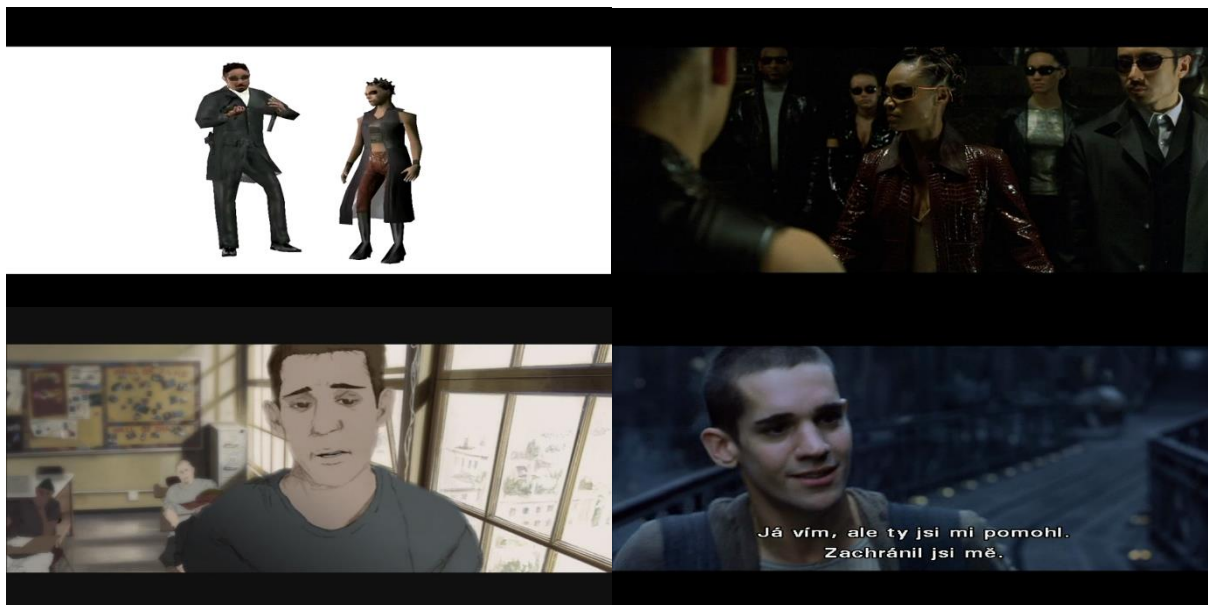
Vodítka zde umožňují určit provázanost mezi mediálními obsahy. Blog Johna Watsona je přímým vnitřním vodítkem, jelikož vytváří mezi mini-sérií a webovou stránkou spojení, přičemž internetový deník postavy je součástí fikce příběhu. Zároveň jde i o intermediální vodítko, pokud vezmu v potaz, že existují lidé, kteří neví o existenci stránek *JohnWatsonBlog*.

¹⁵⁸ V kontextu britské veřejnoprávní televize postup nepředstavuje o nic nového, srov. HARVEY, CB. Sherlock's Webs: What the Detective Remembered from the Doctor About Transmediality. In STEIN, Louisa Ellen (ed.). *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC Series*. USA: McFarland & Co Inc, 2012. p. 118–133.

¹⁵⁹ HOLMES, Sherlock. The Sign of Three. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. August 11, 2013 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/11august>. WATSON, John. The Geek Interpreter. *The Personal Blog* [...] [online]. June 16, 2013. [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/16june>. WATSON, John. Sherlock Holmes Baffled. *The Personal Blog* [...] [online]. August 01, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/01august>. WATSON, John. Hat-Man and Robin. *The Personal Blog* [...] [online]. August 12, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/12august>. WATSON, John. The Inexplicable Matchbox. *The Personal Blog* [...] [online]. September 3, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/03september>. WATSON, John. Many Happy Returns. *The Personal Blog* [...] [online]. October 5, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/05october>. WATSON, John. The Poison Giant. *The Personal Blog* [...] [online]. May 27, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/27may>. WATSON, John. The Elephant in the Room. *The Personal Blog* [...] [online]. June 10, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/10june>. WATSON, John. The Bloody Guardsman. *The Personal Blog* [...] [online]. June 29, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/29june>. WATSON, John. The Hollow Client. *The Personal Blog* [...] [online]. July 2, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/02july>. WATSON, John. The Mayfly Man. *The Personal Blog* [...] [online]. July 21, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/21july>.

Ruppelovo vymezení **přímých vnitřních a intermediálních vodítek je problematické. Rozdíl mezi nimi je dán pouze mírou obeznámenosti s extenzí.** Pro analytické uchopení jsou zbytečné. U *Sherlocka* si lze vystačit s protínajícím se vodítkem (zopakování části obsahu z druhé epizody třetí mini-série) a můstkem postav (Sherlock, Watson) a časové osy i událostí (zmínka o datovaných blozích je vždy až po skončení případu). ***Nebudu přejímat koncept přímých vnitřních a intermediálních vodítek***, a to kvůli zaměnitelnosti kategorií, zmatečnému vymezení, příklonu k brandingmu a dostatečnosti ostatních vodítek/můstků.

Vzhledem ke kritice příběhových můstků a migrujících vodítek navrhuji jejich sloučení. Společná kategorie ***migrujících můstků*** bude nápomocná v ***rozpoznání prvků sdílených mezi platformami a pro jejich začlenění v myslí recipienta/recipientky***. Pod migrující můstky spadají následující: (a) ***postavy***, které umožňují vztáhnout k sobě několik médií, (b) ***časové osy a událostí***, které jsou vhodné pro zařazení dění v médiích do určitého sledu, (c) ***protínající se obsah***, kdy je část dění zopakována ve více médiích. Poslední dva usnadňují určení ***pořadí*** (řazení), ***frekvence*** (míra opakování) a ***trvání*** (jak dlouho/kolik prostoru je události věnováno).



Obr. č. 24-27: Migrující můstek postav – Ghost a Niobe z *Enter the Matrix* a *Matrix Reloaded* jsou v myslí publika totožnými postavami, byť v jednom případě 3D animovanými (vlevo), ve druhém hranými herci (vpravo).



Obr. č. 28-30: Migrující můstek postav a časové osy i události je nápomocný k určení pořadí. Thadeus, přijímá v *Posledním letu Osirise* návrh Jue, že pošlou zprávu ostatním. Ve hře *Enter the Matrix* sleduje Niobe a Ghost zprávu, o které Niobe informuje ostatní kapitány v *Matrix Reloaded*.

Obr. č. 31-32: Migrující můstek protínajícího se obsahu slouží k určení pořadí a vzhledem k opakování i k míry frekvence. Niobe zachraňující Morfea a výbuch kamionu vidíme v *Enter the Matrix* i v *Reloaded*.

S ohledem na to, že primární je analytické uchopení transmediálního vyprávění, musím stanovit jednu nezbytnou **podmínku**, aby nedošlo k bezbřehému zahlcení extenzemi. **Migrující můstek postav spojí několik mediálních obsahů, ale pro rozbor je relevantní až jeho vztah s dalšími dvěma migrujícími můstky.** Analytik/analytička se díky tomu vyhne pasti spin-offů a cross-overů (např. prolnutí světa *Star Treku* s tím *Planety opic* anebo *Pána much*, střetnutí Osamělých střelců z *Akt X* s *Transformery*, *Želvy ninja*, *Krotiteli duchů* či *Vránou*).¹⁶⁰ Při uvažování o analýze transmediálních narativů je vhodné, aby byly zahrnovány pouze obsahy z více platforem přinášející informace o postavách a dění, případně usnadňující časo-prostorovou orientaci, a které vybízejí k otázkám nastíněným v podkapitole o erotické naraci.

¹⁶⁰ Viz *X-Files Conspiracy: Ghostbusters*. Idea and Design Works LLC, 2014. *X-Files Conspiracy: Crow*. Idea and Design Works LLC, 2014. *X-Files Conspiracy: Transformers*. Idea and Design Works LLC, 2014. *X-Files Conspiracy: Teenage Mutant Ninja Turtles*. Idea and Design Works LLC, 2014.

3. 3 „Věděla jsi to od začátku?“ aneb Fabule a strukturace syžetu

První podkapitola se zabývala tím, jaké otázky si z důvodu mezer klade recipient/ka¹⁶¹ a jakým způsobem je možné tyto otázky typologizovat (monomediální a transmediální mikro-otázky a makro-otázky), přičemž byl přejet a mírně upraven přístup Noëla Carrola. Druhá podkapitola přešla od hypotéz k vedení pozornosti napříč mediálními obsahy za pomoci migrujících můstků (postav, časové osy i události, protínajícího se obsahu), přičemž byly pozměněny a sloučeny kategorie Annette Corpuz Breumové a Hanny Skov Mithaardové. V této podkapitole budou syntetizovány poznatky z dvou předchozích, protože v ní půjde o (re)konstrukci fabule a strukturaci syžetu transmediálního narativu.

Syžetem se obvykle rozumí strukturovaný soubor všech kauzálních událostí prezentovaných a slyšitelných v díle samotném, fabule je tvořena v mysli diváka/divačky uspořádáním syžetu do chronologického, příčinně provázaného sledu událostí.¹⁶² V případě transmediálního vyprávění lze *o fabuli uvažovat jako o mentálním konceptu recipienta/recipientky, který/kerá si informace (otázky a odpovědi na ně) z různých médií seřadí do časově posloupného a provázaného pořadí*, a to díky migrujícím můstkům.

Syžet je možné definovat jako *strukturovanou sekvenci informací (otázek a odpovědí na ně) prezentovaných v textech napříč médii*. Distribuce jednotlivých mediálních obsahů je vysoce organizovanou činností, kdy jsou části uvolňovány pro veřejnost s ohledem na souslednost dění. Není-li tomu tak a **recipient/ka** přijímá informace v jiném pořadí, rozpozná, která část kam patří. Třebaže prelude komiksy a hra vyšly až po premiéře *Šíleného Maxe: Zběsilé cesty*,¹⁶³ publikum ví, jaké je z hlediska fabule a syžetu pořadí, protože fabule a syžet splývá.

¹⁶¹ V zahraničí bylo této otázce věnováno několik auditoriálních výzkumů, které převážně vycházely ze sociologických metod a které se zaměřovaly na seriály a jejich extenze, a tak byly příspěvkem k rozmáhajícímu se oboru television studies na evropském kontinentě. Viz GRANDÍO, María del, BONAUT, Joseba. Transmedia audiences and Television Fiction: A Comparative Approach Between *Skins* (UK) and *El Barco* (Spain). *Journal of Audience & Reception Studies*. 2012, Volume 9, p. 558-574. Srov. TOSCHI. *The Entertainment Revolution: Does Transmedia Storytelling Really Enhance the Audience Experience?* California: 2009. California State University Fullerton. Mass Communications Theory. Srov. SIMONS, Nele. Transmedia Critical Audience Reception of Cross- and Transmedia TV Drama in the Age of Convergence. *International Journal of Communication*. 2014, Volume 8, p. 2220-2239. Srov. EVANS, Elizabeth. Character, Audience Agency and Trans-Media Drama. *Media, Culture and Society*. 2008, Vol. 30, No. 2., Issue 1, p.355-383.

¹⁶² Srov. THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. In: *Illuminace*, 10, č. 1 (29), 1998, s. 31-32.

¹⁶³ *Šílený Max: Zběsilá cesta* [Mad Max: Fury Road] [film – kino, BD]. Režie George MILLER. Austrálie/USA, 2015. MILLER, George. [...] *Furiosa #1*. New York: Vertigo, 2015. MILLER, George, LATHOURIS, Nico. [...] *Nux & Immortan Joe #1*. New York: Vertigo, 2015. MILLER, George. [...] *Max #1, #2*. New York: Vertigo, 2015.

Skeptici transmediálního vyprávění pochybují, jestli se vůbec transmediální vyprávění dá analyticky uchopit. David Bordwell upozorňuje, že vedle divácké náročnosti potíží představuje rozbor neomezující se na jednu platformu (médiu).¹⁶⁴ Matthijs J. Baarspul v diplomové práci *Where Transmedia Storytelling Goes Wrong* zachází ve skepticismu ještě dál než Bordwell. Tvrdí, že narativ přesahující jedno médium je příliš komplexní na jakékoliv uchopení a že nejde o jeden narativ, ale o několik sdílejících referenční rámeček.¹⁶⁵

Problém „náročnosti“ a „komplexnosti“ řeší migrující můstky, které jednak směřují pozornost, jednak omezují obrovské množství textů na ty pro vyprávění nezbytné. **Překážka s neexistencí struktury přesahující jednu platformu však zůstává. Praktici a praktičky, píšící oborové „kuchařky“, zdůrazňují důležitost tzv. (Transmedia) Story Bible,** ve které jsou zaneseny veškeré potřebné informace o postavách, dění, světě, platformách a vztazích mezi nimi. Podstatné je, aby v (Transmedia) Story Bible byla jasně zaznamenána a průběžně upravována časová osa a udržela se kontinuita mezi médii.¹⁶⁶ Zmiňují-li se profesní příručky o způsobu výstavby, je strukturace syžetu demonstrována na každém médiu (filmu, televizním seriálu, komiksech, hrách) zvláště,¹⁶⁷ nikoliv ve vzájemné interakci. Častá je i aplikace pouček výstavby a vyprávění filmu¹⁶⁸ na další platformy.¹⁶⁹

¹⁶⁴ BORDWELL, David. Now leaving from platform 1. *Observations on film art* [online]. August 19, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>.

¹⁶⁵ BAARSPUL, Matthijs J. *Where Transmedia Storytelling Goes Wrong a preliminary exploration of the issues with transmedia storytelling*. Bakalářská diplomová práce. Utrecht: 2012. Utrecht University. Faculty of Humanities, p. 14-17, 24-25.

¹⁶⁶ Viz PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captive and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. United States: McGraw-Hill, 2012, p. 113-114. Srov. BERNARDO, Nuno. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. London: beActive books, 2011, p. 20-31.

¹⁶⁷ Viz DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013, p. 83-88, 116-121, 161-168.

¹⁶⁸ Srov. PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captive and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. United States: McGraw-Hill, 2012, p. 39-69. DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013, p. 118-121, 161-168. Srov. BERNARDO, Nuno. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. London: beActive books, 2011, p. 21-31.

¹⁶⁹ Domácí i zahraniční diplomanti a diplomantky v transmediálních vyprávěních nalézají prvky archetypálního příběhu a vzorce pohádky určující strukturu díla. Odhalování jednotlivých fází cesty hrdiny a odkrývání funkcí postav je nejčastěji demonstrováno na *Hvězdných válkách*, ale pouze na původní a prequelové trilogii, nikoliv na extenzích. Volba vesmírné ságy má stvrdit analytikovu/analytičtinu zvolenou metodologii, protože je všeobecně známo, že Joseph Campbell se kamarádil s Georgem Lucasem, který se jeho pojetím hrdiny nechal inspirovat. Známo je i to, že Chris Vogler přepracoval Campbellovu publikaci *Tisíc tváří hrdiny* do vlivné scénaristické příručky, která se stala vzorem hned v několika filmových studiích. Vztáhnout třicet jedna strukturálních bodů a sedmi funkcí postav Proppovy *Morfologie pohádky* na fikční svět narativu na více platformách navíc znamená ignorovat Bordwellovu trefnou kritiku takového přístupu. V ní upozorňuje na ztrátu významu v překladu (Propp se věnoval konkrétnímu typu pohádky, nikoliv pohádkám obecně), na záměrné opomíjení nevhodících se funkcí a mechaničnosti postupu. Viz LIŠKOVÁ, Tereza. *Narativní struktury, mytologizace a transmediální vyprávění na příběhu Hvězdných válek*. Magisterská diplomová práce. Praha: 2014. Univerzita Karlova. Fakulta sociálních

Kolektiv autorů ve *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers* přebírá nejrozšířenější tříaktový model a tvrdí, že je vhodný nejenom pro filmy, ale i s mírnými úpravami pro seriály, komiksy, videohry.¹⁷⁰ **Tříaktový model**, popularizovaný Syd Fieldem v propedeutice *Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky*, **představuje paradigma dramatické struktury ve vzorové podobě**: 1.) I. Akt – začátek, tzv. uvedení do děje, kdy je představena postava a výchozí situace s úvodní scénou dávající příběh do pohybu (str. 1-30); 2.) II. Akt – prostředek, tzv. konfrontace, kdy postava čelí překážkám (str. 30-90); 3.) III. Akt – konec, tzv. rozřešení, kdy postava dosáhne svého (str. 90-120).¹⁷¹

Tříaktový model, převládající od 70. let dál, revidovala Kristin Thompsonová v knize *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*.¹⁷² **Dvouhodinové počiny** (s cca sto dvacet stran dlouhými scénáři) **mají podle ní povětšinou nikoliv tři, ale čtyři akty**: 1.) uvedení do děje (set-up), kdy je ustanovena výchozí situace a protagonist(k)a/protagonisté se snaží dosáhnout jednoho anebo více cílů; 2.) komplikace dění („complicating action“), kdy je změněna taktika v dosažení záměrů, případně jde o opak uvedení do děje, kdy je představena zcela nová situace; 3.) vývoj („development“), kdy se ústřední postava/y snaží dosáhnout cíle a kdy jsou představeny všechny premisy v případě linií akce; 4.) vyvrcholení („klimax“), kdy dění míří ke svému závěrečnému rozřešení a otázkou je, jestli hrdin(k)a/hrdinové dosáhnou svého cíle.¹⁷³

Každý akt je přibližně dlouhý 25–35 minut. Po klimaxu následuje několikaminutový epilog. **Jednotlivé akty od sebe dělí body obratu („turning points“), které jsou odvislé od cíle/cílů postav/y.** Přejít z jednoho aktu do dalšího může být dán vyjádřením cíle, jeho dosažením, potažmo nahrazením jiným. Syd Field stejně jako Thompsonová obraty vnímá jako pasáže oddělující jednotlivé akty a posouvající vyprávění vpřed.¹⁷⁴

věd. VITOUŠOVÁ, Valérie. *Transmediální vyprávění fikčního světa Star Wars*. Magisterská diplomová práce. Praha: 2013. Univerzita Karlova. Fakulta sociálních věd. Srov. CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Portál, 2000, 344 s. Srov. PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha: H&H, 1999. Srov. BORDWELL, David. ApPropriations and ImProprieties: Problems in the Morphology of Film Narrative. *Cinema Journal*, 27, No. 3, Spring 1988, p. 5-20.

¹⁷⁰ Srov. DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013, p. 60, 84-86, 118-121, 161-168.

¹⁷¹ FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky*. 1. vydání. Praha: Rybka Publishers, 2007.

¹⁷² THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard: Harvard University Press, 1999, p. 1-49.

¹⁷³ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard: Harvard University Press, 1999, p. 27-36.

¹⁷⁴ FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky*. Praha: Rybka Publishers, 2007.

Thompsonová vedle úpravy Fieldova tříaktového modelu přichází s vlastní **typologií narativu podle počtu hlavních postav**. Rozlišuje **narativ s jedním** („single-protagonist narrative“), **dvěma** („dual-protagonist narrative“), **mnoha** („multiple protagonist narrative“) **protagonisty/protagonistkami**.¹⁷⁵ Poslední dva uvedené dále vymezuje. **Vyprávění s dvěma ústředními postavami** rozlišuje na to, kdy (a) mají **oba/obě odlišné vlastnosti, ale stejný cíl** („dual-protagonist narrative“), a (b) kdy jsou **oba/obě jinak profilováni/y a mají jiné cíle** („parallel protagonists“). Ve **vyprávění s mnoha postavami** jsou tyto **spojeny (a) společnou situací, ale bez vlivu na ostatní s odlišnými cíli, nebo (b) usilují o dosažení stejného záměru, ale nesouhlasí se způsobem provedení, (c) či je několik postav v samostatných liniích a s na sobě ne-závislými řešeními, které se protínají a ovlivňují**.¹⁷⁶

Zvolený přístup je součástí její argumentace, že struktuře lépe porozumíme prozkoumáním vzorců zápletky. Jejím cílem, jemuž odpovídá i volba rozebíraných filmů, je prokázat, že dodržování normy výstavby odpovídá konvencím klasického filmu. Svou práci díky tomu vsazuje do širší debaty o (post)klasičnosti.¹⁷⁷

Jak zdolat překážku v podobě neexistující výstavby více-platformového vyprávění? Jednoduše, u praktiků a praktiček zmiňovaný model vyprávění, aplikovaný jimi zvláště pro každé médium, rozšířit napříč médii. ***Ze dvou představených modelů budu pracovat se čtyřaktovým***, protože je jednak flexibilnější (prostřední akt je u Fielda stejně dlouhý jako první a poslední dohromady), jednak je součástí polemiky o (post)klasičnosti filmu.

¹⁷⁵ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard: Harvard University Press, 1999, p. 44-49. Srov. BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin. *Minding Movies: Observations on the Art, Craft, and Business of Filmmaking*. Chicago: The University of Chicago Press, 2011, p. 113-125.

¹⁷⁶ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard: Harvard University Press, 1999, p. 46.

¹⁷⁷ Srov. NEALE, Steve. Widescreen composition in the age of television. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 130-141. Srov. DONNELLY, K. J. The classical film score forever? Batman, Batman Returns and post-classical film music. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 142-155. Srov. SERGI, Gianluca. A cry in the dark. The role of post-classical film sound. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 156-165. BUCKLAND, Warren. A close encounter with Raiders of the Lost Ark. Notes on narrative aspects of the New Hollywood Blockbuster, p. 166-178. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 166-178. Srov. COWIE, Elizabeth. Storytelling. Classical Hollywood cinema and classical narrative. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 179-190. Srov. ELSAESSER, Thomas. Zrcadlolost a pohlcení. Francis Ford Coppola a Dracula. p. 323-341. In: SZCZEPANIK, Petr (ed.). *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrman & synové, s. 323-341. Srov. BRANIGAN, Edward. Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A response to David Bordwell's „Film Futures“. *SubStance*. 2002, 97, Vol. 31, no. 1, p. 105-114. Srov. SCONCE, Jeffrey. Irony, nihilism and the new American ‚smart‘ film. *Screen*. 2002, Vol. 43, p. 349-369.

Budu vycházet z její typologie narativu podle počtu ústředních postav, protože i ten prochází v případě trans-mediálního vyprávění proměnou. *Syžet nebudu strukturovat podle ustanovených-proměňujících se-naplňených cílů*, jako tomu je u klasického vyprávění, *ale podle otázek a odpovědí*, jak to navrhuji u transmediálního.

Nejprve se zaměřím na to, jak by vypadala výstavba syžetu podle monomediálních a transmediálních makro a mikrootázek na případu *Matrixu*, než přejdu k dalším příkladům. Výhradně **první díl Matrixu odpovídá** v typologii Geoffreyho Longa tzv. **měkkému typu**, jímž se označují ta vyprávění, která se stala transmediálními až poté, co se dočkala velké popularity. Možná i z tohoto důvodu ob stojí i samostatně, protože **představuje soudržný celek, ve kterém jsou na začátku položené monomediální makro-otázky v samotném závěru zodpovězeny uspokojivým způsobem.**

V **prologu** slyšíme (ale nevidíme) rozhovor Cyphera s Trinity, během **kterého vyvstanou tři monomediální makro-otázky a dvě mikro-otázky**. Cypher se zeptá, jestli se (1) Trinity sledovaný líbí, zda-li (2) chápe, že jejich zájem o něj může znamenat jeho smrt, a (3) jestli má Morfeus pravdu, že jejich společný „objekt zájmu“ je opravdu Vyvolený. **Monomediální makro-otázky**, položené konvenčně v dialogu, se ukážou být provázané, když **jsou na konci rozřešeny**. Neo je zabit, ale vstane z mrtvých, protože Trinity – již Vědma předpověděla, že se do Vyvoleného zamiluje – k němu cítí lásku, a tak se Morfeus nemýlil.

Oproti tomu **mikro-otázky propojují několik scén**. Ať jsou to ty přímo položené (např. „Víš jistě, že nás nenapíchlí?“¹⁷⁸ - napíchlí, dozvídáme se v následující scéně), nebo ty nepřímé (např. koho sledují? – Nea, zjišťujeme z dialogu agentů; kdo je Morfeus? – hledaný člověk, který naposledy unikl policii na letišti Heathrow, dočítáme se z obrazovky protagonistova počítače).

Provázanost posiluje užití totožných stylistických postupů v podobě dialogového háčku („Víš jistě, že nás nenapíchlí?“ a „Už ho (Nea) hledáme.“) a kompoziční návaznosti (digitální průlety technologiemi – obrazovkou počítače, telefonem) i precizní načasování (Neo se s Trinity setká v cca 10. minutě, Morfeus ukončí telefon s Neem a postaví ho před volbu v cca 15. minutě, agentem Smithem je „napíchnut“ ve 20. minutě atd.).

¹⁷⁸ *Matrix* [The Matrix] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 1999.

Vedle makro-otázek a mikro-otázek je specifický typ makro-otázek, které organizují část snímku a které ho člení do jednotlivých aktů. Uvedení do děje, trvající zhruba 35 minut, končí ve chvíli, kdy se Neo probouzí ve skutečném světě, jelikož otázka nastolená úvodní scénou, kdo ho „dostane“, byla zodpovězena. Komplikace dění, trvající od 35. do 65. minuty, funguje jako proti-úvod, protože se během výcviku dozvídáme, co je to Matrix, což Morfeus Neovi slíbil vysvětlit ke konci uvedení do děje. Vývoj, trvající od 65. do 95. minuty, začíná ve chvíli, kdy má být návštěvou Vědmy vyřešena makro-otázka, zda-li je Neo Vyvolený. Jakmile uslyšíme zavádějící verzi, že není, přichází na řadu specifická makro-otázka strukturující klimax (od 95. do cca 125. minuty): upřednostní Neo Morfeův život před svým? Následuje epilog zrcadlící začátek, ale tentokrát je na druhém konci drátu Neo.

Takto by mohl vypadat **rozbor strukturace syžetu na základě monomediálních mikro-otázek** (na úrovni scén), **specifických makro-otázek** (na úrovni aktů) **a makro-otázek** (na úrovni celku). S dodatkem, že jde o **vyprávění s jednou ústřední postavou** - Neem, k němuž se vztahuje většina **mikro-otázek** (kdo je sledovaný?, jak se po telefonátu od Morfea rozhodne?) **a makro-otázek** (přežije?, miluje ho Trinity? je Vyvolený?), a to i specifických (najdou Nea agenti, nebo odboj?, co je Matrix?, upřednostní Neo Morfeův život před svým?).

Výstavba až na rozdělení druhého aktu na dvě části (komplikace dění a vývoj na místo pouhé konfrontace) koresponduje s tím, jak o ní psal Field. V prvním bodu obratu Neo zvolí červenou pilulku, čímž začíná jeho znovuzrození a akt druhý, který končí, když se Neo a Trinity rozhodnou zachránit Morfea.¹⁷⁹

Matrix s ohledem na pokračování není měkkým (klasické vyprávění se stává transmediálním díky vzniku různých extenzí), **ale tuhým typem** (extenze realizovány dodatečně, ale navrženy, jako kdyby byly zamýšleny od počátku) transmediálního narativu. **Je proto možné vnímat první díl filmové trilogie nejenom jako klasické vyprávění a strukturovatelné podle cílů/ otázek. Je zároveň transmediálním narativem**, kterému předchází *Druhá renesance* (částečně adaptující *Bits and Pieces*) a *Detektivní příběh* a po kterém následuje *Dětský příběh* a *Poslední let Osirise*, hra *Enter the Matrix*, filmová pokračování *Matrix Reloaded* a *Matrix Revolutions* spolu s online multiplayerovou hrou *Matrix Online*. Jak by se proměnily kladené otázky a typ vyprávění (počet ústředních postav) i struktura díla s přihlédnutím k transmedialitě franšízy?

¹⁷⁹ FIELD, Syd. Screenplay. New York: Bantam Dell, 2005, p. 26. Česky viz FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky*. Praha: Rybka Publishers, 2007, 280 s.

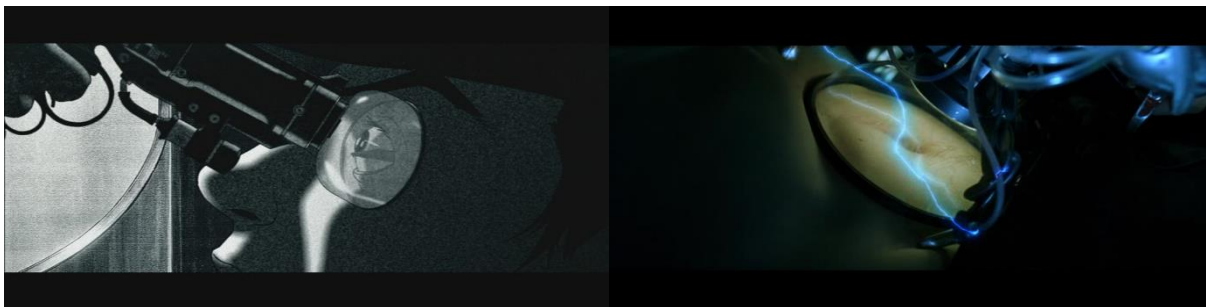
Omezím se pro začátek na události časově předcházející *Matrixu*, tj. na dvoudílnou *Druhou renesanci*, vycházející z *Bits and Pieces*, a *Detektivní příběh*. Výběr zrovna těchto z mnoha (komiksy ze světa *Matrixu* se dočkaly tři čísel s celkem 26 příběhy, *Animatrix* se sestává z devíti částí) byl dán užitými analytickými nástroji představenými v předchozí podkapitole. *Matrix s Detektivním příběhem* **pojí migrující můstek postav a časové osy i události**, protože v obou figuruje hackerka Trinity pátrající po někom konkrétním. *Matrix s Druhou renesancí* **spojují můstky časové osy a události**, protože v obou je z jiné perspektivy představen konflikt lidí a Strojů. Jsou ukázány stěžejní incidenty (vypálení nebe, pěstování lidí pro sklizeň) – a díky frekvenci (dvakrát vypálení nebe) je pořadí snadněji sestavitelné.

Monomediální makro-otázky sjednocující začátek a konec *Matrixu* zněly, zda-li je (Neo) Vyvolený, jestli přežije a co k němu cítí Trinity. **Transmediální makro-otázky**, na které dostáváme odpověď v jiném mediálním obsahu, než ve kterém byly položeny, **jsou méně konkrétní**: Je člověk architektem vlastní zkázy? Je možné příměří mezi lidmi a stroji? Explicitně byly ke slyšení v *Druhé renesanci*, jejíž události náleží z hlediska fabule na počátek, jejich rozřešení je ve hře *Matrix Online*, jejíž události náleží na konec.

Zůstanu prozatím u prequelů. *Detektivní příběh* předchází *Matrixu*. Jeho **monomediální makro-otázka se zakládá na první větě** („Byl to případ všech případů.“),¹⁸⁰ která zazní i jako poslední, protože úsek byl flashforward. **Specifické monomediální makro-otázky**, oddělující první polovinu od druhé, jsou, zda detektiv najde Trinity a kdo a z jakých důvodů si ho na ten úkol najal (první polovina), zda projde Trinitinou zkouškou a unikne agentům (druhá polovina). Kromě toho **v průběhu vyvstanou dvě transmediální specifické makro-otázky**. Proč se agenti snaží vypátrat Trinity a koho chce najít ona? Co znamená, že detektiv je za zrcadlem? Zvlášť když druhá makro-otázka souvisí s přítomností sci-fi prvků (štěnice vytažená přístrojem z oka, proměna identity) v sebeuvědoměném neonoirovém příběhu, ve kterém působí pro svou nedostatečnou motivovanost rušivě. **Obě transmediální specifické makro-otázky mají tu funkci, že ohraničují větší bloky napříč médii**. *Detektivní příběh* tvoří spolu s první scénou *Matrixu*, ve které je prozrazeno, koho Trinity hledala a proč po ní jdou agenti, necelou polovinu uvedení do děje. Druhou polovinu aktu tvoří odhalení významu „za zrcadlem“ (včetně okázalých aluzí na *Alenku v říši divů* a *Čaroděje ze země Oz*).¹⁸¹

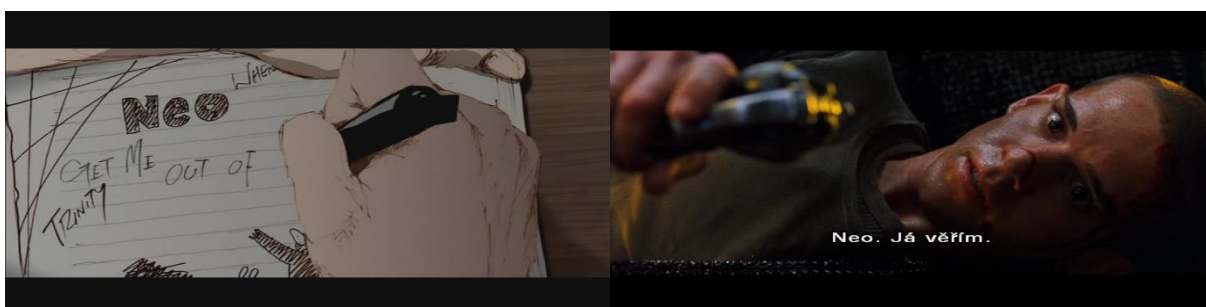
¹⁸⁰ *Detektivní příběh* [Animatrix: A Detective Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003.

¹⁸¹ *Alenka v říši divů* [Alice in Wonderland] [film – DVD]. Režie Hamilton LUKE. USA, 1951. *Čaroděj ze země Oz* [The Wizard of Oz] [film – DVD]. Režie Victor FLEMING. USA, 1939.



Obr. č. 33-34: Migrující můstek postav a časové osy i události spojuje *Detektivní příběh s Matrixem* a pokládá transmediální specifickou makro-otázkou, po kom Trinity pátrá. V obou audiovizuálních dílech je Trinity představena jako tajemná, agentům čelící žena, která nalezené objekty dokáže zbavit „štěnic“.

Situace se ještě zkomplikuje s pokračováními (*Matrix Reloaded* a *Matrix Revolutions*) a jejich extenzemi (vedle *Druhé renesance* a *Detektivního příběhu* i *Poslední let Osirise* a *Dětský příběh*, hry *Enter the Matrix* a *Matrix Online*). V Longově typologii korespondují s tzv. tvrdým typem. Dění filmu/ů nejenom předcházejí (spin-off *Dětský příběh* představující postavu Kida, *Poslední let Osirise* s důležitou informací o do Siónu se prokopávajících Strojích) anebo následují (část *Enter the Matrix*, celý *Matrix Online*), ale jsou k němu i paralelní a chvíli se protínají (*Enter the Matrix* sledující osudy Niobe a Ghosta).



Obr. č. 35-36: Kid se v *Dětském příběhu* touží dostat z Matrixu, jak nasvědčuje monomediální mikro-otázka položená narativem a vizuálně (dostane ho Neo pryč?). Za pomoci přenosu myslí se to Kidovi na konec povede, i když věří, že ho „zachránil“ Neo. Kidova víra v Nea završí vývoj této vedlejší postavy v *Matrix Revolutions*, když zlikviduje Chobotničky a umožní lodi řízené Niobe dostat se do Siónu.

Začlenění rozšíření do transmediálního narativu byla dána migrujícími můstky, které zcelují příběh na více platformách. *Dětský příběh s Matrix Reloaded* (a později s *Matrix Revolutions*) pojí migrující můstek postav, protože ve všech se objevuje Kid a Neo, i časové osy a události, protože sledujeme, jak se Kid dostal do skutečného světa za pomoci Nea. Pozornost je vedena protínajícím se migrujícím můstkem, když Neo Kidovi v obou počínech řekne: „Já jsem tě nezachránil. Zachránil ses sám.“¹⁸²

¹⁸² *Dětský příběh* [Animatrix: The Kid's Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003.

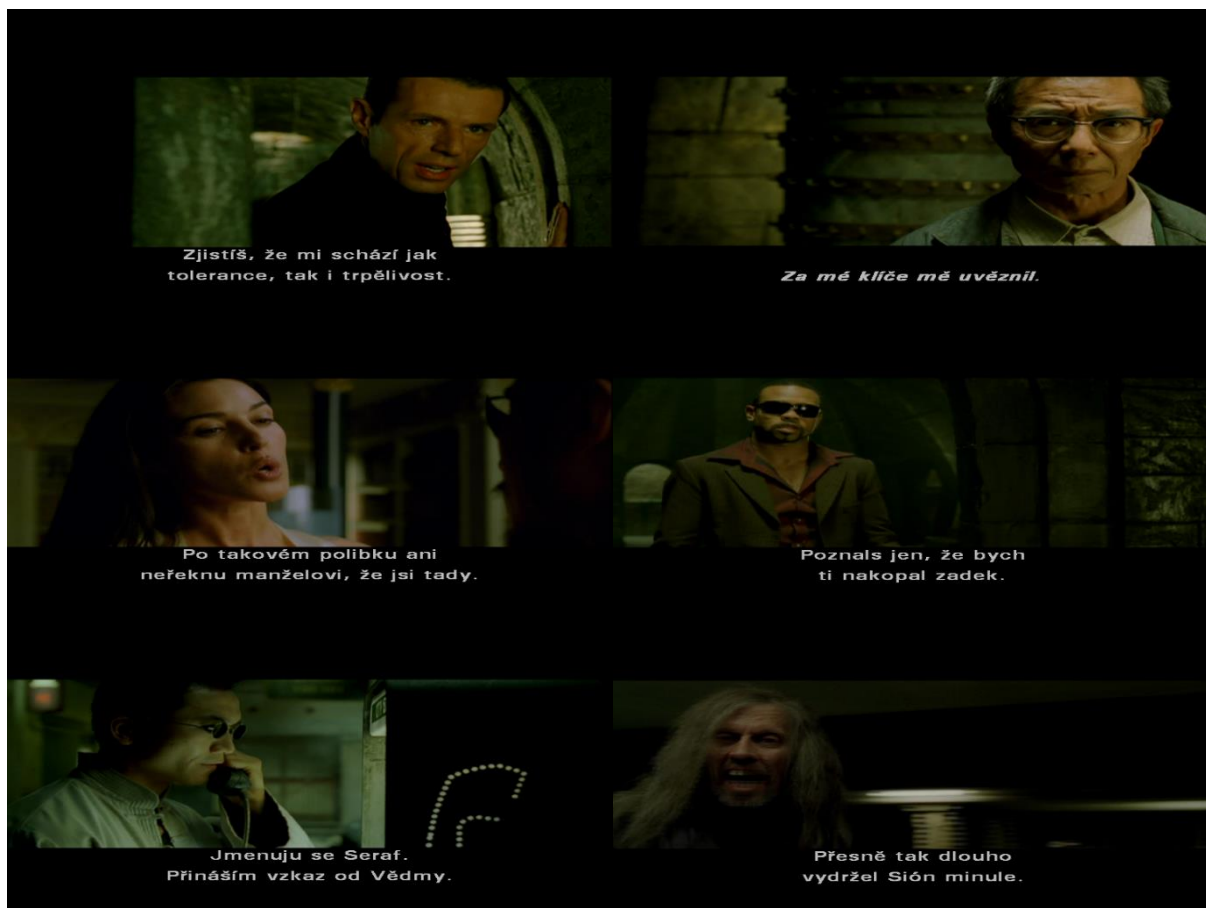
Dětský příběh obtoží sám o sobě, protože odpovídá na monomediální makro-otázku (kdo je ten, s kým si Kid na začátku psal? – Neo) a je strukturován specifickou makro-otázkou (dostanou Kida agenti? – ne, unikne jim a probudí se na Nabu). Funguje i jako spin-off představující jednu postavu v pokračováních a vyplňuje mezery z *Matrix Reloaded* (jak se Kid vysvobodil z Matrixu? – dozvíme se v *Dětském příběhu*).

Komplexnější – alespoň co se týče transmediálních relací – je *Poslední let Osirise*, který **je samostatným příběhem s vlastní makro-otázkou** (vydrží posádka lodi Osiris nápor tzv. chobotniček?) **a jí podmíněnou specifickou makro-otázkou** (stihne Jue včas doručit zprávu o Strojích prokopávajících se do Síonu?). Zároveň se vztahuje jak k *Enter the Matrix* (můstek postav a časové osy i události: vidíme hlášení od kapitána lodi Osiris, které na poště vyzvedává Niobe/Ghost), tak k *Matrix Reloaded* (můstek postav a časové osy i události: Niobe ostatním kapitánům lodi zprostředkovává zprávu od Osirise; protínající se vodítko: zazní věta „Stroje kopou“¹⁸³ a je použit podobný záběr).

Znamená to, že u *Dětského příběhu* a *Posledního letu Osirise* – v porovnání s *Druhou renesancí* a *Detektivním příběhem* – **není nezbytně třeba transmediálních makro-otázek, protože k rekonstruování fabule a pro zasazení událostí do správného pořadí v syžetu stačí migrující můstky**. *Enter the Matrix* začíná tam, kde *Poslední let Osirise* skončil, a z velké části se odehrává během *Matrix Reloaded*, ale zprostředkovává – odvisle od volby hráče/hráčky – hledisko Niobe/Ghosta.

K protnutí hry s filmem dochází nejčastěji prostřednictvím migrujících můstků postav (Niobe, Ghosta, Locka, Ballarda, Merovingiana, Persefony, Klíčnicka, Vědmy, Banea, Serafa, Nea, Morfea ad.). **V některých případech i protínajícím se obsahem** (agent Smith „infiltrující“ se do Banea; Niobe hlásící se k hledání Nabu, volající Linkovi a „chytající“ Morfea autem s následnou Neovou intervencí, u vybuchující elektrárny). Časová posloupnost je rozpoznatelná z monologů anebo dialogů postav, přičemž mnohé (Merovingian, Persefona, Dvojčata, vyřazené programy, Klíčnick, Strojvůdce, Locke, Ballard...) jsou v *Enter the Matrix* představeny dříve než v *Reloaded*.

¹⁸³ Viz *Enter the Matrix* [Enter the Matrix] [hra - PC]. USA, Shiny Entertainment (vývojáři), Atari (vydavatel), WB Interactive, Bandai (distributoři), 2003. *Matrix Reloaded* [The Matrix Reloaded] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.



Obr. č. 37-42: Mnohé postavy jsou uvedeny a jejich základní rysy nastíněny v *Enter the Matrix*, a to předtím, než se s nimi publikum setká v *Matrix Reloaded*. Zjistíme, že Seraf bojuje s každým (Ballard, Neo), aby poznal jeho pravou osobnost, a Persefona se líbá s každým (Niobe, Ghost, Neo), protože polibkem poznává skryté touhy druhých. Ze hry se dozvídáme informaci, že Klíčníka drží Merovingian, přičemž zopakování ve hře a ve filmu přidá vyprávění na komunikativnosti. Nekomunikativní narace *Matrix Reloaded* se díky transmediálním relacím stává vysoce komunikativní, protože v *Enter the Matrix* Strojvůdce, objevující se až v *Revolutions*, řekne, že Sión naposled vydržel 72 hodin.

Nemělo by smysl shrnovat, k čemu došlo ve hře. Zajímavější je se zjistit, **jaký vliv na typ vyprávění a strukturu mělo dominantně paralelní odvíjení událostí hry a filmu**. Ačkoliv je *Matrix Reloaded* součástí mnohem rozsáhlejšího vyprávění, **má jednu mono-mediální makro-otázku** sjednocující začátek a konec (dokáže Neo zachránit Trinity?) **a jednu zcelující pokračování** (bude Sión zachráněn?). **Specifické makro-otázky** na rovině jednoho média **člení narativ s jedním protagonistou** (Neo) klasicky **do čtyř aktů** a epilogu. Uvedení do děje představuje soubor otázek a různých pohledů na jejich řešení (00:00 – 36:06). Komplikace dění ukazuje spolupráci Strojů a lidí a program(y) narušující tuto vazbu (36:06 – 58:25). Vývoj sestává z úspěšné snahy získat Klíčníka (58:25 - 94:15). Vyvrcholení z plánu dostat se ke Zdroji a z jeho provedení (94:15 – 119:31) a epilogu, ve kterém je Neova mysl oddělena od těla, Nab je zničen a přiletí Kladivo s Banem/Smithem (119:31 – 124:25).

