

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Motiv dvojnictví ve filmu *Koralína
a svět za tajnými dveřmi*
(narativní analýza)**

Anna Šmídková

Katedra divadelních a filmových studií

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

Studijní program: Teorie a dějiny divadla, filmu a masmédií

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Motiv dvojnickví ve filmu Koralína a svět za tajnými dveřmi (narativní analýza)* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum:

.....

podpis

Ráda bych touto cestou poděkovala panu *doc. Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph. D.*, za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych chtěla poděkovat své rodině a přátelům za jejich trpělivost a podporu.

Obsah

Úvod	5
1. Film z pohledu literatury a kritiky.....	7
2. Teoreticko-metodologická část	11
2.1. Vyprávění.....	11
2.2. Mody narace.....	11
2.2.1. Klasický mod	12
2.2.2. Umělecký mod	13
2.2.3. Historicko-materialistický mod.....	14
2.2.4. Parametrický mod.....	15
2.3. Dvojník (Dvojnictví)	16
2.3.1. Umělecký význam	16
2.3.2. Filozofický význam	17
2.3.3. Psychologický význam	18
2.4. Sebereflexivita.....	21
3. Analytická část	22
3.1. Segmentace	22
3.2. Interpretace	31
3.2.1. Protagonistka/té, Antagonistka/té.....	32
3.2.2. Podoba druhého světa	33
3.2.3. Symboly	35
3.2.4. Dvojnictví	37
3.2.5. Jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví	38
3.3. Komparace	40
3.3.1. Alenka v říši divů	40
3.3.1.1. Protagonistka/té, Antagonistka/té.....	40
3.3.1.2. Podoba druhého světa	41
3.3.1.3. Symboly	42
3.3.1.4. Dvojnictví	43
3.3.1.5. Jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví	43
3.3.2. Faunův labyrint	44
3.3.2.1. Protagonistka/té, Antagonistka/té.....	44
3.3.2.2. Podoba druhého světa	45
3.3.2.3. Symboly	46
3.3.2.4. Dvojnictví	47
3.3.2.5. Jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví	47
Závěr.....	49
Seznam použité literatury a pramenů	52

Úvod

Fikce může být způsob, jak vám ukázat, že svět, ve kterém žijete, není jediný svět.¹

- Neil Gaiman

Tématem této bakalářské práce je analýza a interpretace narativní struktury filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi* (2009, Henry Selick), s přihlédnutím k funkci ústředního motivu dvojnictví.

Cílem práce bude na základě narativní analýzy vycházející z teorie narace Davida Bordwella určit, jakým způsobem využívá film motiv dvojnictví a jakým způsobem jej ovlivňuje převládající mod narace. Skrze prvotní předpoklad byl dominantním modem zvolen mod umělecké narace a prvky s ním spojené. Skrze neustále se proměňující vztah mezi Koralinovým reálným světem a jeho alternativní verzí se utváří specifická podoba ústředního motivu, tedy dvojnictví. Dvojnictví je složitý fenomén, který se objevuje ve více rovinách. Konkrétně v rovině psychologické, ale i filozofické. V rámci těchto dvou významotvorných rovin budu v této práci vycházet i z tezí utvářených teoretiky nezabývajících se primárně uměleckou tvorbou, abych zjistila, do jaké míry jsou tyto roviny ve snímku zastoupeny. Dvojnictví se stává poměrně častým motivem také v umění, tedy v umělecké významotvorné rovině. Můžeme jej objevit například ve filmech *Brazil*², *Kabinet doktora Kaligariho*³ či *Černá labuť*.⁴ Tyto snímky však tvoří pouhý příklad a nebudou dále v této práci analyzovány či jakkoliv zmiňovány. Zároveň však vznikly i další filmy, ve kterých se obdobně jako v *Koralíně*⁵ stává protagonistkou mladá dospívající dívka. Proto v závěru práce provedu komparaci motivu dvojnictví v *Koralíně* s pojetím téhož motivu ve filmech *Alenka v říši divů*⁶ a *Faunův labyrint*⁷, které vykazují právě stejnou tematiku i ústřední motiv. Cílem bude mimo jiné také

¹ V anglickém originále: „[Fiction] can be a way of showing you that the world that you live in is not the only world.“

² *Brazil* [film]. Režie Terry GILLIAM. Velká Británie, 1985.

³ *Kabinet doktora Kaligariho* [film]. Režie Robert WIENE. Německo, 1920.

⁴ *Černá labuť* [film]. Režie Darren ARONOFSKY. USA, 2010.

⁵ V českém překladu je film označován za Koralínu s dlouhým „í“. Název knihy, stejně jako jméno hlavní hrdinky se píše s krátkým „i“, a proto budu dále v práci používat tuto verzi. Tedy že jméno postavy budu využívat s krátkým „i“, avšak při zmínce o filmu budu nadále pracovat verzí, kde se objevuje dlouhé „í“. *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

⁶ *Alenka v říši divů* [film]. Režie Tim BURTON. USA, 2010.

⁷ *Faunův labyrint* [film]. Režie Guillermo del TORO. Mexiko/Španělsko, 2006.

zjistit, v čem se komparované snímky od sebe liší a jaký mod narace je ovlivňuje. Předpokladem je, že na rozdílném uchopení motivu dvojnictví ve všech třech snímcích vynikne specifická Selickova pojetí tohoto motivu.

1. Film z pohledu literatury a kritiky

*Koralína a svět za tajnými dveřmi*⁸, v anglickém originále *Coraline*, je animovaný stop-motion film⁹ kombinovaný se stereoskopickým 3D filmem z roku 2009. Jedná se o adaptaci knižní předlohy od autora Neila Gaimana¹⁰. Snímek byl vytvořen pod společností LAIKA a režíroval jej Henry Selick, který se pro tento typ příběhu velice hodil vzhledem k jeho předešlé spolupráci s Timem Burtonem. Za zmínku také stojí fakt, že *Coraline*¹¹ byla prvním celovečerním filmem společnosti LAIKA, ačkoliv společnost v té době již pracovala na dalších filmech Tima Burtona, jako je například film *Mrtvá nevěsta*¹². *Coraline*¹³ byla vzorem při tvorbě stop-motion filmů, které následovaly. Můžeme zde zmínit například film *Kubo*¹⁴ nebo *ParaNorman*^{15, 16}. Film tedy nejenže zaznamenal velký pozitivní ohlas u diváků, ale taktéž obdržel nominaci na ocenění Americkou filmovou akademií v kategorii Nejlepší animovaný film. Tuto nominaci sice bohužel nakonec neproměnil, ale přesto pomohl společnosti LAIKA k vytvoření a k pokračování dalších stop-motion filmů.

Není možné si při zmínce o Timovi Burtonovi odpustit očividnou podobnost s jeho dalším filmem *Alenka v říši divů* (2010). Obě hrdinky se na základě sledování bílé zbarveného zvířete následně projitím záhadného tunelu dostávají do paralelního světa, v němž se setkávají se zvláštními a mnohdy i šílenými postavami. Oporou a do značné míry i ochranou je jim mluvící a mizející Kocour.¹⁷

Film pojednává o mladinké dívce jménem Koralina Jonesová, ve filmu ztvárněné Dakotou Fanningovou, která se s rodiči přestěhovala z Michiganu do

⁸ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

⁹ Stop-motion, pookénková nebo fázová animace, je technika animace, při níž je reálný objekt mezi jednotlivými snímky ručně upravován a posouván o malé úseky tak, aby po spojení vyvolala animace dojem spojitosti. (*Stop motion / Stop motion animace* [online]. [Cit. 20. 1. 2022]. Dostupné z: <https://www.asaf.cz/dictionary/stopmotion-animace/>)

¹⁰ Mezi jeho další významná díla patří například také *Sandman*, *Hvězdný prach* a *Američtí bohové*.

¹¹ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

¹² *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* [film]. Režie Tim BURTON, Mike JOHNSON. Velká Británie, USA, 2005.

¹³ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

¹⁴ *Kubo a kouzelný meč* [film]. Režie Travis KNIGHT. USA, 2016.

¹⁵ *ParaNorman* [film]. Režie Chris BUTLER, Sam FELL. USA, 2012.

¹⁶ GASS, Zach. *Coraline: 15 Eye-Opening Things Fans Never Knew* [online]. Publikováno: 19. 9. 2018 [Cit. 20. 9. 2021]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/coraline-revelations/>

¹⁷ Tim Burton se na filmu autorsky ani produkčně nepodílel, nicméně Selickova předchozí spolupráce s Burtonem se ve snímku promítla. Odkaz na jejich spolupráci je ve snímku znázorněn scénou, kdy druhá matka vaří omeletu pro Koralinu – zde je možné zahlédnout ve vaječném žloutku obličej Jacka Skellingtona. (GASS, Zach. *Coraline: 15 Eye-Opening Things Fans Never Knew* [online]. Publikováno: 19. 9. 2018, [Cit. 20. 9. 2021]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/coraline-revelations/>)