Vedle větších celků je **dobré si všimnout bodů obratu, které propojují *Matrix Reloaded* s transmediálními extenzemi**. Ve čtvrt hodině času projekce za Neem a Trinity přibíhá Kid známý z *Dětského příběhu*; krátce po třicáté minutě se Smith přenesse do Banea a dostane se do Siónu; na konci druhého aktu se Niobe přihlásí, že poletí kontaktovat Morfea do Matrixu, po hodině a půl Morfeus dopadne na auto Trinity; deset minut na to Niobe sleduje výbuch elektrárny (vše díky protínajícímu se obsahu vidíme ve hře i ve filmu).

Proměňuje se typ vyprávění. Při neomezení se na jedno médium **nejde o narativ s jedním protagonistou, ale s dvěma ústředními postavami** (Nea a Niobe/Ghosta). Mají **stejný cíl** (zabránit zničení Siónu), **ale jejich cesta se kříží jenom místy** (úvodní briefing o zprávě z Osirise, setkávání se v městě lidí, honička na dálnici, odstavení elektrárny). A to navzdory tomu, že prochází stejnými „úrovněmi“ (schůzka kapitánů a útěk stokami, Sión, snaha vysvobodit Klíčnicka před setkáním Nea s Merovingianem, vyhození elektrárny do zduchu).

Není žádný oficiální sestřih, který by spojoval hrané cut-scenes z *Enter the Matrix* s *Matrix Reloaded*, a proto odbočím k jinému příkladu a následně se zaměřím na další, které doplní a rozšíří dosud popsané schéma. *Watchmen – Strážci* existují ve třech sestřizích: kinoverze, režisérský, ultimátní. Do posledního uvedeného jsou mimo přidaných scén začleněny *Příběhy Černé lodi* jakožto jedna ze samostatně dostupných extenzí. Rozšíření v podobě animovaného příběhu, který čte jedna z vedlejších postav a který slouží jako nepřímý komentář k hlavnímu dění, je rozkouskováno a jednotlivé střípky jsou na konci aktu (prvního, druhého, čtvrtého, šestého) anebo v dílčím bodě obratu (třetího, šestého).

V případě ultimátního sestřihu *Watchmen – Strážci* navrácení *Příběhů Černé lodi* neproměňuje vyprávění z transmediálního na klasické, protože jsme k dalším extenzím směřování protínajícím se migrujícím můstkem (mockument *Pod kápí*) anebo můstkem postav a časové osy i události (prequelové spin-off komiksy). Nemění se ani jeho typ, protože stále jde o narativ s mnoha ústředními postavami v samostatných liniích, které se střetávají a působí na sebe. **Dochází k odlišnému vnímání na straně recipienta/recipientky**, protože **vsazení animovaného pirátského komiksu do bodů obratu mělo za následek potlačení vyprávění a posílení významových rámců**, resp. **hledání paralel mezi hlavním vyprávěním** (vývojový vzorec vyšetřování identity vraha) **a vyprávěním ve vyprávění** (pirátský příběh).

Monomediální makro-otázka ohledně odkrytí okolností Komediantovy smrti sjednocuje vyprávění. Specifické makro-otázky strukturující větší bloky anebo jejich části ponoukají k hledání podobností mezi příběhem jediného námořníka, jehož loď napadla a posádku vyvraždila Černá loď, s postavami v hlavním vyprávění. Styčné body s osudem námořníka lze spatřovat u Rorschacha (pohánění pomstou, ale zklamou svou „posádku“), Sůvou II (projdou přeměnou a vydají se na dobrodružství), Dr. Manhattanem (volí dobrovolné vyhnanství) i Veidtem (snaží se zachránit většinu). Se znalostí mockumentu *Pod kápi* (adaptace fiktivní autobiografie Sůvy staršího, kterou ve světě příběhu vidíme jako knihu) se nabízí *Watchmen – Strážce* vnímat z hlediska historie superhrdinských dobrodružství a způsobu, jakým se k nim adaptace vztahuje. Přidruženými vyprávěními nebyly jenom *Příběhy Černé lodi* a *Pod kápi*, které monomediální obsah rozprostíraly na více platform.

Kromě virálních videí¹⁸⁴ nabízejících polemiky o ústředních postavách a představujících historické pozadí (*Keen Act*) a komiksových předpokračování (série *Před Strážci*) vznikla i dvoudílná hra *End is Nigh*. Stejně jako v *Enter the Matrix* je v ní možné hrát za jeden ze dvou volitelných avatarů (Rorschach, Sůva II) a k provázání zajišťuje můstek postav (Rorschach, Sůva II, Komediant, Dr. Manhattan a Hedvábný přízrak) a časové osy i událostí (první část: zabití Woodwarda a Bernsteina, druhá: záchrana dívky a pouliční nepokoje).

End is Nigh se v jednom podstatném ohledu od *Enter the Matrix* liší. Ačkoliv je možné hrát za jednu ze dvou možných postav, závěr je pokaždé jiný. Během něj dochází ke konfrontaci Rorschacha a Sůvy II, přičemž vítězství jednoho a prohra druhého znamená buď přežití Twilight Lady (výhra Sůvy II), nebo naopak její smrt (výhra Rorschacha). ***Nevadí, že bylo vyprávění rozvětveno do dvou možných variant, protože podstatný je shodný bod:*** rozpad partnerství Rorschacha a Sůvy II a spojení Sůvy a Komedianta z důvodu potlačení pouličních protestů, které poté vidíme ve flashbacku ve snímku. ***Radikálnější alternativu představuje přepsání známých událostí,***¹⁸⁵ které umožní navázání na zdánlivě uzavřený původní obsah.

¹⁸⁴ *The Keene Act and You* [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=I7Uf5Tm8ZfI>>. *Who Watches the Watchmen: A Veidt Music Network VMN Special 1983* [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=fRRNpwobv24>>. *NBS Nightly News with Ted Philips . Local radio station covering NY city riots in '77* [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=U1-NCO6DIM0>>. *World In Focus: 6 minut to Midnight* [citováno 10.12. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=NuOBqdq11Jk>>.

¹⁸⁵ Tony Montana ve *Zjizvené tváři* (Brian De Palma, 1983) umírá, ale navazující hra *Scarface: The World is Yours* (2006) vyústění filmu mění a nechává Tonyho přežít a znovu si vybudovat impérium. Viz *Scarface: The World is Yours* [Scarface: The World is Yours] [hra - PC]. USA, Radical Entertainment (vývojáři), Sierra Entertainment (vydavatelé), Vivendi Games (distributoři), 2006.

Více variant jedné události je u transmediálního vyprávění výjimkou, avšak zmnožení hledisek není vůbec neobvyklé, jako tomu například je u jiného Snyderova snímku *Sucker Punch*, jehož uvedení doprovázely animované krátkometrážní počiny¹⁸⁶ představující fantazijní světy „vysněné“ hrdinkou. Naopak **téměř pravidlem se stal začátek tzv. in medias res**, tj. přímo uprostřed dění. Recipient/ka může být „vržen/a“ do akce, i když u klasického vyprávění navazujícího na některou z žánrových (zejména špiónských, dobrodružných a honičkových filmů) aj. tradic, ale u transmediálního vyprávění je in medias res doplněno o předcházející část. V **pravém slova smyslu nejde o in medias res**, protože tento postup je použit k propojení rozděleného příběhu, zakončeného na jednom médiu cliffhangerem.

Nejčastěji u filmů úlohu prequelu plní animované snímky/komiksy. Po vzoru (*Ani*)*Matrixu* středometrážní animovaný počín *Riddick: Temná hrozba* přemostoval první (*Černočerná tma*) a druhý (*Riddick: Kronika temna*) film. Představil jednu vedlejší postavu (Toombs), jejíž antagonistický vztah k hlavní byl osvětlen v extenzích (*Toomb's Log*).¹⁸⁷

Cross-overu *Van Helsing* předcházela *Londýnská mise*, ve kterém titulní hrdina za pomoci svého parťáka v bondovské variaci na legendu o Jacku Rozparovači zlikviduje pana Hydea, ale Jekyll zůstal naživu... a s ním i Hyde. Helsing ho vystopuje o rok později v Paříži, ale tuto část vidíme až ve filmu, u kterého **rozšíření vedlo k přeuspořádání vyprávění**. Zatímco *Temná hrozba* může být zhlédnuta i samostatně, protože je uzavřeným vyprávěním vyplňujícím mezeru mezi filmy, *Londýnská mise* představuje uvedení do děje. *Van Helsing* nekonvenčně začíná kontra-uvedením do děje. Helsing je hledaný, v naplnění cíle selhal, a tak je vyslán do Transylvánie. Z původně čtyřaktového filmu je dílo pětiaktové, které **vedle struktury proměnilo i výstavbu**, protože **příčinně provázané jednotky** (*Londýnská mise*) **byly narušeny jedním samostatným blokem** (prolog *Van Helsinga*) zužitkovaným v transylvánské misi. Uvedení do děje na jedné platformě, dohra na jiné a započítí kontra-úvodem **porušuje normy výstavby klasického filmu**.

¹⁸⁶ FEUDAL WARRIORS. *Youtube* [online]. March 25, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=U7ROVr-Eios. The Trenches. *Youtube* [online]. June 6, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=63exJW2rQdQ. DRAGON. *Youtube* [online]. March 18, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=3tClvCc8m_g. Distant Planet. *Youtube* [online]. March 25, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=L6RGS2IL3SY.

¹⁸⁷ Viz *Černočerná tma* [Pitch Black] [film – kino, TV, BD]. Režie David TWOHY. USA, 2000. *Riddick: Kronika temna* [The Chronicles of Riddick] [film – kino, TV, BD]. Režie David TWOHY. USA, 2004. (Ponechávám stranou filmům předcházející hru *The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay* a její dodatek *Assault on Dark Athena*.) Viz *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* [The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena] [hra - PC]. USA, Starbreeze Studios, Tigon Studios (vývojáři), Atari (vydavatel), 2009.

Poslední dobou jsou nejspíš díky menší nákladnosti a větší popularitě upřednostňována komiksová předpokračování. Komiksolog Will Eisner v *Comics and Sequential Art* uvádí, že komiksy byly primárně určeny pro časopisy anebo noviny, nástup internetu a elektronických technologií představuje pouze alternativu, u které základy jako narativ, kompozice, postavy a řemeslo spojené s tvorbou zůstává nadále platné, narativní proces se neproměnil.¹⁸⁸ S jeho myšlenkou lze souhlasit pouze částečně. Komiks si stále zachovává základní prvky, ale způsob vyprávění se změnil. U transmediálních narativů byla jednak zužitkována serializovaná podoba, jednak díky konvergenci starých a nových médiích se komiksově předpokračování a film stávají součástí jednoho toku mediálního obsahu.

Scott McCloud, který z Eisnera vychází a který v popularizační knize *Jak rozumět komiksu* zkombinoval sémiotiku a kognitivismus, píše o jevu zvaném ucelení, kdy „pozorujeme jenom části, ale rozumově vnímáme celek“.¹⁸⁹ Uceleny jsou nejenom komiksová okénka anebo filmová políčka jdoucí za sebou, ale i příběh odvyprávěný v několika médiích, a to v myslí publika, které si je složí dohromady.

Popsaná odlišnost, kdy prvky zůstaly, ale vyprávění se změnilo, je spolu s ucelením patrná na dvou komiksech k *Počátku*, *The Cobol Job* a *Tokyo*,¹⁹⁰ které na sebe navazují a které se odehrávají před začátkem snímku. **Oba dohromady tvoří samotný akt uvedení do děje**, jelikož v podobě animics – animovaného komiksu s přidanou hudbou a zvukovými efekty – mají třicet minut. **Nastiňují vzorec vyprávění** založený na rekontextualizaci recipovaného, když začínají prezentováním událostí později odhalených jako součást snu. Představují postavy (Cobb, Arthur) i jejich proměňující se cíl, kdy se extrakce informace z mysli Kanedy nepovede a je třeba provést sofistikovanější plán snu ve snu u Saita, na což je třeba se připravit v Tokyu. Prozrazují funkce rekvizit (kufřík, totem, diegetická hudba) a vytváří několik volných motivů (Saito jako osoba znalá sdíleného snění, důležitost každého detailu v hotelovém pokoji pro uvěřitelnost snové iluze) zužitkovaných posléze ve filmu. *Počátek* má nejenom nekonvenční strukturu, ale **díky extenzím se vyprávění stává i více komunikativním**.

¹⁸⁸ EISNER, Will. *Comics and Sequential Art: Principles and Practice of the Worlds Most Popular Art Form*. USA: Poorhouse Press, 1985, p. 159.

¹⁸⁹ Viz MCDLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: Centa, spol. s.r.o., 2008, s. 63-69. Srov. McCloudův v základech kognitivistický přístup, obohacený o poznatky sémiotiky, se strukturalistickým přístupem Thierry Groensteena, viz GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.

¹⁹⁰ Viz *Inception: The Cobol Job* [Inception: Motion Comics] [film - BD]. Režie Ian KIRBY. USA, 2010. *Inception: Tokyo* [Inception: Motion Comics] [film - BD]. Režie Ian KIRBY. USA, 2010.

Nekonvenční strukturou je míněno uvedení do děje v podobě komiksu, nikoliv (ve výsledku konvenční) matřošková výstavba jednotlivých úrovní snu¹⁹¹ anebo hra s mírou subjektivizace a uspořádáním událostí.¹⁹² *Počátek* je „týmovka“, ve které skupina vycvičených jedinců během snu svého objektu provádí extrakci informací anebo vnuknutí myšlenky.

Jiné transmediální týmovky u svých extenzí volí spíše postup seznámení se s protagonisty a protagonistkami. Příkladem mohou být *Predátoři*, u kterých byla část hlavních postav představena v pohyblivém komiksu (*Isabelle, Cuchillo, Hanzo, Mombasa*) a svého se dočkal i polapený Predátor (*Crucified*). V uvedeném případě typ vyprávění zůstává (týmové). ***Liší se uspořádáním*** (samostatné bloky profilující protagonistu/protagonistku), ***mírou komunikativnosti*** (bez znalostí pohyblivých komiksů o minulosti postav víme jenom od nich, spolehlivost některých informací je přitom zpochybňována) ***i vědění*** (se znalostí pohyblivých komiksů víme víc než všichni členové týmu).

Existují komplexnější provázání filmu s prequelem. *Pacific Rim: Útok na Zemi* s předpokračováním *Pacific Rim: Tales of Year Zero*¹⁹³ je jedním z takových. Samotný název, respektive jeho podtitul, je nápomocný v zasazení událostí do časové osy ve správném pořadí. Migrující můstky protínajícího se obsahu (úvodní titulky v hrané podobě zopakují některé výjevy z obrázkového sešitu) i postav (Stacker, Mako, Raleigh a Yancy Becketovi) spojují obě díla. *Tales of Year Zero* má na *Útok na Zemi* podobný vliv jako předchozí příklady. Komiks přeuspořádává výstavbu vyprávění a jeho typ. ***Na rozdíl od ostatních zmíněných*** (např. *Matrix Reloaded*: ne narativ s jedním protagonistou, ale s přihlédnutím k *Enter the Matrix* s dvěma) ***je přeuspořádán nikoliv celek, ale jeho části.*** Komiks má jednu ústřední postavu (reportérku) zpovídající několik vedlejších, jejichž vzpomínky jsou zprostředkovány. Film začíná jako vyprávění s dvěma ústředními postavami, aby po čtvrt hodině jednu z nich vyměnil za jinou... a v závěrečném aktu se vše znovu změnilo.

¹⁹¹ BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Madison, WS: Irwington Way Institute Press, 2013. Srov. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. INCEPTION [...]. *Observations on film art* [online]. August 6, 2010 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/06/inception-or-dream-a-little-dream-within-a-dream-with-me/>.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Revisiting INCEPTION. *Observations on film art* [online]. August 12, 2010 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/12/revisiting-inception/>.

¹⁹² Srov. BUCKLAND, Warren (ed.). *Hollywood Puzzle Films*. Great Britain: Routledge, 2014, p. 55–141.

ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In: BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle Films*. Great Britain: Wiley-Blackwell, 2019, p. 13–42.

¹⁹³ Viz *Pacific Rim – Útok na Zemi* [Pacific Rim] [film – kino, BD]. Režie Guillermo DEL TORO. USA, 2013. BEACHAM, Travis, CHEN, Sean, GUICHET, Yvel, JUNIOR, Pericles, BATISTA, Chris. *Pacific Rim: Tales From Year Zero*. Burbank: Legendary Comics, 2013.

Vypravěčská rozmanitost až nesoudržnost je sjednocována významovým rámcem zastřešujícím obě média. Přesah spočívá ve vyrovnání se se ztrátou (reportérkou zpovídání o někoho přišli: Raleigh o bratra Yancyho, Mako se musí srovnat se smrtelnou nemocí Stackera). Protagonistka *Tales of Zero* se v *Útoku na Zemi* vůbec neobjevuje, protože ve filmu se ústředními postavami stávají dvě (Raleigh, Mako), které byly v komiksu vedlejší.

Změna hlediska není jedinou pozoruhodnou věcí, protože **transmediální makro-otázka**, zda-li je možné zachránit program na bojování s kaidžu za pomoci mecha robotů, **je zodpovězena a vývoj ústředních postav završen zhruba v hodině a půl času projekce.** Ovšem *Pacific Rim* trvá mírně přes dvě hodiny. V závěrečném aktu, kdy se z vyprávění s dvojicí hlavních postav stává týmový narativ, se zodpovídá na otázky položené v předtím paralelně vedené linii vědcova vyšetřování a rozvádí se významová linie o spolupráci mezi národy.

Snímek se ve výsledku přiklání ke konvencím klasické hollywoodské narace, když na místo otevřenosti upřednostňuje uzavřenost a když na místo směřování pozornosti k jiným médiím zužitkovává volné motivy (červí díra, odkud kaidžu přichází). *Odklon od tradic* (výstavby a typu vyprávění, míry komunikativnosti, významy), *daný transmedialitou, si zachovává.*

*Muž z oceli*¹⁹⁴ **funguje na podobném principu.** Protagonistkou prequelového komiksu je Kara, která se ve filmovém rebootu supermanovské franšízy neobjevuje,¹⁹⁵ ačkoliv v pozdějším seriálu, přicházejícím s odlišnou verzí jejího přiletu na naši planetu, již ano. Její na Zemi ztroskotaná loď slouží ve snímku jako základ Pevnosti Samoty, ve které reportérka Louis Laneová vypátrá Clarka Kenta, a komiksové předpokračování vztáhne obě média k sobě. Blockbuster v režii Zacka Snydera se normám strukturace syžetu nevzdaluje rozšiřováním počtu ústředních postav a eliminováním hlavní z jednoho média v médiu jiném, ale *střídáním hledisek sjednocující větší bloky a atypickým členěním menších bloků.*

¹⁹⁴ GATES, Sterling – GYOER, David S. – JOHNS, Geoff. *Man of Steel: The Prequel*. New York: DC Comics, 2013.

¹⁹⁵ Podobně se v *Já, legenda* neobjevuje ani jedna z postav čtyř animovaných komiksů, které předcházejí dění filmu, protože ukazují vypuknutí nákazy a vypořádáním se s ní v různých částech světa. Na rozdíl od ostatních příkladů je spojení vytvořeno příběhovým můstkem časové osy a události. Viz Sacrificing The Few For The Manny. *Youtube* [online]. December 24, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=AjGcOYpvAQ. Isolation. *Youtube* [online]. November 19, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=05o3zXiAEDw. Shelter. *Youtube* [online]. December 19, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=pdNYgeI5zys. Death as a Gift. *Youtube* [online]. November 29, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=E0liGvioKco.

Nejprve je nám zprostředkováno hledisko Kary, které díky protínajícím se vodítkům na první a poslední stránce do nového kontextu zasadí události pohráváním si s časovou osou. Zjišťujeme, že Kal-El a Zod se svými pohůnky nebyli jediní přeživší výbuchu Kryptonu. Posléze se úvodních dvacet minut stává protagonistou Jor-El a antagonistou Zod. Po zničení planety sledujeme dvě ústřední postavy s odlišným cílem: novinářku Laneovou, která v horizontálně vedené linii vyprávění (směřující vpřed) hledá jistého muže, a Clarka Kenta, který ve vertikálně vedené linii vyprávění (směřující zpět) je oním mužem. Jejich **střetnutí, spojující všechny roviny a média, se odehraje v dílčím bodu obratu** v Pevnosti Samoty s lodí Supergirl a hologramem Jor-Ela.

Důležitější, než pokračování v rozboru, je poznatek, že **multiperspektiva transmediálního vyprávění vede k žánrové rozmanitosti**. Uvedení do děje (hledisko Kary-El a Jor-Ela) je fantasy představující svět. V kontra-uvedení do děje (Laneová a Kent) sledujeme melodrama se vzorcem vyšetřování – hledání identity. Po znovu-uvedení antagonisty se v klimaxu přechází k válečnému a katastrofickému žánru, v rámci kterých se střídají hlediska několika postav (Laneová, Superman, Perry...). **Narativní a žánrová roztržitost na úrovni aktů je na rovině scén vyvažována rozčleněním do bloků**, kdy každou desátou minutou je vyprávění posunuto dál. **Neobvyklá výstavba menších bloků je příznačná pro více transmediálních děl.**

Hobití trilogie¹⁹⁶ je jedním příběhem rozděleným do tří filmů, přičemž závěrečná část klimaxu druhého dílu se odehrává během prvních deseti minut třetího dílu. Nejde o transmediální franšizu, ale o monomediální trojici snímků užívajících konvencí seriálů. **Nekonvenční členění scén a strukturace do aktů není výlučná pro transmediálně odvyprávěná díla**, ovšem **u klasického narativu je vždy opodstatněná příklonem ke konkrétní poetické tradici**. Nabízí se protiargument, že tomu tak je i u transmediálních snímků. *Počátek* čerpá z bondovek, které začínaly uprostřed mise. *Šílený Max: Zběsilá cesta* je celovečerní podobou tzv. chase films,¹⁹⁷ a tak má podobu jedenácti příčinně provázaných desetiminutových počinů. Pokračování *Avengers: Age of Ultron* je komiksovou adaptací, u nichž se stalo normou, že začínají akční sekvencí, během které je zavdáno na vznik antagonisty.

¹⁹⁶ *Hobit: Neočekávaná cesta* [The Hobbit: An Unexpected Journey] [film – kino, TV, BD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2012. *Hobit: Šmakova dračí poušť* [The Hobbit: The Desolation of Smaug] [film – kino, BD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2013. *Hobit: Bitva pěti armád* [The Hobbit: The Battle of the Five Armies] [film – kino, BD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2014.

¹⁹⁷ ELSAESSER, Thomas. Discipline through Diegesis. In STRAUVEN, Wanda (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p. 205-227.

Transmediálně odvyprávěné filmy mohou vycházet z ustálených formálních a/nebo žánrových vzorců výstavby. Na rozdíl od klasicky odvyprávěných děl *se odkazují k obsahu na jiném médiu*. Bondovkám nepředchází dva prequelové komiksy (*Počátku ano - Cobol Job* a *Tokyo*). Na „honičkové“ snímky se poutalo v tiskovinách, ale neměly ani hru, ani spin-offy (*Šílený Max: Zběsilá cesta ano – hru Wasteland* a komiksy *Max, Furiosa, Nux a Nadsmrtas*). A pokračování blockbusterů mohou mít úvodní bitevní scénu, ale pokud je vyvrcholením jedné linie *Agenti S.H.I.E.L.D.u* a objevují se v ní postavy z *This Sceptre 'd Isle*,¹⁹⁸ vnější normy jsou vvedlejší. **Určující je návaznost napříč médii, nikoliv příklon k poetice.**

Všechny uvedené příklady se až na jednu výjimku týkaly různě propojených fikčních děl. Výjimkou byl mockument *Pod kápi*, který fungoval jako pretext k adaptaci *Watchmen – Strážci* a který se tváří jako non-fikce nevztahující se ke skutečnosti, ale světu příběhu. Takových není mnoho. Často jsou nonfikční části začleněny do díla a rozpoznány, protože obsah z jednoho média je zopakován v jiném jako u virálních videí¹⁹⁹ k *Watchmen – Strážci*. Potažmo přemostují dění a představují postavy, jako když *Tron – Next Day* vyplňuje mezeru mezi *Tron* a *Tron: Legacy* či když *Gotham Tonigh* překlenuje *Batman začíná* a *Temný rytíř* a uvádí starostu i návladního. Mohou **ozvlášťňovat vzorce výstavby** příznačné pro určitý žánr, jako když u monster filmu zrod příšery přesouvají do mockumentů (*Monstrum*), nebo prozradí pointu vyšetřování, a tak se recipient/ka může zaměřovat na metafikční²⁰⁰ rozměr (*Super 8*).

¹⁹⁸ Marvelovské universum má rozsáhlé komiksové extenze, viz *The Incredible Hulk – The Big Picture*. New York: Marvel, 2008. CASEY, Joe, THEROUX, Justin. *Iron Man 2 – Public Identity #1, 2, 3*. New York: Marvel, 2010. CASEY, Joe. *Iron Man 2 – Phil Coulson Agent of S.H.I.E.L.D.* New York: Marvel, 2010. CASEY, Joe. *Iron Man 2 – Nick Fury Director of S.H.I.E.L.D.* New York: Marvel, 2010. *Iron Man 2 – Fist of Iron*. New York: Marvel, 2010. CASEY, Joe. *Iron Man 2 – Agents of S.H.I.E.L.D.* New York: Marvel, 2010. LEE, Stan. *Captain America – Evil Lurks Everywhere*. New York: Marvel, 2011. LENTE, Fred Van. *Captain America – First Vengeance #1, 2, 3, 4*. New York: Marvel, 2011. YOST, Christopher, PEARSON, Eric. *Marvel's The Avengers Prelude: Fury's Big Week*. New York: Marvel, 2012. LENTE, Fred Van. *The Avengers – The Avengers Initiative*. New York: USA, 2012. LENTE, Fred Van. *Avengers: Black Widow Strikes #1, 2, 3*. New York: Marvel, 2012. PILGRIM, Will, GAGE, Christos. *Iron Man 3 The Movie Prelude*. New York: Marvel, 2013. KYLE, Craig, YOST, Christopher. *Thor: The Dark World Prelude*. New York: Marvel, 2013. LEE, Stan, BRUBAKER, Ed, MILLAR, Mark, DAVID, Peter. *Captain America: The Winter Soldier Prelude*. USA: Marvel, 2014. ABNETT, Dan, LANNING, Andy. *Guardians of the Galaxy Prelude*. New York: Marvel, 2014. KITSON, George. *Agents of SHIELD – The Chase*. New York: Marvel, 2014. PILGRIM, Will. *The Avengers: Age of Ultron Prelude – This Sceptre 'd Isle*. New York: Marvel, 2015. PILGRIM, Will. *Ant-Man Prelude*. New York: Marvel, 2015.

¹⁹⁹ The Keene Act and You. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=I7Uf5Tm8ZfI>. Who Watches the Watchmen. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fRRNpwobv24>. NBS Nightly News with Ted Philips. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UI-NCO6DIM0>. World In Focus. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NuOBqdq1Jk>.

²⁰⁰ GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film, Genres, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press, 1997, p. 177-185.

Po obsáhlé odbočce ukazující, jaké má začlenění extenzí do transmediálního vyprávění vliv na typ a výstavbu vyprávění, míru komunikativnosti a vědění i žánr, se v krátkosti navrátím k *Matrixu* a shrnu dílčí závěry týkající se fabule a strukturace syžetu u transmediálních narativů. *Matrix Revolutions*, začínající „in medias res“, **efektivně propojuje monomediální a trans-mediální specifické makro-otázky**. V závěru *Enter the Matrix* jsou Niobe a Ghost ponecháni ve starém kanalizačním systému, kde čekají, až je někdo najde a zachrání, a přitom uvažují, jestli bude Neo vysvobozen z mezisvěta, ve kterém je držen. **Na obojí (budou Niobe a Ghost zachráněni?, podaří se Nea vysvobodit?) zjišťujeme odpověď v druhém pokračování během prvních třiceti pěti minut** (Trinity, Seraf a Morfeus dostanou Nea pryč a spolu s dalšími objeví po útoku chobotniček nefunkční loď Logos s Niobe a Ghostem).

Během nich se dozvídáme, kdo je a jakou úlohu plní Strojvůdce, který byl poprvé k vidění ve hře, a poznáváme program Sati, o kterém se jako o velmi důležitém zmiňovala Vědma poprvé tamtéž. **Ve dvou dílčích bodech obratu se spojuje vyprávění snímku s jeho rozšířeními**. Ve 45. minutě kapitánka Niobe poskytne Neovi a Trinity svou loď na cestu do města Strojů. Rozhodla se na základě svého rozhovoru s Vědmou v *Enter the Matrix*. O půl hodiny později se Kid v obleku z *Druhé renesance* postaví chobotničkám a pronese „Neo, já věřím!“²⁰¹



Obr. č. 43-46: V pokračování opouštíme Niobe a spol. po výbuchu továrny, hra pokračuje dál a v epilogu nechává kapitánku s její posádkou uvězněnou ve stokách. V nich je nachází Morfeus a spol. v *Matrix Revolutions*, kde se Niobe rozhodne dát loď Neovi na základě rozhovoru z *Enter the Matrix*.

²⁰¹ *Animatrix: Dětský příběh* [Animatrix: The Kid's Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003.

Vedle efektivního propojení monomediálních a transmediálních specifických makro-otázek **dochází k provázání monomediálních** (*Reloaded, Revolutions*) **a transmediálních** (pokračování plus *Enter the Matrix*) **makro-otázek, protože je před epilogem *Revolutions* rozřešeno, zda-li bude Sión zachráněn. Bez odpovědi zůstaly jednak dvě transmediální makro-otázky, které vycházejí z *Druhé renesance* (je člověk architektem vlastní zkázy?, je možné přiměří mezi lidmi a stroji?), jednak několik transmediálních mikro-otázek (dodrží Architekt své slovo a osvobodí ostatní lidí?, jak dlouho smír mezi lidmi a stroji vydrží?) a specifických makro-otázek (objeví se ještě někdy Neo?) daných epilogem *Revolutions*. Pro vyplnění těchto okázale prezentovaných a dočasných mezer je třeba se obrátit na *Matrix Online*, kde hráč/ka mimo odpovědi na výše audiálně položené otázky přijde na to, že Morfeus je při snaze získat zpět Neovo tělo zabit, Niobe utvoří skupinu jdoucí po jeho vrahovi, panují zvěsti o reinkarnovaném Neovi atd.²⁰² ***Při znalosti extenzí se neproměňuje jenom syžet, ale i fabule***, protože ta se zásadně liší, pokud franšizu *Matrix* vnímáme jako trojici filmů, nebo jako v několika médiích a na několika platformách odvyprávěný celek.**

Je dobré mít na paměti, že ***u některých transmediálních vyprávění nejednoznačné odpovědi na makro-otázky mohou tvořit část estetického potěšení***, potažmo na ně někdy nemusí být zodpovězeno vůbec. ***Otevřenost nemusí představovat překážku při rekonstruování fabule, protože díky migrujícím můstkům si recipient/ka uspořádá obsah do chronologického sledu***. Není ani problémem pro strukturování syžetu, jelikož stále lze „nedovyprávěné“ dílo ***členit jednak podle makro-otázek a odpovědi na ně na úrovni jednoho média, jednak podle specifických makro-otázek na úrovni více médií***.

Psané podkapitoly na rozdíl od jiných médií potřebují alespoň částečný závěr, například v podobě shrnutí toho nejdůležitějšího. V případě transmediálního narativu fabuli definují jako mentální koncept, kdy si publikum otázky a odpovědi z různých médií uspořádá díky migrujícím můstkům do kauzálně provázaného, chronologického pořadí. Syžet je strukturovanou a organizovanou sekvencí otázek a odpovědí, jak jsou prezentovány ve vyprávění a jejich rozšířeních. Strukturu určují transmediální mikro, specifické a makro-otázky; organizace, čili posloupnost, je tvůrci předem plánovaná a jasně rozpoznatelná. Otázky jsou analytickým nástrojem, pro rekonstruování fabule a pro rozpoznání pořadí událostí v syžetu jsou stěžejní migrující můstky.

²⁰² Viz *MxO Archive*. [online]. November 10, 2007 [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.mxoarchive.net/timeline.html>.

Normy výstavby klasického hollywoodského vyprávění jsou v případě toho transmediálního porušovány. Jak? Proměňuje se typ vyprávění, protože se z narativu s jedním protagonistou může stát narativ s dvěma anebo více ústředními postavami (*Matrix Reloaded*), může končit otevřeně (*Matrix Revolutions*). Dochází k alternaci léty osvědčeného uspořádání, když uvedení do děje bývá v podobě extenze (*Van Helsing, Počátek*), svébytným pretextem jsou i mockumenty (*Tron: Legacy, Temný rytíř*). Film začíná „in medias res“ – a tato netradiční strategie není dána výhradně příklonem k určité poetické tradici, ale roztroušením mediálního obsahu na více platforem (*Avengers: Age of Ultron, Šílený Max: Zběsilá cesta*). Obsah rozdělený do několika médií může vycházet z ustálených formálních a žánrových vzorců.

Díky rozšířením se liší míra vědění a komunikativnosti vyprávění, střídají se hlediska (*Pacific Rim, Muž z oceli*). Následkem toho všeho může být vnímání publika jiné, protože do popředí mohou vystoupit významové rámce, kdy jsou nalézány podobnosti a odlišnosti mezi vnořeným vyprávěním (*Watchmen - Strážci*), a na základě znalosti obsahů lze žánr buď ozvláštnit (*Monstrum*), nebo vnímat jinak (*Super 8*). U výjimečných případů, kdy dochází k rozvětvení narativu do více variant a rozporu v protínajících se obsazích několika médií, je důležitý společný prvek, nikoli mírná odchylka.

3. 4 „Změna je vždy nebezpečná“ aneb Transmediální narace jako modus

Z předchozích podkapitol mohl/a čtenář/ka nabýt dojmu, že transmediální vyprávění je pouhou odchylkou, a to zejména vůči klasické hollywoodské naraci. Odchylkou, která se liší kognitivní aktivitou publika, jež se neomezuje na jedno médium a nevytváří si hypotézy ohledně (ne)dosažení cíle postav(y), ale klade si otázky a očekává na ně odpovědi, přičemž na základě nich si utváří fabuli. Odchylkou, která nevytváří spojení pouze na rovině scén zvukovými můstky a dialogovými háčky,²⁰³ ale mezi médii migrujícími můstky. Odchylkou, která nejenom že mívá neuzavřené vyprávění s okázale prezentovanými a při neomezení se na jedno médium pouze dočasnými mezerami, ale která se vzpouzí osvědčeným zásadám výstavby svým proměnlivým počtem ústředních postav, započítím v probíhajícím dění, rozprostřením aktů na několik platforem atd.

²⁰³ „...dialogový háček (dialogue hook), postup zakončení jedné scény větou, která nás připraví na scénu další. (Není to zvukový můstek, protože celá věta je vyřčena v první scéně.)“ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění, 2011, s. 383.

Paralelně k tomu bylo nastíněno, jak je možné analyticky uchopit něco tak rozsáhlého a do různých metodologických přístupů rozvětveného, jako je transmediální vyprávění. Nejprve je třeba rozlišit mezi „brandingem“, který pouze buduje značku a nepřispívá k obsahu, a „storytellingem“, kdy je obsah a zážitek z něj obohacen. Tvrdý, měkký a tuhý typ jasně určí, jestli byl obsah jako transmediální plánován od samotného počátku (tvrdý), byl rozšířeno až po skončení původního díla (měkký), nebo v průběhu na základě popularity (měkký). Model erotické narace, který k narativu přistupuje jako k souboru otázek a odpovědí, se díky flexibilitě ukázal jako vhodný. Část pojmového aparátu byla upravena, aby byl zachován jak původní model, tak byl rozšířen na transmediální narativy.

Typologie otázek na mikro, specifické makro a makro zůstala, jenom jedny jsou monomediální (omezené na jedno médium, odpovídající původnímu modelu), druhé transmediální (revidované, odpovídající předestřenému přístupu), přičemž podle obou se dá strukturovat syžet. Otázky již nejsou pokládány vizuálně, dialogy/monology a následky, ale vizuálně (rekvizitami – objekty, kostýmy, prostředím, postavami, velikostí rámování ad.), audiálně (dialogy, monology, hudbou, zvukovými efekty ad.) a narativně (neukončeností, mezerami ad.). Migrující můstky postav, časové osy a události a protínajícího se obsahu jsou nápomocné pro spojení obsahu do celku a začlenění částí do soudržného vzorce zápletky.

V této podkapitole budu k transmediálnímu vyprávění přistupovat jako k narativnímu modu, nikoliv jako k odchylce, jak se mohlo některým čtenářům/čtenářkám zdát z předchozích desítek stran. Budu nadále pokračovat ve vymezení transmediálního narativu vůči klasické hollywoodské naraci, ale z toho důvodu, abych poukázáním na odlišnosti první jmenované ustanovil jako modus. Nejprve je nezbytné určit, co je míněno v tomto odstavci tolik používanými pojmy, tj. **narací a **modem**. David Bordwell v knize *Narration in the Fiction Film* naraci definuje jako proces, kde syžet a styl ve vzájemné interakci vedou a usměrňují diváka při tvorbě fabule; modus chápe jako historicky podmíněný soubor norem a konvencí.²⁰⁴ Analogicky k tomu považuji *transmediální naraci* za proces, v rámci kterého vyprávění rozprostřené do několika médií a platform je sjednoceno v myslí publika do chronologického, kauzálně provázaného sledu otázek a odpovědí. Následující řádky se od estetického pohledu, který dosud v této kapitole převažoval, odkloní k historickému, aby se k němu poté vrátily.**

²⁰⁴ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985, p. 53.

Shodují-li se v něčem obhájeci a kritici vyprávění příběhu napříč médii, je to v tom, že **transmediální narativ není nic nového**. Naopak je velmi starou záležitostí, protože obsahy neomezující se na jedno médium sahají až k *Bibli* anebo *Bhagvad-gita*. Jeff Watson na příkladu křesťanství sledoval vytváření loajality ke „značce“ skrze transmediální model světa, ve kterém je dle něj vedle příběhů i uživateli tvořený obsah. Argumentuje, že mytologie starověkého Řecka nebyla pouze v bájích sdělovaných ústně, ale i v rozšířeních původního obsahu v podobě fresek, her a písní; v současnosti je transmedialita patrná na symbolech a ikonách, památných místech a artefaktech se svatými.²⁰⁵

Watsonův přístup je však problematický hned z několika důvodů. Transmediální vyprávění, potažmo model světa, je v jeho podání všeobsažný, což je dáno tím, že nepřiznaně vychází nikoliv z naratologie, ale ze sémiotiky. Za ikony a indexy vidí příběhy (obrázek Ježíše na svíče podle něj vypráví o ukřižování), ale znaky (portréty) příběhy netvoří. Média jako divadlo, film a literatura příběhy tvoří, a proto se přesunu do 20. století, z jehož prvních dekad jsou známy případy prvních narativů používajících ke zprostředkování části obsahu film.

Ani ne v polovině druhé dekády dvacátého století Karel Hašler účinkoval v krátkometrážní komedii *České hrady a zámky* (1914), která předcházela hře *Pán bez kvartýru*. Ve snímku Hašler představuje sám sebe, herce, který je v restauraci na Karlštejně upozorněn na své večerní divadelní vystoupení, a tak má jasný cíl (dostat se do Prahy včas), k jehož dosažení se z důvodu nestihnutého vlaku uchyluje ne zcela legální cestou. Značně sebereflexivní podívaná není zcela transmediálním vyprávěním, přestože obsah rozděluje do dvou médií. Je zařaditelná do proudu Uncle Josh Films.²⁰⁶ Další tři raná česká propojení dvou umění nejsou transmediálními, ale intermediálními (mezi médii, jejich fúze v čase představení/projekce). Uvedené platí pro Burianovu inscenaci Máchová *Máje*, kterou v jednom roce (1935) doplňovaly filmové výjevy Jiřího Lehovce, v dalším (1936) Čeňka Zahradníčka, i pro Wedekinovo *Probuzení jara* a *Theatregraph* E. F. Buriana a Miroslava Kouřila.²⁰⁷

²⁰⁵ Viz WATTSON, Jeff. A brief history of transmedia world-building. *Slideshare* [online]. 27 September, 2010 [cit. 6. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.slideshare.net/remotedevice/a-brief-history-of-transmedia-world-building>.

²⁰⁶ Souborné označení pro cyklus děl, která propojovala živá vystoupení s projekcí. Neměla jenom edukační rozměr (jak se (ne)chovat ve veřejném prostoru), reflektovala i samotný proces diváctví, případně jako zde očekávání spojená s hvězdou. Viz ELSAESSER, Thomas. Discipline through Diegesis. In STRAUVEN, Wanda (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p. 205-227.

²⁰⁷ Srov. SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 ½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008, s. 157.

České hrady a zámky nijak k příběhu *Pána bez kvartýru* nepřispívají, pokud pomineme přidání sebereflexivního rozměru, a inscenace *Máje*, *Probuzení jara* a *Theatregraph* jsou inter-mediálními, nikoliv transmediálními. Oproti tomu několik zahraničních představení doprovázených jednou anebo více cívkami filmu představovaly ve svých rozšířeních postavy i prostředí a nastiňovaly děj, čímž se ze snímků stávala podstatná součást divadelní hry. Je známo, že Sergej Ejzenštejn natočil záběry pro svou hru *I chytrák se spálí* (1923). Část z nich se dokonce dochovala, protože byla použita v jednom z děl *Kinopravdy* Dzigy Vertova. S projekty Orsona Welles je to komplikovanější. Bohužel se nedochovalo nic z dvaceti minut, jež měly uvádět inscenaci *The Green Goddess* (1939), a nedávno byla nalezena pouze neúplná a nesestříhaná část²⁰⁸ mnohem ambicióznějšího *Too Much Johnson* (1938).

Zmíněné případy transmediálního narativu, kdy primárním médiem je divadelní inscenace a rozšíření má podobu filmu, se od těch současných liší v několika podstatných ohledech. Nejzjevnější odlišností je, že na prvním místě je snímek, extenze tvoří povětšinou komiksy a videohry. Podstatnější rozdíl spočívá v tom, že *Too Much Johnson* neobstojí samostatně, protože tak nebyl navržen. Výstavbu má založenou na včlenění jednoho média do druhého, kdy každý ze tří aktů hry je na začátku uvozen minimálně jednocívkovým snímkem, který uvádí do dění, případně ho přemostňuje. Naopak podobnost se současnými transmediálními produkcemi lze spatřovat v žánrové rozmanitosti. Hra je fraškou s prvky screwballu, zatímco kinematografická uvození jsou slapstickovou poctou chaplinovským (pronásledování s obrácením pozic pronásledovaný a pronásledovatel), keatonovským (honičky po střechách) a senettovským (nechybí policisté podobní těm ze série *Keystone Cops*) groteskám.

Nelze jednoznačně určit, od kdy přesně datovat transmediální vyprávění. Vedle neshody, zda-li sahá až k biblickým narativům, je při zaměření se na kinematografii problém s nedostupností anebo neúplností takových mediálních obsahů pro jejich posouzení. Pro účely této práce je podstatné, že ***ani u filmů nejde o věc nedávnou. Transmediální narativy Matrixu popularizovaly něco, co zde již bylo a co teprve přicházelo na postupy, které se později staly příznačnými (sebereflexivnost, spojení různých uměleckých forem, míra (ne)závislosti jednotlivých mediálních obsahů na sobě, křížení různých žánrů ad.).***

²⁰⁸ Viz SIMMON, Scott. *Too Much Johnson in Context*. *Film Preservation* [online]. 2014 [citováno 31. 5. 2015]. Dostupné z: <http://www.filmpreservation.org/userfiles/image/preserved-films/TMJ-press-photos/TMJ-workprint-essay.pdf>. BAILIWICK, John. *Too Much Johnson: Never Enough Welles*. *The American Society of Cinematographers* [online]. April 27, 2015 [citováno 31. 5. 2015]. Dostupné z: <http://www.theasc.com/blog/2015/04/27/too-much-johnson-never-enough-welles/>.