záhadného Růžového paláce, ve kterém bydlí stejně tak záhadní a zvláštní nájemníci. Koralina začne z nudy a nedostatku pozornosti svých rodičů (ztvárněných Teri Hatcherovou a Johnem Hodgmanem) postupně objevovat a prozkoumávat své okolí. Velmi často ji doprovází Wybie¹⁸, postava, o níž Selick prohlásil, že byla vytvořena proto, aby poskytla hlavní hrdince někoho, s kým by se mohla podělit o své myšlenky.¹⁹ Kromě Wybieho ji doprovází také mluvící Kocour²⁰ (Keith David). V momentě, kdy objeví záhadná dvířka a za nimi „druhý svět“, se do popředí přesouvá motiv dvojnictví, který se bude prolínat napříč celým snímkem. Bohužel zde ale platí slova Sigmunda Freuda: „*mělo to zůstat skryté a tajné, ale přesto to vyjde na světlo*“²¹, protože Koralina následně nadšeně opouští realitu všedních šedých dní a přichází ke své „druhé/jiné matce“ a celkově ke „druhým/jiným rodičům“ s vidinou lepších zítřků. Jak se však postupně dozvídá o záměrech „druhých rodičů“, dojde k pochopení, a nakonec se rozhodne své pravé/reálné rodiče zachránit a uniknout s nimi pryč z hrozného nočního můry „druhého světa“.

Henry Selick se, stejně jako například Guillermo del Toro a David Lynch, zajímá o dětství nikoliv jako o podmínku sentimentalizace. Gaiman v *Koralině* nevytváří pevnou hranici mezi reálným a magickým světem, ale narativ díla má soustavnou tendenci v divákovi budovat přesvědčení, že veškeré dvojnictví, které je ve snímku vyobrazované, je pouze snové. Například po ukončení většiny snových sekvencí se Koralina probouzí u sebe v posteli. Selick představuje nudné domácí prostředí jako kouzelný prostor, čímž vytváří velmi tenkou hranici mezi pohádkou a temnou okultní silou touhy (matka Bbeldam), existenciálním zmatením a mylnou touhou. Koralina zkoumá (dravé) dopady rodičovské lásky, druhá matka je nestvůra bez mateřského instinktu, ale je zakořeněná v kuráži a selském rozumu její hrdinky, která je houževnatá, duchaplná a magicky skutečná.²²

¹⁸ V rámci této práce budu pracovat s originálním anglickým jménem. V českém dabingu se používá oslovení Hubík.

¹⁹ MYERS, Lindsay. "Whose Fear Is It Anyway?: Moral Panics and "Stranger Danger" in Henry Selick's *Coraline*." *The Lion and the Unicorn*, vol. 36 no. 3, 2012, s. 248. Project MUSE, doi:10.1353/uni.2012.0029.

²⁰ Ve své práci budu užívat u tohoto slova (Kocour) velké písmeno, jelikož se jedná o jeho jméno, nikoliv o označení druhu zvířete.

²¹ MYERS, pozn. 19, s. 249.

²² SCOTT, A. O. *A girl cornered in parallel world*. [online]. Publikováno: 5. 2. 2009, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2009/02/06/movies/06cora.html>

O *Koralině* jako o knize, ale primárně o filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi*²³ bylo napsáno mnoho recenzí a populárních textů.

Od recenze v *The New York Times* přes *Daily News* až po *NPR (National public radio)* se všichni hromadně shodují na tom, že se jedná o nedoceněný snímek z jednoho prostého důvodu – ve většině případů byl film promítán ve 2D. Selick vdechl Gaimanovým slovům život mnohem kouzelnější, než bylo původně očekáváno. Práce s kamerou, popřípadě více kamerami, a animátory ručně vyrobený každý sebemenší detail od postav přes lustr s mléčnými koktejly až po hypnotizující modrofialový průchod (tunel) do paralelního druhého světa se podílejí na velkolepé podívané na poli snímku o stopáži necelých dvou hodin. Jedním z podrobnějších textů mimo recenze, který rezonuje s tématem mé bakalářské práce, je *Whose Fear Is It Anyway?: Moral Panics and "Stranger Danger" in Henry Selick's Coraline* od Lindsay Myers. Tento text se zabývá mimo jiné přehnanou kontrolou rodičů nad dětmi, což, jak i následně zmiňuji, velmi úzce souvisí s *Koralinou* a jejími druhými rodiči. Je to problém natolik specifický, a přitom se může stát neviditelným a tichým společníkem každé rodiny. Chtěla bych se v průběhu práce na tuto tematiku částečně zaměřit a zároveň na toto téma skrze film poukázat. Lindsay Myers rozebírá problematiku rodinného filmu, kterou vztahuje k filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi*²⁴. Ačkoliv jsou v současné době velmi posouvány hranice dětského vnímání a celkového vnímání dětského diváka, nic se nemůže obejít ani bez negativních dopadů. Odráží se to v potřebě regulace a přehnané kontroly nad životy dětí ve jménu pomyslného vyššího dobra. Rodiče jsou přece schopni nejlépe odhadnout to, co je pro jejich dítě nejlepší, a to i za cenu potlačení a omezování jejich životů.²⁵ Pokud se tedy více zaměříme na film a konkrétně na moderní rodinný film, do jaké míry lze říci, že bude moderní rodinný film posouvat hranice a zpochybňovat tradiční konstrukty dětství nebo dospívání a následné dospělosti? Ačkoliv to vypadá, že mnoho filmů v současnosti poskytuje emancipační vizi dětství, pokud vše podrobíme zevrubnější analýze, lze často odhalit skrytý konzervatismus a spíše regresivní, nežli

²³ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

²⁴ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

²⁵ MYERS, pozn. 19, s. 245.

progresivní sklony a odmítání zabývat se jakýmkoliv způsobem komplexní realitou moderního rodinného života.²⁶

Koralina je strašidelný a zároveň varovný příběh, který vychází z reálných dětských obav. Nejdříve se Koralina může vrátit a vše se může zdát jako sen, ale nakonec se dostane do reality, ze které se velice těžko dostává. Jako by tedy celý film v Selickově vyznění naznačoval, že dětskou nevinnost a zajištění dětského bezpečí lze znovu obnovit pouze tehdy, bude-li zkorumpovaný a pomyslně padlý svět dospělých zázračně vykoupen právě dítětem.²⁷

²⁶ MYERS, pozn. 19, s. 246.

²⁷ Tamtéž, str. 247.

2. Teoreticko-metodologická část

V rámci této analýzy budu vycházet z knihy *Narration in the Fiction Film*²⁸ od Davida Bordwella, která vyšla v roce 1985. V její první části Bordwell zkoumá mimetické a diegetické teorie narace. V druhé části se pak zabývá vyprávěním a filmovou formou, dále také zkoumá divákovu aktivitu a principy vyprávění. Zaměřuje se mimo jiné na žánr detektivky a noirový film nebo na čas a prostor ve filmovém vyprávění. Primárně se ale budu soustředit na třetí část knihy, ve které Bordwell vysvětluje existenci čtyř narativních modů, kterými jsou příběhy napříč kinematografií vyprávěny. Mluví tu především o klasické naraci, naraci uměleckého filmu, historicko-materialistické a parametrické naraci.

2.1. Vyprávění

Než však přistoupíme k modům narace, je nutno vysvětlit si základní stavební jednotku – vyprávění. Bordwell vymezuje vyprávění jako propojený řetězec na sebe navazujících událostí, které se odehrávají v čase a prostoru. Vyprávění obvykle začíná určitým stavem, který se na základě kauzálního vzorce postupně proměňuje, až nakonec dospívá do stavu nového, jímž vyprávění končí. Naše zapojení do příběhu se odvíjí od toho, nakolik jsme schopni porozumět vzorci proměny a neměnnosti, příčiny a následku, času a prostoru.²⁹ Vyprávění tedy rozumíme díky tomu, že rozpoznáváme jednotlivé události a chápeme je jako řetězec příčin a následků, který se odehrává v čase a prostoru. Jako diváci však děláme i něco jiného. Často dovozujeme události, které ve filmu nejsou explicitně přítomny, a uvědomujeme si, že film obsahuje i věci, jež do světa příběhu nepatří.³⁰

2.2. Mody narace

Za narativní mod označuje Bordwell historicky ohraničený soubor narativní konstrukce a (nejen) diváckého porozumění. Každý mod je rozlišen podle různých schémat a zároveň podle uspořádání, které divák sám pro své pochopení na tyto mody aplikuje. Dále je možné je rozlišit dle domněnek, které jsou v návaznosti na diváckou zkušenost vytvářeny a podle nichž se proměňuje předpokládaná narativní výstavba.

²⁸ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin : The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10174-6.

²⁹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018, s. s. 111–112

³⁰ Tamtéž, s. 113

Lišit se ale mody mohou také na základě vztahů mezi syžetem a fabulí nebo také mezi syžetem a stylem.

2.2.1. Klasický mod

Bordwell identifikoval klasický narativní mod jako mainstreamový a vyskytující se převážně v hollywoodské kinematografii. Definoval jej jako vyprávění příběhu zjevně psychologicky motivovaného jedince, který řeší nastolený problém na základě vlastní motivace a jasně stanovených cílů. Po značném množství konfliktů a dalších různých překážek při řešení problému následuje vždy jasný závěr, který popisuje úspěch nebo neúspěch dané postavy. Ze všech modů právě klasický mod nejvíce využívá schéma kanonického příběhu. Na poli časového ohraničení neboli deadline, ve kterém je nezbytně nutné vyřešit problém, je budováno napětí. Deadline může být v tomto případě znázorněn například hodinami, kalendářem, popřípadě pouhými narážkami na čas samotný.