Podobný **nesouhlas**, jaký panuje u jasného časového vymezení, **se týká i užití a určení samotného pojmu**. Termín byl používán dřív, než se především díky Henry Jenkinsovi²⁰⁹ stalo označení „transmediální vyprávění“ součástí teoretického a praktického diskurzu. Marsha Kinderová údajně poprvé použila roku 1991 pojem transmédia, a to v knize *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*.²¹⁰ Myslela jím v podstatě to, pro co se později vžil pojem franšíza, a na místo vyprávění se z kulturologických pozic zajímala o branding, merchandising a další obchodní strategie cílící na děti a mládež. Během 90. let 20. století se „transmédia“ stalo tzv. catch phrase – pojmenováním, které se častým používáním, byť v různě modifikovaných verzích, ujalo.

Výkonný ředitel Time Inc. Paul Zazzera v souvislosti s reality show hovořil o cross-media. Úspěch *Záhady Blair Witch* (1999)²¹¹ a *Second Life* vedl k tomu, že diskuze o vystávajícím fenoménu neutichly.²¹² Ve stejném roce, ve kterém vyšel Jenkinsův článek pro *Technology Review*,²¹³ Christy Dena a Jak Bouman v eseji pro *Acten Report* redefinovali cross-media.

Pod záštitou Electronic Arts. se konalo shromáždění lidí z filmového a videoherního průmyslu. Na něm vystoupil s přednáškou na téma multiplatformová zábava viceprezident vývoje intelektuálního vlastnictví Danny Bilson. Ve svém příspěvku představil ideu, že by filmy a hry měly být navrhovány dohromady a jedno by mělo rozšiřovat vyprávění druhého.²¹⁴ V Itálii se dodnes koná jednodenní seminář nazvaný *Cross-Media Of 1 Day*. Roku 2005 ho (spolu)založil Max Giovagnoli, který byl jedním z prvních autorů, kteří na téma transmediality napsali knihu vydanou v Evropě. Na průlomovou publikaci *Far across-media* o šest let později navázal²¹⁵ v *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*.

²⁰⁹ Srov. Jenkins, Henry (2003). *Transmedia Storytelling*. In *Technology Review*. Srov. JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006, p. 39-131. Srov. JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992, p. 150-255.

²¹⁰ Srov. KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press.

²¹¹ *Záhada Blair Witch* [The Blair Witch Project] [film – TV, DVD]. Režie Daniel MYRICK, Eduardo SÁNCHEZ. USA, 1999.

²¹² GIOVAGNOLI, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes nad Techniques* lulu.com, 2011, p. 24.

²¹³ JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling* [online]. MIT Technology Review. January 15 [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: [http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/..](http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/)

²¹⁴ Viz JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006, p. 105-107.

²¹⁵ Viz GIOVAGNOLI, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes nad Techniques*. lulu.com, 2011.

Rok 2010 byl neméně významný, protože díky Jeffu Gomezovi Producers Guild of America začlenilo pozici „transmediální producent“ mezi ostatní profese hollywoodských filmů. Posléze začaly vycházet profesní příručky jako *The Producer's Guide to Transmedia* (2011) Nuna Bernarda, *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (2012) Andrey Phillipsové anebo *Storytelling Across Worlds* (2013) napsané kolektivem autorů.

Po prvních historických pokusech a v podstatě souběžně se vstupem pojmu do širšího povědomí v Hollywoodu vznikala transmediálně odvyprávěná díla, jejichž tvorba byla podmíněna změnou na poli produkce. U americké kinematografie bývá reflektováno,²¹⁶ že průmysl na základně rozhodnutí v Případu Paramount (1948) přešel od vertikální integrace, kdy studia měla vlastnickou kontrolu nad různými fázemi (produkce, distribuce, předvádění), k integraci horizontální, kdy studia spojovala konkurenční společnosti působící ve vzájemně konkurenčním sektoru mediálního průmyslu.

V 70. letech měly společnosti jasně rozdělené pole působnosti. ABC, NBC a CBS byly v čele televizního průmyslu, Marvel a DC Comics komiksového, Warner Bros., Paramount, 20th Century Fox, Universal a Columbia filmového. ***Následující dekády představují změnu od horizontálního uspořádání vlastnictví k diagonálnímu, které se vyznačuje slučováním mediálních společností, z nichž každá má na starost jiné průmyslové odvětví.*** Je Time Warner a NewsCorp, pod které náleží velká spousta mediálních sektorů, nikoliv Warner Bros. a 20th Century Fox. Začala být upřednostňována logika franchisingu,²¹⁷ která se v některých případech proměnila v logiku transmediální: nejenom rozproštění intelektuálního vlastnictví do několika médií, ale jejich provázání jako značky i jako jednoho obsahu.

Byla to až změna na rovině uspořádání průmyslu spolu se silícím povědomím o transmedialitě, která vedla k odchýlení se od osvědčených postupů klasického hollywoodského vyprávění směrem k utváření nových norem a konvencí transmediálního vyprávění. Několikrát v této práci bylo k přečtení spojení „klasické hollywoodské vyprávění“, aniž by bylo definováno, co se jím myslí. Byla předpokládána obeznámenost s tímto označením, nebo alespoň jeho intuitivní porozumění.

²¹⁶ BORDWELL, David – THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění, NLN – Nakladatelství Lidové noviny, 2011, s. 741.

²¹⁷ JOHNSON, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press, 2013, p. 1–27. Srov. RÖWEKAMP, Burkhard. *Hollywood*. Brno: Computer Press, 2004, s. 141–181. Srov. EDWARD, Jay Epstein. *Ekonomika Hollywoodu*. Praha: Mladá fronta, 2013, s. 175–201.

Na následujících řádcích bude shrnuto, co je pro tento modus typické, protože vůči němu bude vymezována transmediální narace. **Klasická (hollywoodská) narace** je podle Davida Bordwella a jeho knihy *Narration in the Fiction Film* převládajícím narativním modelem, a to díky své jasnosti, srozumitelnosti a přehlednosti. **(Neviditelný) styl se podřizuje potřebám vyprávění, navádí publikum ke konstruování soudržného času i prostoru a je pouze prostředkem pro poskytnutí fabulačních informací. Vyprávění má jednu/více psychologicky definovanou/definované postavu/postavy, která/ktelé se ve dvou provázaných liniích akce (osobní, profesní) snaží dosáhnou cíle.** Narace bývá obvykle **vševědoucí, vysoce komunikativní, mírně – pokud vůbec – sebeuvědomělá**, ale tato zobecnění mají své **výjimky**, které jsou **opodstatněné příklonem k žánrovým konvencím**: detektivní příběhy bývají ne-komunikativní, muzikály sebeuvědomělejší apod. Jednotlivé **prvky** ve vyprávění jsou **motivovány převážně realisticky**, tj. s ohledem na nám známou skutečnost, **a kompozičně**, tj. s ohledem na vyprávění a jeho posouvání směrem vpřed.²¹⁸

David Bordwell vedle tohoto modu, ustavujícího se během klasického hollywoodského systému (1917-1960)²¹⁹ a proměňujícího se v pozdějších dekadách, píše o třech dalších: uměleckém, resp. uměleckého filmu, historicko-materialistickém a parametrickém. Uvedená trojice, později rozšířena o síťové vyprávění,²²⁰ je v opozici vůči dominantnímu, a to nejenom příklonem k jiným normám a konvencím, ale i co do kognitivních procesů.

Zapomíná se na to, že **Bordwellova kniha není pouze naratologická, ale je kognitivisticko-naratologická.** U klasické hollywoodské narace otázka zní, zda-li protagonista/protagonisté dosáhne/dosáhnou svého cíle. U uměleckého vyprávění se ptáme, jestli je prezentované „skutečností“, nebo představou/snem/vizí jedné z postav. U historicko-materialistické narace vyvozujeme významy ze střetu záběrů a u parametrické nás zajímá, jak budou vzorce vyprávění a stylu variovány. Jak tomu je u transmediální narace? Při „střetu“ s ní si **recipient/ka utváří hypotézy ohledně toho, jak do sebe zapadají jednotlivé části vyprávění rozděleného do různých médií a platforem.**

²¹⁸ Srov. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985, p. 156-204.

²¹⁹ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, STAIGER, Janet. *The Classical Hollywood Cinema: Film, Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, p. 87-478. Srov. BORDWELL, David. *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press, 1998, p. 12-45. Srov. BORDWELL, David. Zesílená kontinuita: Vizuální styl v současném americkém filmu. *Illuminace*, roč. 15, č. 1 (49), 2003, s. 5-28.

²²⁰ Viz BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2007, p. 189-252.

Předpokladem je publikum obeznámené s jednotlivými extenzemi, či při nejmenším takové, které je mezerami a migrujícími můstky vedeno k dohledání si přidružených textů. Při omezení se na jedno médium a bez znalosti „dodatečných“ textů se některé transmediální filmy mohou jevit jako klasické, byť konvencím se vzpírající (valná většina dosud uvedených). Jiné jako umělecky odvyprávěné (např. *Sucker Punch*: pokud jsme v myslí protagonistky, jak hluboko se nacházíme, dostali jsme se někdy na rovinu „skutečnosti“?), nebo dokonce jako parametrické (např. *Konzultant*:²²¹ co uspořádává zdánlivě náhodné uskupení výměn názorů postav?). ***Transmediální narace nepřestává být transmediální, když jsou užity postupy příznačné pro jiné narativní mody, protože tyto jsou kombinovatelné.***

Jako soběstačný souborem norem a konvencí je ovšem transmediální narace nejlépe rozpoznatelná ve vztahu ke klasické (hollywoodské) naraci. Nejenom že narušuje dekády prověřené vzorce výstavby, proměňuje počet protagonistů a na místo uzavření hlavních a vedlejších linií upřednostňuje otevřenost a přítomnost okázale prezentovaných mezer. Především ***zviditelňuje neviditelný styl tím, že staví na odiv sebe sama jako médium, zaplňuje předkamerový prostor, motivuje prvky s ohledem na potřeby žánru anebo pro zdůraznění jich samých než z důvodu vyprávění, včleňuje (alespoň v myslí publika) části z jiných mediálních forem a narušuje utváření soudržného času a prostoru.***

U transmediálních narativů ***poznáváme svět příběhu v jeho fragmentarizované podobě, a tak si nemůžeme konstruovat koherentní časoprostor.*** V *Tron: Legacy* nevíme, na kolik se kryje čas v systému s časem mimo něj. Je nám zprostředkována pouze zanedbatelná část rozsáhlého prostředí – prostředí, které je navíc prostupné, protože akce v něm se odehrává v horizontálních, vertikálních i diagonálních liniích. Jako prostupné, a tudíž hranice stírající, ukazuje prostory i *Van Helsing*, kdy je Drákulovo sídlo skryto za zrcadlem. *Sucker Punch* má jednotlivé představy vystavěné jako mise, jejichž kontext se dozvídáme v extenzích, což značně omezuje rozmanité pole sahající od feudálního japonského kláštera přes středověký hrad s drakem až k futuristickému vlaku plném robotů. *Šílený Max: Zběsilá cesta* pouze zmiňuje ústy postav Brokov a Ropanov, kdy část událostí v prequelové hře *Mad Max: Wasteland*²²² se odehrává v Ropanově. U *Predátorů* jsme nuceni přehodnotit, do jakých míst je dění zasazeno, když se zprvu zdálo, že postavy jsou v džungli na Zemi.

²²¹ *Konzultant* [The Counselor [film – kino]. Režie Ridley SCOTT. USA/Velká Británie, 2013.

²²² *Mad Max: Wasteland* [Mad Max: Wasteland] [hra - PC]. USA, Avalanche Studios (vývojáři), Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatelé), 2015.

Prometheus zprvu umožňuje zorientovat se v jednotlivých místech lodi posádky i v jejich objevu na cizí planetě. Později se ukáže, že jsme neměli dostatek potřebných informací, jelikož na palubě jsou další místnosti, které jsou určeny pro hosta, a „objev“ je mimozemskou lodí. Hororové sci-fi režiséra Ridleyho Scotta je zároveň vhodným příkladem pro **začlenění různých mediálních forem, a to nejenom v myslí publika**. Vznikl fanouškovský sestřih *Prometheus – Prehistoric Cut*, který kromě vystřižených a alternativních scén obsahuje i virální videa, jež imitují futuristickou verzi webkamer. V ultimátním sestřihu *Watchmen – Strážci* nechybí animované *Příběhy černé lodi*, které tvoří komentář k osudům ústředních postav. *Southland Tales* začíná předtitulkovým epilogem, ve kterém jsou jakoby v mediálním interfaceu shrnuty předcházející události včetně dění z prequelových komiksů. Úvodní montáž *Tron: Legacy* zužitkovává některé výjevy z virálních videí *Tron: Next Day*.

Případy, kdy jsou rozšíření přímo součástí vyprávění, jsou spíše výjimečné. Mnohem častěji je, že si zkušenost s mediálním obsahem z extenzí publikum zasazuje do snímku ve své myslí při (re)konstruování fabule. Dění předcházející může být **komiksem** (*X-Men 2: Wolverine*, *X-Men 2: Nightcrawler*,²²³ *Super 8*, *Man of Steel*, *Pacific Rim: Tales from Year Zero*), **animovaným počinem** (*Van Helsing: Londýnská mise, I*, *Legend - série Awakening*, *Riddick: Temná hrozba*, *Predators: Crucified*, *Cuchillo*, *Isabelle*, *Inception: Cobol Job* a *Inception: Tokyo*), **hrou** (*The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay*) apod. **Různé roviny reprezentace (dvourozměrný animovaný počín, hrané dílo, trojrozměrná hra) a jejich propojování činí styl transmediální narace ani neviditelným, ani zesíleným, ale okázalým, přecházejícím mezi různými formami, které jsou chápány jako části jednoho celku.**

Rozmanitost, kdy se v narativu anebo alespoň ve fabuli střídají umělecké formy (hrané, animované...), je jednou z možností, jak dílo může sebereflexivně dávat najevo sebe jako médium. Dalším možným postupem, příznačným pro transmediální narativy, je **provázání stylu s významem**. *Tron: Legacy* svými na první pohled geometricky precizními a opojnými abstraktními prostory vypovídá o tvorbě světů. Světů, které jsou zrcadlem toho našeho a které představují hrozbu, protože je možné se v nich ztratit. Ve *Van Helsingovi* titulní protagonista trpí ztrátou paměti, ale styl naopak dává najevo, že se obrací k tradici filmů s monstry. Černobílý prolog a způsob snímání některých scén upomíná na výjevy z dřívějších počínů.

²²³ *X-Men* [X-Men] [film – kino, TV, DVD]. Režie Bryan SINGER. USA, 2000. *X-Men 2* [X2] [film – kino, TV, DVD]. Režie Bryan SINGER. USA, 2003. *X-Men: První třída* [X-Men: First Class] [film – kino, TV, BD]. Režie Matthew VAUGHN. USA, 2011.

Počátek pojednává o katarzi, které je dosaženo smyšleným příběhem se smyšlenými postavami a smyšleným prostředím, přičemž podmínkou je, že má pro daný subjekt celá záležitost vnuknutí informace působit co nejuvěřitelněji. Realisticky motivované prvky jsou transtextuálně (např. celá jedna snová rovina svou mizanscénou evokuje bondovku *Ve službách Jejího Veličenstva*) motivovanými.

Jiným prostředkem, než je různost provázaných uměleckých forem a napojení na metafikční význam, může být ***zviditelňování zvolených stylistických postupů. Barevné tónování a celkové ladění snímku do určitého barevného spektra může být jedním z nich.*** V *Tron: Legacy* se pro odlišení postav v kostýmu používá modrých, červených a žlutých linií, v *Pacific Rim* se dominantně pracuje s rudou a modrou v obřích mecha oblecích, žlutou v laboratoři vědců a neonovou v záběrech města. Odlesky od kamery upozorňují na estetické vlastnosti sledovaného díla u *Super 8*, *Terminator: Salvation*,²²⁴ *Predátorů*, *Muže z oceli* ad.

Následkem užití jednoho anebo více z výše uvedených postupů je stav, kdy na rozdíl od klasického vyprávění se publikum nepohrouží do fikce, ale přechází od imerze k distanci a zase zpátky. Vztah „přepínání“ mezi vpíjením se do fikce a jejím odtažitým pozorováním je u trans-narativů patrný i na předkamerovém prostoru. V souvislosti s mizanscénou Kristin Thompsonová při analýze trilogie *Pán prstenů* použila termín „overdesign“²²⁵ a Derek Johnson význam termínu později rozšířil na obecně platné označení pro ostatní franšízy.

Zatímco Thompsonová pojmem „overdesign“ míní určité principy, které jsou vytvořeny pro vyobrazení světa příběhu skrze styl, Johnsonovo pojetí zahrnuje narativní, vizuální a zvukové strategie pro tvorbu sdílených světů.²²⁶ Vzhledem k různým výkladům se na následujících řádcích přikloním k definici Thompsonové. U transmediální narace není omezen rejstřík toho, co může být v prostředí jednoho díla použito, ale naopak je ***pro viditelný prostor počínů odvyprávěného napříč médii typická určitá nestřídmost. Na místo toho, aby se styl podřizoval potřebám vyprávění, klade důraz na dílčí prvky (rekvizity, kostýmy, ztvárnění prostředí), čímž odvádí pozornost od příběhu.***

²²⁴ *Terminator Salvation* [Terminator Salvation] [film – kino, TV, BD]. Režie McG. USA/Německo/Velká Británie, 2009.

²²⁵ JOHNSON, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press, 2013, p. 114.

²²⁶ Srov. JOHNSON, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press, 2013, p. 114-122, 115.

*Dá se v souvislosti s transmediálně odvyprávěným filmem psát o určité přebujelosti mizanscény, kdy – podle typologie Davida Bordwella z knihy *Figures Traced in Light* – prvky prostoru nemají primárně denotativní funkci (neslouží k porozumění odehrávající se akce), nýbrž funkci expresivní (zesilující emocionální dopad) anebo dekorativní (styl si utváří vlastní vzorce (ne)závisle na dění).²²⁷ Mohou jimi být různě upravená vozidla v *Šíleném Maxovi: Zběsilé cestě*, gigerovská architektura mimozemské lodi v *Prometheovi*, vybavení mecha obleků a pracovna vědců v *Pacific Rim*, pokoje dětských postav s řadou dobově autentických hraček, plakátů a knih v *Super 8*, architektura v *Riddick: Kronika temna*, ruiny budoucnosti s kousky robotů v *Terminator: Salvation*, různé nápisy na rekvizitách a rozličná škála kostýmů a zbraní v jednotlivých představách v *Sucker Punch*, fotografie upozorňující na miminulost postav ve *Watchmenech – Strážcích...**

*Přebujelost souvisí s rozšířeními, protože prvky nestrhávají pozornost jenom na sebe samé, ale i k další části obsahu na jiném médiu. Ztroskotaná vesmírá loď v *Muži z oceli* funguje jako migrující můstek časové osy a událostí k prequelovému komiksu se Supergirl, kolem tuningu aut se odvíjí část hry *Mad Max: Wasteland*, odlišnost Rinzlera je osvětlena v animovaném seriálu *Tron: Povstání* (2012). **Publikum transmediálních narativů se nachází v podstatě v neustálém stavu distance a imerze: na jednu stranu zaznamená prvek, čímž je vytrženo z ponoru do fikce, na druhou stranu rozpozná jeho úlohu v mediálním obsahu na jiné platformě a začlení ho do právě recipované, a tak se noří zpět do příběhu.***

Na konci podkapitoly je třeba poznamenat, že *transmediální narace ustanovuje své normy a konvence oproti jiným narativním modům poměrně krátkou dobu*. Nebyla podmíněna vznikem studiového systému (klasická hollywoodská), ideologií odrážející se v montáži (historicko-materialistická), novovlnnými tendencemi (umělecká) či experimentováním se vzroci stylu vycházejícím z pokusů v hudbě (parametrická). *Vedle změny na úrovni průmyslu a rozšíření pojmu „transmediální vyprávění“ (v průběhu 90. let) umožnila snadnou šířitelnost a vstřebatelnost i proměnu celkového prostředí nová média. Nová média se vyznačovala předpokladem, že přijdou s novými způsoby zažívání a vyprávění příběhů, nevyločením možnosti imerze, rozkolem mezi databází a narativem a konvergencí.*²²⁸

²²⁷ Viz BORDWELL, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press, 2005, p. 1-43.

²²⁸ Imerzivnost viz RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2003. Parallax: Re-visions of Culture and Society. Česky viz RYANOVA, Marie Laure. *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře*

Dojem, že vyprávění jednoho příběhu napříč médii a platformami je odchylkou, se z výše uvedených estetických a historických důvodů ukázal jako mylný. Transmediální narace byla definována jako proces, v rámci kterého jsou spolu intereagující části příběhu rozděleného do více platforem sjednoceny v myslí publika do časově sousledného, příčinně propojeného souboru otázek a odpovědí na ně. Ačkoliv není možné jasně určit, kdy se objevil první případ transmediálního vyprávění, je možné tvrdit, že v případě filmů nejde o věc nedávnou. Nedávné je až ustanovování norem a konvencí, které jsou podmíněny změnou v průmyslu (diagonální integrace), povědomím o transmedialitě (používání pojmu v průběhu 90. let, semináře, konference a publikace ve 21. století) a „parametry“ nových médií (nové způsoby zažívání a vyprávění příběhu, nevyloučení imerze, elektronický narativ, konvergence).

Nejpodstatnějšími změnami jsou ty kognitivní na straně publika a estetické na straně transmediálně odvyprávěného díla. Recipient/ka nemá hypotézy ohledně dosažení cíle postav(y), významech vzniklých kolizí záběrů, autorského komentáře, variací vyprávění a stylu, ale uvažuje, jak jeden dílek zapadá do celkové víceplatformové skládačky. Může si pokládat i v předchozí větě nastíněné otázky, ale tyto nejsou primární – kombinace více modů je možná, nevylučují se navzájem. Transmediální narace může být některými zaměněna za klasickou a kritizována za nedostání očekávání spojených s ní (uzavřenost, vyplňování mezer, výstavba do aktů, podřízenost stylu nárokům syžetu, imerzivnost).

Právě svým odklonem od jejích konvencí je dobře pochopitelná jako narativní modus, přičemž v této podkapitole jsem se soustředil nikoliv na narativní, nýbrž na nejvýznamnější stylistické „odchyly“. Mezi ně patří zviditelňování neviditelného stylu upozorňováním na sebe jako médium prostřednictvím odlesků od kamery, barevného tónování, kombinováním různých rovin reprezentace a provázaností stylu s metafikčním významem. Narušování tvorby soudržného času a prostoru. Odklon představuje i přebujelost prostředí, u jehož prvků vedoucích k dalším médiím převažují funkce expresivní a dekorativní před denotativními. Publikum následkem popsaného přechází mezi stavy imerze a distance, a to až do... konce.

a elektronických médiích. Academia: Praha, 2015, s. 115-205. Srov. RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. University Of Minnesota Press, 2006, p. 97-231. Srov. HERMAN, David. *Toward a Transmedia Narratology*. In: RYAN, Marie-Laure (ed.). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press, 2004, p. 47-75. Ad. rozkol mezi narativem a databází: Elektronickým narativem jako konstrukcí interfaceu databáze, kdy uživatel sleduje spojení vytvořené tvůrci a obsahující postavu v sérii provázaných událostí a třemi úrovněmi – textem, syžetem a fabulí). Viz MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001, p. 226-227. Konvergence není jenom šířením obsahu mediálními platformami, spolupráci různých mediálních průmyslů a přebíhavým chováním publika, je i změnou v přístupu k mediálním obsahům. Viz JENKINS, Henry. *Convergence Culture* [...]. New York: NYU Press, 2008, p. 1-25. Srov. ORLEBAR, Jeremy. *Kniha o televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2012, s. 18-19.

3. 5 „Všechno dobře dopadlo“ aneb Závěr

Linie výkladu byla v této kapitole vedena **deduktivně**. Od jednotlivostí (dílní kognitivní úkony – zaznamenání mezer, migrování k extenzním v jiném médiu na jiné platformě) se přešlo přes větší části (náročnější kognitivní aktivita – konstruování fabule, strukturování syžetu) až k systému jako celku (transmediální narace jako modus). Paralelně k tomu bylo představováno **možné analytické uchopení transmediální narace**. Východiskem pro něj bylo rozšířené teoretizování Noëla Carolla (erotická narace). Byl použit pojmový aparát Davida Bordwella (narativní mezery, funkce stylu) a Kristin Thompsonové (výstavba do aktů, členění narativu podle počtu protagonistů, overdesign), v revidované podobě Marca N. Ruppela (migrující vodítka), Annete Corpuz Breumové a Hanny Skov Mithaardové (příběhové můstky). Předtím, než v následující kapitole přistoupím k analýze *Star Treků* a doplňujících extenzí, shrnu dosavadní nejdůležitější poznatky.

Model **erotické narace**, založený na kladení otázek a odpovědí na ně, se ukázal jako vhodný pro analýzu transmediálního vyprávění, jelikož odpovídá kognitivním procesům při recipování mediálních obsahů, umožňuje uchopit strukturu víceplatformového vyprávění a je flexibilnější než model problém-řešení. Z důvodu zachování možnosti rozboru jednoho média jsem rozlišil dvě kategorie: **monomediální otázky**, korespondující s Carrolovým pojetím, a **transmediální otázky**, korespondující s mým náhledem na problematiku rozdělení obsahů do více médií/platform. Obě kategorie mají mikro, specifické makro a makro-otázky, ale s tím rozdílem, že monomediální se vztahují k jednomu médiu (byť se může jednat o příběhy na pokračování), zatímco transmediální k extenzím primárního narativu. Pro všechny platí, že jsou položeny v díle samotném, a to **vizuálně** (kostýmy, rekvizity, způsobem záběrování, velikostí rámování...), **audiálně** (dialogy, monology, zvukové efekty, diegetická a ne-diegetická hudba, auditivní flashbacky anebo flashforwardy...) a/či **narativně** (mezery ve vyprávění, otevřený konec, narušením kauzality, nekomunikativností...). Jednotlivé typy otázek se od sebe liší podle toho, kolik sekvencí spojí: **mikro-otázky** po sobě následující sekvence (monomediální v jednom díle, transmediální závěrečnou v jednom a počáteční v druhém médiu), **specifické makro-otázky** rozsáhlejší bloky/jednotlivé akty (monomediální v jednom/úzcě provázaných příbězích na pokračování, transmediální napříč médii), **makro-otázky** vyprávění jako celek (monomediální jeden počín anebo takto naplánovanou sérii, transmediální první extenzi s úplně poslední).

Recipient/ka je k dohledání si rozšíření pro zjištění odpovědí na otázky vedena **migrujícími můstkami**, které jednak označují mezitextový proces odkazování jednoho média/platformy na druhé/druhou ke sdílenému obsahu mezi nimi, jednak kognitivní proces začleňování rozprostřených částí mediálního obsahu do jednoho celku v mysli publika. Migrující můstky jsou trojího druhu: **postav** (nejčastější, ústřední anebo vedlejší postava na více platformách – v jedné může být vedlejší, v druhé se může stát hlavní), **časové osy a události** (umožňují rozpoznání, kdy a kde se co odehrává), a **protínajícího se obsahu** (dění se shoduje, ale nikoliv po celou dobu, protože by šlo o adaptaci, nýbrž po krátkou část).

Na základě migrujících můstků je snadné určení **pořadí** (v jakém sledu je dění řazeno), **frekvence** (jak často – pokud vůbec – je akce vyobrazena) a **trvání** (jak dlouho/kolik místa co „zabírá“) událostí. Platí podmínka, že migrující můstek postav se pro rozbor stává relevantním až ve vztahu k alespoň jednomu z dalších můstků, protože by v opačném případě hrozilo analytikovo/analytičtino zahlcení.

Předpokladem pro pokládání otázek je přítomnost **mezer** v textu. Mohou být **časové** (je vynechán určitý časový úsek, který může být odvyprávěn v extenzi), **prostorové** (nejsou poskytnuty dostatečné informace pro vytvoření soudržného prostoru, u transmediální narace velmi časté), **dočasné** (jsou zodpovězeny v jednom médiu), **trvalé** (nejsou zodpovězeny v jednom médiu, u transmediální narace bývají vyplněny v extenzích), **rozptýlené** (na základě nich se utváří nevýlučné hypotézy), **zaostřené** (na základě nich se utváří výlučné hypotézy), **okázale předváděné** (poutají pozornost na absenci informace o fabule) a **potlačené** (neupozorňuje na sebe, u transmediální narace se vyskytuje výjimečně).

Publikum, kladoucí si transmediální mikro, specifické makro a makro-otázky, je migrujícími můstkami směřováno k dalším částem textu, aby si mohlo vytvořit fabuli s vyplněnými mezerami. **Fabulí** se v případě transmédií míní mentální koncept, kdy si recipient/ka otázky položené v jednom médiu a zodpovězené v jiném uspořádá díky migrujícím můstkům do příčinně propojeného, časově posloupného sledu. **Syžet** – pořadí určené textem – je jasně členěnou a organizovanou sekvencí otázek a odpovědí prezentovaných ve vyprávění a rozšířeních v několika platformách. **Struktura** syžetu je určena otázkami, přičemž typologie narativů podle počtu protagonistů je narušena jejich proměňujícím se počtem, model čtyřaktového vyprávění je rozprostřen mezi hlavní narativ a extenze.

Co z transmediální narace – procesu, v němž jsou části příběhu v různých médiích/platformách sjednoceny v mysli publika – dělá **modus**? Na rovině historické jsou to **dřívější obdobné případy** (*Česká hrady a zámky* plus *Pán bez kvartýru*, *I chytrák se spálí*, *The Green Goddess* a *Too Much Johnson*), **průmyslová změna přechodu z horizontální na diagonální integraci** a **proměna prostředí** (transmediální vyprávění jako catch-phrase, konference, publikace knih a vznik diplomových prací, příruček) a **soubor technologických podmínek** (nové způsoby vyprávění, imerzivnost, elektronický narativ, konvergence). Na rovině estetické jsou to odklony od osvědčených postupů převládajícího modu klasické hollywoodské narace. **Porušují se normy výstavby** (obměna uspořádání, struktura syžetu, soustředění pozornosti na významové rámce), **vyprávění** (proměna typu vyprávění podle počtu protagonistů/protagonistek, začátek „in medias res“, otevřenost na místo uzavřenosti, nestálost míry vědění a komunikativnosti, zprostředování dalšího hlediska v extenzích) **a stylu** (zviditelňování neviditelného stylu, jeho provázanost s metafikčním významem, kombinace několika uměleckých forem, převládání expresivní a dekorativní funkce před denotativní, přebujelost prostoru, problematizace konstrukce koherentního časoprostoru).

4. Příkladová analýza: mezihvězdný a mezimediální *Star Trek*

Předcházející dvojice kapitol jednak nastínila diskuzi kolem transmediálního vyprávění, jednak představila a na dílčích příkladech aplikovala vlastní metodologii možnosti rozboru. Zastřešující hypotéza, zda-li je transmediální narace soběstačným modelem, byla zodpovězena kladně. V této kapitole, která má spíše podobu dodatku, než že by tvořila těžiště práce, bude ověřeno, na kolik je navržená analytická metoda uplatnitelná u vyprávění s obsáhlejším korpusem přidružených textů.

Pro rozbor byly vybrány poslední dva filmy startrekovské franšizy, tj. *Star Trek* (2009) a *Star Trek: Do temnoty* (2013). Nebyly opomenuty jejich četné extenze, tj. k prvnímu snímku prequelové komiksy *Star Trek: Countdown* a *Star Trek: Nero*, k druhému snímku prequelové komiksy *Star Trek: Spock Reflections* a *Star Trek: Countdown to Darkness* a hra *Star Trek* (2013) a sequelový spin-off komiks *Star Trek: Khan*. Volba právě tohoto titulu, respektive těchto titulů, byla dána několika faktory. Jedním z nich byl, že právě proto, že autor těchto řádků není trekkie (oddaný fanoušek Treku), může mít od daného díla dostatečný odstup. Zároveň opakované recipování (trans)mediálních obsahů díky jejich zábavnosti neomrzí. Dalším důvodem bylo, že Abramsovy *Star Treky* a k nim „přidružené“ produkty jsou nedávného data, a tak dosud nebyly analyticky vytěženy. Zároveň se jedná o populární počiny, u nichž lze počítat s tím, že čitatel/ka těchto řádků je s nimi obeznámena – a pisatel může ve výkladu nahradit jednu všeobecně známou franšizu (*Matrix*) za jinou (*Star Trek*).

Určující kritéria však byla dvě. Prvním bylo, že půjde o tvrdý typ transmediálního vyprávění, kdy se od samého počátku zamýšlelo rozproštění obsahu do několika médií a platforem, což nepochybně ovlivnilo některá tvůrčí rozhodnutí (způsob výstavby a dávkování informací, styl – pověstné lens-flares /odlesky/ nechybí ani v jednom médiu ad.). Druhým kritériem bylo množství extenzí, protože zatímco u jiných produkcí převládá jeden-dva komiksy a maximem je krátkometrážní snímek anebo soubor videí navíc, u *Star Treku* je osmnáct komiksových sešitů a jedna hra. Je velmi málo do takové míry rozsáhlých trans-narativů. *Watchmen* – *Strážci* s komiksovými spin-off předpokračováními, dvoudílnou hrou i virálními videi a mockumentem nepřicházeli v úvahu. Jsou příliš rozkročení mezi tvrdým a tuhým typem, protože mockument, virální videa a hra byly plánované jako součást snímku, zatímco prequelové spin-off komiksy vznikly na základě nového zájmu o původní grafický román. Riddickovská franšiza představovala vedle náležitosti k tuhému typu problém v tom, že filmy jsou v různých sestřizích a některé začleňují i extenze.

Z důvodu rozsahu bylo třeba jednotlivá rozšíření omezit a nezahrnout větší část *Star Trek Ongoing*, které přímo (chronologicky, postavami, motivicky) navazuje na *Star Trek* (č. 1 – 20) a *Star Trek: Do temnoty* (č. 21 – 49, pětiletá vesmírná mise Enterprise). K *Ongoingu* je možné přistoupit jako k obsáhlému celku, který směřuje vyprávění nejenom vpřed k filmu *Star Trek Beyond* (2017), ale i zpět (Kirkův bratr George,²²⁹ dětství Uhury²³⁰ či Scottyho,²³¹ studentská léta Kirka, Sulua a Chekova²³² perspektiva Hendroffa²³³ a Mr. Keensera,²³⁴ atributy jako Tribblové,²³⁵ Gornové,²³⁶ Sekce 31,²³⁷ Červená hmota²³⁸ ad.).

Bylo by předčasné zahrnovat tento soubor skoro padesáti čísel komiksových sešitů, které vyplňují mezery ze *Star Treku* a přemostují *Do temnoty* a *Beyond*. Veškerá návaznost neohlížející se do minulosti by byla spekulativní, jednotlivé příběhy fungují i samostatně. Výjimku tvoří komiksové sešity, které vyšly i souborně jako *Countdown to Star Trek* a *Countdown to Darkness*²³⁹ jakožto přímé prequely. S těmito pracovat budu.

Nebude zde pracovat ani s počiny, které – byť přináší nové informace o povaze a původu některých postav – jsou adaptacemi, nikoliv extenzemi. Grafický román *Star Trek* (2010)²⁴⁰ sice obsahuje scény, které ve stejnojmenném filmu (2009) nebyly, i když byly natočeny a jsou součástí bonusových materiálů na nosičích pro domácí kina. Nedělá to z nich součást transmediálního vyprávění. Podobně trojdílný *Wrath of Khan* (2009),²⁴¹ k němuž se jako reinterpretace dění vztahuje *Do temnoty* i spin-off *Khan*,²⁴² je adaptací, která nevychází primárně ze stejnojmenného snímku (1982), ale z jeho původního scénáře.

²²⁹ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #5, 6 (Operation: Annihilate!, Part 1, 2)*. Idea and Design Works, 2012.

²³⁰ PARROT, Ryan. *Star Trek Ongoing #18 (Uhura)*. Idea and Design Works, 2012.

²³¹ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #19 (Scotty)*. Idea and Design Works, 2012, 2012.

²³² Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #20 (Sulu)*. Idea and Design Works, 2012.

²³³ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #13*. Idea and Design Works, 2012.

²³⁴ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #14*. Idea and Design Works, 2012.

²³⁵ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #11 (The Truth About Tribbles)*. Idea and Design Works, 2012.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #12 (The Truth About Tribbles)*. Idea and Design Works, 2012.

²³⁶ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #24 (Gorn)*. Idea and Design Works, 2012.

²³⁷ Viz JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #25, 26, 27, 28 (The Khitomer Conflict, part 1, 2, 3, 4)*. Idea and Design Works LLC, 2012.

²³⁸ Srov. JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #7, 8 (Vulcan's Vengeance!, Part 1, 2)*. Idea and Design Works, 2012.

²³⁹ ORCI, Roberto, KURTZMAN, Alex, JONES, Tim – JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown*. Idea and Design Works, 2009. ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness*. Idea and Design Works, 2013.

²⁴⁰ ABRAMS, J. J., ORCI, Roberto, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Movie Adaptation Graphic Novel*. Idea and Design Works LLC, 2009.

²⁴¹ SCHMIDT, Andy. *Star Trek II: The Wrath of Khan #1, 2, 3*. Idea and Design Works LLC, 2012.

²⁴² JOHNSON, Mike. *Star Trek: Khan*. Idea and Design Works, 2014.

Výhodou dvou blockbusterů režirovaných J. J. Abramse je, že jsou rebootem. Zápletka s cestováním v čase a změnou časo(prostoro)vého kontinua oslovila ustanovením alternativní linie segment publika, které se nezajímalo o universum s několika generacemi posádky. Zejména umožnila vyprávět alternativní linii, která vychází ze známého, ale vydává se svou cestou: ustanovuje kontinuitu, která umožňuje existenci více světů příběhu. Nehrozí utopení se v řadě textů a v osvětlování korpusu náležejícího do kánonu,²⁴³ protože u rebootovaného universa není třeba znalost seriálů,²⁴⁴ deseti filmů,²⁴⁵ více než pěti set románů, animované série ad. Neznamená to, že obeznámenost neumožňuje větší (d)ocenění, ale že není nezbytná.

Pokud se někteří badatelé zajímali o mezimediální dobrodružství posádky vesmírné lodi Enterprise, soustřeďovali se primárně na televizní seriál a řešili fanouškovskou participaci a kanonicitu textů. Zvolené přístupy se rozprostíraly od kulturních²⁴⁶ přes fanouškovská²⁴⁷ až k televizním²⁴⁸ studiím. Nedávné zkoumání, které neopomíjelo poslední počiny ve franšíze, bylo navzdory postřehům o transmedialitě spojeno s pozorováním praktik produkční kultury.²⁴⁹ Následující analýza, nabízející vlastní naratologicko-kognitivistické východisko, je příspěvkem rozšiřujícím dosavadní zkoumání. Nejprve budu *Star Trek* a *Star Trek: Do temnoty* analyzovat jako monomediální, posléze jako transmediální narativ, aby vynikly (ne)výhody obou přístupů.

²⁴³ Srov. DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds* [...]. Burlington: Focal Press, 2013, p. 72-75.

²⁴⁴ *Star Trek* [Star Trek] [televizní seriál]. USA, NBC, 1966–1969. *Star Trek: Nová generace* [Star Trek: The Next Generation] [televizní seriál]. USA, NBC, 1987–1993. *Star Trek: Hluboký vesmír devět* [Star Trek: Deep Space Nine] [televizní seriál]. USA, NBC, 1993–1998. *Star Trek: Voyager* [Star Trek] [televizní seriál]. USA, NBC, 1995–2001. *Star Trek: Enterprise* [Star Trek] [televizní seriál]. USA, NBC, 2001–2005.

²⁴⁵ *Star Trek* [Star Trek: The Motion Picture] [film – TV, BD]. Režie Robert WISE. USA, 1979. *Star Trek II: Khanův hněv* [Star Trek: II The Wrath of Khan] [film – TV, BD]. Režie Nicholas MEYER. USA, 1982. *Star Trek III: Pátrání po Spockovi* [Star Trek III: The Search for Spock] [film – TV, BD]. Režie Leonard NIMOY. USA, 1984. *Star Trek IV: Cesta domů* [Star Trek IV: The Voyage Home] [film – TV, BD]. Režie Leonard NIMOY. USA, 1986. *Star Trek V: Nejzazší hranice* [Star Trek V: The Final Frontier] [film – TV, BD]. Režie William SHATNER. USA, 1989. *Star Trek VI: Neobjevená země* [Star Trek VI: The Undiscovered Country] [film – TV, BD]. Režie Nicholas MEYER. USA, 1991. *Star Trek VII: Generace* [Star Trek VII: Generations] [film – TV]. Režie David CARSON. USA, 1994. *Star Trek VIII: První kontakt* [Star Trek VIII: First Contact] [film – TV]. Režie Jonathan FRAKES. USA, 1996. *Star Trek IX: Vzpouza* [Star Trek IX: Insurrection] [film – TV]. Režie Jonathan FRAKES. USA, 1998. *Star Trek X: Nemesis* [Star Trek X: Nemesis] [film – TV]. Režie Stuart BAIRD. USA, 2002.

²⁴⁶ Viz RUSSELL, Lynette, WOLSKI, Nathan. Beyond the Final Frontier: Star Trek, the Borg and the Post-colonial. In.: *Intensities: The Journal of Cult Media* 1 [online]. Spring/Summer 2001 [cit. 31. 5. 2015]. Dostupné z: https://intensitiescultmedia.files.wordpress.com/2012/12/russell_wolski.pdf.

²⁴⁷ Viz JENKINS, Henry. „Welcome to Bisexuality, Captain Kirk“: Slash and the Fan-Writing Community. P. 228-255. In. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge. Srov. JENKINS, Henry. Why Star Trek Still Matters: An Interview with Roberta Pearson and Maire Messenger Davies (Part Five). *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*. Dostupné z: <http://henryjenkins.org/2014/12/why-star-trek-still-matters-an-interview-with-roberta-pearson-and-maire-messenger-davies-part-five.html>.

²⁴⁸ MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary TV Storytelling*. New York: NYU Press, 2015, p. 292-318.

²⁴⁹ Viz JOHNSON, Derek. *Media Franchising* [...]. New York: New York University Press, 2013.

4. 1 „Je vám tato loď povědomá?“ aneb Monomediální *Star Trek*

„Podívejte se. Je vám tato loď povědomá?“ – Kapitán Robau: „Kdo je váš velitel? Je to on?“ – „Mluvím za kapitána Nerona (sic! – pozn. autora).“ – Kapitán Robau: „Tak se ho i zeptejte, kdo mu dal právo útočit na loď Federace.“ – „Víte, kde se nachází velvyslanec Spock?“ – Kapitán Robau: „Žádného velvyslance Spocka neznám.“ – „Jaké je hvězdné datum?“ – Kapitán Robau: „Datum? 2.2.3.3, 04. Odkud přicházíte?“

- *Star Trek* (Paramount Pictures, 2009)²⁵⁰

Star Trek. Epizoda první. Úvodních dvanáct minut přepíše vše, co publikum dosud vědělo o povaze světa příběhu, ve kterém se odehrává dobrodružství posádky lodi Enterprise. Událost, při které dojde ke střetu dvou lodí (federační a romulanské), smrti kapitána a narození jeho syna Jamese Kirka, započne dosud neprobádané časoprostorové kontinuum. Kontinuita je dvousečná: incident vytvoří alternativní linii, ale vedle ní nadále existuje původní, jejíž účastníci ví víc. Informace od nich mohou být užitečné, zvláště pro nasměrování dění správným – známým – směrem anebo při střetu s extrémně nebezpečným nepřítelem.

Rebootovaný *Star Trek* se snaží mít to „nejlepší z obou světů“, což je zároveň způsob, jakým postavy popíšu napůl Vulkánce a napůl člověka Spocka. **Odkazování se a vztahování k jiným uměleckým dílům je pro „první“ i „druhý“ díl příznačné** podobně jako pro předchozí větu. Analytik/analytička preferující neoformalismus by mohl/a v doslovném i přeneseném slova smyslu použít „nejlepší z obou světů“, potažmo **střetávání/kombinování několika světů, jako dominantu**.²⁵¹ Sjednocující princip by platil pro oba snímky a vycházel by ze strategie díla, nastíněné v předchozím odstavci. V doslovném slova smyslu by **oba světy představovaly původní startrekovské linie i novou**. Vznikla dvojí kontinuita, protože jedna byla přerušena a změněna, jelikož film pracuje se žánrovým vzorcem cestování v čase s paralelní existencí několika „realit“. Analytik/analytička by postřehl/a, jakým způsobem a na jakých místech dochází k protínání a rozcházení se obou světů. Všiml/a by si, že **(znovu)ustanovení posádky Enterprise je podmíněno tím, aby odpovídalo rozložení původních členů se stejnými charakterovými rysy, ale odlišnou osobní i společnou historií**.

²⁵⁰ *Star Trek* [Star Trek] [film – kino, BD]. Režie J. J. ABRAMS. USA/Německo, 2009.

²⁵¹ THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza [...]. In: *Illuminate*, 10, č. 1 (29), 1998, s. 5-36.

Zaznamenal/a by, že **struktura syžetu *Stat Treku* odpovídá vzájemnému ovlivňování obou kontinuit.** V předtitulkové části je nastolena výchozí situace (konfrontace Romulanů s lodí Federace vede k „rozdvojení“ časoprostoru). Na konci uvedení do děje zajme Nero „Spocka“ (závorky odlišují „původní“ postavu od její verze v alternativní realitě), Kirk se chystá potřetí na Kobayashi Maru a vyslechne si od Uhury informaci o zničení klingonských lodí. Dílčí bod obratu ve fázi komplikace dění nastává ve 45. minutě, když Kirk informuje ostatní, že míří nikoliv na záchranou misi, ale do pasti, protože si dal dvě informace – úkaz při smrti jeho otce a likvidace klingonských lodí – dohromady.

V hodině času projekce dojde k zrcadlení obou kontinuit: zatímco v jedné byl zničen Romulus, na kterém byla i Nerova těhotná žena, v této se nestihne zachránit Vulkán, z kterého nebyla včas zachráněna Spockova matka. Během vývoje v dílčím bodu obratu přesně v hodině a patnácté minutě na sebe shodou okolností narazí Spock z první linie s Kirkem z druhé, v mentální vzpomínkové projekci jsou vyplněny mezery ohledně toho, co se stalo v dřívějším časoprostorovém kontinuu, a narativ má jasný cíl: dostat Kirka na loď a udělat z něj kapitána. Stane se tak na začátku vyvrcholení, v jehož dílčím bodu obratu Spock překazí Nerovy plány a Kirk se s pomstychtivým Romulanem utká tváří v tvář.

Analytik/analytička by nejenom upozornila na to, že předestřená **struktura(ce) syžetu koresponduje s výstavbou klasického hollywoodského vyprávění do čtyř aktů** (uvedení do dění, komplikace akce, vývoj a vyvrcholení plus krátký epilog). Dodal/a by, že Kirk a Spock jsou dvěma ústředními postavami – odlišnými, vzájemně se ovlivňujícími, snažícími se dosáhnout stejného cíle, a tak máme co dočinění s tzv. „**dual protagonist narrative**“.

U pokračování by si všímal/a, jak se **body obratu týkají antagonisty Johna Harrisona**, jehož pravé jméno je Khan. S ním se původní posádka střetla už v díle *Vesmírné sémě*, respektive s fatálními následky v celovečerním filmu *Star Trek: Khanův hněv*. S Harrisonem se prvně setkáme v potitulkové scéně, na jejímž konci se ho jiná postava zeptá, kým je, ale odpověď nedostáváme – a okázalost narativní mezery je dána najevo nájezdem na jeho obličej a zesílením nediegetické hudby. Na konci uvedení do děje Harrison zabije Pikea a přemístí se – jak se záhy dozvídáme – na Kronos. V dílčím bodu obratu komplikace dění se Kirk, Spock a Uhura vydávají na Kronos zneškodnit Harrisona, zatímco mu Hikaru Sulu jako (dočasný) kapitán Enterprise posílá zprávu, aby se vzdal, jinak na něj vyšle všechna torpéda.

Přesně v šedesáté minutě Kirk rozmlouvá s „chyceným“ Harrisonem, který mu řekne, aby se podíval do torpéd a ověřil souřadnice, které mu nadiktuje. O čtvrt hodinu času později v polovině vývoje vyprávění vyžaduje Marcus po Kirkovi vydání Harrisona/Khana. Na začátku vyvrcholení se Kirk, Khan a Scotty dostanou do Marcusovy lodi a Spock kontaktuje „Spocka“, aby mu dal radu, jak vyzrát nad Khanem. Spock poráží Khana a znovu-oživuje Kirka krátce před druhou hodinou času projekce.

V takto pojatém textu by vzhledem ke zvolenému přístupu a způsobu argumentace nastal rozpor. Na jednu stranu by se zdůvodňovalo, že **skloubení kontinuitních** (výstavba a typ narativu) a **diskontinuitních** (epizodičnost) **postupů je ozvláštňující a že diskontinuitní postupy** (vnitřní normy díla - serializace) **se podřizují kontinuitním** (vnějším normám – akty, protagonisté, cíle).²⁵² Na druhou stranu by se poukazovalo na **nadmíru transtextuální motivace**, která je u klasicky odvyprávěných filmů neobvyklá, protože ty se spoléhají na realistickou (s ohledem na skutečnost) a kompoziční (s ohledem na vyprávění) motivaci. Nastálou situaci by správný neoformalista/správná neoformalistka vyřešil/a ohlédnutím se do kinematografické minulosti a zjištěním, že **dominance transtextuální motivace se jeví jako neklasická, ale nevybočuje z tradic žánru a serializovaného vyprávění.**

Následoval by výčet nejenom transtextuálních, ale i **intertextuálních vazeb** s předchozími startrekovskými počiny, aby se prokázala dominantní „nejlepšího z obou světů“. *Star Treky* mají alternativní linii, ale v rámci ní se v odlišné podobě setkáváme s tím, čemu loď Enterprise čelila již předtím.²⁵³ Nero – stejně jako Khan – touží po pomstě, dokonce používá stejné výslechové metody (*Star Trek II: Khanův hněv*). Scotty zastává jiný názor na přenos během warpů, než „Scotty“ (*Star Trek III: Hledání Spocka*), a jinak nahlíží i na mimozemská zvířata (*Star Trek: Potíže s tribbly*).²⁵⁴ Uhura si objednává cardassiánské pití (*Star Trek: Next Generation*). Enterprise je zachráněna tím, že odpálí warpové jádro (*Star Trek IX: Vzpoura*). Malé trápení je dobré pro duši, jak připomene Kirk McCoyovi (*Star Trek: Karbonitový manévr*).²⁵⁵

²⁵² BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985, p. 151.

²⁵³ Viz *Star Trek: Do temnoty Connections*. *Internet Movie Database* [online]. [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0796366/movieconnections?ref=tt_q1_trv_6. *Star Trek Connections* [online]. *Internet Movie Database* [online]. [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0796366/movieconnections?ref=tt_q1_trv_6.

²⁵⁴ *Star Trek: Potíže s tribbly*. 13. díl 2. série [Star Trek: The Trouble with Tribbles] [epizoda televizního seriálu]. USA, NBC, 1967.

²⁵⁵ *Star Trek: Manévr s karbonitem*. 1. díl 2. série [Star Trek: Carbonite Maneuver] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1966.

Spock se opakuje, když říká přesně to, co předtím prohlásila jeho verze z jiného časoprostorového kontinua: „Vyloučíte-li nemožné, tak to, co zbude, byť nepravděpodobné, musí být pravda.“²⁵⁶ (*Star Trek VI: Neobjevená Země*) Ještě aby nepronášel podobné věty, když podstoupil stejný paměťový test (*Star Trek IV: Cesta domů*) a dohlížel na Kobayashi Maru (*Star Trek II: Khanův hněv*). Oběma otec Sarek vysvětlil, že sňatek byl logický (*Cesta k Babylonu*), oba byli šikanováni (*Yesteryear*) a McCoyem nazýváni „pointy-eared hobgoblin“ (*Chléb a hry*).²⁵⁷ Na Kirka čeká podobný osud, protože opakuje chyby: nevěří v „no-win scenario“ a třikrát dělal Kobayashi Maru (*Star Trek II: Khanův hněv*).

Star Trek: Do temnoty závisí na ostatních startrekovských textech ještě víc než předchůdce. Narážky pro zasvěcené jsou četnější a mají své místo: Marcus má v kanceláři modely lodí (*Star Trek: První kontakt*, *Star Trek: Enterprise*); osud Hendorffa jako prvního umírajícího člena posádky v lodi Mudd/a je stejný (*Jablko*); po Scottym péči o tribbly převezme McCoy (*Potíže s tribbly*); tajná Sekce 31 se objevila dříve (*Nová generace – Relics*); Uhura umí klingonsky, ale McCoy stále nerad pracuje s torpédy a měsíc Kronosu je zničen (*Star Trek VI: Neobjevená země*); při souboji Spocka a Khana je slyšet hudební kompozice ze seriálového *Star Treku* (*Čas amoku*) a doktor starající se o Kirka se jmenuje Boyce (*Klec*).²⁵⁸

V universu dostatečně sběhlá osoba by ve výčtu mohla pokračovat. Analytická práce si nežadá úplnost, nýbrž zdůvodněný výběr toho, s čím se bude pracovat. Důležitější než aluze je **převzetí žánrových, narativních a syžetových vzorců z předchozích startrekovských filmů a seriálů**. Příběh s admirálem jako antagonistou je pro *Enterprise* nový, ale pro jiné byl velmi častým (*Nová generace*). Předtitulková scéna mění dějiště (Nibiru na místo Galileo 7), situaci zachovává: Spock je na mimozemské planetě, Kirk se rozhodne porušit směrnicí a zachránit ho, čímž ohrozí svou funkci a přitíží „vztahu“ se Spockem (*Sedm z Galilea*).²⁵⁹

²⁵⁶ Viz *Star Trek VI: Neobjevená země* [Star Trek VI: The Undiscovered Country] [film – TV, BD].

²⁵⁷ Viz *Star Trek: Chléb a hry*. 14. díl 2. série [Star Trek: Bread and Circuses] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1968. *Star Trek: Cesta k Babylonu*. 15. díl 2. série [Star Trek: Journey to Babel] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. *Star Trek: Yesteryear*. 2. díl 1. série [Star Trek: The Animated Series - Yesteryear] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1973. *Star Trek: Nová generace – Relics*. 4. epizoda 6. série [Star Trek: New Generation - Relics] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1992.

²⁵⁸ Viz *Star Trek: Klec*. Pilot [Star Trek: The Cage] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1964. *Star Trek: Čas amoku*. 5. díl 2. série [Star Trek: Amok Time] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. *Star Trek: Jablko*. 9. díl 2. série [Star Trek: The Apple] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. *Star Trek: Potíže s tribbly*. 13. díl 2. série [Star Trek: The Trouble with Tribbles] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967.

²⁵⁹ Viz *Star Trek: Sedm z Galilea*. 13. díl 1. série [Star Trek: The Galileo Seven] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1966.

Rošáda s kapitány lodí má svůj předobraz a je zachováno, že v nepřítomnosti Kirka a Spocka velení lodi přebírá Sulu, který dovede překvapit (*Star Trek VI: Neobjevená země*). A zjevně se Enterprise při svých misích setkala se zrádným pašerákem/pašeračkou Mudd/em, protože se o tom zmíní Sulu, když ostatním říká, aby se připravili k přenosu. Problém vyřeší stejným způsobem jako předtím (*Muddovy ženy, Já, Mudd*).²⁶⁰

Nejvíce podobností v případě vývoje vyprávění, postav i jejich osudu a zvrátů existuje mezi *Star Trek: Do temnoty* a *Star Trek II: Khanův hněv*, protože oba snímky „sdílí“ antagonistu. Khanova motivace i jeho příběh je paralelní k dřívější verzi, s kterou koresponduje i to, že Chekov s touto zápornou postavou nepřijde do styku, protože není na můstku (*Vesmírné sémě*).²⁶¹ Střet s jedním z nejnebezpečnějších zločinů, na kterého kdy Enterprise narazila, se osudovým stane pro Kirka. Dojde k tomu za stejných okolností vinou radiace při obnově warpového pohonu, přičemž nechybí dotek rukou přes sklo a zlostný výkřik „Khaaan!“. Zatímco Spockovo (resp. „Spockovo“) mrtvé tělo je v „původním“ snímku dáno do torpéda, v „předělávce“ slouží torpéda k ukrytí Khanových lidí (*Star Trek: Khanův hněv*).



Obr. č. 47-48: Konfrontace posádky Enterprise s Khanem měla tragické následky v obou „realitách“ (*Star Trek II: Khanův hněv, Star Trek: Do temnoty*).

Antagonistova identita je dlouho skrývána, než ji Kirkovi a Spockovi prozradí po hodině sám. Celé jméno, Khan Noonien Singh, zazní jenom jednou z úst „Spocka“, kterého Spock kontaktoval, aby získal radu, jak nepřítele porazit. Analytik/analytička znalý/á obou děl by zde obratně mohl/a navázat na kategorie jako rozsah (a hloubka) vědění, komunikativnost a sebeuvědomělost ve vztahu k mezerám. Poznamenal/a by, že **sjednocující princip je patrný na kognitivní aktivitě recipienta/recipientky a informacích poskytovaných vyprávěním.**

²⁶⁰ *Star Trek: Muddovy ženy*. 3. díl 1. série [Star Trek: Mudd's Women] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1966. *Star Trek: Já, Mudd*. 12. díl 2. série [Star Trek: I, Mudd] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967.

²⁶¹ *Star Trek: Vesmírné sémě*. 24. díl 1. série [Star Trek: Space Seed] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967.

Scéna, v níž „Spock“ rozmlouvá se Spockem, je sebeuvědomělá. Narace dává najevo, že opakuje něco, co zde již bylo, přičemž míra sebeuvědomělosti je umocněna promluvou „Spocka“ přímo do kamery. Není nám poskytnuta informace, jak „Enterprise“ vyzrála nad „Khanem“, a je pouze naznačeno, že se to neobešlo bez tragických následků, čímž si vyprávění ponechává nekomunikativnost příznačnou pro linii s výraznou zápornou postavou. Rozsah vědění se u obou Vulkánců liší, protože jeden svět je více informovaný než druhý, což je pro klasickou hollywoodskou naraci neobvyklé, ale postup je motivován s ohledem na subžánr sci-fi s cestováním v čase. Okázale předváděná mezera zůstala trvalá, protože nemůžeme vědět, jestli Spock opravdu udělal, co mu „Spock“ poradil.

Užití pojmového aparátu na příkladu jedné scény by při stanovené dominantě vedlo k poznatku, že **snímky jsou pozoruhodné odlišným rozsahem vědění a mírou komunikativnosti mezi oběma světy. „Původní linie“ je vysoce komunikativní a má velký rozsah vědění, alternativní linie má menší rozsah vědění a je méně komunikativní, protože jsou nám vyprávěním odepřeny fabulační informace.** Záleží přitom na obeznámenosti publika s předchozími startrekovskými fikčními narativy.



Obr. č. 49-50: *Star Trek: Do temnoty* nabízí dvě možnosti analytického uchopení rozhovoru Spocka se „Spockem“: jako vysoce komunikativní a s velkým rozsahem vědění (při znalosti primární linie), nebo jako nekomunikativní, s omezeným rozsahem vědění (při obeznámenosti pouze s alternativní linií).

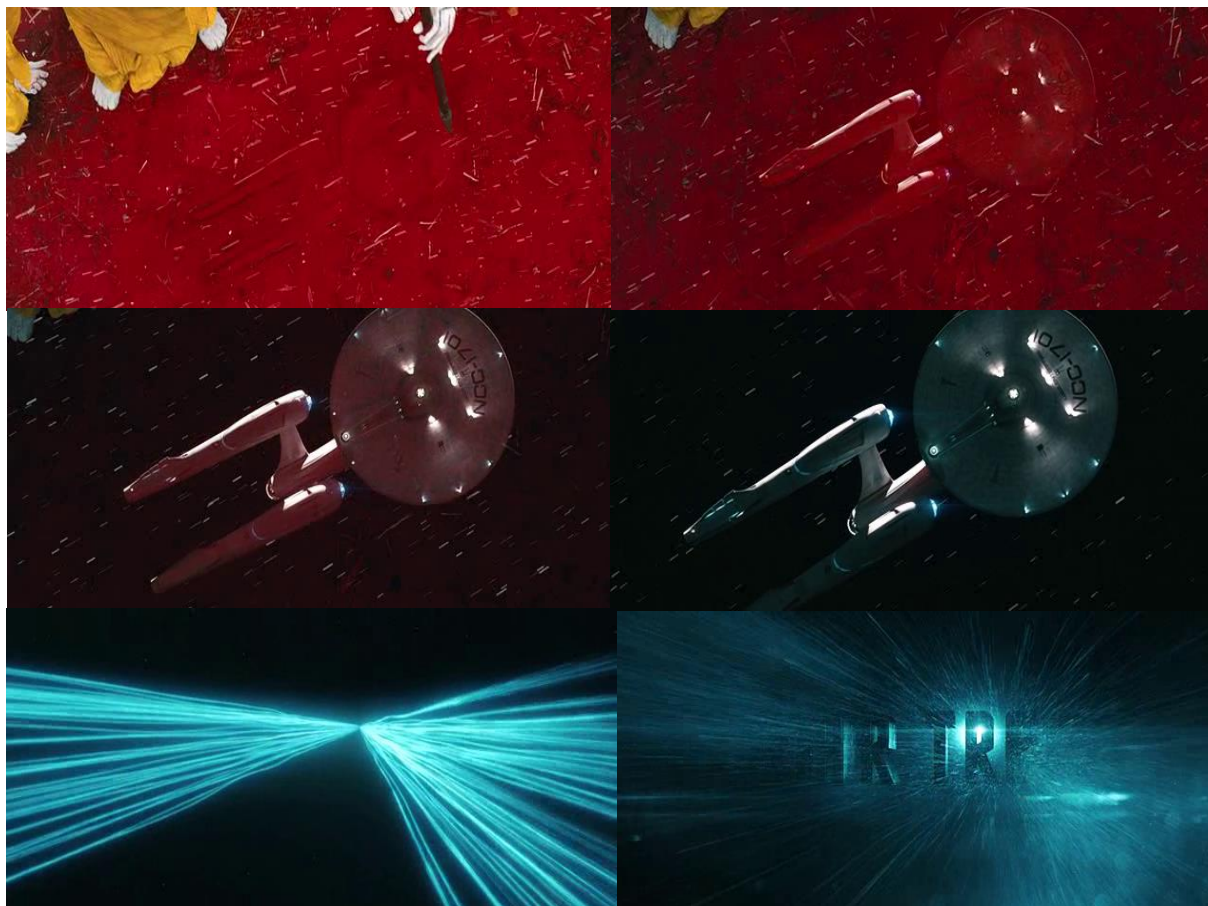
Po prokázání, že *Star Trek* i *Star Trek: Do temnoty* svým typem narativu, strukturací syžetu do aktů i dílčími body obratu jsou klasicky odvyprávěnými filmy, by se osoba preferující neoformalistickou ideologii mohla přesunout od doslovného k přenesenému významu dominanty. „Nejlepší z obou světů“ by nereferovalo jenom ke vztahu ke startrekovskému kánonu, ale i k další jasně rozpoznatelné a výše zmíněné strategii – **serializaci**, respektive poetickým tradicím, z kterých snímky vychází a na které navazují.

Režisér J.J. Abrams a scenáristé Roberto Orci, Alex Kurtzman a Damon Lindelof začínali v televizi, forma obou *Treků* je značně epizodická. Předtitulkové scény (romulanská vs. federální loď – narození Kirka; záchrana planety Nibiru a domorodců – porušení základní směrnice) je možné považovat za epizody seriálu, na které navážou další díly. Kirkovo a Spockovo dospívání/Khanovo nastartování plánu a Kirkova suspendace by byly druhými epizodami. Takto by se ve výkladu pokračovalo, přičemž by se na nižší rovině text dostal k tomu, jakým způsobem je mezi jednotlivými „částmi“ zachována kontinuita. Na vyšší rovině by argumentoval/a, že **příklon k seriálovým postupům nepředstavuje odklon od konvencí a norem klasického vyprávění, protože představuje jejich ozvláštňování, když jsou (sebe)uvědoměle kombinovány dvě různé poetiky.**

Analytik/analytička nastínil/a obecnou narativní strategii, přičemž soustředění se pouze na vybranou problematiku umožnila dominantní „nejlepšího z obou světů“: konvenční výstavba vs. epizodičnost; postupy odpovídající klasickému vyprávění vs. proměnlivá míra komunikativnosti a rozsahu vědění; nekonvenční příklon k transtextuální motivaci a intertextovosti vs. zapracování žánrových a vypravěčských vzorců z jiných počinů do obou děl. Přejít k dílčím věcem, které byly sledovány ozvláštňujícími (např. „Spockův“ flashback ve *Star Treku* má podobu sdílené mentální projekce dvou postav), by text tříštil. Náš hypotetický/á pisatel/ka se proto rozhodl/a přesunout k otázkám spojeným se stylem.

Už předtím v případě vyprávění ukazoval/a, na kolik jsou oba filmy (dis)kontinuitní. Pasáž o stylu by mohla potvrdit/vyvrátit v textu do té doby pouze implicitně obsaženou tezi, jestli je na místě o analyzovaných titulech stále uvažovat jako o klasicky odvyprávěných dílech. Otázka vztažená ke stylu by zněla: **podřizuje se (styl) vyprávění, nebo naopak danou konvencí narušuje?** Její zodpovězení by analytikovo/analytiččino snažení zahrnovalo do širší diskuze o (post)klasičnosti (hollywoodského) filmu, čímž by rozbor vyčníval z většiny prací. Při zodpovídání otázky ohledně vztahu stylu a vyprávění by na řadu přišly nejenom použité **postupy**, ale především **jejich funkce**, které lze demonstrovat na prvním aktu obou snímků. *Star Trek* používá **zvukové můstky**, kdy zvuk z jedné scény pokračuje do druhé a vytváří hladkou návaznost: nediegetická hudba první „epizody“ doznívá v druhé při jízdě Kirka ukradeným autem, zvuky Spocka bijícího šikanátora následují do rozhovoru s otcem.

Do temnoty přichází s **rozmanitější škálou stylistických voleb: kompozičních návazností**, kdy kresba domorodců přejde do obrazu lodi a stopa po odletu do extradiegetických titulků; **nediegetické hudby** s potlačenými zvukovými efekty sjednocující khanovskou linii; **dialogových háčeků**, kdy je ve dvou případech Kirkovi sděleno (telefonicky, Pikem), aby se někde dostavil, a v následující scéně ho na daném místě vidíme.



Obr. č. 51-56: Kompoziční návaznost (spojení záběrů na základě graficky podobných objektů) vytváří hladký přechod – mezi úvodní předtitulkovou scénou a extradiegetickými titulky *Star Trek: Do temnoty*.

O komplexní výčet postupů a jejich funkcí nejde, pro účely neoformalistického přístupu je dostačující, že jsou kontinuální, tudíž klasické. Ze zřetele by se neměla ztratit dominanta, která byla záměrně vybrána tak, že se s ní dá pracovat volněji, protože nejdůležitější jsou poznatky a jejich přínosnost (objevnost, zajímavost). **Pro stylistický rozbor by ze sjednocujícího principu „obou světů“ jeden svět představoval kontinuální, „klasické“ postupy (zvukové můstky, dialogové háčky, kompoziční návaznosti ad.), zatímco druhý svět diskontinuální, „postklasické“ postupy (transtextuální a umělecká motivace spíše než realistická a kompoziční, posílení paralelismů, narušení jasnosti a přehlednosti ad.).**

Z důvodu rozsahu analytických prací by nebylo možné se zaměřit na všechny uvedené diskontinuitní postupy. Pisatel/ka si zvolí jenom nejvýraznější a nejčtetnější postup, prostupující oběma filmy – paralelismus. **Paralelismus** definuje jako srovnání dvou dílem podobných a dílem odlišných prvků, přičemž by se omezil/a na podobnost a odlišnost ve způsobu inscenování záběrů/scén. Všimne si, že v obou snímcích jsou téměř identicky řešeny záběry či scény, což publikum vede k jejich porovnávání. Konkrétně se jedná o Kirkova sblížení s mimozemšťany (těmi, které vyhledává, a těmi, před kterými utíká), jeho neúspěšné snahy o sbalení někoho a rozhovor s Pikem v baru. Vedle těchto momentů, v nichž podobné situace prožívá jedna ze dvou ústředních postav, jsou to zejména další dvě, které na sebe svou okázalostí strhávají pozornost: dlouhá jízda sledující postavu jdoucí do baru (Iowa – Uhura, San Francisco – Scotty) a vychýlený záběr na postavu zezadu (Spock, otec nemocné dívky).

Nejprve by pozornost byla věnována častějším paralelismům v pasážích s Kirkem, což souvisí s vývojem tohoto protagonisty. Zatímco ve *Star Treku* se naučil jakž-takž vycházet se Spockem a stal se kapitánem Enterprise, ve *Star Trek: Do temnoty* vztah se Spockem utužuje a získává vlastnosti, které z něj dělají v očích druhých opravdového kapitána, nikoliv pouze osobu zastávající tuto funkci. Proto musí být v pokračování vykreslen jako někdo, kdo se od minula nezměnil a ještě negativní osobnostní rysy posílil, jelikož mu díky pozici narostlo už tak přebujelé ego. „Druhý“ díl toto dává najevo opakováním a zesílením scén z „jedničky“:



Obr. č. 57-60: Prostřednictvím paralelismů ve scénách i jejich způsobu inscenování se u postavy Kirka dává najevo, že se sice stal kapitánem Enterprise, ale negativní rysy osobnosti mu zůstaly.

Scény jsou z prvního aktu *Star Trek: Do temnoty*, kdy jsme uváděni do děje: Federace čelí neznanému nepříteli, ale Kirk a Spock mají spory ohledně řešení situací (může být vulkánská logika a lidské impulzivní jednání v opozici natrvalo?) a Kirk se od minula nezměnil. Stále chodí do barů hledat krátkodobé známosti a má problém s pravidly a autoritami. Kirk je co do pozice „Kirkem“, který je znám z dřívějších startrekovských dobrodružství, ale není jím co do povahy. Zkrocení ega, logické jednání a vyrovnaní se s „no-win-scenario“ z něj povahově udělá tu postavu existující v paralelním universu. **Paralelismy** umožňují završit vývoj protagonisty, **jsou podřízeny narativu, nevybočují z tradic klasického vyprávění.**



Obr. č. 61-66: Kirk se ve *Star Treku* snaží v baru okouzlit Uhuru, ale neúspěšně (první dva obrázky). Ve *Star Trek: Do temnoty* se o totéž pokouší s jinou dívkou, ale s podobným výsledkem (druhé dva obrázky). Pokaždé „skončí“ s Pikem, který mu dává otcovské rady (poslední dva obrázky).

Jak se to má se scénami-záběry, které se netýkají Kirka? V obou J. J. Abramsem režírovaných počinech, nasnímaných Danielem Mindelem, je vychýlený záběr, ve kterém nejprve postavě nevidíme do obličeje. V prvním filmu je tou postavou Spock, který stojí před radou, ve druhém otec, který přijal Khanovu nabídku na pomoc dcery výměnou za svůj život.

Stylistická volba je v těchto případech okázalá a strhává na sebe pozornost. **Co se zprvu může jevit jako umělecky motivované, je ve skutečnosti motivované kompozičně.** Obě pasáže jsou přibližně ve stejném času projekce (krátce před dvacátou minutou), obě se týkají ve zprvu paradigmaticky²⁶² uspořádaném narativu „nekirkovské“ linie, obě upozorňují na obrat ve vyprávění (Spock odmítne být součástí Rady, což ho nasměruje na Enterprise; otec nemocné dcery souhlasí s Khanovým návrhem, což prvnímu umožní dostat se k Marcusovi).



Obr. č. 67-68: Paralelismus (podobná kompozice, způsob inscenování postavy a svícení) vede ke srovnání dvou zlomových momentů ve vyprávění ve *Star Trek* (vlevo) a *Star Trek: Do temnoty* (vpravo).

Podobně ze stylistického subsystému vybočuje jeden dlouhý záběr kontinuálně sledující postavu mířící k baru. Pokaždé je uvozen ustavujícím záběrem místa (u jedničky s extradiegetickým titulkem, u dvojky s diegetickým, protože bar nese násev „Přístav U San Franciska“), pokaždé nás členitým prostředím provádí ženská postava, která nás ve skutečnosti dovádí k jiné (Kirkovi, Scotty). Zatímco ve *Star Treku* je onou „ženskou postavou“ Uhura, která se později stane součástí posádky Enterprise a u které je vykreslen její kladný vztah k ostatním kadetům, ve *Star Trek: Do temnoty* je to někdo, kdo nadále nesehraje jinou úlohu, než že nás dovede za Scottym a jeho „partákem“, které kontaktuje Kirk.

Obdobně inscenovaná část scény ve druhém díle nutí k porovnání, u kterého se na první pohled může zdát, že se odchyluje od nastolené vnitřní normy, kdy **zdánlivě umělecky motivovaný stylistický postup má oporu ve vyprávění.** Při zasazení pasáže do kontextu celku **plní několik narativních funkcí.** Slouží k **tonálnímu odlehčení** a ke **znovupropojení dvou rozdělených postav v bodě obratu** přesně v hodině času projekce. **(Ne)diegetická hudba** z Přístavu U San Franciska **prostřednictvím zvukového můstku vytváří přechod mezi dvěma scénami.** A v neposlední řadě **předjímá dějiště finále a vytváří vztah k prostředí,** které bude později nárazem lodi destruováno.

²⁶² Srov. BUCKLAND, Warren. *Directed by Steven Spielberg* [...]. Bloomsbury Academic, 2006, p. 43-51.



Obr. č. 69-80: Paralelismus v inscenaci „barových“ scén není umělecky, ale kompozičně motivovaný.

Analytik/analytička, rozebírající *Star Trek* a *Star Trek: Do temnoty* prostřednictvím neoformalismu, nejenom našel/a a prokázal/a sjednocující princip „nejlepšího z obou světů“. Zároveň dvojici J. J. Abramsem režírovaných děl zasadil/a do debaty o (post)klasičnosti filmu, kdy argumentoval/a, že v obou případech se jedná o klasické snímky. Navzdory epizodičnosti výstavba odpovídá vnějším normám členění do aktů a pečlivému načasování bodů obratu ve vyprávění. Převládání transtextuální motivace na úrovni narativu na místo motivace realistické a kompoziční i proměnlivá míra komunikativnosti a rozsahu podle znalosti startrekovských narativů byla zdůvodněna s ohledem na konvence sci-fi s cestováním v čase.²⁶³ Paralelistické stylistické postupy v obou snímcích se na první pohled jevily jako umělecky motivované, ale ve skutečnosti byly motivovány vzhledem k potřebám vyprávění.

V závěru takto vedené práce by analytik/analytička mohl/a přijít s vlastní interpretací,²⁶⁴ kdy by se soustředil/a na **implicitní a symptomatický význam**. Implicitní by u obou filmů poukázal na **ponaučení, které vyplývá z vývoje ústředních postav** (zejména Kirka a Spocka), přičemž by nebylo opomenuto, že jejich dozrání muselo dojít do fáze známé z „druhého“ světa předchozích startrekovských vesmírných dobrodružství. Symptomatický by se naopak vztahoval k našemu žitému světu, kdy obzvlášť *Star Trek: Do temnoty lze vykládat jako komentář k vojenským intervencím Spojených států do cizích zemích, přičemž ty si teroristy jdoucí proti nim vytváří ve velké míře samy*.

Zvolená metodologie by nemusela být omezena na populární a popularizovaný neoformalismus. Určení dominanty umožní zaměření se výhradně na konkrétní věci, ale opomine se nedostatek takového přístupu, protože **narativy dvojice *Star Treků* nejsou zpočátku strukturovány podle ustanovených, proměňujících se a ne/naplněných cílů ústředních postav, a tak by erotetický model založený na kladení otázek a očekávání odpovědí na ně mohl danému materiálu vyhovovat mnohem lépe**. V uvedení do děje u obou titulů chybí protagonistům cíle, které se vyjeví až později. (Zprvu konfliktní řešení nastalého problému s romulanskou lodí ve *Star Treku* ve 45. minutě času projekce, tajná mise v podobě pomsty za smrt Pikea ve *Star Trek: Do temnoty* ve 33. minutě času projekce.) Místo toho **vyprávění pokládá řadu otázek, jež dokáží zaangažovat publikum, aby neztratilo zájem o narativ**.

²⁶³ Srov. WITTENBERG, David. *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*. New York: Fordham University Press, 2013, p. 148-177.

²⁶⁴ Srov. BORDWELL, David. *Making Meaning* [...]. Harvard: Harvard University Press, 1991.

Vezměme si za příklad **úvodní předtitulkovou scénu** *Star Treku*, která – jak bylo uvedeno výše – může být považována za samostatnou epizodu a která položí velkou spoustu různých otázek, z nichž ne na všechny hned odpoví. Některé jsou **položeny vizuálně** a spadají do kategorie **mikro-otázek**, které mají za účel spojovat velmi krátké jednotky (záběry, scény): Co je to za loď, kterou vidíme jako první? (U.S.S. Enterprise, prozradí zbytek záběru.) Kdo je ten člověk, který právě vešel do kajuty? (Kapitán, dozvídáme se z jeho oslovení jiným členem posádky.) Co je to za loď, která se právě objevila, z jakého důvodu na tu druhou pálí? (Romulanská loď útočící na federační a pátrající po Spockovi, zjišťujeme z dialogu mezi Nerem a (bývalým) kapitánem lodi Enterprise.)

Jiné **otázky** jsou **položeny audiálně**: Co je to za hlasy, odkud vychází? (Z lodi, ve které právě probíhá komunikace posádky.) Nejsou to Klingoni? (Ptá se jeden z členů posádky, načež je ukázáno, že nejsou.) Kdo je velitelem lodi, která napadla tu federační? (Dotazuje se přímo velitel Enterprise.) Proč chtějí přilet kapitána na nepřátelskou loď, co tím sledují? (Implicitně položené na základě monologu Romulana vyřizující vzkaz kapitánovi Enterprise.) Proč se Nero ptá na Spocka? Proč na datum? Odkud přichází? (Všechny otázky vyplývají z „dialogu“ mezi kapitánem a romulanským „mluvčím“.)

A ostatní **narativně**, i když třeba **ve spojení s vizuálně pokládanými otázkami**: Jak zareaguje kapitán? Proč ho Nero zabíjí? Jak se nový kapitán, Kirk, rozhodne? Stihne jeho žena nastoupit do lodi včas? Přidá se Kirk k nim? Odletí jeho těhotná žena bez něj? Přežije, porodí dítě v pořádku? Tyto vytváří největší napětí a zesilují tím emocionální responzi, protože jsou překvapivé (proč ho Nero zabíjí?), nechávají nás v očekávání, jak celá věc dopadne (přežije Kirkova žena?, jak se kapitán rozhodne?). Narativní mikro-otázky často ve spojení s vizuálními produkují napětí, předchozí audiální v případě poslední trojice (Proč se Nero ptá na Spocka? Proč na datum? Odkud přichází?) zavdávají ke vzniku okázale prezentovaných mezer vyplňovaných průběžně, a tím vyvolávají zvědavost publika.

Předtitulková scéna nejenom přepsala podobu fikčního universa, jak bylo známo do té doby, ale **funkční prací se souborem otázek vytvořila napětí i očekávání a zvědavost**. Dominance mikro-otázek různých typů (narativních, vizuálních, audiálních) zaangažovala publikum, přítomnost několika specifických makro-otázek (proč se Nero ptá na Spocka?, proč na datum?) udržuje zájem o vyprávění dál. Následující dvě sekvence filmu, z nichž jedna je věnována Kirkovi a druhá Spockovi, obsahují spoustu otázek ohledně osobnostních rysů obou postav a jejich „cesty“ v průběhu samotného vyprávění. Jejich vývoj však není završen.

Jakou cestu si Spock zvolí? Povede si Kirk lépe než jeho otec? Obě makro-otázky nejsou ve *Star Treku* dostatečně zodpovězeny, protože obě ústřední postavy pouze zastanou pozice, ve kterých figurují i v druhé – paralelní – realitě. Až ve vyvrcholení *Star Trek: Do temnoty* je jejich vývoj završen. Spock přestane za každou cenu upřednostňovat raciono před emocemi, když se rozhodne pomstít smrt svého přítele, a Kirk čelí situaci označitelné za „no win scenario“, ale na místo podvádění (jako v případě testu Kobayashi Maru) se rozhodne zachovat jako jeho tragicky zesnulý rodič, čímž nejenom dostojí, ale překoná jeho odkaz.

„První“ díl má dvě makro-otázky, které zcelují narativ: přemůže Federace (Enterprise) Romulana Nera?, dokážou Kirk a Spock spolupracovat, zastávat pozice, jaké vykonávají jejich „dřívější“ verze v jiném časoprostorovém kontinuu? **„Druhý“ díl má taktéž dvě makro-otázky:** přemůžou Khana?, porozumí si Kirk a Spock? **Oba díly sjednocuje monomediální, ovšem napříč filmy vedená dvojice výše uvedených makro-otázek:** Jakou cestu si Spock zvolí? Povede si Kirk lépe než jeho otec? Oba počiny mají stejnou strategii vedení vyprávění, protože specifická makro-otázka, související s minulostí a identitou antagonisty, strukturuje úvodní dva bloky (mírně přes hodinu času projekce).

Na místo dalších analytických pozorování ohledně pokládání a zodpovídání otázek, jak tyto strukturují narativ a jakou emocionální rezonzi vyvolávají, by na místě bylo **porovnání obou přístupů (neoformalistického, erotického)**. Model otázek a odpovědí je vhodnější než model dosažení cílů. Nejenom tím, že protagonisté v prvním aktu cíle nemají a že lépe podchytí způsob vyvolávání napětí a očekávání publika. Důvodem je i to, že cíle protagonistů jsou v prvním filmu často konfliktní, ve druhém se počet ústředních postav proměňuje v závislosti na potřebách narativu, rozšiřováním členů posádky a změnou jejich funkce.

Možná námitka, že uvažování o vyprávění jako o erotickém znamená opomíjet styl, by se ukázala jako lichá. Bylo uvedeno, že otázky jsou pokládány nejenom narativem (nekomunikativností, elipsami, otevřeným koncem, narušením kauzality, nespolehlivostí, nejednoznačností apod.), ale i vizuálně a audiálně – a zde můžeme řadit veškeré poznatky ohledně stylu. **Z roviny erotické** (souboru otázek a odpovědí pro rekonstruování příběhu v jeho časové posloupnosti a s vyplněnými mezerami) **se můžeme přesouvat na rovinu estetickou** (souboru otázek a odpovědí ohledně stylistických postupů), abychom porozuměli tomu, jak styl (ne)usnadňuje porozumění obsahu a klade – potažmo odpovídá – na otázky. Jak se naše vnímání a vyprávění promění, pokud budeme migrovat nejenom mezi dvěma filmy, ale i napříč médii a platformami?

4. 2 „Odkud přicházíte?“ aneb Transmediální *Star Trek*

- Nero: „*To stačilo. Odcházím! Jdu zpět za ženou a dítětem, než bude pozdě.*“
 - Spock: „*Nero, počkej! Stále je naděje. Nechej nám decalithium. Ambassador Picard a já uděláme, co bude třeba, abychom dokončili plán. Závísí na tom osud nás všech.*“
 - Nero: „*Můžete si nechat decalithium. Udělejte s tím, co můžete, ale varuji vás, Spocku... Pokud Romulus zemře, budou se za to zodpovídat vaši lidé.*“
- *Star Trek: Countdown to Darkness, number two* (2009, IDWD Publishing)²⁶⁵

- Spock: „*Nero, Federace nalezne způsob, jak tě zastavit. O tom nepochybuji.*“
 - Nero: „*[...] Vy, Vulkánci, předstíráte, že jste tak mírumilovný národ, a přesto je vaším největším výtvozem nejsmrtečnější zbraň, jakou kdy Galaxie spatřila. Naštěstí se Galaxie nemusí starat o tvoji pokryteckou rasu. Po dnešku už ne. Nevěřím v bohy, Spocku. Pokud bych věřil, myslel bych si, že tohle dokonale naplánovali. Vulkán a zbytek Federace seděl a sledoval, jak byl Romulus zničen. Jediní přeživší, jednoduchá těžařská posádka. Vulkánci zdokonalili svůj největší vynález, aby se zachránili... jenom proto, aby viděli znovuzrození Romulu a ten vynález v rukách těžařů. Těmi jedinými, kteří mají dostatek znalostí a prostředků k zanesení vynálezu do samotného srdce Vulkánu. Ne, Spocku, nevěřím na bohy. Začínám ale věřit na osud. [...] Delta Vega je planeta klasifikace M. Je pokryta ledem, ale dýchat budeš v pohodě. Sbalili jsme ti dostatek zásob, aby ti vydržely na několik týdnů. Poté je tvou jedinou nadějí osamělé federační útočiště, které je míle vzdálené od místa, kde tě vysadíme. Delta Vega je zvláštní unikátním výhledem kolem Slunce. Budeš mít dokonalý výhled na Vulkán. Sbohem, Spocku. Co vy Vulkánci říkáte? ‚Žij dlouho a blaze.‘ Já jsem Romulan. Nemáme takové ustálené výrazy. Nechám tě sledovat, jak tvé rodiště umírá. A řeknu pouze... Žij dost dlouho na to, abys to mohl vidět, Spocku.*“
 - *Star Trek: Nero* (IDWD Publishing, 2009)²⁶⁶

- „*Zajměte tu loď. Vítej zpátky, Spocku*“
 - *Star Trek* (Paramount Pictures, 2009)²⁶⁷

²⁶⁵ ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness*. Idea and Design Works, 2013.

²⁶⁶ KURTZMAN, Alex, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Nero*. Idea and Design Works, 2010.

²⁶⁷ *Star Trek* [Star Trek] [film – kino, BD]. Režie J. J. ABRAMS. USA/Německo, 2009.

Předchozí podkapitola končila srovnáním, z kterého se erotický přístup ukázal jako efektivnější pro rozbor obou dílů *Star Treku* režirovaných J. J. Abramsem, a pokládala si v úplném závěru otázku: „**Jak se vnímání a vyprávění promění, pokud budeme migrovat nejenom mezi dvěma filmy, ale i napříč médii a platformami?**“ Nejednalo se o „mikro-otázku“, která byla pouze rétorická z důvodu spojení dvou celků k sobě, protože bude pro tuto podkapitolu klíčovou, jelikož ke startrekovské franšize (s omezením na poslední dva a přidružená rozšíření) přistoupí jako k transmediální naraci.

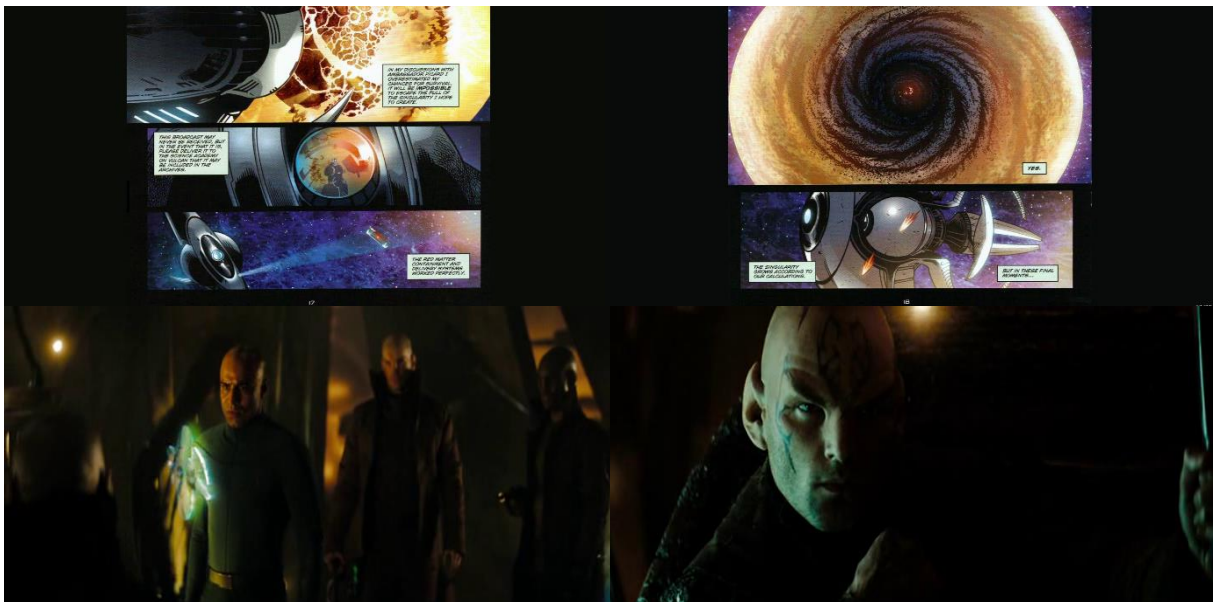
Je ovšem třeba otázku přeformulovat. Upřesnit, aby bylo jasné, z jakých extenzí budu na následujících řádcích vycházet. Jak se vnímání a vyprávění promění, pokud budeme migrovat nejenom mezi *Star Trek* a *Star Trek: Do temnoty*, ale i napříč médii pro další část obsahu (*Star Trek: Countdown* a *Star Trek: Nero*; *Star Trek: Spock Relections*, *Star Trek: Countdown to Darkness*, *Star Trek Game*; *Star Trek: Khan*)?