Podle Bordwella je kauzalita hlavním principem, kterým se řídí narativ. V tomto případě je kauzalita spojena se syžetem, který je jí také podřízen. Syžet zahrnuje schéma klasického (kanonického) příběhu a nejčastěji také určitý počet kauzálních struktur, které propojují různé části filmu. Vyprávění v klasickém modu Bordwell rozděluje na dvě hlavní linie. První označuje jako pracovní, která se zaměřuje na nutnost vytvořit řešení problému, kterému je většinou hlavní hrdina vystaven na začátku snímku. Druhou bychom mohli označit jako vztahovou, jelikož se tato linie zaměřuje na průběh vytvoření heterosexuálního vztahu. Ať už se jedná o jednu či druhou linii, obě vytváří svůj určitý cíl, své překážky, ale především vše je na konci snímku uzavřeno, dochází tedy k vyvrcholení. Obě linie se mohou lišit a ve většině případů se také liší, zároveň jsou však velice úzce provázané. Při konfrontaci se zápletkou se nevyvrací možnost ukončení jedné linie dříve než druhé. Jejich vyvrcholení však zůstává shodné, a to přesněji v moment, kdy vyřešení jedné linie otevírá možnost pro řešení druhé. Bordwell dále poukazuje na patrnost kauzality v rámci výstavby scén. V první fázi je nutné zasadit scénu do času, místa a prostoru, poté proběhne představení postav. Střed scény se věnuje řešení problému a postava se propracovává směrem vpřed ke svému cíli (bojuje, rozhoduje se apod.), v závěru je pak určena výchozí pozice pro pokračování další scény. Alespoň jednu linii je tedy nutné pozastavit, a tím tak vytvořit místo pro přechod do další scény, která přebírá již

pozastavenou linii. Vytvoří tedy další problémy či cíle, popřípadě následují příčiny. Jakékoliv časoprostorové uzavření scény v rámci klasického modu nijak neovlivňuje fakt, že kauzalita scény zůstává obvykle otevřená pro další dění a vytváří tak další otázky a problémy (například osudy vedlejších postav mohou být nedořešeny).³¹

Vyprávění je převážně vševědoucí a velmi komunikativní. Stylová rovina je velmi často omezena na opakující se postupy, které divákovi ulehčují absolutní orientaci v příběhu, prostoru i čase. Divákova míra porozumění je absolutně kontrolována. Příběh tak nenarušuje divákovo očekávání. Narace není úplně sebeuvědomělá, ideální je ale všudypřítomnost, tedy neviditelný styl, který divákovi poskytuje dostatečné množství informací pro konstrukci fabule a s tím spojených hypotéz. Vzhledem k míře informací se důraz klade na užití specifického stylu při vytváření úvodních a závěrečných scén. Tyto scény bývají často sebeuvědomělé a přináší značné množství informací o počátku a závěru. Jsou zde využívány například titulky s časovým nebo místním určením, které mohou být nahrazeny voice-overem. Při budování následných sledů scén se informace postupně stávají čím dál více nenápadnými a naraci proto označujeme za méně komunikativní.

2.2.2. Umělecký mod

Bordwell vymezuje umělecký mod jako takový, který v rámci vyprávění do značné míry popírá určité konvence platící pro mod klasický. V případě uměleckého modu (na rozdíl od klasického) se stěžejním bodem nestává kauzalita. Ta naopak není tolik patrná a spíše se vytrácí. Protagonista zde není vůbec jasně psychologicky motivovaným jedincem, neřeší jasně nastolený problém. Chybí tedy stanovený cíl, a především ve výsledku viditelné rozuzlení, s čímž se také pojí absence úspěchu nebo neúspěchu protagonisty. Děj je v rámci uměleckého modu zprostředkován mnohem realističtěji a pro diváka celkově uvěřitelněji, než je tomu u modu klasického, který primárně využívá kanonický příběh.

V uměleckém modu je vyprávění subjektivnější, ale o to více nekomunikativní oproti klasickému modu. S tím se pojí omezení množství sdělovaných informací v rámci promyšlených mezer v syžetu. Dalším prvkem, který omezuje přísun informací, je náhoda, která narušuje celé vyprávění. Častým tématem

³¹ BORDWELL, pozn 28., s. 158

ve snímcích uměleckého modu je odcizení, kterému předchází právě nedostatek komunikace, a tedy určité množství informací. V rámci narace nemusí být absolutně objasněno fungování fikčního světa, ve kterém se celý děj odehrává. Objektivní realita je velmi často kombinována se subjektivní realitou, a to bez divákova vědomí. Hlavní protagonisté jsou v rámci narace zaměstnání převážně vlastní introspekci, zaměřují se na niterné pochody a zabývají se svými duševními stavy. Bordwell poukazuje spíše na to, že se protagonista přesouvá pasivně od jedné události k druhé, než aby konal.