Jak jsem již uvedl, **následující řádky nebudou pracovat** se skoro padesáti dílnou sérií *Star Trek Ongoing*, a to z několika důvodů. Prvním je, že by korpus analyzovaných děl byl až příliš rozsáhlý. Druhým je fakt, že větší polovina (č. 21 – 49) vytváří most mezi „druhým“ a do kin dosud neuvedeným „třetím“ dílem, a tak by závěry byly spekulativní. Třetím je po seznámení se s těmito rozšířeními zjištění, že v extenzích vyplňované mezery jsou pro vyprávění filmů druhotné a příběhy v komiksech obtojí samostatně. Zajímá mě vyprávění obsahu rozptýleného do několika médií a s tím související kognitivní aktivita, opomenu proto oficiální adaptace (grafický román *Star Trek* i *Wrath of Khan*). Pasáže nepřítomné v původních snímcích jsou výsledkem adaptačního (začlenění z filmu vystřižených anebo nenatočených, ve scénáři obsažených scén), nikoliv transmediálního procesu. Nebude zahrnuta hra *Star Trek D.A.C.*, která je příkladem transmediálního brandingů.

Přístup ke startrekovským narativům jako k transmediálním, nikoliv monomediálním, vede na straně recipientů/recipientek k větší informovanosti, protože je vyprávění komunikativnější. Navraťme se k předtitulkové scéně *Star Treku*, která byla z monomediálního hlediska detailně rozebrána na předchozích stranách. Se znalostí *Countdown to Star Trek* a *Star Trek: Nero* odpadá několik otázek, které jsou pokládány vizuálně, audiálně a/nebo narativně: Co je to za loď, která se právě objevila, z jakého důvodu na tu druhou pálí? Kdo je velitelem lodi, která napadla tu federační? Proč chtějí přilet kapitána na nepřátelskou loď, co tím sledují? Proč se Nero ptá na Spocka? Proč na datum? Odkud přichází?

Ze zmíněných prequelových komiksů víme, že ona loď je původně romulanská těžební, obohacená o borgskou techniku, aby mohla fungovat i jako válečná. Známe velitele, jímž je kapitán Nero, a záhadou pro nás není ani jeho motivace (pomsta za zničení Romulu), ani jeho cíl (destrukce Vulkánu, zatímco se na ni bude dívat „Spock“). Je nám známo, že si žádá přítomnost kapitána federační lodi, aby jednak získal potřebné informace, jednak ho zabil, protože stejně předtím jednal při střetu s Klingony. A není nám utajeno, že vinou singularity, vzniklé ze vstřelení Červené hmoty do Supernovy, spolu se „Spockem“ cestoval ne-dobrovolně časem, a tak se ptá na datum a polo-Vulkánce.

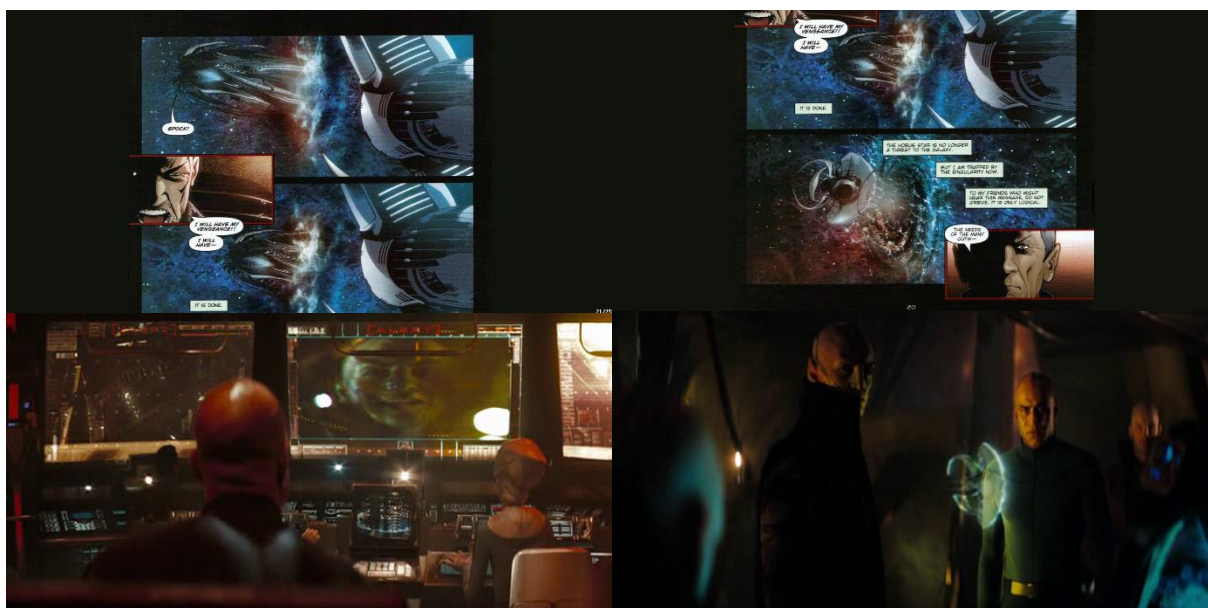
U monomediálního pohledu na předtitulkovou sekvenci jeden z dílčích závěrů zněl, že některé otázky vytváří zvědavost, protože se vztahují k okázale prezentovaným mezerám ve vyprávění. **Při transmediálním pohledu na předtitulkovou sekvenci se z hlediska emocionální odezvy zvědavost promění na napětí**, protože jsme seznámeni s Nerovými činy, a tak nás zajímá výsledek situace. **Z hlediska narace se v některých ohledech nekomunikativní vyprávění stane komunikativním** (co je to za loď?, kdo je velitelem?, proč dotaz na datum a „Spocka“?). Antagonistova motivace a cíl není záhadou díky můstkům postav (Nero, „Spock“ v holografické podobě) a časové osy události (ve filmu uvedené Hvězdné datum 2.2.3.3,04 předchází 64390 a 64467.14 z komiksů *Countdown* a *Nero*).



Obr. č. 81-84: První „epizoda“ (monomediálního) *Star Treku* distribuuje informace v průběhu dvanácti minut, přičemž je ohledně motivací a cílů antagonisty vysoce nekomunikativní, pouze poskytuje některá vodítka (dotaz na Hvězdné datum a na „Spocka“). Oproti tomu je stejná sekvence (transmediálního) *Star Treku* vysoce komunikativní, protože okázale prezentované mezery (co je to za loď?, kdo je velitelem?, proč dotaz na datum a „Spocka“?) jsou vyplněny v předcházejících prequelových (spin-off) komiksech.

Kromě odlišné emocionální odezvy a míry ne/komunikativnosti se transmediální uvažování o narativu liší od monomediálního v typu kladených otázek, resp. v proměně typu konkrétních otázek podle ne/obeznamnosti s rozšířeními. Při omezení se výhradně na film vnímáme „proč se Nero ptá na Hvězdné datum?“ a „proč se dotazuje na Spocka, z jakého důvodu ho hledá?“ jako (monomediální) specifické makro-otázky strukturující syžet, protože na obě se odpověď dozvídáme v dílčím bodu obratu ve třetím aktu.

Pokud bychom tuto limitaci odstranili, obě by pro nás byly transmediálními mikro-otázkami. První spojuje konec *Countdown to Star Trek* se začátkem *Star Treku*, druhá *Star Trek* s *Countdown to Star Trek* a *Star Trek: Nero*. Díky migrujícímu můstku protínajícího se obsahu zároveň rozpoznáme časovou souslednost, kdy část snímku (úvodní akt) se odehrává před posledním číslem spin-off komiksu věnovanému antagonistovi. Někdo, kdo není obeznámen se startrekovským fenomén a poprvé s ním přišel do styku prostřednictvím obou zmíněných komiksů, by mohl dokonce Nera považovat za jednu z ústředních postav. Padlého hrdinu, s nímž sympatizuje.



Obr. č. 85-88: „Proč se Nero ptá na Hvězdné datum?“ a „Z jakého důvodu se shání po Spockovi?“ jsou monomediálními specifickými makro-otázkami, které strukturují větší části narativních bloků a ve vyprávění filmu na sebe poutají pozornost tím, že jsou okázale předváděnými, dočasnými mezerami. Čtenář/ka komiksu a/nebo analytik/analytička vyprávění příběhu napříč médii k těmto přistupuje jako k transmediálním mikro-otázkám, které mají za úkol zcelit konec *Countdown to Star Trek* (a uvodit *Star Trek: Nero*) se začátkem *Star Treku*, jednak si recipient/ka zasadí část obsahu z jednoho média ke druhému. Díky tomu, že transmediálně sběhlé publikum zná odpovědi na obě otázky, nepřevládá zvědavost, ale napětí (jak se Nero zachová?, bude pokračovat dál ve své pomstychtivé a vražedné misi?).

Narážíme na další rozdíl, jímž je počet hlavních postav. Monomediální náhled při aplikaci neoformalistického i erotického přístupu u „prvního“ dílu ukázal, že má dva protagonisty (Spocka a Kirka), kteří se musí spojit, aby přemohli antagonistu (Nera). Je podružným detailem, že při zužitkování poznatků neoformalismu závěr zněl, že máme co dočinění s tzv. „dual protagonist narrative“, zatímco při nahlížení přes erotickou mřížku se oba teprve mají stát protagonisty se stejným cílem pro naplnění rolí z alternativní linie. Podstatné je, že takové vnímání koresponduje s normami klasického vyprávění, ale je omezené, protože na místo všímání si proměnlivosti uspořádání narativu je „text“ přizpůsobován vytvořené kategorii.

Nejenom že **narativ filmu přechází volně mezi dvěma uspořádáními:** „parallel protagonist“, kdy Kirk a Spock jsou oddělené ústřední postavy s odlišnými vlastnostmi a konfliktními cíli a jeden se od druhého vzájemně učí, a „dual protagonist“, kdy Spock a Kirk mají na konci druhého a v posledním aktu společný cíl, když se snaží zabránit Nerovi, aby naplnil svůj plán. **Transmediální vyprávění při začlenění komiksových prequelů alternuje nejenom výstavbu, ale i počet protagonistů a jejich úlohu ve vyprávění.**

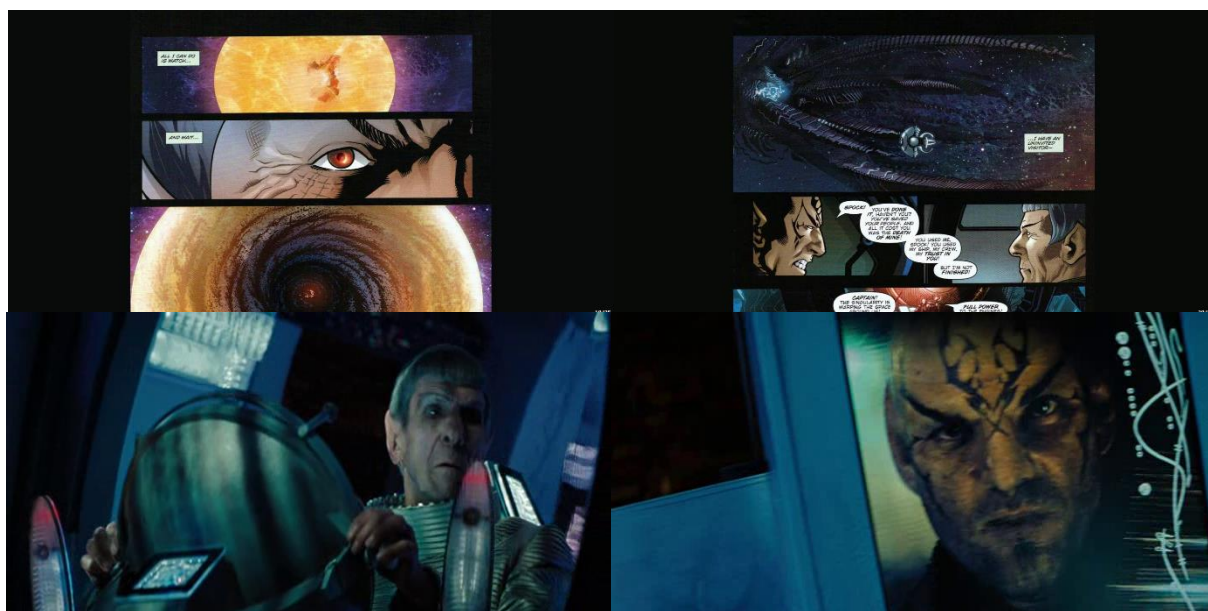
První dvě čísla *Countdown to Darkness* pracují s dvěma hrdiny („Spock“ a Nero), kteří chtějí dosáhnout společného cíle (zničení Supernovy, která by mohla zlikvidovat nejenom Romulus). Po zvratu (Spock nestihne včas zabránit střetu Supernovy s Romulem) dojde k přeuspořádání. Nero se vyprofiluje jako antagonist, kterému se snaží vzdorovat skupiny postav (současný i bývalý kapitán Enterprise, Klingoni) a paralelně vedle toho chce Spock dokončit svou „misi“, než Supernova schvátí další planety včetně rodného Vulkánu. Oproti tomu *Star Trek: Nero* má jednoho protagonistu/antagonistu, jímž je titulní postava, jejíž počínání čteme od přenesení se do minulosti až po chycení „Spocka“. *Star Trek* pozornost soustřeďuje na Spocka a Kirka, kteří se stávají „Spockem“ a „Kirkem“ díky střetu s Nerem.

Syžet se vlivem transmediální narace stává komplexnější a komplikovanější, protože události nejsou prezentovány v pořadí, v jakém se skutečně odehrály. Rekonstrukci fabule komplikuje (avšak neznemožňuje) posloupnost dění, kdy větší část *Star Trek: Nero* se odehrává po předtitulkové scéně *Star Treku*. Dozvídáme se, jak nejenom titulní antagonist, ale i zbytek posádky těžařské lodi zareagoval na zjištění, že se ocitl v minulosti, a vyobrazeno je i střetnutí s Klingony, o kterém ve filmu uslyší Kirk od Uhury, když se schovává pod postelí spolubydlící. V mysli si část mediálního obsahu začleníme do časově sousledného pořadí, což nám umožní můstek protínajícího se obsahu: zničení lodi Kelvin, chycení „Spockovy“ lodě, střet s Klingony.



Obr. č. 89-96: Srovnání monomediální a transmediální strukturace syžetu by při omezení na filmový *Star Trek* vedlo k poznání, že organizace do větších bloků i načasování dílčích bodů obratu je téměř shodné. U obou analytických přístupů jsme uvedeni do děje příletem Nera, který napadne Enterprise, a toto představení výchozí pozice končí, když se Nero dočká přiletu „Spocka“. O cca čtvrt hodinu času projekce později Nero konfrontuje Spocka, v závěru komplikace dění vyslýchá kapitána Pikea. V hodině a čtvrt Kirk na Delta Vega potkává „Spocka“, který mu pomůže dostat se na Enterprise, cirka patnáct minut před koncem Spock zmaří Nerův plán a Kirk se s romulanským kapitánem utká v pěstním souboji. Epilog čítá setkání Spocka se „Spockem“ a „Spockovo“ přihlížení vyznamenání Kirka. Transmediální přístup nabízí mnohem flexibilnější přístup: výstavba i načasování je skoro totožné, ovšem je možných hned několik náhledů. Čtenář/ka *Star Trek: Nero* může narativ členit dle Nerova počínání, *Countdown to Star Trek* umožňuje sledovat zrcadlení událostí v jednotlivých „realitách“: v komiksovém prequelu se „Spockovi“ nepodaří zachránit Romulus, a tak se Nero rozhodne ve snímku zničit Vulkán a nechat „Spocka“ se dívat, aby pocítil to stejné. Až Spock za pomoci Kirka zabráni Nerově další destrukci, která se týká Země.

Migrující můstky jsou nápomocné v uspořádání si dění do kauzálního sledu, **organizovaná sekvence otázek a odpovědí strukturuje a navzdory proměnlivosti komunikativnosti, uspořádání i počtu protagonistů sjednocuje syžet vedený přes několik médií**. Nerova výhrůžka, pronesená ve druhém čísle *Countdown to Star Trek* a adresovaná Spockovi (resp. „Spockovi“), je specifickou transmediální makro-otázkou: naplní Nero svůj „slib“, že pokud dojde k zániku Romulu, ponese za to odpovědnost Spock i jeho lid? Někomu by se mohlo zdát, že se nejedná o transmediální, ale monomediální otázku, protože pouze zceluje *Countdown to Star Trek*, kde je poprvé položena, a *Star Trek: Nero*, kde „Spock“ má zodpovědnost nést, ale trest je přislíben, nikoliv vykonán. Transmediální se otázka stává protínajícím se obsahem, kdy ve *Star Treku* Nero sleduje přilétávajícího „Spocka“, v *Nero* ho odchyťává a posílá na nehostinnou planetu Delta Vega, kde má sledovat zánik Vulkánu.



Obr. č. 97-100: Migrující můstky postav (Nera, Spocka, respektive „Spocka“) spojí obsah ze dvou a více médií/platform k sobě, ale až migrující můstek časové osy a události, potažmi protínajícího se obsahu, určí pořadí prezentovaných událostí. Ve *Star Treku* se všechny tři můstky střetávají v sekvenci, v níž „Spock“ líčí Kirkovi na Delta Vega, co se s ohledem na události kolem Nera uskutečnilo, než došli k shledání na nehostinné ledové planetě.

V komiksech je pouze z části zodpovězeno, jak se Nero pomstí Spockovi. Čtenáři jsou vedeni k **přeformulování makro-otázky**: dosáhne Nero zničení Vulkánu? Destrukce Vulkánu nastane ve snímku krátce po hodině času projekce, a tak je opětovně nutné posunout otázku: jaké důsledky vyplývají z Nerova naplnění plánu a jak zareaguje posádka lodi Enterprise?

Dochází-li k přeformulování makro-otázky, neznamená to, že makro-otázka přestává být makro-otázkou. Kladení (si) otázek a očekávání odpovědí na ně se ukazuje jako dynamický proces, který vychází z aktivity recipienta/recipientky. Proměna z „naplní Nero svůj plán?“ na „jaké důsledky vyplývají z Nerova naplnění plánu?“ nemění typ otázky, pokud je druhá na první navázaná a vychází z ní. Analytik/analytička může k jinak podané otázce přistupovat jako k jinému typu, kdy „dosáhne Nero zničení Vulkánu?“ vnímá jako transmediální specifickou makro-otázku položenou v komiksu a zodpovězenou ve filmu. „Jaké důsledky?“ se stávají monomediální specifickou makro-otázkou sjednocující druhou polovinu snímku. **Hlavní je rozpoznání bodu obratu, který se podílí na struktuře syžetu a který směřuje pozornost do momentu v narativu.**

Je na místě **shrnout poznání**, v čem se liší naše vnímání a vyprávění, pokud se neomezíme na jedno médium (filmy), ale zahrneme rozšíření z jiných platforem. Jiná je míra komunikativnosti vyprávění, následkem čehož u emocionální responze nepřevládá zvědavost, ale napětí, protože informace ponoukající zvědavost známé z extenzí. Syžet variuje nejenom výstavbu do aktů, ale i počet protagonistů a vztahy mezi nimi. Tvorbu fabule komplikuje narušení linearity, ale rozhodně ji neznemožňuje, protože migrující můstky (postav, časové osy a události, protínajícího se obsahu) usnadňují včlenění si událostí z médií do časové posloupnosti. Proměňuje se typ otázek, protože mezery vyplněné v extenzích nemusí nutně strukturovat syžet v jednom médiu, ale spojovat několik médií. Aktualizování v podobě přeformulování otázky odvisle od vývoje vyprávění nutně nemění typ otázky, protože záleží na konkrétním analytikovi/analytičce a jeho/jejím členění vyprávění. Uvedené rozdíly vychází pouze z „prvního“ filmu (*Star Trek*) a jeho dvou převážně prequelových komiksů (*Countdown to Star Trek* a *Star Trek: Nero*), které byly pro demonstraci dostačující.

Bylo by vůči čtenáři/čtenářce přezíravé předpokládat, že je důkladně obeznámen/a se všemi příběhy rozsáhlého transmediálního narativu. Na následujících řádcích se z toho důvodu odkloním od rozboru k popisu (shrnutí zápletek) pro snazší orientaci v textu. Nebudu opustit erotickou perspektivu, ale omezím ji na konkrétní díla. V *Countdown to Star Trek* Spocka nacházíme na planetě Romulus, na které působí jako velvyslanec, jenž se rozhodne spojit s Nerem, aby společně vyřešili hrozbu v podobě blížící se Supernovy. Komu jako první přišla do ruky *Countdown*, může se, zná-li předchozí star-trekovské příběhy a pravidla tamního fikčního světa, ptát: Co polo-Vulkánec jako Spock dělá na Romulu, když to zároveň znamená porušení anebo obcházení spousty předpisů Federace?

Čtyřdílná mini-série na tuto otázku, položenou nepřímo narativem, neodpovídá, a tak se čtenář musí obrátit na mini-sérii *Spock Reflections*, která je vystavěna jako soubor otázek a odpovědí. Je v ní vyobrazena cesta Spocka na konkrétní planetu, přičemž jeho spolucestujícím je mimozemšťan, který má všetečné otázky, a poté pilot, který ho má odvést na místo určení a kterého zajímá důvod jeho „pouti“. Dialog zde funguje jako záminka pro introspektivní vyprávění odvíjející se ve flashbacích, které jsou spuštěny větou či slovem z ní.

„Musíme být mimo neutrální zónu? Co je tvůj příběh, příteli? Co přivádí Vulkánce na Romulus? Proč bys opouštěl teritorium Federace?“²⁶⁸ ptá se dotěrný mimozemšťan muže v kápi (narativně a vizuálně položená otázka), jehož identita je potvrzena až v závěru prvního čísla. A pokračují **další, které jsou audiální, protože vychází z dialogu/monologu**: „Ptal jsem se tě na otázku, co děláš na Romulu? Nechápu tě, Vulkánče. Co by mohlo být tak důležité, že bys porušil každý zákon Federace, abys tam učil?“²⁶⁹

Nezáleží na omezeních jednotlivých médií anebo platform, protože otázka může být položena audiálně, i když není přímo slyšet. V komiksech tuto úlohu zastávají monology, dialogy, myšlenkové pochody v odlišených bublinách, dokonce zaznamenaná partitura či skladby znějící z přístrojů s konkrétními citacemi části písně anebo kompozice.

První číslo *Spock Reflections* potlačuje přímé odpovědi na citované otázky, místo toho čtenáře/čtenářku zavádí díky Spockovým flashbackům do různých časových období. V jednom, odehrávajícím se o 78 let dříve, vzpomíná na setkání s kapitánem Harriam, který zachránil čtyřicet sedm uprchlíků a který velení lodi Enterprise převzal po smrti Jamese T. Kirka. Vyvozujeme si, že jedním z důvodů Spockovy současné cesty je to, že ho na lodi nedrží přátelství s Kirkem, protože ten je po smrti.

Zároveň se ptáme, jak došlo ke Kirkově smrti, což se ukáže jako specifická makro-otázka, která sjednocuje větší část narativu. Makro-otázkou je, kam doopravdy Spock míří a proč, co ho k putování přimělo. V jiné vzpomínce je odhaleno, že necítí vazbu ke svému rodnému Vulkánu, protože už jako dospívající utíkal (proč?) na vrchol hory, kde si připadá jako Vulkánec (proč ne doma?), zatímco mezi ostatními se cítí odlišně. Na konci prvního čísla Spock řekne, že má namířeno na Zemi, což slouží jako cliffhanger do druhého čísla.

²⁶⁸ TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #1*. Idean and Design Works, 2009, p. 6.

²⁶⁹ TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #1*. Idean and Design Works, 2009, p. 7.

„Čeká na tebe někdo, Vulkánče? To je škoda, shledání jsou nejlepší věci na cestování,“²⁷⁰ nedá si pokoj mimozemšťan sehrávající čistě kompoziční úlohu, jelikož jeho dotazování motivuje Spockovo vzpomínání. Ve flashbackích je naznačen Spockův možný vztah s Dr. Christine Chapelovou, který nevydržel kvůli oslabení citu z jeho strany, a vyobrazena jedna mise, během které komandér Knoxville testoval kombinaci přenosu a warpu, čímž vytvořil singularitu, do které Kirk a Spock propadli, ale naštěstí byli zachráněni. (Průběžně máme mikro-otázky navázané na flashback: co je cílem mise Enterprise?, zvrtné se test přenosu?, jak se zachová Kirk, když vidí Spocka propadnout se singularitou?, budou zachráněni?, kde se ocitli, když propadli červí dírou?, můžou zpět?, co se stane s programem na zařízení kombinující přenos a wapr?) Na konci druhého čísla se mimozemšťan dotazuje, co Spocka přivedlo na cestu. Dozvídá se, že znepokojivé zprávy. Ve flashbacku je upřesněno, že jí je míněna smrt Pickarda.

Ve třetím čísle Spock změní loď a jednoho zvědavého mimozemšťana (spolucestující) za druhého (kapitán lodi Moxx). Strategie zůstává stejná, protože určité věty přenáší polo-Vulkánce v myšlenkách zpět do minulosti. Do chvíle, kdy se rozhodl vykonat rituál Kolinahr a opustit Vulkán, kdy Kirk přemluvil kapitánku Patricii, aby se nechala přenést na Enterprise před zničením své lodi, na níž chtěla zůstat, protože cítila zodpovědnost za smrt posádky. V epilogu třetího čísla dojde k přeformulování makro-otázky, kam se Spock vydává a proč, protože míří na na třetí planetu veridiánského systému. Vedle toho je sděleno, jak zemřel Kirk, a tak tato specifická makro-otázka činí z prvního až třetího čísla koherentní celek.

Moxx od Spocka vyzvídá, Proč to dělá, načež ve čtvrtém čísle následuje vzpomínka na dobu, kdy Spock poučoval Saavik o lidech, kteří se ne vždy řídí předpisy a logikou. Takto může být Kirk našťvaný na Saavik, přestože udělala vše podle předpisů, a Scott může být pyšný na svého synovce, když neuposlechl rozkaz a zachránil dva kamarády při nehodě, protože sebeobětování a lojalita ke kamarádům není určována čistě logikou. Spock, ačkoliv je z jedné části Vulkánec, podstoupil cestu z toho důvodu, aby navštívil hrob Jamese T. Kirka. Kirk zemřel při střetu se šíleným vědcem, který se chtěl navrátit z Nexu (místa, kde čas nemá význam) a byl pro to ochotný zabít na dvě stě milionů osob, čemuž chtěl bývalý kapitán Enterprise zabránit. Nad hrobem se Spock setkává s Pickardem, který nezahynul. **Narativní informace** – o cílové destinaci, smrti blízkých přátel, některých rozhodnutí – **se ukázaly jako nespolehlivé, respektive podružné.**

²⁷⁰ TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #1*. Idean and Design Works, 2009, p. 31.

Floskule, že cesta je cílem, platí pro *Spock Reflections*. Během jedné ze vzpomínek titulní postava řekne jiné, že začlenění logiky do vztahu a rozhodnutí není věcí tréninku na Hvězdné flotile, ale životní cestou. Vyprávění samotné bylo nepodstatné, či spíše bylo záminkou k obracení se do minulosti a sledování zásadních momentů v ní. **Narativní, vizuální i audiální otázky byly podřízeny zastřešujícímu leitmotivu, který prostupoval všemi částmi a který se ukázal být tím nejdůležitějším.** Z tohoto důvodu navrhuji k narativně, vizuálně a audiálně pokládaným otázkám přidat ještě jednu kategorii *tematických (motivických) otázek*. Nevztahuje se primárně k vyprávění a stylu, ale k významovým rámcům, které jsou uplatňovány, když je recipient/ka přinucen/a se přesunout z denotativní roviny ke konotativní, potažmo seskupovat motivické prvky do trsů.

Některá díla tento typ otázek upřednostňují (viz *Spock Reflections*), jiná je upozadují (*Star Trek: Nero* pouze v prvním čísle řeší morální a etický rozměr pomsty), ale **jsou obsaženy ve všech počínech. Mohou se vztahovat pouze k textu** (vnitřní putování Spocka nejenom ve spin-offovém prequelu, ale i v *Star Trek: Countdown to Darkness*), **nebo mohou reflektovat náš svět** (komentář k vytváření si vlastních teroristů ve *Star Trek: Do temnoty*). Zásadou je, že **motivické/tematické otázky musí vycházet z daného média**, ať už upozaděním ostatních typů, nebo přímými **narážkami na žitou skutečnost**. Zavedení další **kategorie podchytí mediální obsahy**, které si kladou jiné ambice než v první řadě odvyprávět příběh, a zároveň **obohatí analytický přístup o interpretativní úroveň**, která se nezakládá ryze na spekulativní bázi, protože je určena textem samotným.

Jedním ze znaků částí transmediálního příběhu, u nichž dominují tématicky/motivicky položené otázky, je **potlačení konvenčních postupů, jako je důraz na migrující můstek časové osy a události a protínajícího se obsahu pro snadné určení pořadí**. Je rozpoznatelné, že se *Spock Reflections* odehrává před *Countdown to Star Trek*, protože v ní už je „Spock“ na Romulu. Posledně jmenované komiksové předpokračování naopak do centra svého zájmu staví otázky odvislé od vyprávění a jeho vývoje (organizace narativu směrem vpřed), přičemž výstavba je určena vztahováním se do minulosti objevením staré známé postavy (organizace narativu směrem zpět). Čtyřdílná minisérie má dvojici protagonistů (Spock, Nero), kteří se snaží dosáhnout stejného cíle (zničení Supernovy pro záchranu Romulu). Cíle nedosáhnou, a tak poslední dva sešity promění typ vyprávění i vztahy mezi postavami, kdy z Nera se stává antagonist, zatímco „Spock“ se snaží zabránit střetu Supernovy s dalšími planety – a po mstícím se Nerovi jdou ostatní (Klingoni, Federace).

Většina otázek je položena audiálně prostřednictvím dialogů a monologů, případně vyplývají z dané situace, a tak jsou přímé a čtenář/ka se na ně o to víc zaměřuje. Ptá se: Čeho si Nero všiml? Přesvědčí Spock Radu, aby něco podnikla proti blížící se Supernově a spojili se s Vulkánci? Rozhodne se Nero na základě rozhovoru se svou těhotnou ženou pro vlastní misi? Bude Spock souhlasit s Nerovým návrhem na spojení se a jednání navzdory rozhodnutí Rady? Vzdají se oba nepřátelské lodi, která je napadla? Co za loď Federace jim přiletělo na pomoc, kdo je jejím kapitánem?

Poslední zároveň slouží jako cliffhanger, který přemostňuje první číslo s druhým a ponouká k pokračování ve čtení. Kapitánem federační lodi je andoird Data. A následuje další série otázek: Co Spock, Nero a spol. udělají, když je loď poškozena a oni nemají dostatek času? Je navrhované Datovo řešení použít zásoby z lodi, která na ně zaútočila, správné? Podaří se poškozenou loď i vrták opravit včas? Jak se zachová Rada, až se dozví, že hrozí nebezpečí? Vezme Rada Spockovi zbraň, která má Supernovu zničit?

Věci týkající se toho, k čemu Rada dospěje, **tvoří monomediální specifickou makro-otázku, která spojuje větší narativní blok** (první a část druhého čísla *Countdown to Star Trek*). Zazní i výhrušná věta „Ale varuji vás, Spocku... Pokud Romulus zanikne, ponese za to vy a vaši lidi zodpovědnost“,²⁷¹ která je transmediální makro-otázkou. Ačkoliv na ní dostáváme částečnou odpověď na konci sešitu, protože Romulus není zachráněn včas, její typ se nemění, protože se s ní pojí řada dílčích (jakou zodpovědnost?, jak bude pomsty dosaženo?, bude v ní zabráněno?). Jak se Nero a Spock zachovají, až se dozví, že Rada rozhodla proti jejich návrhu? Přijme Nero Spockův návrh, aby mu zanechal decalithium, které bude použito ke zničení planety? Stihne Nero, který na nabídku přistoupil, dostat z planety dostatek lidí?

V předchozích dvou částech byl soubor otázek (a odpovědí na ně) navázaný na (ne)dosažení cíle, který měly obě ústřední postavy společný. Po překvapivém zvratu se však plány obou postav rozdělují, a tak i otázky jsou vzájemně konfliktní: dokáže Spock zachránit další planety před zničením, nebo se podaří Nerovi splnit svůj slib a pomstít se? Taková otázka, nabízející pouze výlučnou odpověď, produkuje napětí. První její část je zodpovězena na konci čtvrtého dílu (Spock zlikviduje Supernovu Červenou hmotou, ale vtáhne ho singularita), druhá se stává transmediální specifickou makro-otázkou.

²⁷¹ ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown #2*. Idea and Design Works, 2013, p. 20.

Vedle těchto se objevuje celá **spousta mikro-otázek, u nichž je napětí dáno očekáváním, jak se postava v dané situaci zachová, přičemž je předpokládán nejhorší možný výsledek.** Proč se objevila loď Federace záhy po zničení Romulu? Chce si nárokovat romulanský prostor? (Nikoliv, chce kontaktovat Nera.) Až se Nero dozví, že koncil byl zachráněn, jak se zachová? (Ze vzteku je, vyprovokován jejich formulacemi, zabije.) Oproti tomu **specifické makro-otázky ustanovují nový cíl, kterého chtějí postavy dosáhnout, a vedou pozornost posledními dvěma částmi** komiksového prequelu. Mají Pickard a Spock pravdu, když tvrdí, že Supernova představuje hrozbu pro celou galaxii? Pokud ano, povede se jim dalším destrukcím planet zabránit? Uspěje jimi navržený plán, podaří se jim vyřešit překážku, že se k vhození Červené hmoty do Supernovy potřebují dostat k jejímu centru?

Při realizaci plánu Pickard a Spock et. al. naleznou mrtvá těla představitelů koncilu, a tak se ptají, kdo to udělal a proč? Víme, že je to čin Nera, zatímco oni se pouze dohadují. **Položení otázky v jedné linii vyprávění a její zodpovězení dříve v jiné jednak obě narativní roviny spojuje, jednak vzbuzuje očekávání ohledně věcí příštích** – konfliktu Pickarda/Spocka s Nerem. Stejně tak Spockův důvtip, že když se ztrácí další loď Federace, musela být Nerova původně těžažská loď vylepšena s pomocí někoho jiného (D'Spal: proč pomáhá? – chce se pomstít!), má funkci sjednocení alespoň na rovině otázek a odpovědí směřujících zpět.

Navzdory obměně výstavby vyprávění a vztahu mezi ústředními postavami se třetí část *Countdown to Star Trek* navrácí k původnímu cliffhangerovému uspořádání, kdy se ve zlomovém momentu objeví známá postava. Tentokrát jí je klingonský kapitán Worf. Worf po Nerovi žádá, aby se vzdal (udělá to?), ale ten odmítne, poničí klingonskou loď a chce, aby Worf kapituloval a transportoval se na romulanskou loď (udělá to?). Klingoni se ovšem nikdy nevzdávají, a tak se na loď přemístí, aby zneškodnili Romulany (podaří se jim to?). Jejich plán je neúspěšný, což přijde vhod Nerovi, když se objeví loď Federace s Pickardem ad., jimž vydá Worfa pod podmínkou, že sníží štíty. (Přistoupí na jeho podmínky? Sníží štíty? Zaútočí na ně, když je sníží? Má Nero skutečně Worfa, nechal ho na živu a vydá ho? Může snížení štítů Federace využít k tomu, že zaútočí na romulanskou loď, protože ta je má také snížené?) Worf je vydán, na federační přepravní prostředek je zaútočeno s tím, že je dočasně vyřazen z provozu, a tak nemůže letět na pomoc Spockovi, za kterým se vydává Nero. Polo-Vulkánc mezitím vstřeluje Červenou hmotu do Supernovy (trefí se?, zničí obří hvězdu a zabráni destrukci planet?). Vytváří obrovskou singularitu, která vtahuje jej i Nera.

Závěr poskytuje odpověď na monomediální makro-otázku, zda-li bude hrozba zneškodněna, ale ponechává ve vyprávění celou řadu okázale prezentovaných a – při neomezení se výhradně na tuto část příběhu – dočasných mezer. Vyplňovány jsou ve spin-offu *Star Trek: Nero*, který se odehrává po *Countdown to Star Trek* a částečně v rámci filmového *Star Treku*. Kde a kdy se Nero se zbývajícími Romulany ocitli? Jak se zachovají, když zjistí, že Romulus existuje? Pokud se kapitán rozhodl pokračovat v původním plánu pomsty, kde a kdy se objeví Spock? Podaří se jim ho objevit a chytit? Film zavdává k tomu, že nás zajímá, co dělal Nero celou tu dobu, než se po dlouhých dvou dekádách Spock na konec objevil. Z komiksu zjišťujeme, že byl chycen Klingony a odvezen do „pracovního tábora“ Rura Penthe, kde má strávit zbytek života. Čas si krátí drogami, díky kterým vzpomíná na svou ženu a představuje si pomstu Spockovi. Podaří se mu za pomoci dalšího vězně Clavella utéct a zjistit, kde a kdy se objeví jeho nemesis. Spocka nechá vysadit na Delta Vega, aby sledoval zánik Vulkánu.

Mohlo by se díky organizaci narativu zdát, že ústřední postavy jsou komplexními, psychologicky definovanými jedinci po vzoru klasických hollywoodských děl. Opak je pravdou. **Jsou žánrovými typy**, které odpovídají léty ozkoušeným figurám s předurčeným modelem vývoje. Hrdina (Spock), který selže, a tak musí napravit svou chybu. Tragický hrdina (Nero, resp. Khan), který se kvůli určité události stává antagonistou, jehož motivaci chápeme, byť s jeho činy nesouhlasíme. Potažmo, s přihlédnutím ke snímkům, budoucí hrdina (Kirk), který nejprve musí zapracovat na svých negativních charakterových rysech, aby mohl něčeho opravdu dosáhnout, či duo (Spock, Kirk), které se zprvu nesnese, aby se průběžně naučilo spolu vycházet. Partáček (Bones) s komickou vlastností, který v nouzi pomůže.

Výčet není úplný, pro představu je však dostačující. **Nahrazení psychologicky definovaných jedinců za typy je příznačné pro transmediální naraci**, která se i v tomto bodě odlišuje od klasického hollywoodského vyprávění. **Odlišnost se netýká** pouze zde analyzovaného *Star Treku*, ale **i ostatních počinů**, které byly zmíněny v předchozích kapitolách. **Jedním z důvodů, proč jsou upřednostněny dvourozměrné postavy** (motivované s ohledem na jiné texty) **před těmi trojrozměrnými** (motivovanými s ohledem na skutečnost), **je snazší vstřebatelnost**. Narativy odvíjející se v několika médiích a na několika platformách kladou větší nároky na pozornost, pamatování si a včleňování části obsahu. Z důvodu větší přístupnosti se proto uchylují k zavedeným typům, přičemž **ty** se mohou jevit jako komplexnější, ale vždy **jsou redukovány na svou narativní funkci a uzpůsobují se žánrovým tradicím a konvencím**.

Nejinak²⁷² tomu je u komiksu *Countdown to Darkness*, který je sequelem ke *Star Treku* a prequelem ke *Star Trek: Do temnoty*, a hry *Star Trek* (2013), která je přímým předpokračováním „druhého“ filmu. A to přesto, že v obou extenzích (komiksu, hře) **jsou důležité motivicky/tematicky pokládané otázky, které kladou důraz jak na napříč médii rozvíjený vývoj postav, tak i na téma porušení směrnic a nedůvěry vůči autoritám.** Migrující můstek postav umožní vztáhnout všechna uvedená média na různých platformách k sobě, protože ve všech se vyskytuje posádka lodi Enterprise a ve všech jsou jako hlavní profilováni Kirk a Spock. Migrující můstek časové osy a události usnadní určení pořadí v rozsáhlém transmediálním narativu, protože můžeme zasadit *Countdown to Darkness* za *Star Trek*, protože Kirk je na jedné ze svých prvních misí jako kapitán, a hra končí příslibem dobrodružství na planetě Nibiru, na které se ocitáme na začátku *Star Trek: Do temnoty*.

Otázka (ne)závislosti druhého celovečerního rebootu na příbězích v jiných médiích a na jiných platformách se po premiéře stala předmětem několika kritických reflexí. Recenzenti a kritici se shodovali na tom, že kdo je obeznámen s jednotlivými rozšířeními a ostatními startrekovskými narativy, bude mít plnohodnotnější zážitek²⁷³, ale zároveň se může jednat o nedostatek.²⁷⁴ Rozpoznání odkazu vede například k pobavení, ale vztažení části obsahu k jinému má za následek porozumění příběhu v jeho úplnosti.

²⁷² Tvzení platí i pro ty transmediální narativy, u kterých se na první pohled může zdát, že tomu tak není. Hodnocení vyzdvihující komplexnost protagonist(k)y v takovém případě vyplývá spíše z toho, jak je postava prezentována ve vztahu k dalším a na kolik se noříme do její mysli a je nám umožněno nahlédnout její myšlenkové pochody. Nolanovy napříč médii odvyprávěné počiny, které bývají mj. vyzdvihovány za prokreslení postav, se přitom spoléhají na konvence známé z jiných děl. *Počátek* je sci-fi prvky ozvláštněný heist film, ve kterém jsou jasně rozdělené role, jež jsou srozumitelně komunikovány na tzv. „character posters“ (plakátech postav): Šéf týmu („The Extractor“), Organizátor („The Point Man“), Napodobitel („The Forger“), Cíl („The Mark“), Stín („The Shade“), Návštěvník („The Tourist“). *Temný rytíř* je neoireem, ve kterém protagonisté i antagonisté odpovídají poetické tradici Zlatého věku superhrdinských komiksů svým porealističtím.

²⁷³ „Zde bude hodně záležet na tom, jak moc jste obeznámeni s předešlými díly skládačky tohoto fenoménu, ať už jde o seriály, filmy, komiksy (*Countdown to Darkness*) nebo videoherní střílečky“ Viz ČECH, Marek. *Star Trek: Do temnoty – recenze filmu*. *AvMania* [online]. 8. 6. 2013 [citováno 7. 11. 2015]. Dostupné z: <http://avmania.e15.cz/star-trek-do-temnoty---recenze-filmu>.