Průvodce vnitřním stavem protagonistů je možné zpozorovat ve vyobrazení mizanscény, ale také ve stříhových postupech, které jsou využívány. Příkladem může být užití zkreslení barevnosti, svícení, tvaru, popřípadě zvuku k vyobrazení mentálního stavu, pestré škály emocí nebo také myšlenek. Dále je také možné použít neobvyklé umístění či pohyby kamery a postav nebo atypické stříhové vzorce, popřípadě další stylistické prvky, které vytváří sebevědomou naraci. Způsob provedení flashbacku také odráží subjektivitu. Velmi pomalu však propouští informace, které jsou díky této subjektivitě nejednoznačné a mírně zmatečné. Bordwell ale také zmiňuje například flashforwardy, které jsou reprezentací budoucnosti. V tomto případě ale nemůžeme mluvit o subjektivitě, jelikož flashforwardy slouží jako platforma pro předávání informací divákovi. Samotná výstavba vypravování tedy podněcuje divákovo uvažování a utváření hypotéz: Jak se příběh vlastně vypráví a proč příběh vyprávět zrovna tímto způsobem?

2.2.3. Historicko-materialistický mod

Historicko-materialistický mod bývá podle Bordwella nejvíce spojován se sovětskou filmovou školou režisérů Sergeje Ejzenštejna nebo Lva Pudovkina. Jednalo se o avantgardní hnutí v období 20. a 30. let 20. století. Historicko-materialistická narace byla v minulosti využívána jako způsob šíření tehdejší komunistické ideologie. V této tvorbě se tradičně vyobrazovaly zlomové historické události, avšak způsob zpracování mizanscény, pohybu protagonistů a zapojení stříhu této tvorbě paradoxně ubíral na autentičnosti. Mizanscénou ovlivňují významové kontrasty, které jsou distribuovány díky stylistickým prostředkům. Bordwell to uvádí na příkladech zobrazování prostředí nebo také na specifickém svícení. Specifickými znaky pro historicko-materialistický mod jsou práce s kamerou, a především způsob

užití střihu. Jednalo se o velmi svižný střih, kdy byla určitá pasáž (scéna) složená z objemného množství záběrů, které v konečném výsledku nebyly nijak prospěšné pro utváření časoprostoru a fabule ve scéně. Pomocí střihu bylo možné propojit různé dějové linky, které ve výsledku utvářely celkový kontext díla. Postavy v rámci historicko-materialistické narace byly charakterizovány svou třídní příslušností, povoláním, svým zevnějškem a mimo jiné také místem, kde žily. Nereprezentují sebe, ale naopak v rámci ideologie tvoří jednotku, která je součástí systému. U postav není důležité, proč dělají to, co dělají, ale to, čeho se v závěru snaží dosáhnout.

2.2.4. Parametrický mod

Bordwell staví parametrický mod do kontrastu s modem klasickým. Odlišný je v tomto případě přístup k dominantě ve snímcích. V rámci klasického modu je dominantou příběh a styl ustupuje do pozadí, kdežto u narace parametrické dominuje styl, a naopak příběh je upozaděn. Přílišné kladení důrazu se stává hlavní příčinou toho, proč jsou parametrické snímky pro diváka špatně čitelné. U filmů spjatých s tímto modem je primárním bodem zpracování příběhu, spíše než příběh sám o sobě. V parametrickém modu jsou primárními prvky parametry. Bordwell vysvětluje tento pojem jako volbu, pro kterou se filmař rozhodně ve zpracování určité scény. Filmař si na základě nepřeberného množství kombinací úhlů záběru, pohybů kamery a velikostí vybere tu, která mu nejvíce vyhovuje pro interpretaci díla a zároveň pak opakuje jednotlivé parametry pro práci s diváckým očekáváním. Motivací klasického modu bylo rekonstruovat fabuli ze syžetu s pomocí neviditelného stylu. Naopak v parametrickém modu je divák motivován k odhalování a dále pojmenovávání opakujících se parametrů. Problematikou parametrické narace, konkrétně týkající se volby stylu, který trpí na nadměrné opakování, je to, že následně vložené situace či postavy ztrácejí na smysluplnosti. Divák se tak snaží spíše opakující se schémata jednotlivých parametrů rozklíčovat, než aby hledal přidanou hodnotu. Bordwell parametrickou naraci používá v podstatě jen jako vymezení se vůči klasickému modu, a díky tomu se stává jedním z paradoxů Bordwellovy teorie.

2.3. Dvojník (Dvojnictví)

Tradiční literárněvědné označení dvojníka „Doppelgängera“ (New Oxford American Dictionary, 2nd Edition, 2005) v němčině znamená něco jako dvakrát kráčející: i dvojník kráčí přesně tam, kam jeho originál. Podle Adama Augustina, autora hesla v encyklopedii Britannica, se dvojník sice pohybuje v našem světě, a přece do našeho světa nepatří. Naše vlastní podoba nesená vedle nás někým jiným pryč poukazuje na ztrátu naší osobnosti či smrt.³²

Dvojnictví je jev, který zjednodušeně něco zdvojuje. Uplatňuje se v psychologii, filozofii a umění. Je však nutno podotknout, že ačkoliv jsou zde umělecké významy dominantní a jsou spojeny s ozvláštňením narace, filozofické a psychologické významy se do umění a uměleckých filmů sice prolínají, akorát umělec pracuje jinak, což znamená, že jsou tyto významy zde pouze upozaděny a nikoliv vymazány. Umocňují hlavní téma filmu a jeho analýzy – slouží jako určitá myšlenková ozvěna.

2.3.1. Umělecký význam

Alena Pomajzlová ve své stati *Motiv dvojníka v literatuře a výtvarném umění* vymezuje postavu dvojníka jako záležitost primárně odkazující a související s psychologií, popřípadě psychiatrií. Vzhledem k možnosti vyjadřování duality světa a současně také lidské existence, se této tématice inspirovala mnohá umělecká odvětví.³³ Její rozpracovanou myšlenku je možné vztáhnout nejen k literatuře a výtvarnému umění, ale také, a to primárně v rámci této práce, k filmu. Výskytem dvojníka je budováno napětí, které se dříve či později vyhrotí mezi člověkem a světem, ve kterém se zrovna nachází. Jedinec je primárně fokusován na subjektivní představy a vlastní fantaskní svět a naprosto upírá jakoukoliv pozornost vnější realitě, což také vede k izolování jedince a postupně se vytrácející kontakt s realitou. Motiv dvojníka neodmyslitelně také souvisí s duplicitou světa, který se dělí na reálný svět a sen v jeho fantaskní, magické či démonické poloze (tj. svět ovládaný principem zla).³⁴ Dvojníka je možné vytvořit logicky zdvojením, a to jak v podobě zrcadlení

³² AUGUSTIN, Adam. *Doppelgänger*. [online]. [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/doppelganger>

³³ POMAJSLOVÁ, Alena. *Motiv dvojníka v literatuře a výtvarném umění*. In OTTOVÁ, Marta a Milan POSPÍŠIL. *Proudy české umělecké tvorby 19. století. Sen a ideál*. Praha: Ústav teorie a dějin umění Československé akademie věd, 1990. S. 143

³⁴ Tamtéž, s. 143

(v *Koralíně* je zrcadlo určitou metaforou vězení), tak objevením ireálné, ale i dokonalé kopie reálné postavy.³⁵ U Koraliny je za dokonalou kopii považován celý snový, ireálný svět (sousedé, druzí rodiče, svět...). Vše má až dokonale shodnou podobu s jejím reálným světem, jen s výjimkou Kocoura a jí (jakožto hlavní hrdinky), což vytváří specifickou podobu dvojnictví. Postupně se tak dokonalé vyobrazení světa proměňuje v nejhorší noční můru. Nejedná se tedy o pouhé zdvojení, ale také o nový význam a jiný zkomplikovaný obsah.³⁶ Dvojnictví vytváří vnější, manipulující sílu, která hraje primárně ve prospěch manipulátora. S člověkem je zde zacházeno jako s loutkou.³⁷ Stejně tak, jako si zahrává druhá matka s Koralinou.

2.3.2. Filozofický význam

V knize *The Doppelgänger: Literature's Philosophy* v níž Dimitris Vardoulakis zkoumá vztah mezi literaturou a filozofií, se zároveň také hovoří o filozofickém významu dvojníka.

Nejprve je nutno říci, že v rámci filozofického významu dvojníka nemůžeme z hlediska ontologie předmětu hovořit o významu Doppelgängera jakožto osobnosti, ačkoliv tomu tak v literatuře je. Doppelgänger není vnímán jako něco, co existuje či nikoliv, ale jedná se o podstatu nebo také esenci bytí. Zjednodušeně řečeno, nezaměřuje se na konkrétní osoby, ale na otázky proč, jak nebo z čeho dvojník a dvojnictví vychází. Je to tedy neustále probíhající proces, přeměna.

Neexistuje tedy žádná konečná forma, forma finalis. Forma je spíše deformována a svým způsobem reformována. Doppelgänger je vždy v procesu výstavby, stejně jako diskurzy, které odráží – literatura a filozofie.³⁸ Celá tato kniha tedy rozebírá dvojníka (Doppelgängera) jako něco, co je vždy v procesu formování a celkové transformace, a zaměřuje se na jeho bytí, jeho ontologie, jeho přítomnost. Toto všechno je spojeno nejen s minulostí, tedy určitou historií, ale zároveň je velmi

³⁵ POMAJSZLOVÁ, pozn. 33., s. 144

³⁶ Tamtéž, s. 145

³⁷ Tamtéž, s. 147

³⁸ VARDOULAKIS, Dimitris. *The Doppelgänger: Literature's Philosophy*. Fordham University Press, 2010, s. 7

napojeno na následnou budoucnost. V tomto případě je možné použít poměrně silný výraz, tedy že je budoucností vlastně zatížen, je jí obtěžkán.³⁹