²⁷⁴ „Abramsův *Star Trek* tak musí fungovat jako přitažlivá epická podívaná a „sám sobě“ i jako seriál. Buduje síť podpůrných narativů, kterou tvoří doprovodné komiksy, poskytující expozice k oběma dosavadním snímkům (*Countdown* a *Countdown to Darkness*), a počítačová hra obohacující alternativní univerzum o detaily. Film z těchto bočních souvislostí těží, a to někdy i za cenu diskvalifikace neinformovaného diváka – když např. Kirk a výsadeková skupina nasedá do zabavemé kosmické lodi, kapitán nonšalantně zmíní jméno její předchozí majitelky, pašeračky Mudd. Tato scéna dobře ukazuje, jak nový *Star Trek* pracuje s různými intertextovými a intermediálními odkazy. Jednak se vztahu ke komiksu, zároveň ale i k epizodě původního seriálu *Muddovy ženy*. Podobných odkazů nalezne zběhlý divák hned několik a celé vyprávění je jimi proloženo v nezvyklé míře. Nejde jen o nevýznamné drobtý, které scenáristé rozeseli pro vnímavé a poučené, ale často o funkčně zapojené vazby, které významným způsobem posilují divácký zážitek. Zároveň se však jedná i o potenciální zdroj slabiny.“ Viz SCHMARC, Vít. *Star Trek: Do temnoty / Temnota plná odlesků*. *Cinepur* [online]. 16. 7. 2013 [citováno 7. 11. 2015]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=2563>.

Zatímco při neoformalistické analýze byly intertextové narážky vnímány jako součást stanoveného konstrukčního principu střetu dvou světů, u rozboru transmediální narace je hlavní souvztažnost obsahu z různých platform. Jde o míru informovanosti, kdy předpokladem je, že něco je rozpoznáno jako intertextuální i transmediální. McCoyova zmínka o porodu Gorna je pochopena nejenom jako odkaz na díl *Aréna* z první série *Star Treku*, ve kterém se posádka s touto mimozemskou rasou setkala prvně, ale i jako připomínka dění ze hry. Podobně kapitánova poznámka, že jedna z lodí dříve patřila Mudd, je vnímána jako aluze na epizodu *Muddovy ženy* i jako migrující můstek časové osy a události referující k dění v *Countdown to Darkness*. **Metoda transmediální analýzy se nezastavuje u rozklíčování narážky. Je pro ní důležitá relace mediálních obsahů, funkce prvku ve vyprávění a vliv na tvorbu fabule a výstavbu syžetu.**

Můstek protínajícího se obsahu na začátku *Countdown to Darkness* má podobu motivicky/tématicky položené otázky. Na prvních stranách je prezentována Spockova noční můra, kdy se mu zdá o tom, že zachránil vulkánskou Radu včetně své matky, ale následkem je záhuba všech zničením Enterprise. Jeho rozhodování je zánikem Vulkánu a smrtí matky narušeno, a tak se pouští do sebevražedných misí, což se posléze snaží logicky zdůvodnit.

Motiv Spockova jednání, který je obohacen o partnerské neshody s Uhurou, je příčinně rozvíjen i dál. Má **funkci transmediální specifické makro-otázky, která má svůj počátek na začátku komiksu a svůj konec** – po intermezzu ve hře (záchrana Uhury držené Gorny) – ve **filmu** při výměně názorů při letu na Kronos. **Vedle provázání médií je možné sledovat vývoj postavy a navázat transmediální specifickou makro-otázku na mono-mediální makro-otázku**, jakou cestou se Spock vydá. Genocida Vulkánců měla za následek dominanci emocionální-lidské stránky, zdůvodňované logičností jednání. Až *Star Trek: Do temnoty* Spockovu pouť, „započatou“ v alternativní linii ve *Spock Reflections*, uzavírá tím, že se v něm kloubí vulkánský rozum s lidskými emocemi a v patřičnou chvíli zvolí, čemu dá přednost.

Countdown to Darkness spolu s videohrou *Star Trek* do popředí staví téma (ne)porušování první směrnice, od kterého je odvislé (ne)zasahování do osudů druhých, a (ne)důvěru vůči autoritám, jež souvisí s charakterovými črty Kirka. V komiksu se Kirk a Spock vydávají menší lodí na průzkum. Ještě než stihnou přistát, jsou sestřeleni a střetávají se s Robertem Aprilem, bývalým kapitánem Enterprise, který je považován za mrtvého. Dozvídáme se, že smrt fingoval, aby mohl pomoci nevyspělé rase mimozemšťanů, která je zabíjena jinými mimozemšťany. Porušil proto směrnici o nevměšování se.

Zlí mimozemšťané mezitím zajmou zbylé dva členy havarované posádky, které se Spock posléze vydává vysvobodit, a pašeračka Mudd spolupracující s Aprilem kontaktuje Enterprise. Vysvobození je úspěšné, i když by nebylo bez záchrany na poslední chvíli, jež má podobu přiletu Uhury. April a jeho dcera Mudd nejsou takovými altruisty, jak se prezentovali, protože měli v plánu zmocnit se Enterprise a vydat ji Klingonům výměnou za to, že zbytek rasy mimozemšťanů nechají žít a z Aprilovi přidělí vedoucí pozici. Kirk a Spock získají velení zpět a Klingonům uniknou ve warpu.

Téma neinterventování do věcí jiných ras je rozpracováno ve hře *Star Trek*, ve které mimozemská rasa Gornů útočí na cizí planety, k čemuž používá ukradené zařízení, které bylo původně určeno pro urychlení teraformace Nového Vulkánu. Ve spojitosti s tím je rozvíjena i nedůvěra vůči oficiální složky, protože se ukáže, že nezbytné souřadnice pro získání onoho zařízení poskytl komodor Daniels, který tak učinil, protože věděl, že může vytvořit červí díru. Na tematickou rovinu je navázáno ve *Star Trek: Do temnoty*, ve kterém je odhaleno, že skutečným antagonistou je Marcus, kterému jde o vyvolání válečného konfliktu s Klingony, čímž je jeho autorita zpochybněna. Zároveň se vymezením vůči Danielsovi a Marcusovi může vyprofilovat Kirk, který chce dostat odkazu svého otce.

Z důvodu efektivnosti rozboru jsem jeden typ otázek – tematické/motivické – rozdělil v předchozích řádcích na srozumitelnější dva. *Tematicky pokládané otázky* jsou významy, které vycházejí ze samotného díla, a *motivicky pokládané otázky* jsou soubory motivů, které se pojí s konkrétními postavami a jejich proměňujícími se charakterovými rysy. Díky odlišení můžeme mnohem lépe porozumět tomu, jak je obojí vzájemně závislé, případně si u méně propojených počinů vystačit s jednou kategorií tematických/motivických.

Ačkoliv jsem výše uváděl, že tematické/motivické otázky potlačují ostatní typy (vizuální, audiální, narativní), existují **výjimky**. Například neobvykle řešená obrazová kompozice (způsob záběrování, pojetí panelu v komiksu ad.) na sebe upoutá pozornost, a tak zavdává k interpretování její funkce. **Převažuje-li dekorativní** – potenciálně v kombinaci s expresivní – **před denotativní funkcí** (tj. styl posiluje emocionální responzi a uskupuje se do vzorců, než aby primárně sloužil pochopení dění), **jsme vedeni k tematickým/motivickým otázkám**. Napříč médii a platformami se do vzorců může uskupovat trs motivů anebo témat, u nichž není primární denotativní (ustanovení místa, ve kterém se postava anebo postavy ocitají), ale konotativní úroveň (významy, které se na tento trs mohou vázat).



Obr. č. 101-102: V nástinu neoformalistické analýzy byl rakurs ze *Star Trek* (vlevo) a *Star Trek: Do temnoty* (vpravo) chápán jako kompozičně motivovaný (ačkoliv se zdálo, že je motivován umělecky), protože ustanovuje postavu i prostředí a je použit v dílčím bodu obratu (Spock nepřijme místo u Rady, a tak skončí na Enterprise, otec nemocné dcery přijme Khanovu nabídku a jde vyhodit „knihovnu“).



Obr. č. 103-104: Netradiční kompoziční řešení nalezneme i v *Countdown to Star Trek* (vlevo) a *Countdown to Darkness* (vpravo), kdy se z kompozičně motivovaného postupu stává při transmediálním vnímání postup umělecky motivovaný, resp. dekorativní funkce převažuje nad denotativní.

Může se, jak by mělo být patrné z daného příkladu, chápání motivace proměnit, a to odvisle od analytického přístupu. Při neoformalistickém přístupu bylo nezvyklé řešení záběru vnímáno jako kompozičně motivované. Analogicky k tomu převládala denotativní funkce, jelikož bylo hlavní porozumění probíhajícímu dění, a tak byla pouze ozvláštňena konvence ustavujícího záběru (okénka) sloužícího k zorientování se. (Případně tato mohla být kombinována s expresivní funkcí, protože úhel mohl posílit emocionální vyznění).

Při aplikování transmediální analytické metody se ovšem vychýlená kompozice vyjeví jako vzorec, protože je použita v *Countdown to Star Trek*, *Star Trek*, *Countdown to Darkness* i *Star Trek: Do temnoty*. Poprvé, když v komiksovém předpokračování Spock (resp. „Spock“), Data a Pickard žádají vulkánskou Radu o pomoc při řešení problému se Supernovou. Podruhé, když ve filmu Spock stane před Radou, ale rozhodne se nepřijmout jejich nabídku. Potřetí, když v komiksovém předchůdci filmového pokračování stojí Spock a Kirk v jeskyni před tajným vchodem do Aprilovy skrýše. Počtvrté a naposledy, když jde ve snímku otec smrtelně nemocné dcery splnit dohodu s Khanem.

Kompoziční motivace se nevytrácí, protože ve všech uvedených příkladech ustanoví prostředí, soustředí pozornost na důležitý bod v něm (postavu) a ocitáme se ve zlomové chvíli vyprávění. Ustupuje ovšem do pozadí a prvenství získává motivace umělecká, kdy si zájem získává zvolené řešení konkrétního momentu, který se oprošťuje od denotativní funkce a upřednostňuje dekorativní funkci a od ní se odvíjející možné výklady. Mezi dvěma momenty existuje **paralelismus**, kdy v jedné realitě Rada zamítne „Spockovu“ žádost, zatímco v druhé – alternativní – Spock upřednostní pozici na flotile před místem v Radě. Všechny **spojuje určité ohrožení**: Supernovou, která se blíží k Romulu, ale Rada tuto obavu považuje za neopodstatněnou (*Countdown to Darkness*); Radou, která zpochybňuje Spockovi schopnosti kvůli jeho částečně lidskému původu (*Star Trek*); rasou mimozemšťanů, která jde po Spockovi a Kirkovi, resp. Aprilem, který jim neříká tak úplně pravdu (*Countdown to Darkness*); otcem, který se chystá vyhodit budovu do vzduchu (*Star Trek: Do temnoty*).

Dílčí pozorování (paralelismus) a interpretace (ohrožení jako spojující téma na konotativní úrovni) vycházely z textu a byly určeny tematicky/motivicky položenými otázkami, a to díky proměně funkce stylu z denotativní na dekorativní a z kompozičně motivovaného prvku na prvek umělecky motivovaný. Vyskytl se ovšem terminologický problém. **Funkce stylu jsou bez problémů aplikovatelné na několik děl najednou**, a tak umožňují generalizaci vycházející například z komparace.²⁷⁵ **Pro různé typy motivací to neplatí**, protože se proměňují podle (monomediálního, transmediálního) přístupu k dílu. Navrhuji proto jejich revizi, která bude vycházet jak z poznatků neoformalistů (Davida Bordwella a Kristin Thompsonové), tak z jejich původního inspiračního „zdroje“ (Borise Tomaševského).

Definici motivace přejímám od Borise Tomaševského z *Teorie prózy*: „Uvedení každého motivu nebo komplexu motivů musí být proto odůvodněno (motivováno). [...] Systém metod, které odůvodňují uvádění jednotlivých motivů a motivických komplexů do díla, se nazývá motivací.“²⁷⁶ Ruský formalista rozlišuje **tři kategorie motivací: uměleckou, realistickou, a kompoziční**, poslední uvedenou dale člení na dva typy, kdy v prvním je pro potřeby vyprávění použita rekvizita, v druhém je charakterizována postava (antologií, kontrastem).²⁷⁷

²⁷⁵ Zevšeobecňující tvrzení, že u Johna Woo v akčních pasážích dominují dekorativní, zatímco u Michaela Baye expresivní funkce, vychází právě z předem určeného korpusu – v tomto ohledu z filmografie obou režisérů.

²⁷⁶ TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 137.

²⁷⁷ Viz TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 137-139. Srov. funkci kompozičně motivovaného prvku u Tomaševského a funkci MacGuffinu u Hitchcocka, viz TRUFFAUT, Francois, HITCHCOCK, Alfred. *Rozhovory Hitchcock – Truffaut*. Praha: Československý filmový ústav, 1987.

David Bordwell a Kristin Thompsonová na Tomaševského navazují, přejímají jeho trojici a obohacují ji o **transtextuální motivaci**, která „je speciálním typem, který existuje před uměleckým dílem a z kterého může umělec čerpat přímo, či formou hry“: „zahrnuje jakýkoliv odkaz ke konvencím jiných uměleckých děl“, přičemž „ve filmu závisí typy transtextuální motivace nejčastěji na naší znalosti jejich užití v rámci stejného žánru, na znalosti herců, na naší znalosti podobných konvencí v jiných uměleckých formách”.²⁷⁸ Zatímco dvojice neoformalistů **realistickou motivaci** chápe shodně jako Tomaševský (začleňování pravděpodobných prvků, témata s reálným základem), **uměleckou motivaci** pojímají odlišně.

Tomaševský se odvolává na Boileaua a jeho slovní hříčku „pravda je někdy nepravděpodobná („le vrai peut quelquefois n’être pas vraisemblable“), ve které „vrai“ znamená něco realisticky motivovaného a „vraisemblable“ něco umělecky motivovaného, a tak odvisle od toho o umělecké motivaci píše jako o **uměleckém odůvodnění** (například) **volby realistického tématu**.²⁷⁹ **Ozvláštnění je podle něj zvláštním případem umělecké motivace, která motivuje použití mimoliterárního materiálu novátorským a individuálním osvětlením**, například osobitou interpretací tématu postavou (selská holčička při vojenské radě v románu *Vojna a mír*) anebo neobvyklou perspektivou (slepce v Korolenkově povídce *Slepý muzikant*, kůň v Tolstého povídce *Cholstoměr* ad.).²⁸⁰

Kristin Thompsonová o **umělecké motivaci** nepíše jako o zdůvodnění určité volby, ale **jako o něčem existujícím nezávisle na ostatních motivacích, které ale nemohou existovat bez ní – jisté snímky potlačují ostatní typy a staví do popředí právě tu uměleckou**.²⁸¹ „I v narativním filmu může být umělecká motivace systematicky stavěna do popředí. [...] V takových filmech se budou určité prostředky jako barvy, pohyby, kamery, zvukové motivy opakovat a variovat v celé formě díla. [...] Umělecká motivace zde staví do popředí formální funkci daného prostředku či struktury v díle. V klasickém či realistickém díle, které silně čerpá z ostatních třech typů motivace, bude prostředek odkrýván pouze občas.”²⁸²

²⁷⁸ Srov. THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1, 1998, s. 16-17.

²⁷⁹ Srov. TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 144-145.

²⁸⁰ TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 144.

²⁸¹ Srov. THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1, 1998, s. 17-18.

²⁸² Srov. THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1, 1998, s. 17-18.

Umělecká motivace má v analýze transmediální narace místo. Přikloním se k vymezení Kristin Thompsonové, kdy uměleckou motivací myslím (a) uskupení prvků do vzorců napříč médii, (b) přičemž musí být ostatní motivace potlačeny a (c) musí dominovat dekorativní funkce stylu.²⁸³ Z ostatních je *realistická motivace* nejméně užitečná, protože je jednak závislá na historické perspektivě (co se dříve jevilo jako transtextuální, může být díky technologickému aj. pokroku chápáno jako realisticky motivované), jednak obeznámenost se skutečností a historií je mnohdy zprostředkovaná skrze média. Výtkám navzdory motivaci zachovám, protože jí po vzoru Tomaševského (a) pojímám jako odůvodnění použití mimotextového materiálu, uvádění témat s reálným významem i mimo dílo.²⁸⁴ Přítomnost mimotextového materiálu má za následek kladení si tematických/motivických otázky.

Naopak *kompoziční motivace*, efektivně využívající motivů s ohledem na potřeby vyprávění, vybízí k narativním otázkám. Nebudu pracovat s Tomaševského rozlišením na dva typy (první se týká rekvizity, druhý funguje jako metoda charakteristiky), protože druhý náleží spíše k tematickým/motivickým otázkám. Budu však členit kompoziční motivaci na mono-kompoziční a trans-kompoziční, přičemž mi v případě druhé byla východiskem Tomaševského poznámka o tzv. klamně motivaci v rámci kompoziční. „Musí se také počítat s klamnou motivací. Rekvizity a epizody mohou být uvedeny, aby se čtenářova pozornost odpoutala od skutečné situace.”²⁸⁵ Popsanou funkci můžeme vztáhnout na transmediální narativy, jež ponoukají k dohledání si odpovědi na otázky v jiném médiu. Navrhuji pro tuto „klamnou motivaci” označení *trans-kompoziční*, protože (a) přesahuje jedno médium (trans) a (b) ospravedlňuje zvolené vypravěčské postupy. Oproti ní je *mono-kompoziční* omezena na jedno médium, byť by šlo o několik počínů vydávaných postupně na pokračování.

Transtextuální motivace, kterou Kristin Thompsonová přidala k Tomaševského realistické, kompoziční a umělecké, shledávám nadbytečnou. V *Teorii prózy* u kompoziční motivace (ospravedlnění prvku podle potřeb vyprávění) čteme, že tzv. „klamná motivace je prvkem literární parodie, tj. hry na základě všeobecně známých literárních pravidel pevně ustálených tradicí, jichž autor užívá jinak než v jejich tradiční funkci”.²⁸⁶

²⁸³ Umělecky motivované jsou čtyři výše uvedené momenty z obou filmových *Star Treků* a jejich komiksových prequelů (*Countdown to Star Trek* a *Countdown to Darkness*). Dalším příkladem mohou být odlesky od kamery (lens-flares), které nejsou jenom ve snímcích, ale jsou přítomny i v komiksech a videohře jako určitá autorská značka, protože je podstup spojován s režisérem J. J. Abramsem.

²⁸⁴ TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 139-143.

²⁸⁵ TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 138-139.

²⁸⁶ TOMAŠEVSKIJ, Boris (1970). *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, s. 144.

Klamná motivace, přiřazená ke kompoziční, je u Tomaševského jiným pojmenováním pro transtextuální. S transtextuální motivací jakožto samostatnou kategorií nebude transmediální analýza pracovat. Je již obsažena v *trans-kompoziční motivaci*, u které se *přesahování jednoho média nevztahuje jenom k opodstatnění něčeho v extenzi, ale obecně k práci se souborem norem a konvencí média jiných děl*, ovšem s důrazem na vyprávění.

Vrátím se krátce k předmětu rozboru, abych ukázal, jak jsou motivovány některé věci ve *Star Treku*. **Umělecká motivace** vedle vymezení (prvky ve vzorcích, potlačení ostatních motivací, dominance dekorativních funkcí stylu) **spočívá i v upozorňování média na vlastní postupy a svou konstruovanost**. Nejzjevnější je to u návazností mezi záběry/scénami spojením graficky podobných prvků, odlesků od kamery upozorňujících na fotografické kvality obrazu anebo „skrytě umělecky motivovaných“ postupů, kdy pozornost poutá abstraktní druhý plan.

Star Trek a *Star Trek: Do temnoty* v těchto a dalších případech dává najevo, že je výtvořem, kdy akci zaznamenává kamera (odlesk), kdy jsou zesíleny kontinuitní postupy (kompoziční návaznost). Uvedené příklady nejsou pouze umělecky motivované, ačkoliv tento typ převládá. Spojení předtitulkové scény s úvodními titulky je i **trans-kompozičně motivované**, protože se odkazuje ke konvencím jiných děl, jmenovitě *2001: Vesmírná odysea*, kdy kost přecházela v loď, zatímco v *Do temnoty* nakreslená loď přechází ve skutečnou.



Obr. č. 105-108: Umělecky motivované postupy - kompoziční návaznost spojí předtitulkovou scénu s titulky (*Star Trek: Do temnoty*), odlesk od objektivu a abstraktní pozadí strhává pozornost (*Star Trek*).

Vhodnější jsou „barové“ scény, které, jak jsem ukázal u náčrtu neoformalistické analýzy, jsou kompozičně motivované, jelikož mají ve vyprávění funkce: ustanovují místo dění, propojují a vykreslují postavy, spojují scény zvukovým můstkem, vytváří vztah k prostředí, předjímají jeho další úlohu. Přesnější je o nich uvažovat jak v intencích **motivací mono-kompozičních**, protože je mezi nimi v obou filmech vztah paralelismu, tak **trans-kompozičních**. *Do temnoty* se odkazuje na způsob inscenace ze *Star Treku*, ale ten referuje k stylistickému řešení ze Scorseseho *Mafiánů*.²⁸⁷ Zde záleží pouze na přehledu pisatele/pisatelky.



Obr. č. 109-114: Barové scény jsou mono-kompozičně motivované, protože tzv. tracking-shot z *Do temnoty* (prostřední dva obrázky) evokuje podobnou scénu ze *Star Treku* (první dva obrázky), ale zároveň jsou trans-kompozičně motivované, protože stylistický postup přebírají z *Mafiánů* (poslední dva obrázky dole).

Trans-kompoziční motivace nerefereuje pouze k přejatým prvkům a postupům, ale i k části obsahu v jiných médiích a na jiných platformách. Takto je odůvodněn začátek *in medias res* nejenom u *Star Treku*, o jehož návaznosti na komiks *Countdown to Star Trek* jsem psal a na obrázcích demonstroval před dvaceti stranami, ale i počáteční sekvence u *Star Trek: Do temnoty*, kterým předchází komiks *Countdown to Darkness*, respektive hra *Star Trek*.

²⁸⁷ *Mafiáni* [Goodfellas] [film – TV, DVD, BD]. Režie Martin SCORSESE. USA, 1990.

U obou úvodních sekvencí jsme vrženi přímo do dění, ale u první ze hry víme, že Enterprise byla vyslána na misi na Nibiru, u druhé pracujeme s informací z komiksu, že tajemný muž je nebezpečný John Harrison. Ustanovení prostředí i střet s nibirijskými domorodci je pastiší²⁸⁸ *Dobyvatelů ztracené archy*,²⁸⁹ ale zároveň díky migrujícímu můstku postav a časové osy i události vytváří spojení mezi filmem a komiksem. Trans-kompoziční motivace v popsané pasáži plní funkci jak přejímání postupů, tak odpoutávání pozornosti k transmediální extenzi.

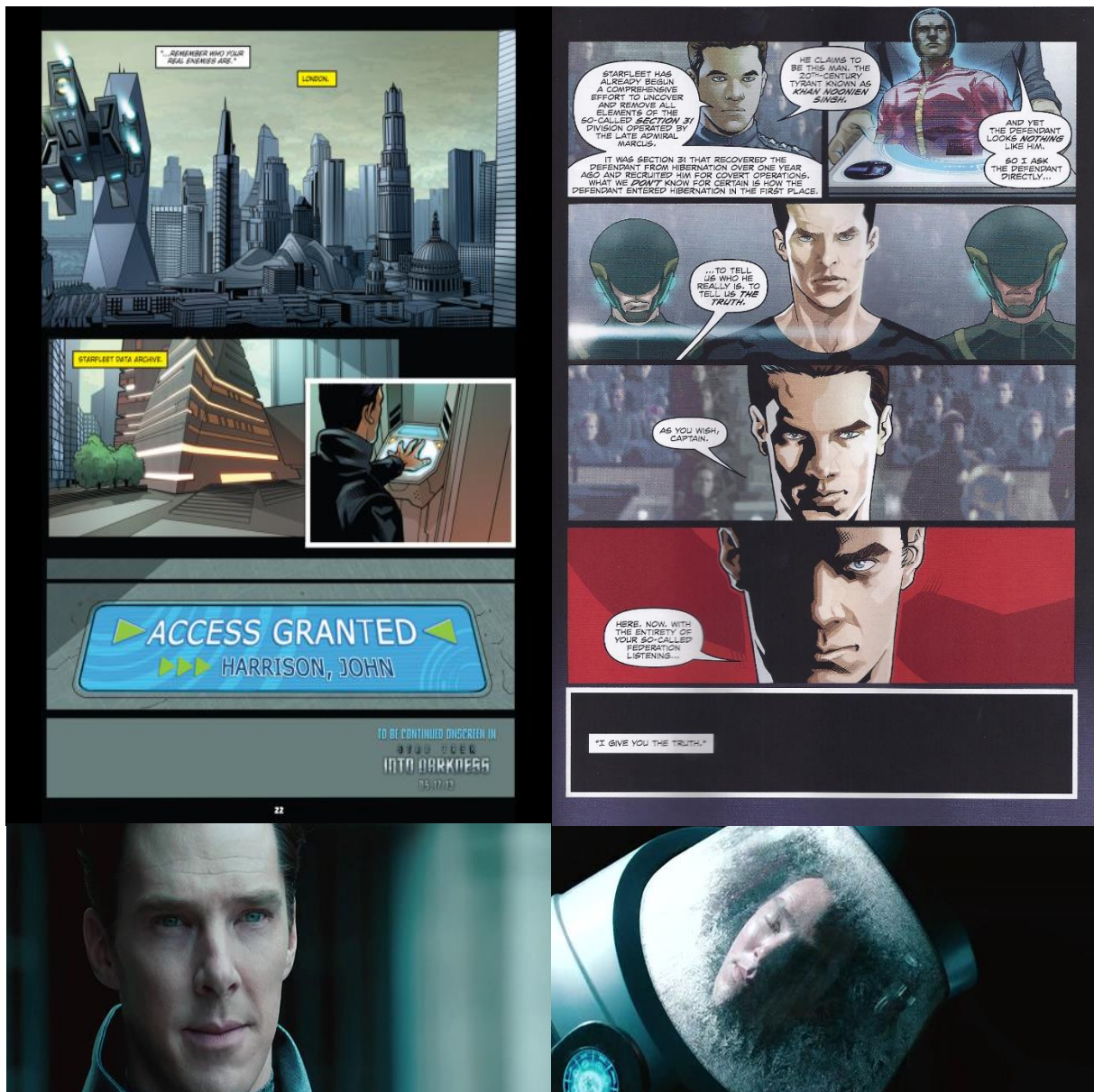


Obr. č. 115-118: Trans-kompoziční motivace *Do temnoty* má dvojí funkci: jednak odkazuje k *Dobyvatelům ztracené archy* (vpravo nahoře), jednak vede ke hře (vpravo dole), která končila zmínkou o misi na Nibiru.

Epilog „druhého“ dílu pro změnu **kombinuje mono-kompoziční a trans-kompoziční motivaci**. Kirkova řeč upomíná k jeho ocenění v „první“ části, která přebírala některá stylistická řešení čtvrté epizody *Hvězdných válek*, a některé záběry z dané pasáže jsou aluzí nejenom na *Star Trek: Khanův hněv* („rakev“, ve které je Khan), ale vedou i ke spin-off komiksu *Star Trek: Khan*, ve kterém titulní antagonista stanul před soudem a líčil svůj osud ze své perspektivy v sérii flashbacků, jejichž spolehlivost je zpochybňována. Zmiňovaná extenze, vydaná nejprve postupně v pěti sešitech a posléze i souborně, vyplňuje řadu narativních mezer ze *Star Trek: Do temnoty* a zodpovídá na mnohé otázky ohledně Khanovy minulosti, změny jeho vzhledu i původu, zdroji jeho síly, setkání s Marcusem ad.

²⁸⁸ Viz DYER, Richard. *Pastiche*. New York: Routledge, 2006, p. 7-63, 137-185. Srov. JAMESON, Frederick. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press, 1992, p. 1-67, 279-297.

Dobyvatelé ztracené archy [Raiders of the Lost Ark] [film – kino (70mm blow-up), TV, DVD, BD]. Režie Steve SPIELBERG. USA, 1981.



Obr. č. 119-122: Antagonistou *Do temnoty* (dole) je Harrison, s jehož falešnou identitou je recipient/ka prvně seznámen/a v *Countdown to Darkness* (nahore vlevo). Díky migrujícímu můstku postavy (Harrison) a časové osy a události (komiks před filmem) je rozpoznatelné pořadí. Audiálně položená otázka „Kdo jste?“ je posílena vizuálně nájездem na detail, přičemž tento postup je motivován trans-kompozičně, jelikož je odpověď poskytnuta v komiksu (Harrison, hrozba pro flotilu) a ve filmu (Khan). Otázka je přeložitelná i jako „Co jste zač?“, což spolu s odkrytím minulosti zavádá k transmediálním otázkám, které jsou prezentovány jako okázalé mezery, jež jsou vyplněny ve *Star Trek: Khan* (nahore vpravo).

Khan je označen za „válečného zločince“ a v závěru snímku má Kirk proslov o nesmyslnosti pomsty. Obojí je **motivováno realisticky** a **uvádí témata s reálným významem**, který přesahuje *Do temnoty*. Navázání tematicky/motivicky pokládaných otázek na realistickou motivaci by mě dovedlo k podobnému výkladu, k jakému dospěl/a autor/ka neoformalistické analýzy při interpretování symptomatického významu.

Proto raději, než abych opakoval již jednou napsané, **srovnám** na závěr **neoformalistický přístup s poznáním z použité transmediální metody**. Ještě předtím v krátkosti **shrnu nové poznatky a pojmy**, které byly k přečtení na předchozích stranách. K narativně, vizuálně a audiálně pokládaným otázkám jsem přidal tematické/motivické, které nesouvisí s vyprávěním a stylem, ale s významovými rámci uplatňovanými při interpretování, případně uskupování jednotlivých motivických prvků do vzorců. Pro tematicky/motivicky pokládané otázky platí, že musí vycházet z daného média, upozadují ostatní typy a mohou se vztahovat jak k textu, tak reflektovat náš svět. Nová kategorie přidala k analytickému přístupu, převažujícího u narativně, audiálně a vizuálně pokládaných otázek, úroveň výkladu, který vychází z textu, a tak není pouze dohadem. Zmínil jsem počiny, u nichž tento typ převládá, a tyto se mj. vyznačovaly potlačením konvenčních postupů (akcentování migrujícího můstku časové osy a události i protínajícího se obsahu), ale vzorek byl příliš malý, a tak tento postřeh nelze generalizovat. Zobecnitelné však je, že pokud převládá dekorativní funkce stylu před denotativní, jsme naváděni k pokládání si tematických/motivických otázek.

Tematické/motivické otázky jsem z pracovních důvodů rozlišil na ty týkající se významové stránky (tematické), a na ty odvislé od postavy a jejího vývoje/soustavnou práci s určitým prvkem (motivické). Jsou to druhé uvedené, díky nimž se zdá, že postavy transmediálních narativů jsou komplexními, psychologicky definovanými jedinci, jako tomu je u klasicky odvyprávěných děl. Při bližším pohledu je patrné, že jsou žánrovými typy, jež korespondují s dlouhodobě ozkoušeným modelem vývoje. Domnívám se, že důvodem, proč se ve vyprávění rozvíjeném napříč médii „setkáváme“ s typy spíše než trojrozměrnými postavami, je usnadnění porozumění divácky náročného obsahu roztroušeného do několika platforem.

Přejímání postupů je nějak motivováno. Při určení motivací jsem vycházel jak z původní koncepce ruského formalisty Borise Tomaševského (realistická, kompoziční a umělecká motivace), tak z rozšíření provedené americkou neoformalistkou Kristin Thompsonové (ke zmíněným třem přidává transtextuální motivaci). Zatímco při monomediálním přístupu jsou oba klasifikační systémy (Tomaševského, Thompsonové) aplikovatelné, u transmediálního díla to neplatí, protože dochází k proměně vnímání. Definicí motivace jsem přebрал z *Teorie prózy*, ve které Tomaševský píše, že „systém metod, které odůvodňují uvádění jednotlivých motivů a motivických komplexů do díla, se nazývá motivací“.²⁹⁰

²⁹⁰ TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 144.

U transmediální narace rozlišuji tři, respektive čtyři motivace: realistickou, uměleckou, mono-kompoziční a trans-kompoziční. Realistická motivace, nejčastěji spojená s otázkami pokládanými tematicky/motivicky, ospravedlňuje přítomnost mimotextového materiálu anebo prvku, uvádí témata s reálným významem mimo daný počín. Umělecká motivace, vedoucí nejvíce k vizuálně pokládaným otázkám, má podobu uskupování prvků do vzorců napříč médii, potlačení ostatních typů motivací (nikoliv jejich eliminování), dominance dekorativní funkce stylu a upozorňování média samo na sebe jako na konstrukt anebo výtvor.

Kompoziční, ponoukající převážně k narativně položeným otázkám, jsem pro potřeby rozboru vyprávění napříč revidoval nejvíce, ale měl jsem přitom stále na mysli jak „původ“ u Tomaševského, tak uchopení Thomsonovou. Kompoziční motivace odůvodňuje přítomnost prvku s ohledem na potřeby narace, přičemž trans-kompoziční (nacházející svůj předobraz v tzv. klamně motivaci) odpoutává pozornost k jinému médiu, ve kterém jsou ospravedlněny narativní postupy, zatímco mono-kompoziční se týká výhradně jednoho média, i když jde o různé (tri, tetra...)-logie. Důležité je, že trans-kompoziční nemusí nutně referovat k extenzi za pomoci některého z migrujících můstků (postav, časové osy a události, protínajícího se obsahu), ale může se vztahovat obecně k přejatému souboru norem a konvencí jiných děl.

V této podkapitole jsem se zaměřoval především na trans-kompozičně než mono-kompozičně motivované prvky. Nešlo mi o provedení neoformalistického a transmediálního rozboru, který by byl vyčerpávající a uzavřený, ale o ukázání, v čem se liší analytické poznatky, pokud se (ne)omezím(e) na jeden počín. I z toho důvodu jsem upustil od tradičních nástrojů, jako je segmentace syžetu (u neoformalistického přístupu), či nabízejících se, jako jsou grafy zpřehledňujících rozvětvený syžet (u transmediální metody). Primární pro mě bylo, jak a k jakému závěru badatel/ka dospěje, a tak dvojice filmových *Star Treků* a řada extenzí (*Spock Reflections*, *Countdown to Star Trek*, *Star Trek: Nero*, *Countdown to Darkness*, *Star Trek: Game*, *Star Trek: Khan* ad.) posloužila jako příklad, na kterém to bylo demonstrováno.

Předcházející podkapitola končila **komparací** neoformalistického a erotického náhledu na vyprávění. Z tohoto srovnání vycházelo zjištění, že model otázek a odpovědí je adekvátnější než model dosažení cílů, a to proto, že mnohem lépe podchytí práci s postavami (protagonistům chybí v prvním aktu cíl, „první“ film je představuje jako konfliktní, ve „druhém“ dochází k proměně ze dvou na tým apod.). Porovnání monomediálního (erotického, neoformalistického) a transmediálního bude vést k jakému závěru?

Připomenu, v čem spočívala diference mezi monomediální a transmediální franšízou *Star Trek*. Za prvé je u druhého jmenovaného vyprávění komunikativnější, protože díky extenzím víme víc, a to především o antagonistech (Nerovi, Khanovi). Za druhé je následkem toho jiná emocionální odezva, protože se zvědavost promění na napětí (předtitulová sekvence „prvního“ snímku). Za třetí si pokládáme jiné otázky, či se mění typy konkrétních otázek na základě znalosti rozšíření vyprávění v jiných médiích („proč se Nero ptá na Hvězdné datum?“ je monomediální specifickou makro-otázkou i transmediální mikro-otázkou).

Za čtvrté se proměňuje počet ústředních postav i vztahy mezi nimi, což sice platí i pro oba filmy, ale ne v takové míře. Monomediálně zůstávají dva protagonisté, i když se přechází z „parallel“ k „dual protagonist narrative“. Transmediálně je nejprve sledována jedna ústřední postava (*Spock Reflections*) a poté dvě, jejichž vztah je později antagonistický (*Countdown to Star Trek*) anebo kolegiální (*Star Trek*). Do toho je včleněno vyprávění s antagonistou (*Star Trek: Nero*), přechází se k týmovému vyprávění (*Star Trek: Do temnoty*) a navrácí se k tomu s jednou hlavní postavou, byť zápornou (*Star Trek: Khan*). Za páté odlišnost spočívá jak ve výstavbě syžetu (komplexnějšího a komplikovanějšího, protože rozprostřeného do několika médií, kdy část uvedení do děje je zároveň vyvrcholení prequelového komiksu), tak v rekonstruované fabuli (obsáhlejší, začínající již Eugenickými válkami na Zemi). Za šesté se spousta intertextových narážek stala podružnou k souvztažnosti obsahů z různých platform.

Za sedmé dříve kompozičně motivovaný postup se vyjevil jako umělecky motivovaný, protože určitá stylistická řešení se v několika platformách uskupovala do vzorců. Za osmé se ukázalo, že funkce stylu (nehledě na motivace) jsou obecně aplikovatelné, nehledě na zvolený (monomediální, transmediální) náhled. Za deváté jsou motivace (ve své revidované podobě pro transmediální rozbor) vhodnější, protože postihují přejímání postupů z jiných děl, médií a žánrových konvencí i relaci jednoho obsahu k druhému v jiném médiu/na jiné platformě.

Za desáté po této sumarizaci zbývá v krátkosti zhodnotit dva analytické přístupy (neoformalistický, erotetický) a jednu metodu rozboru (transmediální). Již jsem uvedl, že erotetické je efektivnější, protože jeho aplikovatelnost není redukována pouze na narativy, v nichž mají postavy vymezený cíl, kterého se snaží dosáhnout. Největší plus rozboru napříč médii a platformami spočívá v tom, že podchytí dílo v jeho komplexnosti, největším mínusem je nezbytná redukce u obzvláště obsáhlých transmediálních narativů a absence sjednocujícího principu, který by text učinil soudržnějším a argumentaci selektivnější.

5. „Já už to ani nevnímám“ Aneb Závěr

Neo: „*To je...*“ – Cypher: „*Matrix? Jo.*“ – Neo: „*Ty ho vidíš jen zakódovaný?*“
– Cypher: „*Jinak to nejde. Překladače obrazu můžeme použít na Konsrukt, ale v celém systému Matrixu je moc informací. Časem si zvykneš. Já už to ani nevnímám, vidím jenom blondýnu, brunetu, zrzku....*“
- *Matrix* (Warner Bros, 1999)²⁹¹

Otázka, která nás hnala kupředu, nás přivedla až sem. Byla hlavní hypotézou této diplomové práce a zněla: je transmediální vyprávění modus narace? K ní se vztahovala další, která s problematikou souvisela: jak analyticky uchopit narativ, který se rozprostírá napříč médii a platformami? Obě byly zodpovězeny, i když zbývá ještě nalézt odpovědi na dvě dílčí otázky, které vyvstaly v předchozích kapitolách. Než tak učiním, shrnu v závěru nejzásadnější dosavadní poznání, protože nejenom v Matrixu je moc informací.

Vycházel jsem z předpokladu, že **transmediální vyprávění je vyprávění jednoho příběhu napříč několika mediálními platformami, z nichž každá přichází s novým obsahem** – a **všechny části jsou koncipovány jako součásti celku**, u kterého je možné určit hlavní část. Po polemice s některými transmediálními teoretiky a teoretičkami jsem dospěl k tomu, že zásadní je **chápání narativu rozprostřeného napříč médii jakožto procesu, který nejlépe pochopíme na základě výsledného díla** a ke kterému je nejlepší se vztahovat jako k určité struktuře, jež nějakým způsobem dávkuje informace. Souhlasil jsem přitom s poznatkou, že **transmediální narativ je fragmentarizovaný, obsahuje několik vypravěčských linií, během kterých dochází ke střídání hledisek, a vedle mezer trvalých má i ty, které jsou vyplněny v rozšířeních. Vysoké nároky na vnímání jsou vyvažovány používáním ozkoušených žánrových vzorců, avšak estetické potěšení vychází z otevřenosti díla a z porozumění tomu, jak spolu jednotlivé dílky skládačky souvisí.**

Ze základních – převzatých – pojmů se pro mě ukázaly užitečné dvě **typologie**. Jedna rozlišuje transmediální narativy podle jejich vzniku (**tvrdý** – transmedialita plánována od začátku, **měkký** – až po úspěchu, **tuhý** – mezi oběma, po úspěchu původního mediálního obsahu, ale před realizací pokračování). Druhá činí rozdíl mezi **rozšířením vyprávění (transmediální vyprávění)** a pouhým neobohacujícím **budováním značky (transmediální branding)**.

²⁹¹ *Matrix* [The Matrix Reloaded] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.

Při zodpovídání hlavní hypotézy (je transmediální vyprávění modus narace?) pro mě byly určující ty transmediální narativy, které odpovídají tvrdému typu, a transmediální branding pro mě nebyl nijak relevantní. Navržený analytický přístup, související s přidruženou hypotézou (jak analyticky uchopit vyprávění, které se rozprostírá napříč médii a platformami?), by měl být aplikovatelný na všechny typy (tvrdý, měkký, tuhý), i když taktéž nepočítá s brandingem, protože ten náleží více do bádání v oblasti kulturních studií.

Při předestření možného rozboru se mi **východiskem** stalo rozšířené teoretizování Noëla Carrolla (**erotetická narace**). Uplatnil jsem i **pojmový aparát neoformalistů** (Davida Bordwella – mezery, funkce stylu, Kristin Thompsonové – výstaba do aktů, členění podle počtu protagonistů, over-design) a **transmediálních teoretiků/teoretiček** (Marca Ruppela – migrující odítka, Annete Corpuz Breumoé a Hanny Skov Mithardoé – příběhové můstky).

Model erotetické narace (otázky-odpovědi) jsem upřednostnil před modelem klasické narace (problém-řešení) jednak díky jeho flexibilitě, jednak díky aplikovatelnosti na více-platformovou strukturu. U preferovaného modelu jsem se rozhodl pro **odlišení monomediálních a transmediálních otázek**, protože jsem chtěl uchovat původní Carrollovo teoretizování a zároveň umožnit rozbor děl spadajících k měkkému či tuhému typu. Zachoval jsem i předpoklad, že **otázky jsou pokládány** v díle samotném. Původní Carrollovo pojetí jsem z důvodu jeho nedostatečnosti revidoval na **vizuálně** (kostýmy, rekvizity, záběrování, velikost rámování ad.), **audiálně** (dialogy, monology, zvukové efekty, diegetické a nediegetická hudba, auditivní flashbacky anebo flashforwardy ad.), **narativně** (mezery, otevřenost, narušení kauzality, nekomunikativnost ad.) a **motivicky/tematicky** (významové rámce – odkazují se k textu, ale i našemu světu) pokládané otázky.

Obě kategorie (monomediální, transmediální) mají mikro, specifické makro a makro-otázky, přičemž **monomediální se omezují na jedno médium**, zatímco **transmediální počítají i s extenzemi** původního vyprávění. **Monomediální mikro-otázka spojuje** po sobě **následující sekvence**, **transmediální mikro-otázka závěrečnou scénu v jednom médiu s počáteční v jiném**, případně **dvě k sobě velmi blízké napříč platformami**. **Monomediální specifická makro-otázka sjednocuje** rozsáhlejší **bloky**, potažmo jednotlivé **akty**, v jednom médiu, i když může jít o příběhy na pokračování. **Transmediální specifická makro-otázka tuto funkci zastává mezi médii**, kdy **pojímá rozsáhlejší bloky vyprávění**. **Monomediální makro-otázka zceluje narativ jako celek** (jedno dílo, sérii), **transmediální makro-otázka první extenzi s poslední**.

Něco musí vést recipienta/recipientku k další části obsahu v jiném médiu, ve kterém nalezne odpovědi na (transmediální mikro, specifické makro a makro) otázky položené vyprávěním. Tuto funkci zastávají **migrující můstky**, které **označují dvojitý proces**: na jedné úrovni **referování jednoho média/platformy k obsahu na další**, na druhé úrovni **kognitivní aktivitu v podobě začleňování mediálního obsahu v myslí publika**.

Po revizi a sloučení dvou kategorií (migrujících můstků, příběhových vodítek) zůstaly **tři tzv. migrující můstky: postav, časové osy a události a protínajícího se obsahu**. **Postavy** mohou být **na jedné platformě hlavní, na jiné zase vedlejší**. Časová osa a událost je nápomocná v určení, kdy a kde se co děje. **Protínající se obsah**, zahrnující často jak postavy, tak časovou osu a událost, **je shodnou částí dění na více platformách**. Od adaptace se liší v tom, že **po krátkém protnutí se odvíjí vlastní cestou**. **Migrující můstky umožňují určení pořadí** (sled řazení dění), **frekvence** (jak často je co vyobrazeno) **a trvání** (délka – časová, prostorová – dění). Ve vztahu k migrujícím můstkům jsem stanovil podmínku, že pro analýzu jsou relevantní pouze při spojení alespoň dvou (např. postav a časové osy a události), čímž jsem předešel možnému utopení v moři „textů“.

Vyprávění musí obsahovat **mezery**, abychom si kladli otázky, očekávali na ně odpovědi a byli migrujícími můstky vedeni k dalším médiím/platformám. Koncept mezer jsem převzal bez jakékoliv úpravy, a tak jenom připomenu, že jsou **časové, prostorové, dočasné, trvalé, rozptýlené, okázale předváděné a potlačené**, přičemž není důvod znovu vymezovat každou zvlášť, protože jejich názvy jsou všeřikající. Snad jenom doplním, že **u transmediální narace** jsou **prostorové velmi časté**, naopak **potlačené se vyskytují ojediněle**, **dočasné bývají zodpovídány v jiném médiu, trvalé ani v jednom**.

Každý motiv nebo komplex motivů musí být ve vyprávění nějak motivován. **Motivací myslím odůvodnění přítomnosti prvku, zvolených postupů** apod. V mém podání jsou **čtyři kategorie motivací**, které se blíží více pojetí Borise Tomaševského než Kristin Thompsonové: **umělecká, realistická, kompoziční a trans-kompoziční**. Pouze u **umělecké motivace** výrazně čerpám z návrhu Thompsonové, protože stejně jako ona ji vnímám **jako uskupení prvků do vzorců** (avšak **napříč médii**) **a odhalení konstrukčních principů** díla. Obvykle v tomto případě **převládá dekorativní funkce stylu a ostatní motivace ustupují do pozadí**. U **realistické motivace** se obracím k Tomaševskému, když ji pojmám **jako opodstatnění užití mimotextového materiálu, uvádění témat se skutečným významem mimo dílo**. Ponouká k pokládání si tematických (a) motivických otázek.

Oproti tomu **kompoziční motivace vede k narativním otázkám** a člením ji na **mono-kompoziční** a **trans-kompoziční**. **Mono-kompoziční** se týká **pouze jednoho média**, **trans-kompoziční ho přesahuje**, protože **odpoutává pozornost od dění k jinému médiu**. Je obdobou toho, co Tomaševský řadí pod kompoziční motivaci a označuje jako klamnou motivaci, ale vztaženou na vícero platforem. S transtextuální motivací nepracuji, protože je pokryta trans-kompoziční, u níž zároveň souvisí s prací s normami a konvencemi média.

Erotetičnost (pokládání otázek) a migrování mezi médii (pro získání odpovědí) má vliv na fabuli a syžet. **Fabuli definuji jako mentální koncept, v rámci kterého recipient/ka otázky položené v jednom médiu a zodpovězené v jiném uspořádává díky migrujícím můstkům do kauzálního (příčinně provázaného, časově posloupného) sledu. Syžet, jehož strukturu určují otázky, je pořadí, které je dané samotným textem, jasně členěnou a organizovanou sekvencí otázek a odpovězení prezentovaných ve vyprávění.** Odvisle od napsaného je **transmediální narace procesem, v rámci kterého jsou spolu interagující části příběhu rozptýleného do více platforem/médií sjednoceny v myslí publika do příčinně propojeného, časově sousledného souboru otázek a odpovědí na ně.**

Argumentace, jak analyticky uchopit transmediální naraci, byla paralelní k argumentaci, zda-li tato je soběstačným modem. Vymezil jsem dvě úrovně uvažování – historickou a estetickou. Historická nemohla být opomenuta, protože **modus je chápán jako historicky podmíněný soubor norem a konvencí**, ale protože se tato práce zaměřuje převážně na estetický rozměr, historická tvoří pouze kontextové doplnění, které ještě sehraje dále svou roli.

Tvrdím, že **transmediální naraci je možno chápat jako modus**, a to z několika důvodů. V **historické – diachronní – perspektivě (a) existují rané případy** tohoto způsobu vyprávění (*České hrady a zámky plus Pán bez kvartýru, I chytrák se spálí, Th Green Goddess a Too Much Johnson*). **Rozšíření a ustanovování podmínila změna (b) průmyslová** (transformace z horizontální na diagonální integraci společností), (c) **změna technologická** (nové možnosti vyprávění, pohlčení a distance, elektronický narativ, konvergence, efektivnější distribuce) a (d) **změna v samotném prostředí** (transmediální vyprávění jako „fráze“, která se ujala, konference, vydávání knih, realizování diplomových prací, vznik praktických příruček).

Při estetickém náhledu je důvodem pro příklon k vnímání transmediální narace jako modu odklon od převládajících postupů klasické hollywoodské narace. Nabourávány jsou normy výstavby, vyprávění a stylu. **Mění se uspořádání a strukturování syžetu, typ vyprávění podle počtu ústředních postav, míra vědění a komunikativnosti; převládá otevřenost před uzařeností, do popředí vystupují významové rámce, na událost můžeme nahlížet z více hledisek.** Pro klasické vyprávění **neviditelný styl**, později modifikovaný na zesílenou kontinuitu, **je zviditelňován, propojen s metafikčním významem, jsou kombinovány různé umělecké formy, expresivní a dekorativní funkce má přednost před denotativní, výprava je přebujelá a je narušována tvorbou soudržného času i prostoru.**

Nevyčlenění historické perspektivy vedlo k zasazení probíraného fenoménu do kontextu, z kterého tento vychází. Nepřímo zavdalo k otázce, jejíž zodpovězení povede k revidování závěru stěžejní hypotézy, zda-li je transmediální narace modem. Pokud o modu přemýšlím jako o historicky podmíněném souboru norem a konvencí, naleznu bez větších problémů příklady děl z minulosti, podepřu normy a konvence existujícími příručkami určenými pro lidi z praxe. Vytratí se ovšem ona podmíněnost, protože v několika médiích odvyprávěná díla tvoří velmi rozmanitý korpus, pro který je typické výše napsané, ale **nelze prozatím přesvědčivě tvrdit, že to vše vedlo k ustanovení nového modu.** Na to je **transmediální narace příliš mladá**, budu-li za zlomový projekt považovat franšizu *Matrixu*, protože tento způsob vyprávění popularizovala. Následující roky mohou ukázat, že popisovaný fenomén byl „pouhou“ alternativou²⁹² k převládajícímu klasickému vyprávění, nebo naopak ustanovit pravidla, s nimiž bude experimentováno. **Vyřknout jednoznačný závěr by bylo předčasné.**

Analytický přístup tím nepozbývá na platnosti. Během jeho uplatnění vyvstala jedna otázka, na kterou zbývá odpovědět. Na konci předchozí kapitoly jsem psal, že **výhodou transmediálního rozboru je poznání díla v co největší možné komplexnosti, nevýhodou nepřítomnost sjednocujícího principu**, který by umožnil zaměřit se na konkrétní věci a který by vedl k soudržnějšímu rozboru se selektivní argumentací. Pro zodpovězení nepřímo položené otázky, jak toto úskalí překonat, se nebudu obracet k (neo)formalistickému konceptu dominanty. Dominanta jakožto sjednocující princip díla je ve svém převládajícím pojetí jednak omezena na monomédium, jednak opomíjí produkční, distribuční, autorskou aj. strategii, protože vychází z ozvláštňujících postupů na rovině filmové formy.

²⁹² Srov. THOMPSON, Kristin. Early alternatives to the Hollywood mode of production. Implications for Europe's Avant-gardes. In: *Film History*. Volume 5, p. 386-404.

Flexibilnější se zdají být diskurzy, jak o nich ve svém eseji o making-of materiálech na DVD píše historik a teoretik médií Vinzenz Hediger,²⁹³ který se specializuje na marginální kinematografické formy a užitkové snímky (průmyslový, vědecký, vzdělávací a propagační film). **Transmediální extenze jsou stejně jako bonusy** na discích pro domácí kino tzv. **paratexty**, tj. dodatečnými texty, které mají vliv na vnímání produktu. Hediger u filmů o (hollywoodských) filmech rozpoznává diskurz autora, hvězdy, natáčení jako těžké práce a zároveň zábavy a techniky alias inovace. Podstatné je, že tyto jsou způsoby vypovídání (o sobě, průmyslu atd.) – rétorickými rejstříky, které jsou plánované a známými způsoby prezentace a které dávají jednotu něčemu, co obvykle pro svou rozmanitost koherentní není.

Navrhuji proto **o transmediálních narativech uvažovat jako o diskurzech**, či spíše **rejstřících, které sjednocují soubor děl**. Volba rejstříku je čistě na analytikovi/analytičce, protože nechci vytvářet taxonomii, ale nechat na každém, na co se bude chtít zaměřit. U *Star Treku* se nabízí rejstřík autora, protože Roberto Orci psal nejenom scénáře k filmům, ale dohlížel i na hru a komiksy. Rejstřík může být i méně návodný, související s konkrétními strategiemi propojování fikčních modů s nonfikčními,²⁹⁴ produkčními praktikami odvislými od typu počínu (např. spin-offy), žánru (např. politický thriller), tématu (např. pomsta) atd.

Předchozími odstavci nechci nepřímou sdělovat, že jedna **analýza** (transmediální) je lepší než jiná (neoformalistická), protože **každá vede k vlastnímu, mnohdy odlišnému poznání**, kterého by se „tou druhou“ nedosáhlo. Transmediální narativ může být kritizován z neoformalistických pozic jako rytmicky nevyrovnaný, vzpírající se požadavkům na vystavbu, nedostatečně prokreslující postavy v jednom médiu, vedoucí k distancovanému sledování než preferovanému imerzivnímu atd. Naopak jako takový může být při transmediální perspektivě vyzdvihován, protože výtky se stanou se znalostí celku irelevantními.

Otázky, které nás hnaly kupředu, byly, doufám, zodpovězeny.²⁹⁵ Odpovědi se dočkaly i ty, které vyvstaly průběžně. Dále se nabízí sada dalších, protože některé aspekty byly záměrně opomenuty, ať již je to otázka stylu, který byl oproti vyprávění upozaděn, nebo produkčních praktik. Na ně přijde řada (možná) někdy příště, (třeba) v jiném médiu a na jiné platformě.

²⁹³ Viz Vinzenz Hediger, Spaß an harter Arbeit. [...]. In: Vinzenz Hediger – Patrick Vorderau, *Demnächst in Ihrem Kino*. Grundlagen der Filmwebung und Filmvermarktung. Marburg: Schüren 2005, p. 332-341.

²⁹⁴ NICHOLS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: Akademie múzických umění, 2010, s. 158-227.

²⁹⁵ Obávám se, že příliš neuspokojím ty, které kupředu pohaněla otázka, co je to Matrix. Slovy Morphea: „*Nikdo ti nemůže říct, co vlastně Matrix je. Musíš ho poznat na vlastní oči. Tohle je tvoje poslední šance. Pak už není cesty zpět.*“ Viz *Matrix* [The Matrix] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 1999.

6. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERAURY

PRIMÁRNÍ²⁹⁶

LITERATURA

Knihy:

CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007. ISBN 978-80-903756-4-2.

KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press. ISBN 978-0520077768.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992. Studies in Culture and Communication. ISBN 978-0415905725.

JENKINS, Henry. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press. ISBN 978-0814742952.

BERNARDO, Nuno. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. London: beActive books, 2011. ISBN 978-0-9567500-0-6.

GIOVAGNOLI, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes nad Techniques* lulu.com, 2011. ISBN 978-1105062582.

PRATTEN, Robert. *Getting Started with Trasmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. CreateSpace USA: Independent Publishing Platform, 2011. ISBN 978-145656481.

²⁹⁶ Prameny a literaturu člením dle úzu na primární a sekundární. Do primární řadím ty „texty“ (v širším slova smyslu), které přímo souvisí se zkoumanou problematikou (transmedialitou). V sekundární se nachází „texty“ s jevem související přímo (další transmediální audiovizuální produkty) i nepřímo (teoretická, historická ad. literatura), ale které nejsou úhlavním předmětem této práce (transmedialita, analytické poznatky věnované franšíze *Matrix* a *Star Trek*). Uvedena jsou i díla, s nimiž jsem pracoval, ale v textu nejsou explicitně zmíněna.

PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captive and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. United States: McGraw-Hill, 2012. ISBN 978-0-07-179152-6.

DOWD, Tom et al. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Burlington: Focal Press, 2013. ISBN 978-0-240-82411-6.

Diplomové práce – transmedialita:

JAKESCHOVÁ, Jana. *Alois Nebel jako transmediální kulturní fenomén*. Bakalářská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy.

HÁJEK, Petr. *Transmediální narace současného amerického seriálu na příkladu televizní série Ztracení*. Bakalářská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Teorie interaktivních médií.

CHMELÍKOVÁ, Kristýna. *Narativně komplexní seriál a jeho transmediální extenze: Případová studie amerického seriálu Battlestar Galactica*. Magisterská diplomová práce. Brno: 2012. Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury.

VITOUŠOVÁ, Valérie. *Transmediální vyprávění fikčního světa Star Wars*. Magisterská diplomová práce. Praha: 2013. Univerzita Karlova. Fakulta sociálních věd.

LIŠKOVÁ, Tereza. *Narativní struktury, mytologizace a transmediální vyprávění na příběhu Hvězdných válek*. Magisterská diplomová práce. Praha: 2014. Univerzita Karlova. Fakulta sociálních věd.

LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce. Massachusetts: 2007. Massachusetts Institute of Technology. Comparative Media Studies of the MIT.

SMITH, Aaron Michael. *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Dizertační práce. Middlebury: 2009. Middlebury College. Film and Media Culture Department of Middlebury College.

TOSCHI. *The Entertainment Revolution: Does Transmedia Storytelling Really Enhance the Audience Experience?* California: 2009. California State University Fullerton. Mass Communications Theory.

STACKELBERG, Peter von. *Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of Stories Told Across Multiple Media*. Magisterská práce, School of Information Design and Technology. Utica, New York: State University of New York, 2011.

BAARSPUL, Matthijs J. *Where Transmedia Storytelling Goes Wrong a preliminary exploration of the issues with transmedia storytelling*. Bakalářská diplomová práce. Utrecht: 2012. Utrecht University. Faculty of Humanities.

BEDDOWS, Emma. *Consuming Transmedia: how audiences Engage with narrative across multiple story modes*. Dizertační práce. Australia: 2012. Swinburne University of Technology. Faculty of Life and Social Sciences.

RUPPEL, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. Dizertační práce, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. Maryland: University of Maryland, 2012.

BREUM, Annete Corpuz, MIDTGAARD, Hanna Skov. *Story Bridges in Transmedia*. Magisterská diplomová práce, Information Technology of the Aalborg University. Aalborg: University of Aalborg, 2013.

KAFOURY, Matthew Fisher. *Transmedia Cohesion in Motion Picture Advertising*. Bakalářská diplomová práce. San Antonio, Texas: 2013. Trinity University. Department of Communication.

Studie, kapitoly knih, články z periodik – transmedialita:

GRANDÍO, María del, BONAUT, Joseba. Transmedia audiences and Television Fiction: A Comparative Approach Between *Skins* (UK) and *El Barco* (Spain). *Journal of Audience & Reception Studies*. 2012, Volume 9, p. 558-574. ISSN 1134169.

SIMONS, Nele. Transmedia Critical Audience Reception of Cross- and Transmedia TV Drama in the Age of Convergence. *International Journal of Communication*. 2014, Volume 8, p. 2220-2239. ISSN 1932-8036.

EVANS, Elizabeth. Character, Audience Agency and Trans-Media Drama. *Media, Culture and Society*. 2008, Vol. 30, No. 2., Issue 1, p.355-383. ISN 0163-4437.

DAVIS, Charles H. Audience Value and Transmedia Products. STORSUL, T., KRUMSVIK, A. (eds.), *Media Innovations: A Multidisciplinary Study of Change*. Göteborg: Nordicom, 2013. ISBN 9789186523657.

WOOD, Aylish. Vectorial Dynamics: Transtextuality and Complexity in the Matrix. In GILLIS, Stacy (ed.). *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. Great Britain: Wallflower Press, 2005, p. 11-22. ISBN978-1904764328.

KRUG, Christian – FRENK, Joachim. *Enter the Matrix: Interactivity and the Logic of Digital Capitalism*. In DIOCARETZ, Myriam, HERBRECHTER, Stefan (ed.). *The Matrix in Theory*. Editions Rodopi BV: Amsterdam – New York, 2006. Critical Studies (Book 29). ISBN 90-420-1639-6.

PROFFIT, Jennifer M, DJUNG, Yune Tchoi. Plugging Back Into The Matrix The Intertextual Flow of Corporate Media Commodities. *Journal of Communication Inquiry*. Volume 31, Number 3, July 2007, p. 239-254 (246).

HARVEY, CB. Sherlock's Webs: What the Detective Remembered from the Doctor About Transmediality. In STEIN, Louisa Ellen (ed.). *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC Series*. USA: McFarland & Co Inc, 2012. p. 118 – 133. ISBN 978-0786468188.

HARVEY, CB. Sherlock's Webs: What the Detective Remembered from the Doctor About Transmediality. In STEIN, Louisa Ellen (ed.). *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC Series*. USA: McFarland & Co Inc, 2012. p. 118 - 133. ISBN 978-0786468188.

PRAMENY

Filmy:

Matrix [The Matrix] [film – kino, DVD, BD].²⁹⁷ Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI.²⁹⁸ USA/Austrálie, 1999.

Matrix Reloaded [The Matrix Reloaded] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.

Matrix Revolutions [The Matrix Revolutions] [film – kino, DVD, BD]. Režie Andy WACHOWSKI, Larry WACHOWSKI. USA/Austrálie, 2003.²⁹⁹

Animatrix: Program [Animatrix: The Program] [film - DVD]. Režie Jošiaki KAWADŽIRI. USA, 2003.³⁰⁰

Animatrix: Neznámé území [Animatrix: The Program] [film – DVD]. Režie Kódži MORIMOTO. USA, 2003.

Animatrix: Detektivní příběh [Animatrix: A Detective Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003.

Animatrix: Dětský příběh [Animatrix: The Kid's Story] [film – DVD]. Režie Šiničiró WATANABE. USA, 2003.

Animatrix: Přijímací zkouška [Animatrix: The Matriculated] [film – DVD]. Režie Peter CHUNG. USA, 2003.

Animatrix: Světový rekord [Animatrix: The World Record] [film – DVD]. Režie Takeshi KOIKE. USA, 2003.

²⁹⁷ Rozhodl jsem se uvádět nosič nejenom u titulů, které jsem neviděl v kině, ale i u těch, které jsem měl možnost zhlédnout na plátně, protože se zážitek anebo dokonce verze samotného snímku může výrazně lišit. Například první *Matrix* měl v kině spíše modré barevné tónování ve scénách v Matrixu, zatímco pro pozdější ultimátní kolekci na DVD a pro vydání na BD došlo ke změně a matrixovské sekvence byly tónované do zelena, aby korespondovaly s umělecky motivovanou stylizací filmových pokračování.

²⁹⁸ Larry Wachowski prodělal změnu pohlaví a je z něj Lana. Uvádím však původní jméno pod biologicky daným pohlavím, protože jednak na matrixovské trilogii (potažmo franšize) Lana dělala ještě jako Larry, jednak je pod jménem Larry uváděn(a) v daných „textech“ (filmech, komiksech, hrách ad.). V některých případech je uvedeno jméno fiktivního autora/autorky, protože pravý autor není znám/a (případ publikací *Amazing Amy*, *Digital Frontiers*).

²⁹⁹ Mezery jsou na této i na následujících stranách pro odlišení souboru audiovizuálních produktů, např. celovečerních filmů (*Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*) a krátkometrážních animovaných extenzí (*Animatrix*), případně jedné franšizy (*Matrix*) od jiné (*Star Trek*) apod.

³⁰⁰ Navzdory úzu jsem se rozhodl neřadit „texty“ podle abecedního pořadí, ale podle tématu a data vzniku. Vedly mě k tomu následující důvody: (1) čtenář/ka se na místo ztráty ve změní „textů“ snázeji zorientuje, o jaký typ „textu“ se jedná (kniha, film, hra, grafické romány ad.); (2) upřednostnění časového řazení na místo abecedního umožní jednak vysledovat určitý vývoj v čase, např. navýšení množství transmediálních extenzí, jednak na nedoslovné rovině není k „textům“ přístupováno jako k samostatným, na sebe neragujícím; (3) tematické rozlišení bere ohled na čtenáře/čtenářky, kteří/které zajímá jenom konkrétní oblast problematiky, a tak si mohou lépe dohledat jenom naratologickou literaturu, jenom studie a kapitoly o postklasicismu, či extenze MCU apod.

Animatrix: Poslední let Osirise [Animatrix: The Final Flight of the Osiris] [film – DVD]. Režie Andrew R. JONES. USA, 2003.

Animatrix: Druhá renesance – 1. část [Animatrix: The Second Renaissance Part 1] [film – DVD]. Režie Mahiro MAEDA. USA, 2003.

Animatrix: Druhá renesance – 2. část [Animatrix: The Second Renaissance Part 2] [film – DVD]. Režie Mahiro MAEDA. USA, 2003.

Star Trek [Star Trek] [film – kino, BD]. Režie J. J. ABRAMS. USA/Německo, 2009.

Star Trek: Do temnoty [Star Trek Into Darkness] [film – kino, BD]. Režie J. J. ABRAMS. USA, 2013.

Star Trek: Film [Star Trek: The Motion Picture] [film – TV, BD]. Režie Robert WISE. USA, 1979.

Star Trek II: Khanův hněv [Star Trek: II The Wrath of Khan] [film – TV, BD]. Režie Nicholas MEYER. USA, 1982.

Star Trek III: Pátrání po Spockovi [Star Trek III: The Search for Spock] [film – TV, BD]. Režie Leonard NIMOY. USA, 1984.

Star Trek IV: Cesta domů [Star Trek IV: The Voyage Home] [film – TV, BD]. Režie Leonard NIMOY. USA, 1986.

Star Trek V: Nejjazší hranice [Star Trek V: The Final Frontier] [film – TV, BD]. Režie William SHATNER. USA, 1989.

Star Trek VI: Neobjevená země [Star Trek VI: The Undiscovered Country] [film – TV, BD]. Režie Nicholas MEYER. USA, 1991.

Star Trek VII: Generace [Star Trek VII: Generations] [film – TV]. Režie David CARSON. USA, 1994.

Star Trek VIII: První kontakt [Star Trek VIII: First Contact] [film – TV]. Režie Jonathan FRAKES. USA, 1996.

Star Trek IX: Vzpoura [Star Trek IX: Insurrection] [film – TV]. Režie Jonathan FRAKES. USA, 1998.

Star Trek X: Nemesis [Star Trek X: Nemesis] [film – TV]. Režie Stuart BAIRD. USA, 2002.

Seriály:

Star Trek [Star Trek] [celý televizní seriál]. USA, NBC, 1966–1969.

Star Trek: Nová generace [Star Trek: The Next Generation] [celý televizní seriál]. USA, NBC, 1987–1993.

Star Trek: Hluboký vesmír devět [Star Trek: Deep Space Nine] [celý televizní seriál]. USA, NBC, 1993–1998.

Star Trek: Voyager [Star Trek] [celý televizní seriál]. USA, NBC, 1995–2001.

Star Trek: Enterprise [Star Trek] [celý televizní seriál]. USA, NBC, 2001–2005.

Star Trek: Klec. Pilot [Star Trek: The Cage] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1964. ČT1, 6. 9. 2003 16:30.

Star Trek: Muddovy ženy. 3. díl 1. série [Star Trek: Mudd's Women] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1966. ČT1, 15. 3. 2002 16:30.

Star Trek: Sedm z Galilea. 13. díl 1. série [Star Trek: The Galileo Seven] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1966. ČT1, 24.5. 2002 16:30.

Star Trek: Vesmírné sémě. 24. díl 1. série [Star Trek: Space Seed] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. ČT1, 23.8. 2002 16:30.

Star Trek: Manévr s karbomitem. 1. díl 2. série [Star Trek: Carbomite Maneuver] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1966. ČT1, 21.9. 2003 06:20.

Star Trek: Čas amoku. 5. díl 2. série [Star Trek: Amok Time] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. ČT1, 1. 11. 2012.

Star Trek: Jablko. 9. díl 2. série [Star Trek: The Apple] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. ČT1, 29. 11. 2002 16:30.

Star Trek: Já, Mudd. 12. díl 2. série [Star Trek: I, Mudd] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. ČT1, 18. 10. 2002 16:30.

Star Trek: Potíže s tribbly. 13. díl 2. série [Star Trek: The Trouble with Tribbles] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. ČT1, 27. 12. 2002 16:30.

Star Trek: Chléb a hry. 14. díl 2. série [Star Trek: Bread and Circuses] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1968. ČT1, 3. 1. 2003 16:30.

Star Trek: Cesta k Babylonu. 15. díl 2. série [Star Trek: Journey to Babel] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1967. ČT1, 10. 1. 2003 16:30.

Star Trek: Yesteryear. 2. díl 1. série [Star Trek: The Animated Series - Yesteryear] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1973.

Star Trek: Nová generace – Relics. 4. epizoda 6. série [Star Trek: New Generation - Relics] [epizoda televizního seriálu – PC]. USA, NBC, 1992. ČT1, 18. 2. 2000 16:05.

Hry:

Enter the Matrix [Enter the Matrix] [hra - PC]. USA, Shiny Entertainment (vývojáři), Atari (vydavatel), WB Interactive, Bandai (distributoři), 2003.

Matrix: Path of Neo [Enter the Matrix] [hra - PC]. USA, Shiny Entertainment (vývojáři), Atari (vydavatel), WB Interactive, Entertainment (distributoři), 2005.

Matrix Online [Matrix Online] [hra - PC]. USA, Monolith Productions (vývojáři), Sega, Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatel), 2005.

Star Trek [Star Trek] [hra - PC]. USA, Digital Extremes (vývojáři), Namco Bandai Games (vydavatelé), Paramount Pictures, CBS Studios International (distributoři), 2013.

Star Trek [Star Trek] [hra - PC]. Scenáristé Marianne KRAWCZYK, Alex KURTZMAN, Roberto ORCI, USA, 2013.

Komiksy, grafické romány:

GAIMAN, Neil, WACHOWSKI, Larry, WACHOWSKI, Andy, DARROW, Geof. *The Matrix Comics*. Great Britain: Titan Books, 2003. ISBN 978-1840238086.

WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI, Larry, DARROW, Geof, SIENKIEWICZ, Bill, GAIMAN, Neil, MCKEEVER, Ted, FLEET, John Van, GIBBONS, Dave. *The Matrix Comics, Vol. 1*. New York: Burlyman Entertainment, 2005. ISBN 978-1932700008.

DARROW, Geof, SKROCE, Steve, ANDREWS, Kaare, CHADWICK, Paul. *The Matrix Comics, Vol. 2*. New York: Burlyman Entertainment, 2005. ISBN 978-1932700091.

TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #1*. Idean and Design Works, 2009. ASIN B0210DXLI.

TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #2*. Idean and Design Works, 2009. ASIN B002LL8LQ6.

TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #3*. Idean and Design Works, 2009. ASIN B002PQIZKE.

TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections #4*. Idean and Design Works, 2009. ASIN B003OT6J0Y.

TIPTON, Scott. *Star Trek: Spock – Reflections*. Idean and Design Works, 2010. ISBN 978-1600105906.

ORCI, Roberto, KURTZMAN, Alex, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown*. Idea and Design Works, 2009. ISBN 978-1600104207.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness*. Idea and Design Works, 2013. ISBN 978-1613776230.

JOHNSON, Mike. *Star Trek: Khan*. Idea and Design Works, 2014. ISBN 978-1613778951.

JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Nero #1*. Idea and Design Works, 2009. ISBN B0070ZYFRW.

KURTZMAN, Alex, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Nero #2*. Idea and Design Works, 2009. ISBN B002O82LVM.

KURTZMAN, Alex, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Nero #3*. Idea and Design Works, 2009. ISBN 8-27714-0095-5.

KURTZMAN, Alex, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Nero #4*. Idea and Design Works, 2009. ISBN 8-27714-00095-5.

KURTZMAN, Alex, JONES, Tim, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Nero*. Idea and Design Works, 2010. ISBN 978-1600106033.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown #1*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B001Q8MN6Y.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown #2*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B00BFKBJ68.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown #3*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B001U6371C.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown #4*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B001W9GVC4.

ABRAMS, J. J., ORCI, Roberto, JONES, Tim, OHNSON, Mike. *Star Trek: Movie Adaptation Graphic Novel*. Idea and Design Works LLC, 2009. ASIN B007EZJKIW.

SCHMIDT, Andy. *Star Trek II: The Wrath of Khan #1*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B002C8AJJ0.

SCHMIDT, Andy. *Star Trek II: The Wrath of Khan #2*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B002FIWOJA.

SCHMIDT, Andy. *Star Trek II: The Wrath of Khan #3*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B002FC7G8U.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness #1*. Idea and Design Works, 2013. ISBN B00B1VZ3LI.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness #2*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B00BFKBJ68.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness #3*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B00BRXS1C8.

ORCI, Roberto, JOHNSON, Mike. *Star Trek: Countdown to Darkness #4*. Idea and Design Works, 2013. ISIN B00C6N4TEC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #1 (Where No Man Has Gone Before, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2011. ASIN B005NQG3C0.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #2 (Where No Man Has Gone Before, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2011. ASIN B005YELDJY.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #3 (The Galileo Seven, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2011. ASIN B006EO07BI.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #4 (The Galileo Seven, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2011. ASIN B006PV8WYE.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #5 (Operation: Annihilate!)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B006WEGC5K.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #6 (Operation: Annihilate!)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B007DJY2SW.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #7 (Vulcan's Vengeance!)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B007R4K5Q6.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #8 (Vulcan's Vengeance!)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B007YJ4CHC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #9 (The Return of the Archons, Part 1)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B00866WG5C.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #10 (The Return of the Archons, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B008DZI146.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #11 (The Truth About Tribbles, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B007R4K5Q6.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #12 (The Truth About Tribbles, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B007YJ4CHC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #13 (Hendorff)*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B009ALJXE4.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #14 (Keenser's Story)*. Idea and Design Works LLC, 2012. ASIN B009XGT8KU.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #15 (Mirrored, Part 1)*. Idea and Design Works LL, 2012. ASIN B00A7H13X4.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #16 (Mirrored, Part 2)*. Idea and Design Works LL, 2012. ASIN B00ATGL9F0.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #17 (Bones)*. Idea and Design Works LL, 2013. ASIN B00B8CRLC4.

PARROT, Ryan. *Star Trek Ongoing #18 (Uhura)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00BFKEX8E.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #19 (Scotty)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00BRXU734.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #20 (Sulu)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00CLXTQYK.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #21 (After Darkness, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00DHSVRLDI.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #22 (After Darkness, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00DHSVRLDI.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #23 (After Darkness, Part 3)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00DWAKQ90.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #24 (Gorn)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B00YN6Y7UQ.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #25 (The Khitomer Conflict, part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B007YJ4CHC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #26 (The Khitomer Conflict, part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B007YJ4CHC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #27 (The Khitomer Conflict, part 3)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B007YJ4CHC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #28 (The Khitomer Conflict, part 4)*. Idea and Design Works LLC, 2013. ASIN B007YJ4CHC.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #29 (Parallel Lives, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00YN6WUAU.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #30 (Parallel Lives, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00IJKX37U.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #31 (Enterprise, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00ITE05RW.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #32 (I, Enterprise, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00JCCDUE0.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #33 (Lost Apollo, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00JWYXHMI.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #34 (Lost Apollo, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00KFTSYLI.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #35 (The Q Gambit, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00L4RFRAQ.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #36 (The Q Gambit, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00MH7MEUI.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #37 (The Q Gambit, Part 3)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B00N25BAJK.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #38 (The Q Gambit, Part 4)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B00NMSMZDW.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #39 (The Q Gambit, Part 1)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B00QUA5T96.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #40 (The Q Gambit, Part 6)*. Idea and Design Works LLC (2012). ASIN B00R74FGKG.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #41 (Behemoth, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B00T6PHWGK.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #42 (Behemoth, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B00TKS87TY.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #43 (Eurydice, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B00UIL6N3O.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #44 (Eurydice, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B00V5APJJ6.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #45 (Eurydice, Part 3)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B00W03PGZ4.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #46 (The Tholian Webs, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B00XIS4UCU.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #47 (The Tholian Webs, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B010H1ZY16.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #48 (Deity, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B011MJ5RJ6.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #49 (Deity, Part 2)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B013THMA4Y.

JOHNSON, Mike. *Star Trek Ongoing #50 (Live, Part 1)*. Idea and Design Works LLC, 2015. ASIN B014V3A2SG.

SEKUNDÁRNÍ:

LITERATURA:

Teorie – konkrétní osobnosti a filmy:

BUCKLAND, Warren. *Directed by Steven Spielberg: Poetics of Contemporary Hollywood Blockbuster*. Bloomsbury Academic, 2006. ISBN 978-0826416926.

Teorie – vyprávění, kognitismus:

BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992. ISBN 978-0415075121.

GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film, Genres, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press, 1997. ISBN 0-19-815941-2.

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

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

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 978-0299101749.

BORDWELL, David. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation*. Harvard: Harvard University Press, 1991. Harvard Film Studies, Book 7. ISBN 978-0674543362.

BORDWELL, David. *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press, 1998. ISBN 978-0674634299.

BORDWELL, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press, 2005. ISBN 978-0520241978.

BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006. ISBN 978-0520246225.

BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2007. ISBN 978-04159777791.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, STAIGER, Janet. *The Classical Hollywood Cinema: Film, Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985. ISBN 978-0231060554.

BORDWELL, David, CARROLL, Noël. Post-Theory (ed.). *Reconstructing Film Studies*. Wisconsin Studies in Film, 1996. ISBN 978-0299149444.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Minding Movies: Observations on the Art, Craft, and Business of Filmmaking*. Chicago: The University of Chicago Press, 2011. ISBN 978-0226066998.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Madison, WS: Irwington Way Institute Press, 2013.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění, NLN – Nakladatelství Lidové noviny, 2011. ISBN 978-80-7331-2.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1988. ISBN 978-0691014531.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1999. ISBN 978-0674839755.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2003. ISBN 978-0674010871.

THOMPSON, Kristin. *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. Berkeley: University of California Press, 2008. ISBN 98-0520258136.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.

CARROLL, Noël. *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press, 1991. ISBN 978-0231059558.

CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. ISBN 978-0521466073.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2007. ISBN 978-1405120258.

MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-126-1.

Teorie – vyprávění (struktury):

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha: H&H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky*. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

Teorie – formalismus:

TOMAŠEVSKIJ, Boris Viktor. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970.

Teorie – fenomény, trendy, žánry:

WYATT, Justin. *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1994. ISBN 978-0292790919.

BUCKLAND, Warren, ELSAESSER, Thomas (eds). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold, 2002. ISBN 978-0340762066.

STRAUVEN, Wanda (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007. ISBN 978-9053569443.

BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. New York: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-1-4051-6862-5.

WITTENBERG, David. *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*. New York: Fordham University Press, 2013. ISBN 978-0823249978.

BUCKLAND, Warren (ed.). *Hollywood Puzzle Films*. Great Britain: Routledge, 2014. ISBN 978-0415622462.

Teorie – komiks:

EISNER, Will. *Comics and Sequential Art: Principles and Practice of the Worlds Most Popular Art Form*. USA: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0-9614728-1-2.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

WEAVER, Tyler. *Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld*. Burlington: Focal Press, 2012. ISBN 978-0240823782.

Teorie – mediální relace:

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell: Cornell University Press, 1983. ISBN 978-0801492594.

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000. ISBN 978-0262522793.

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2002. ISBN 978-80-7367-338-3.

MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmu, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2006. ISBN 80-00-01410-6.

Teorie – nová média:

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-63255-1.

HERMAN, David, MANFRED, Jahn, RYAN, Marie-Laure (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 2005. ISBN 978-0415775120.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2003. Parallax: Re-visions of Culture and Society. ISBN 978-0801877537.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press, 2004. Frontiers of Narrative. ISBN 978-0803289932.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. University Of Minnesota Press, 2006. Electronic Mediations (Book 17). ISBN 978-0816646864.

RYANOVÁ, Marie Laure. *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Academia: Praha, 2015. ISBN 978-80-200-2507-4.

Teorie – Television studies:

ORLEBAR, Jeremy. *Kniha o televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-246-6.

MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press, 2015. ISBN 978-0814769607.

Teorie – postmoderna/postmodernismus:

JAMESON, Frederick. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press, 1992. Post-Contemporary Interventions. ISBN 978-0822310907.

DYER, Richard. *Pastiche*. New York: Routledge, 2006. ISBN 978-0415340090.

Hollywood – historie, ekonomika, produkční kultura:

RÖWEKAMP, Burkhard. *Hollywood*. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-251-0283-1.

EDWARD, Jay Epstein. *Ekonomika Hollywoodu*. Praha: Mladá fronta, 2013. ISBN 978-80-204-2753-3.

JOHNSON, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press, 2013. ISBN 978-0814743485.

Ostatní:

TRUFFAUT, Francois, HITCHCOCK, Alfred. *Rozhovory Hitchcock – Truffaut*. Praha: Československý filmový ústav, 1987. ISBN 5922783.

THEIN, Karel. *Rychlost a slzy: Filmové eseje*. Praha: Prostor, 2002. ISBN 80-7260-073-7.

NICHOLS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. ISBN 978-80-7331-181-0.

SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 ½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008. ISBN 978-80-903756-8-0.

Studie, kapitoly, články z periodik:

THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. In: *Illuminace*, 10, č. 1 (29), 1998, s. 5-36. ISSN 0862397X.

BORDWELL, David. Zesílená kontinuita: Vizuální styl v současném americkém filmu. *Illuminace*, roč. 15, č. 1 (49), 2003, s. 5-28. ISSN 0862-397X.

BORDWELL, David. ApPropriations and ImProprieties: Problems in the Morphology of Film Narrative. *Cinema Journal*, 27, No. 3, Spring 1988, p. 5-20.

THOMPSON, Kristin. Early alternatives to the Hollywood mode of production. Implications for Europe's Avant-gardes. *Film History*. Volume 5, Number 4, 1993, p. 386-404. ISSN: 0892-2160.

JAMESON, Fredric. Postmodernism and Consumer Society. In FOSTER, Hal (ed.). *The Anti-Aesthetic: Essays on Post-Modern Culture*. Seattle: Bay Press, 1999, p. 111–125. ISBN 978-1565844629.

BUCKLAND, Warren, ELSAESSER, Thomas. Classical/post-classical narrative (Die Hard). In BUCKLAND, Warren, ELSAESSER, Thomas (eds). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold, 2002, p. 26-79. ISBN 978-0340762066.

Vinzenz Hediger, Spaß an harter Arbeit. Der Making-of-Film. In: Vinzenz Hediger – Patrick Vorderau, *Demnächst in Ihrem Kino*. Grundlagen der Filmwebung und Filmvermarktung. Marburg: Schüren 2005, p. 332-341.

ZALEWSKI, Andrzej. *Motivace v postmoderním filmu*. In SZCZEPANIK, Petr, MAREŠ, Petr (ed.). *Tvořivé zrady: Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: Národní filmový archiv, 2005. ISBN 80-7004-119-6.

MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, Vol. 58(1), 2006, p. 29-40. ISSN 15424251.

PROFFIT, Jennifer M, DJUNG, Yune Tchoi. Plugging Back Into The Matrix The Intertextual Flow of Corporate Media Commodities. *Journal of Communication Inquiry*. Volume 31, Number 3, July 2007.

ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In BUCKLAND, Warren (ed.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. New York: Wiley-Blackwell, 2009, p. 13-42. ISBN 978-1-4051-6862-5.

Studie, kapitoly, články z periodik – postklasický/postmoderní film:

JAMESON, Fredric. Postmodernism and Consumer Society. In FOSTER, Hal (ed.). *The Anti-Aesthetic: Essays on Post-Modern Culture*. Seattle: Bay Press, 1999, p. 111–125. ISBN 978-1565844629.

NEALE, Steve. Widescreen composition in the age of television. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 130-141. ISBN 978-0415170109.

DONNELLY, K. J. The classical film score forever? Batman, Batman Returns and post-classical film music. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 142-155. ISBN 978-0415170109.

SERGI, Gianluca. A cry in the dark. The role of post-classical film sound. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London, GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 156-165. ISBN 978-0415170109.

BUCKLAND, Warren. A close encounter with Raiders of the Lost Ark. Notes on narrative aspects of the New Hollywood Blockbuster, p. 166-178. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London. GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 166-178. ISBN 978-0415170109.

COWIE, Elizabeth. Storytelling. Classical Hollywood cinema and classical narrative. In: NEALE, Steve, SMITH, Murray (eds.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London. GB, New York City, US, Routledge, 1998, p. 179-190. ISBN 978-0415170109.

ELSAESSER, Thomas. Zrcadlovość a pohlcení. Francis Ford Coppola a Dracula. p. 323-341. In. SZCZEPANIK, Petr (ed.). *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrman & synové, s. 323-341. ISBN 9788023941074.

BRANIGAN, Edward. Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A response to David Bordwell's „Film Futures“. *SubStance*. 2002, 97, Vol. 31, no. 1, p. 105-114. ISSN 2009-4078.

SCONCE, Jeffrey. Irony, nihilism and the new American ‚smart‘ film. *Screen*. 2002, Vol. 43, p. 349-369. ISSN 1460-2474.

Knihy – transmediální extenze:

FLYNN, Kevin. *Digital Frontier: Mapping the Other Universe*.

ELLIOTT, Rand, ELLIOTT, Marybeth. *Amazing Amy: Tattle Tale*. Beverly Hills: Twentieth Century Fox Home Entertainment. ISBN 584-0-268-252591-2.

Komiksy, grafické romány – transmediální extenze:

MANGELS, Andy. *Nightmares on Elm Street #1*. Wheeling: Innovation, 1991. ASIN B00NG2QATY.

MANGELS, Andy. *Nightmares on Elm Street #2*. Wheeling: Innovation, 1991.

MANGELS, Andy. *Nightmares on Elm Street #3 (Loose Ends, Pt. 1: Return to Springwood)*. Wheeling: Innovation, 1991.

MANGELS, Andy. *Nightmares on Elm Street #4 (Loose Ends, Pt. 2: Return to Springwood)*. Wheeling: Innovation, 1991.

MANGELS, Andy. *Nightmares on Elm Street #5 (Bang Bang: Devonne's Silver Hammer)*. Wheeling: Innovation, 1991.

MANGELS, Andy. *Nightmares on Elm Street #6 (If I Should Die Before My Wake)*. Wheeling: Innovation, 1991.

The Incredible Hulk – The Big Picture. New York: Marvel, 2008.

CASEY, Joe, THEROUX, Justin. *Iron Man 2 – Public Identity #1*. New York: Marvel, 2010.

CASEY, Joe, THEROUX, Justin. *Iron Man 2 – Public Identity #2*. New York: Marvel, 2010.

CASEY, Joe, THEROUX, Justin. *Iron Man 2 – Public Identity #3*. New York: Marvel, 2010.

CASEY, Joe. *Iron Man 2 – Phil Coulson Agent of S.H.I.E.L.D.* New York: Marvel, 2010.

CASEY, Joe. *Iron Man 2 – Nick Fury Director of S.H.I.E.L.D.* New York: Marvel, 2010.

Iron Man 2 – Fist of Iron. New York: Marvel, 2010.

CASEY, Joe. *Iron Man 2 – Agents of S.H.I.E.L.D.* New York: Marvel, 2010.

LEE, Stan. *Captain America – Evil Lurks Everywhere*. New York: Marvel, 2011.

LENTE, Fred Van *Captain America – First Vengeance #1*. New York: Marvel, 2011.

LENTE, Fred Van *Captain America – First Vengeance #2*. New York: Marvel, 2011.

LENTE, Fred Van *Captain America – First Vengeance #3*. New York: Marvel, 2011.

LENTE, Fred Van *Captain America – First Vengeance #4*. New York: Marvel, 2011.

YOST, Christopher – PEARSON, Eric. *Marvel's The Avengers Prelude: Fury's Big Week*. New York: Marvel, 2012. ISBN 978-078516411.

LENTE, Fred Van. *Marvel's The Avengers – The Avengers Initiative*. New York: USA, 2012.

LENTE, Fred Van. *Marvel's the Avengers: Black Widow Strikes #1*. New York: Marvel, 2012. ISBN 978-0785165682.

LENTE, Fred Van. *Marvel's the Avengers: Black Widow Strikes #2*. New York: Marvel, 2012. ASIN B0083VN8RK.

LENTE, Fred Van. *Marvel's the Avengers: Black Widow Strikes #3*. New York: Marvel, 2013. ASIN B0089GLFRY.

PILGRIM, Will, GAGE, Christos. *Marvel's Iron Man 3 The Movie Prelude*. New York: Marvel, 2013.

KYLE, Craig, YOST, Christopher. *Marvel's Thor: The Dark World Prelude*. New York: Marvel, 2013. ISBN 978-0785153788.

LEE, Stan, BRUBAKER, Ed, MILLAR, Mark – DAVID, Peter. *Marvel's Captain America: The Winter Soldier Prelude*. USA: Marvel, 2014. ISBN 978-0785188773.

ABNETT, Dan, LANNING, Andy. *Marvel's Guardians of the Galaxy Prelude*. New York: Marvel, 2014. ISBN 978-0785154105.

KITSON, George. *Marvel's Agents of SHIELD – The Chase*. New York: Marvel, 2014.

PILGRIM, Will. *Marvel's The Avengers: Age of Ultron Prelude –This Spectre'd Isle*. New York: Marvel, 2015. ISBN 978-0785193555.

PILGRIM, Will. *Marvel's Ant-Man Prelude*. New York: Marvel, 2015. ISBN 978-0785197980.

SMITH, Kevin. *Clerks: Holiday special*. Portland, Oregon: Oni Press, 1998. ASIN B0006RSP9K.

SMITH, Kevin. *Clerks: The lost scene*. Portland, Oregon: Oni Press, 1999. ASIN B006RSPAO.

SMITH, Kevin, MAHFOOD, Jim, HESTER, Phil. *Clerks: The Comic Books*. Portland, Oregon: Oni Press, 2000. ISBN 978-0966712780.

SMITH, Kevin, SMITH, Whitney, OEMING. *Bluntman and Chronic*. Anaheim: Graphitti Designs, 2001. ISBN 978-1582402086.

SMITH, Kevin – FEGREDO, Duncan – MORISSETTE, Alanis. *Chasing Dogma*. Anaheim: Graphitti Designs, 2001. ISBN 978-1582402062.

SMITH, Kevin. *Tales From the Clerks*. Anaheim: Graphitti Designs, 2006. ISBN 978-0936211787.

KELLY, Richard. *Southland Tales: The Prequel Saga*. Anaheim: Graphitti Designs, 2007. ISBN 978-0936211800.

KELLY, Richard. *Southland Tales, Book 1: Two Roads Diverge*. Anaheim: Graphitti Designs, 2006. ISBN 978-0936211756.

KELLY, Richard. *Southland Tales, Book 2: Fingerprints*. Anaheim: Graphitti Designs, 2006. ISBN 978-0936211763.

KELLY, Richard. *Southland Tales, Book 3: The Mechanicals*. Anaheim: Graphitti Designs, 2007. ISBN 978-0936211770.

ARONOSKY, Darren, WILLIAMS, Kent. *The Fountain*. New York: DC Comics, 2006. ISBN 978-1401200589.

GOLDBERG, Jordan. *Inception: Cobol Job*. USA, 2010.

NOLAN, Christopher. *Interstellar: Absolute Zero*. USA, 2014.

WEIN, Len, RUDE, Steve. *Before Watchmen: Dollar Bill*. New York: DC Comics, 2013. ASIN B00B51HOMU.

STRACZYNSKI, Michael J., RISSO, Eduardo. *Before Watchmen: Moloch 1*. New York: DC Comics, 2012. ASIN B009ZJK3ZY.

STRACZYNSKI, Michael J., RISSO, Eduardo. *Before Watchmen: Moloch 2*. New York: DC Comics, 2012. ASIN B00AND2FK2.

MOORE, Alan, GIBBONS, Dave. *Watchmen*. Reprint. New York: DC Comics, 2014. ISBN 978-1401245252.

AZZAZARELLO, Brian, JONES, J.G. *Before Watchmen: Comedian/Rorschach*. New York: DC Comics, 2014. ISBN 978-1401245139.

STRACZYNSKI, Michael J., HUGHES, Adam, KUBERT, Joe. *Before Watchmen: Nite Owl/Dr. Manhattan*. New York: DC Comics, 2014. ISBN 978-1401245146.

COOKE, Darwyn, CONNER, Amanda. *Before Watchmen: Minutemen/Silk Spectre*. USA: DC Comics, 2014. ISBN 978-1401245122.

WEIN, Len, LEE, Jae, HIGGINS, John. *Before Watchmen: Ozymandias/Crimson Corsair*. USA: DC Comics, 2014. ISBN 978-1401245156.

BEACHAM, Travis, CHEN, Sean, GUICHET, Yvel, JUNIOR, Pericles – BATISTA, Chris. *Pacific Rim: Tales From Year Zero*. Burbank: Legendary Comics, 2013. ISBN 978-078515948.

GATES, Sterling, GYOER, David S., JOHNS, Geoff. *Man of Steel: The Prequel*. New York: DC Comics, 2013.

BORENSTEIN, Max, BORENSTEIN, Greg. *Godzilla Awakening*. Burbank: Legendary Comics, 2014. ISBN 978-1401252526.

DECONNICK, Kelly Sue, TOBIN, Paul. *Prometheus: Fire and Stone #1*. Dark Horse Books, 2014. ASIN B00MK5XCKI.

DECONNICK, Kelly Sue, TOBIN, Paul. *Prometheus: Fire and Stone #2*. Dark Horse Books, 2014. ASIN B00NQMEYLU.

DECONNICK, Kelly Sue, TOBIN, Paul. *Prometheus: Fire and Stone #3*. Dark Horse Books. ASIN B00P9TKCCI.

DECONNICK, Kelly Sue, TOBIN, Paul. *Prometheus: Fire and Stone #4*. Dark Horse Books. ASIN B00QJ4AZ2Y.

DECONNICK, Kelly Sue, TOBIN, Paul. *Prometheus: The Complete Fire and Stone*. Dark Horse Books, 2015. ISBN 978-1616557720.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #1*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00PGNHEP0.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #2*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00QU56S7I.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #3*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00S2UZ5GY.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #4*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00SS2VIKI.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #5*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00UVYPJE2.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #6*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00W2EY6ZC.

TARANTINO, Quentin, WAGNER, Matt. *Django Zorro #7*. New Jersey: Dynamite, 2014. ASIN B00X43WH9C.

X-Files Conspiracy: Ghostbusters. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00HVLXNX2.

X-Files Conspiracy: Crow. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00ITEIJIE.

X-Files Conspiracy: Transformers. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00IJLPLCE.

X-Files Conspiracy: Teenage Mutant Ninja Turtles. Idea and Design Works LLC, 2014. ASIN B00IEOLEBI.

MONROE, Caleb. *Dawn of the Apes: Contagion*. Los Angeles: BOOM! Studios. ASIN B00UCTWQQO.

MORECI, Michael. *Dawn of the Planet of the Apes #2*. Los Angeles: BOOM! Studios. ASIN B00R51GQSC.

MORECI, Michael. *Dawn of the Planet of the Apes #4*. Los Angeles: BOOM! Studios, 2015. ASIN B00TKQ000G.

MORECI, Michael. *Dawn of the Planet of the Apes #5*. Los Angeles: BOOM! Studios, 2015. ASIN B00V3Q63Z6.

MORECI, Michael. *Dawn of the Planet of the Apes #6*. Los Angeles: BOOM! Studios, 2015. ASIN B011QY4E28.

MILLER, George. *Mad Max: Fury Road – Furiosa #1*. New York: Vertigo, 2015. ASIN B00Y5W7DR2

MILLER, George, LATHOURIS, Nico. *Mad Max: Fury Road – Nux & Immortan Joe #1*. New York: Vertigo, 2015. ASIN B00X3XHBZS.

MILLER, George. *Mad Max: Fury Road – Max #1*. New York: Vertigo, 2015. ASIN B00ZPKJH90.

MILLER, George. *Mad Max: Fury Road – Max #2*. New York: Vertigo, 2015. ASIN B011RM9S0M.

BERNSTEIN, Abbie. *The Art of Mad Max: Fury Road*. Great Britain: Titan Books, 2015. ISBN 978-1783298167.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ISBN 978-1616559458.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2 #1*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ASIN B00X483PIE.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2 #2*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ASIN B00YFW29ZS.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2 #3*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ASIN B01112PA28.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2 #4*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ASIN B00ZSMECQ8.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2 #5*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ASIN B0140AHDHS.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club 2 #6*. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ASIN B0162BQSI8.

PRAMENY:

Transmediální počiny (nedávné i současné + předchůdci):

České hrady a zámky [Czech Castles and Palaces] [film - internet]. Režie Karel HAŠLER. Rakousko-Uhersko, 1914.

Too Much Johnson [Too Much Johnson] [film - internet]. Režie Orson WELLES. USA, 1938.

Temný krystal [The Dark Crystal] [film – TV, DVD]. Režie Jim HENSON, Frank OZ. USA/Velká Británie, 1982.

Labyrint [Labyrinth] [film – TV, DVD]. Režie Jim HENSON. Velká Británie/USA, 1986.

Záhada Blair Witch [The Blair Witch Project] [film – TV, DVD]. Režie Daniel MYRICK, Eduardo SÁNCHEZ. USA, 1999.

Noční můra v Elm Street [A Nightmare on Elm Street] [film – TV, DVD]. Režie Wes CRAVEN. USA, 1984.

Noční můra v Elm Street 2: Freddyho pomsta [A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge] [film – TV, DVD]. Režie Jack SHOLDER. USA, 1984.

Noční můra v Elm Street 3: Bojovníci ze sna [A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors] [film – TV, DVD]. Režie Chuck RUSSELL. USA, 1987.

Noční můra v Elm Street 4: Vládce snu [A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master] [film – TV, DVD]. Režie Renny HARLIN. USA, 1988.

Noční můra v Elm Street 5: Dítě snu [A Nightmare on Elm Street: The Dream Child] [film – TV, DVD]. Režie Stephen HOPKINS. USA, 1989.

Freddyho smrt – Poslední noční můra [Freddy's Dead: The Final Nightmare] [film – TV, DVD]. Režie Rachel TALAY. USA, 1991.

Noční můra v Elm Street [A Nightmare on Elm Street] [film – TV, DVD]. Režie Wes CRAVEN. USA, 1994.

Mladí muži za pultem/Podvodníci z New Jersey [Clerks] [film – TV, DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 1994.

Flákači [Mallrats] [film – TV, DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 1995.

Hledám Amy [Chasing Amy] [film – TV, DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 1997.

Dogma [Dogma] [film – TV, DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 1999.

Clerks [Clerks] [seriál – DVD]. Režie Steve LOTER, Chris BAILEY, Nicholas FILIPPI. USA, 1999.

Jay a mlčenlivý Bob vrací úder [Jay and Silent Bob Strike Back] [film – kino, TV, DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 2001.

The Flying Car [The Flying Car] [film –DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 2002.

Clerks: The Lost Scene [Clerks: The Lost Scene] [film –DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 2004.

Clerks 2: Muži za pultem [Clerks II] [film – TV, DVD]. Režie Kevin SMITH. USA, 2006.

Klub rváčů [The Fight Club] [film – kino, TV, DVD, BD]. Režie David FINCHER. USA/Německo, 1999.

Zmizelá [Gone Girl] [film – kino, BD]. Režie David FINCHER. USA, 2014.

X-Men [X-Men] [film – kino, TV, DVD]. Režie Bryan SINGER. USA, 2000.

X-Men 2 [X2] [film – kino, TV, DVD]. Režie Bryan SINGER. USA, 2003.

X-Men: První třída [X-Men: First Class] [film – kino, TV, BD]. Režie Matthew VAUGHN. USA, 2011.

Černočerná tma [Pitch Black] [film – kino, TV, BD]. Režie David TWOHY. USA, 2000.

Into Pitch Black [The Chronicles of Riddick: Into Pitch Black] [film –BD]. Režie M. David MELVIN. USA, 2000.

Riddick: Kronika temna [The Chronicles of Riddick] [film – kino, TV, BD]. Režie David TWOHY. USA, 2004.

Riddick: Blindsided [Riddick: Blindsided] [film – BD]. Režie Bonner BELLEW. USA, 2013.

Riddick [Riddick] [film – kino, TV, BD]. Režie David TWOHY. USA/Velká Británie, 2013.

Donnie Darko [Donnie Darko] [film – kino, DVD]. Režie Richard KELLY. USA, 2001.

Apokalypsa [Southland Tales] [film – DVD]. Režie Richard KELLY. USA/Francie, 2006.

Úsvit mrtvých [Dawn of the Dead] [film – kino, TV, DVD]. Režie Zack SNYDER. USA/Kanada/Japonsko/Francie, 2004.

300: Bitva u Thermopyl [300] [film – kino, TV, DVD]. Režie Zack SNYDER. USA, 2006.

Strážci - Watchmen [Watchmen] [film – kino, TV, BD]. Režie Zack SNYDER. USA, 2009.

Pod kápí [Under the Hood] [film – BD]. Režie Eric MATTHIES. USA, 2009.

Strážci – Watchmen: Příběhy Černé lodě [Tales of the Black Freighter] [film – BD]. Režie Daniel DELPURGATORIO, Mike SMITH. USA, 2009.

Sucker Punch [Sucker Punch] [film – kino, TV, BD]. Režie Zack SNYDER. USA/Kanada, 2011.

Sucker Punch: Feudal Warriors [Sucker Punch: Feudal Warriors] [film –BD]. Režie Ben HIDON. USA/Kanada, 2011.

Sucker Punch: Dragon [Sucker Punch: Dragon] [film – BD]. Režie Ben HIDON. USA/Kanada, 2011.

Sucker Punch: Distant Planet [Sucker Punch: Distant Planet] [film – BD]. Režie Ben HIDON. USA/Kanada, 2011.

Sucker Punch: The Trenches [Sucker Punch: The Trenches] [film –BD]. Režie Ben HIDON. USA/Kanada, 2011.

Muž z oceli [Man of Steel] [film – kino, BD]. Režie Zack SNYDER. USA/Kanada/Velká Británie, 2013.

Van Helsing [Van Helsing] [film – kino, TV, DVD]. Režie Stephen SOMMERS. USA/Česko, 2004.

Van Helsing: Londýnská mise [Van Helsing: The London Assigment] [film - DVD]. Režie Sharon BRIDGEMAN. USA, 2004.

Batman začíná [Batman Begins] [film – kino, TV, DVD]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie, 2005.

Gotham Tonigh [Gotham Tonight] [mockumenty – DVD]. GCN (Warner Bros. Entertainment), USA/Velká Británie, 2008.

Temný rytíř [The Dark Knight] [film – kino, TV, DVD]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie, 2008.

Temný rytíř povstal [The Dark Knight Rises] [film – kino, TV, BD]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie, 2012.

Počátek [Inception] [film – kino, TV, DVD, BD]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie, 2010.

Inception: The Cobol Job [Inception: Motion Comics] [film - BD]. Režie Ian KIRBY. USA/, 2010.

Interstellar [Interstellar] [film – kino, BD]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie, 2014.

Já, legenda [I Am Legend] [film – kino, DVD]. Režie Francis LAWRENCE. USA, 2007.

I Am Legend: Awakening – Story 1: Sacrificing The Few For The Many [I Am Legend Awakening – Story 1: Sacrificing The Few For The Many] [film – net]. Režie Brooke BURGESS. USA, 2007.

I Am Legend: Awakening – Story 2: Isolation [I Am Legend: Awakening – Story 2: Isolation] [film – net]. Režie Brooke BURGESS. USA, 2007.

I Am Legend: Awakening – Story 3: Shelter [I Am Legend: Awakening – Story 3: Shelter] [film – net]. Režie Brooke BURGESS. USA, 2007.

I Am Legend: Awakening – Story 4: Death is A Gift [I Am Legend: Awakening Story 4: – Death is A Gift] [film – net]. Režie Ian KIRBY. USA, 2007.

Iron Man [Iron Man] [film – kino, DVD]. Režie Jon FAVREAU. USA, 2008.

Captain America: První Avenger [Captain America: The First Avenger – kino, DVD] [film]. Režie Joe JOHNSTON. USA, 2011.

Neuvěřitelný Hulk [The Incredible Hulk – kino, TV] [film]. Režie Louis LETERRIER. USA, 2008.

Iron Man 2 [Iron Man 2] [film – kino, TV]. Režie Jon FAVREAU. USA, 2010.

Thor [Thor – kino, TV] [film]. Režie Kenneth BRANAGH. USA, 2011.

Avengers [The Avengers] [film – kino, TV]. Režie Joss WHEDON. USA, 2012.

Iron Man 3 [Iron Man Three] [film – kino]. Režie Shane BLACK. USA/Čína, 2013.

Agenti SHIELD [Agents of S.H.I.E.L.D] [seriál - TV]. USA, ABC, 2013.

Thor: Temný svět [Thor: The Dark World] [film – kino, BD]. Režie Alan TAYLOR. USA, 2013.

Strážci Galaxie [Guardians of the Galaxy] [film – kino, BD]. Režie James GUNN. USA, 2014.

Captain America: Návrat prvního Avengera [Captain America: The Winter Soldier] [film – kino, BD]. Režie Anthony RUSSO, Joe RUSSO. USA, 2014.

Avengers: Age of Ultron [Avengers: Age of Ultron] [film – kino, BD]. Režie Joss WHEDON. USA, 2015.

Ant-Man [Ant-Man] [film – kino, BD]. Režie Peyton REED. USA, 2015.

Terminator Salvation [Terminator Salvation] [film – kino, TV, BD]. Režie McG. USA/Německo/Velká Británie, 2009.

Terminator Salvation: Temný počátek [Terminator Salvation – kino, TV, BD] [série animatics]. Režie Ian KIRBY. USA, 2009.

Predátoři [Predators] [film – kino, TV, DVD]. Režie Nimród ANTAL. USA, 2010.

Sherlock [Sherlock] [seriál – TV]. Velká Británie, BBC, 2013 – současnost.

TRON: Legacy 3D [TRON: Legacy] [film – kino, TV, BD]. Režie Joseph KOSINSKI. USA, 2010.

Tron: The Next Day [Tron: The Next Day] [film – BD]. Režie Kurt MATTILA. USA, 2011.

Tron: Povstání [Tron: Uprising] [televizní seriál – TV]. USA, Disney Television, 2012.

District 9 [District 9] [film – kino, BD]. Režie Neill BLOMKAMP. USA/Nový Zéland/Kanada/Jihoafrická republika, 2009.

Zrození Planety opic [Rise of the Planet of the Apes] [film – kino, TV, BD]. Režie Rupert WYATT. USA, 2011.

Úsvit planety opic [Dawn of the Planet of the Apes] [film – kino, BD]. Režie Matt REEVES. USA, 2014.

Pacific Rim – Útok na Zemi [Pacific Rim] [film – kino, BD]. Režie Guillermo DEL TORO. USA, 2013.

Šílený Max: Zběsilá cesta [Mad Max: Fury Road] [film – kino, BD]. Režie George MILLER. Austrálie/USA, 2015.

Země zítřka [Tomorrowland] [film – kino, BD]. Režie Brad BIRD. USA, 2015.

Filmy - monomediální počiny:

2001: Vesmírá odysea [2001: A Space Odyssey] [film – kino, TV, DVD]. Režie Stanley KUBRICK. Velká Británie/USA, 1968.

Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje [Star Wars: Episode IV – A New Hope] [film – kino, TV, DVD, BD]. Režie George LUCAS. USA, 1977.

Dobývatele ztracené archy [Raiders of the Lost Ark] [film – kino (70mm blow-up), TV, DVD, BD]. Režie Steve SPIELBERG. USA, 1981.

Mafiáni [Goodfellas] [film – TV, DVD, BD]. Režie Martin SCORSESE. USA, 1990.

Fontána [The Fountain] [film – kino, BD]. Režie Darren ARONOFSKY. USA, 2006.

Pán prstenů: Společenstvo Prstenu [The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring] [film – kino, TV, DVD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2001.

Pán prstenů: Dvě věže [The Lord of the Rings: The Two Towers] [film – kino, TV, DVD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2002.

Pán prstenů: Návrat krále [The Lord of the Rings: The Return of the King] [film – kino, TV, DVD]. Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2003.

Hobit: Neočekávaná cesta [The Hobbit: An Unexpected Journey] [film – kino, TV, BD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2012.

Hobit: Šmakova dračí poušť [The Hobbit: The Desolation of Smaug] [film – kino, BD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2013.

Hobit: Bitva pěti armád [The Hobbit: The Battle of the Five Armies] [film – kino, BD]. Režie Peter JACKSON. USA/Nový Zéland, 2014.

Hry – součásti transmediálních extenzí:

The Thing [The Thing] [hra - PC]. USA, Computer Artworks (vývojáři), Black Label Games (vydavatel), Vivendi Universal Games Konami (distributoři), 2002.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay [The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay] [hra - PC]. USA, Starbreeze Studios, Tigon Studios (vývojáři), Vivendi Games (vydavatel), 2004.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena [The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena] [hra - PC]. USA, Starbreeze Studios, Tigon Studios (vývojáři), Atari (vydavatel), 2009.

Scarface: The World is Yours [Scarface: The World is Yours] [hra - PC]. USA, Radical Entertainment (vývojáři), Sierra Entertainment (vydavatelé), Vivendi Games (distributoři), 2006.

Watchmen: End is Nigh, Part 1 [Watchmen: End is Nigh, Part 1] [hra - PC]. USA, Deadline Games (vývojáři), Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatelé), 2009.

Watchmen: End is Nigh, Part 2 [Watchmen: End is Nigh, Part 2] [hra - PC]. USA, Deadline Games (vývojáři), Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatelé), 2005.

Tron: Evolution [Tron: Evolution] [hra - PC]. USA, Propaganda Games, GameStar, SuperVillain Studios (vývojáři), Disney Interactive Studios (vydavatelé), 2010.

Mad Max: Wasteland [Mad Max: Wasteland] [hra - PC]. USA, Avalanche Studios (vývojáři), Warner Bros. Interactive Entertainment (vydavatelé), 2015.

INTERNETOVÉ ZDROJE

MxO Archive. [online]. November 10, 2007 [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.mxoarchive.net/timeline.html>.

Star Trek: Do temnoty Connections. *Internet Movie Database* [online]. [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0796366/movieconnections?ref_=tt_ql_trv_6.

Star Trek Connections [online]. *Internet Movie Database* [online]. [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0796366/movieconnections?ref_=tt_ql_trv_6.

JENKINS, Henry. Why Star Trek Still Matters: An Interview with Roberta Pearson and Maire Messenger Davies (Part Five). *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry*

Jenkins. Dostupné z: <http://henryjenkins.org/2014/12/why-star-trek-still-matters-an-interview-with-roberta-pearson-and-maire-messenger-davies-part-five.html>.

RUSSELL, Lynette, WOLSKI, Nathan. Beyond the Final Frontier: Star Trek, the Borg and the Post-colonial. In.: *Intensities: The Journal of Cult Media* 1 [online]. Spring/Summer 2001 [cit. 31. 5. 2015]. Dostupné z: https://intensitiescultmedia.files.wordpress.com/2012/12/russell_wolski.pdf.

SIMMON, Scott. Too Much Johnson in Context. *Film Preservation* [online]. 2014 [citováno 31. 5. 2015]. Dostupné z: <http://www.filmpreservation.org/userfiles/image/preserved-films/TMJ-press-photos/TMJ-workprint-essay.pdf>.

BAILIWICK, John. Too Much Johnson: Never Enough Welles. *The American Society of Cinematographers* [online]. April 27, 2015 [citováno 31. 5. 2015]. Dostupné z: <http://www.theasc.com/blog/2015/04/27/too-much-johnson-never-enough-welles/>.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review* [online]. January 15, 2003 [cit. 15. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>.

Code of Credits – New Media: Transmedia *Producers Guild of America* [online] [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia.

JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 10, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html.

JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 13, 2009 [citováno 1. 2. 2015] Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html.

JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. September 16, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html.

BORDWELL, David. Now leaving from platform 1. *Observations on film art* [online]. August 19, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. INCEPTION; or, Dream a Little Dream within a Dream with Me. *Observations on film art* [online]. August 6, 2010 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/06/inception-or-dream-a-little-dream-within-a-dream-with-me/>.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Revisiting INCEPTION. *Observations on film art* [online]. [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/12/revisiting-inception/>.

JENKINS, Henry. The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an Aca-Fan* [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html.

JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan* [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.

JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan* [online]. December 12, 2009 [citováno 1. 2. 2015]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.

WATTSON, Jeff. A brief history of transmedia world-building. *Slideshare* [online]. 27 September, 2010 [cit. 6. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.slideshare.net/remotedevice/a-brief-history-of-transmedia-world-building>.

ČECH, Marek. Star Trek: Do temnoty – recenze filmu. *AvMania* [online]. 8. 6. 2013 [citováno 7. 11. 2015]. Dostupné z: <http://avmania.e15.cz/star-trek-do-temnoty---recenze-filmu>.

SCHMARC, Vít. Star Trek: Do temnoty / Temnota plná odlesků. *Cinepur* [online]. 16. 7. 2013 [citováno 7. 11. 2015]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=2563>.

O'FLYNN, S. Sherlock Holmes BBC Case Study. *Slideshare* [online]. October 13, 2012 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: www.slideshare.net/TMC_RKit/tmc-sherlock-holmes-bbc-case-study.

SIOBHAN. Simple, Elegant Genius: The BBC's Transmedia Sherlock – Part 1. *Narrative Now* [online]. March 7, 2012 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: <http://siobhanoflynn.com/simple-elegant-genius-bbcs-transmedia-sherlock-holmes/>.

RATCLIFFE, Amy. A Look At Transmedia Storytelling. *Narrative Now* [online]. June 9, 2014 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: <http://nerdist.com/a-look-at-transmedia-storytelling>.

Transmedia Storytelling – Example 1. *Marcogranese* [online]. December 5, 2012 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://marcogranese83.wordpress.com/2012/12/05/transmedia-storytelling-example-1>.

BANKS, David. Sherlock: A Perspective on Technology and Story Telling. *The Society Pages* [online]. January 25, 2012 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: <http://thesocietypages.org/cyborgology/2012/01/25/sherlock-a-perspective-on-technology-and-story-telling>.

Blog Johna Watsona:

HOLMES, Sherlock. The Sign of Three. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. August 11, 2013 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/11august>.

WATSON, John. The Geek Interpreter. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. June 16, 2013. [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/16june>.

WATSON, John. Sherlock Holmes Baffled. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. August 01, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/01august>.

WATSON, John. Hat-Man and Robin. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. August 12, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/12august>.

WATSON, John. The Inexplicable Matchbox. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. September 3, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/03september>.

WATSON, John. Many Happy Returns. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. October 5, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/05october>.

WATSON, John. The Poison Giant. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. May 27, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/27may>.

WATSON, John. The Elephant in the Room. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. June 10, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/10june>.

WATSON, John. The Bloody Guardsman. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. June 29, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/29june>.

WATSON, John. The Hollow Client. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. July 2, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/02july>.

WATSON, John. The Mayfly Man. *The Personal Blog of Dr. John H. Watson* [online]. July 21, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/21july>.

Audio/video:

2004. [Rebroadcast] 003: The BBC'S Sherlock, Transmedia from Inception [online]. Story Forward Podcast [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z: www.storyforwardpodcast.com/2014/01/06/rebroadcast-003-joe-lidster-bbcs-sherlock-and-transmedia-done-right.

Sherlock Mini-Episode: Many Happy Returns – Sherlock Series 3 Prequel – BBC One. *Youtube* [online]. December 24, 2013 [citováno 10. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=JwntNANJCOE>.

Sacrificing The Few For The Many. *Youtube* [online]. December 24, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=AijGcOYpvAQ.

I Am Legend Animated Comics 2: Isolation. *Youtube* [online]. November 19, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=05o3zXiAEDw.

I Am Legend Animated Comics 3: Shelter. *Youtube* [online]. December 19, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=pdNYgeI5zys.

I Am Legend: Awakening – Story 4: Death as a Gift. *Youtube* [online]. November 29, 2013 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=E0liGvioKco.

The Keene Act and You. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=I7Uf5Tm8ZfI>.

Who Watches the Watchmen: A Veidt Music Network VMN Special 1983. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fRRNpwobv24>.

NBS Nightly News with Ted Philips . Local radio station covering NY city riots in '77. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U1-NCO6DIM0>.

World In Focus: 6 minut to Midnight. *Youtube* [online]. June 8, 2009 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NuOBqdq11Jk>.

Sucker Punch – Animated Short „FEUDAL WARRIORS“. *Youtube* [online]. March 25, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=U7ROVr-Eios.

The Trenches (Animated Short) Scene – Sucker Punch Movie (2011). *Youtube* [online]. June 6, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=63exJW2rQdQ.

Sucker Punch – Animated Short „DRAGON“. *Youtube* [online]. March 18, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=3tClvCc8m_g.

Sucker Punch – Animated Short „Distant Planet“. *Youtube* [online]. March 25, 2011 [citováno 4. 12. 2015]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=L6RGS2IL3SY.

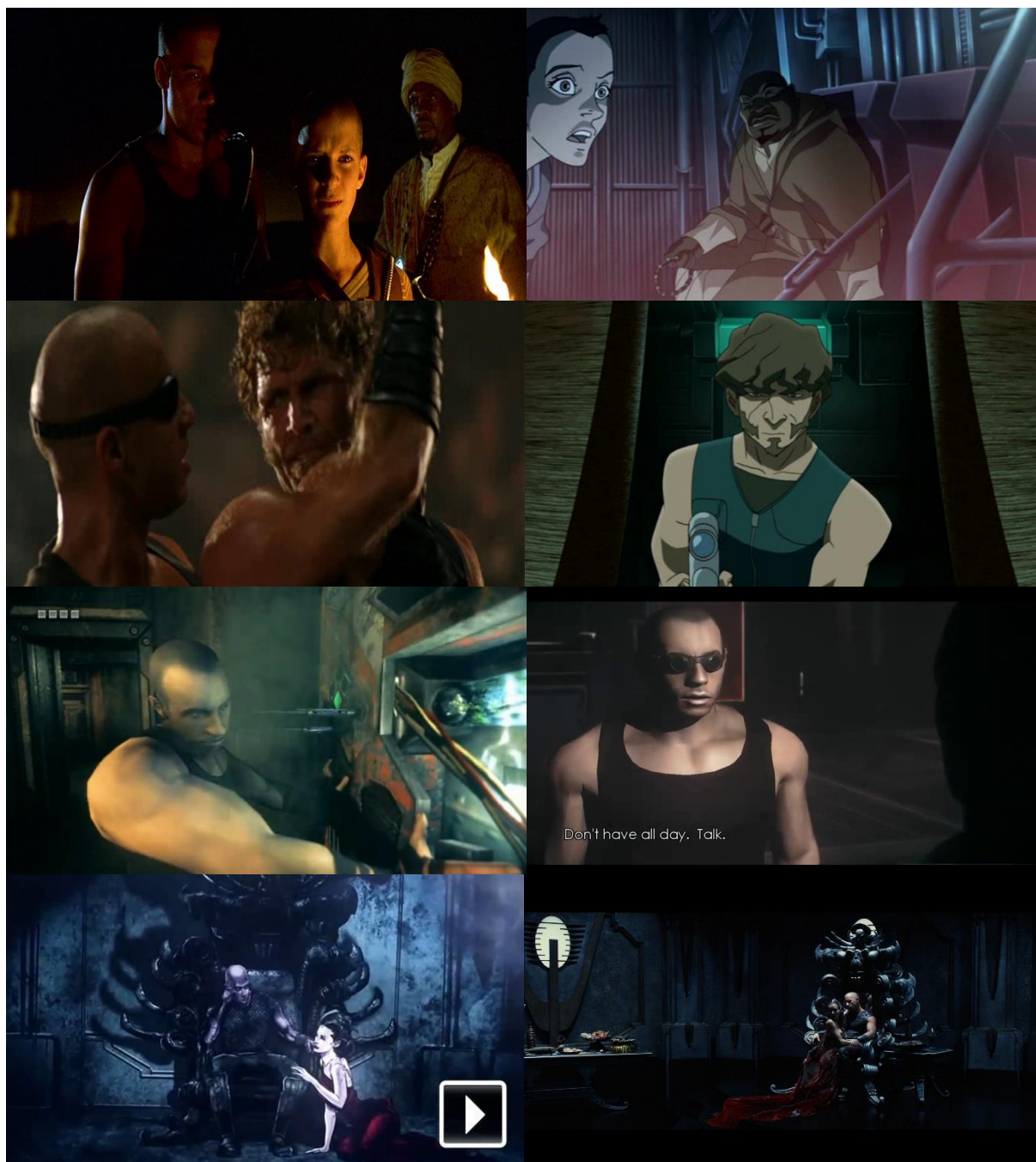
2014. [Rebroadcast] 003: The BBC'S Sherlock, Transmedia from Inception. Story Forward Podcast [online]. January 6, 2014 [citováno 10. 06. 2015]. Dostupné z WWW: www.storyforwardpodcast.com/2014/01/06/rebroadcast-003-joe-lidster-bbcs-sherlock-and-transmedia-done-right.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1-4.....	21
Obrázek 5-7.....	22
Obrázek 8-9.....	23
Obrázek 10-11.....	38
Obrázek 12-15.....	40
Obrázek 16-19.....	41
Obrázek 20-23.....	42
Obrázek 24-27.....	51
Obrázek 28-32.....	52
Obrázek 33-36.....	60
Obrázek 37-42.....	62
Obrázek 43-46.....	71
Obrázek 47-48.....	95
Obrázek 49-50.....	96
Obrázek 51-56.....	98
Obrázek 57-60.....	99
Obrázek 61-66.....	100
Obrázek 67-78.....	101
Obrázek 69-80.....	102

Obrázek 81-84.....	108
Obrázek 85-88.....	109
Obrázek 89-96.....	111
Obrázek 97-100.....	112
Obrázek 101-104.....	123
Obrázek 109-114.....	127
Obrázek 105-108.....	128
Obrázek 115-118.....	129
Obrázek 119-122.....	130
Obrázek 123-130.....	186
Obrázek 131-136.....	187
Obrázek 137-144.....	188
Obrázek 147-152.....	189
Obrázek 153-160.....	190

7. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



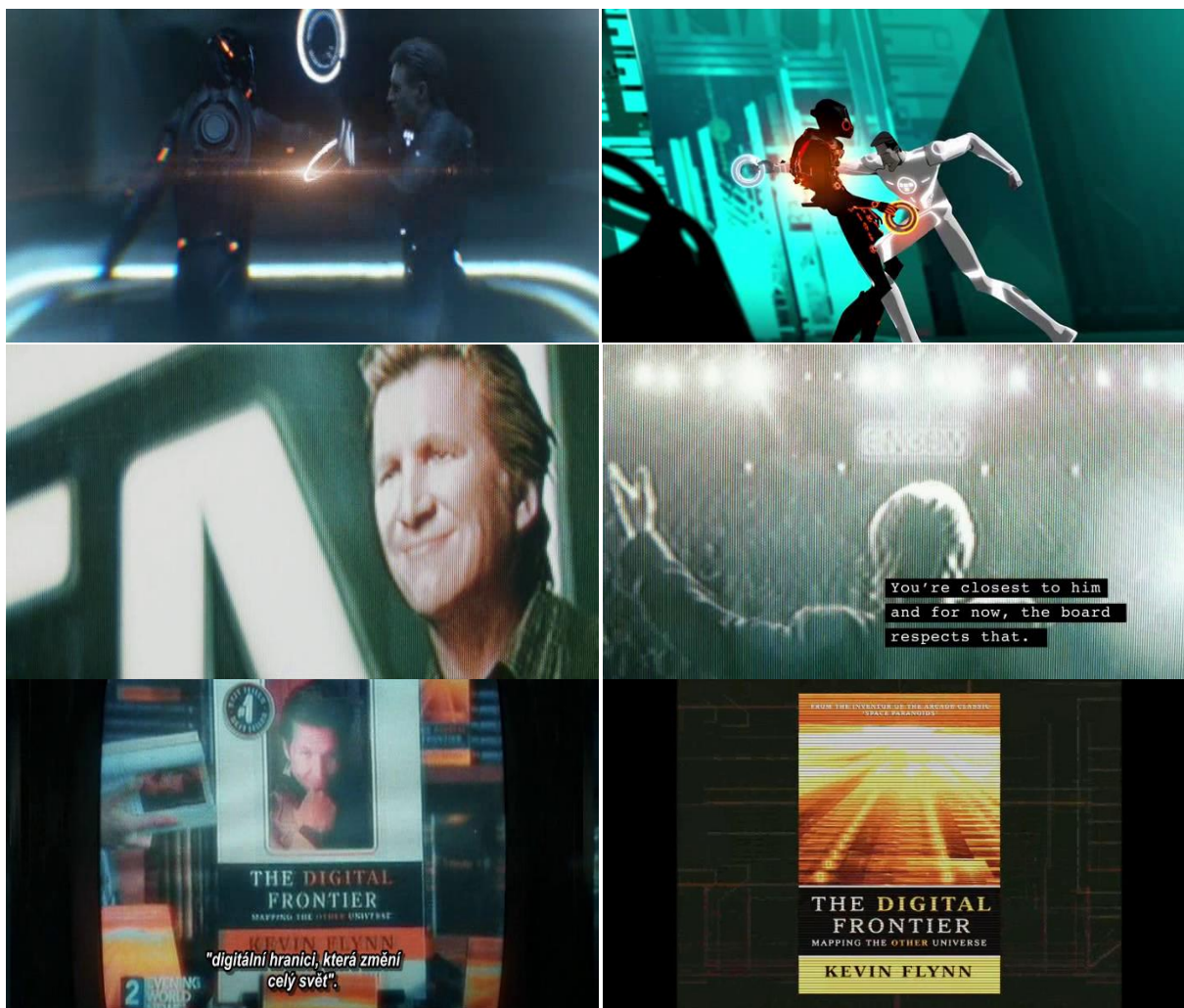
Obr. č. 123-130: Franšíza *Matrix* ustanovila transmediální estetickou, produkční a distribuční strategii, kterou přejímaly další snímky. Následující rok po dvojici filmových pokračování (*Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*), hře (*Enter the Matrix*) a sérii krátkometrážních snímků (*Animatrix*) fantasy sága Riddick rozšiřovala své vyprávění v dalších médiích. Animovaná *Temná hrozba* překlenovala dění mezi *Černočernou tmou* a *Riddick: Kronika temna*, videohra *Escape from the Butcher Bay* předcházela oběma. Všechny média spojuje migrující můstek postav (ve všech případech Riddicka) a časové osy i události.



Obr. č. 131-136: V posledních letech hollywoodská studia/konglomeráty až na výjimky nerozprostírají vyprávění do větší řady médií (komiksů, krátkých snímků, her), ale převážně do dvou, přičemž film obvykle doplňuje prequelový komiks. Příkladem toho jsou komiksy k *Pacific Rim* a *Muže z oceli*, u nichž je časová souslednost rozpoznatelná díky migrujícímu můstku protínajícího se obsahu, či k Nolanovým sci-fi (*Počátek*, *Interstellar*).



Obr. č. 137-144: Hra, která pouze převypráví dění filmu, je transmediálním brandingem, byť má vyšší míru interaktivnosti a může některé úseky rozšiřovat. Hra, která navazuje na snímek, je příkladem transmediálního vyprávění. Dvojice kultovních remaků (*Zjizvená tvář*, *Věc*) nebyla od samotného počátku zamýšlena jako transmediální, ale dočkala se po letech videoherních sequelu (*Scarface: World is Yours*, *Thing*), a tak je příkladem tzv. měkkého typu transmediálního vyprávění, tj. takového, kdy extenze vznikne na základě popularity původního mediálního obsahu. Pro první jmenovaný titul podobně podobně jako u *Watchmen: End is Nigh – Part 2* nepředstavuje problém rozpornost některých prezentovaných událostí, protože hlavní je rozpoznání dle migrujícího můstku postav(y) a protínajícího se obsahu, který se v jiném médium může vydat jinou cestou a přepsat část dění.



Obr. č. 145-152: Obr. č. 145-152: Tron je extrémním příkladem tuhého typu transmédií, protože první film (1982) nebyl koncipován jako transmediální vyprávění, zatímco pokračování po téměř třiceti letech (2010) bylo takto navrženo od samotného počátku. Počítalo se jak se sérií virálních videí *Tron: Next Day*, které připomínají nejzásadnější události mezi prvním a druhým dílem, tak i se hrou *Tron: Evolution*. Animovaný seriál *Tron: Povstání*, mapující mezidobí mezi „jedničkou“ a „dvojkou“ v samotném Gridu, nevznikl díky popularitě filmového pokračování, ale naopak proto, aby se otestovala životaschopnost značky. Nebýt virálních videí a hry, byla by dvojice filmových „Tronů“ a s „dodatečným“ seriálem příkladem měkkého typu. Zde je vidět, že pro typologii není důležitá míra (ne)úspěšnosti, ale samotná existence etenze. Na posledních dvou obrázcích vyobrazená kniha *Digital Frontier* pak není součástí narativu, ale branding, byť je zmiňována ve filmu a byla k sehnání i v našem světě.



Obr. č. 153-160: Mockumenty jsou méně častým případem transmediální extenze, který je používán jednak pro propracování vedlejších postav a shrnutí zásadních událostí vedoucích k hlavnímu dění na časové ose, jednak pro posílení věrohodnosti a umocnění komplexnosti prezentovaného. Často zavádějí k pokládání si motivických/tematických otázek, a tudíž ke vztahování se k našemu světu, čemuž odpovídá kvazi-dokumentární forma těchto mockumentů. Časté je objevení se těchto extenzí ve filmu v podobě protínajícího se obsahu.

NÁZEV:

Transmediální narace jako modus?: Příkladová analýza *Star Treku*

AUTOR:

Marek Slovák

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRAKT:

Diplomová práce zodpovídá otázku, zda-li je možné transmediální naraci – definovanou jako proces, v rámci kterého jsou intereagující části příběhu rozptýleného do více médií sjednoceny v myslí publika do kauzálního a chronologického sledu otázek a odpovědí – považovat za historicky podmíněný soubor norem a konvencí vyprávění a jeho porozumění. Paralelně k zodpovídání ústřední hypotézy je po vyhodnocení dosavadního bádání v oblasti transmediality vypracován možný analytický přístup, který umožňuje rozbor obsáhlého mezimediálního vyprávění. Transmediální analytický přístup, které kombinuje neoformalismus s erotetickým chápání narativu a používá revidovaný metodologický aparát, je testován na příkladu *Star Treku*. Na konci práce je shrnut vlastní přínos a přehodnocen závěr hlavní hypotézy, protože je dosavadní estetické poznání vyhodnoceno z hlediska dobového kontextu.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Transmediální vyprávění, modus narace, neoformalismus, erotetika, Matrix, Star Trek.

TITLE:

Transmedia Narration as a mode?: Case Study – Star Trek

AUTHOR:

Marek Slovák

DEPARTMENT:

Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRACT:

This thesis answers the question whether it is possible the transmedia Narration – defined as the process by which the interacting parts of the story are scattered to multiple media and conflated in the minds of the audience in causal and chronological sequence of questions and answers – consider as historically conditioned set of standards and conventions of storytelling and its understanding. Parallel to answering central hypothesis is after evaluating the current research in transmediality is developed the possible analytical approach that allows comprehensive analysis of transmedia. Transmedia analytical approach that combines neoformalism with erotetic understanding of narrative and uses a revised methodology apparatus is tested on the example of *Star Trek*. At the end of the thesis the contribution is summarized and it is revised conclusion of the main hypothesis, because the existing aesthetic knowledge assessed in perspective of historical context.

KEYWORDS:

Transmedia storytelling, mode of narration, neoformalism, erotetic narration, Matrix, Star Trek