Ralph Tymms tvrdí, že pokud je Doppelgänger ve spojitosti s literaturou, je vnímán jako reprezentace autorova psychického procesu. Celkově je velmi závislý na autorovi a jeho vnímání. Tymms dále říká, že k temným fantaziím o subjektivním zdvojení by se mělo přistupovat objektivně jako k poznámkám psychiatra. Pokud by tomu tak bylo, pak by literatura spojená s dvojnicstvím byla pouhým projevem autorových symptomů. Tzvetan Todorov by díky tomuto tvrzení měl pravdu, kdyby řekl, že dvojník považován jako kategorie psychoanalýzy by ztratil svůj význam pro literaturu jako takovou.⁴⁰

Hillel Schwartz definuje dvojníka jako toho, kdo vykazuje dvojakost, tu však nedefinuje. Každý se stává dvojníkem všech ostatních; všechno je kopie něčeho. Zdvojování a kopírování nemá konce. Odlišnost, která je pro dvojníka a dvojnicství celkově tak podstatná. Zjednodušeně řečeno, jestli se jedná o dvojníka jako kopii, anebo vnímá dvojníka jako enormní expanzi, která je odkazem na duplicitu.⁴¹

Dvojník není rámován absolutním začátkem nebo absolutním koncem. Přístupy, které se míjejí s dvojníkem (nikoliv však jako osobou) – buď zúžením, nebo jeho rozšířením –, mají všechny společnou esencializaci limitu. A naopak, dvojník nekončí psychoanalýzou, ani není nekonečný jen proto, že existuje neurčitý počet jeho příkladů. Kromě toho, protože se vyhýbá metafyzice původu, nemá dvojník počátek ani mnoho počátků. Není tedy možné tuto teorii opět uchopit.⁴²

2.3.3. Psychologický význam

V knize *Double visions, double fictions: the Doppelgänger in Japanese film and literature* se autor zmiňuje o podobách dvojníka, tedy Doppelgängera, který se objevil v široké škále podob zastoupen jak v literatuře, tak ve filmu. Jedná se o spletitou, avšak propojenou síť názvů odvozených od vzhledu – podobnost, psychologické projekce, zlý dvojník, alter ego, genetický klon, dokonalá podobnost s pomocí převleků, duše bez těla či stíny. Další příklady dvojníka jsou klony,

³⁹ VARDOULAKIS, pozn. 38., s. 7

⁴⁰ Tamtéž, s. 8

⁴¹ Tamtéž, s. 8, 9

⁴² Tamtéž, s. 9

magická dvojčata, panenky.⁴³ Vše zahrnující myšlenku souhry vlastní identity a zároveň odlišností. Opakováním těchto vzorců a té samé postavy, pouze s jiným pojmenováním, vedlo k tomu, že se začala vytvářet ilustrace psychoanalytických konceptů, jako je například narcismus, fragmentace osobnosti a předmětů na základě historických proměn, modernizace apod.⁴⁴

Ralph Tymms představuje postavu dvojníka jako „výplod myslí“, ke kterému je připisován podnět ze strany nevědomého „já“ vycházejícího z rozkladu vědomého „já“ (bytosti/osobnosti).⁴⁵ John Herdman zase říká, že se rovná druhému já nebo také alter egu, které je však očividné a jeví se jako oddělená bytost, která je zároveň ale závislá na reálné bytosti (originálu).⁴⁶ Primární podobností všech definic a zmínek o dvojnících je to, že se definují v rámci psychoanalýzy. Postava dvojníka se stává snadno rozpoznatelnou a čitelnou z hlediska řady psychoanalytických konceptů (ať už již zmiňovaný narcismus nebo případ se zrcadlem/zrcadlením).⁴⁷

Sigmund Freud odkazuje na dvojníka jako na symbolickou postavu ve své knize *The uncanny*. *The uncanny* neboli *Záhadný* se zabývá psychologickým zážitkem něčeho tak podivně známého, spíše než jednoduše záhadného. Něčeho, co může být zároveň⁴⁸

Postava dvojníka/dvojnictví se nestává smysluplnou tím, že se jasně stanoví hranice dvojnictví, ale právě jejím neustálým opakováním, protože opakováním se stane dvojník motivem, který vytváří vzájemně provázané vztahy v širším měřítku textů, které následně vytvoří vzájemně se doplňující celek.⁴⁹ Vytváří tedy vzájemný vztah, na který následně mohou navazovat další „texty“.⁵⁰

Motiv Doppelgängera je samotným aktérem/tvůrcem filmu, tvrdí Kittler⁵¹

⁴³ POSADAS , Baryon Tensor. *Double visions, double fictions: the Doppelgänger in Japanese film and literature*. University of Minnesota Press, 2018, s. 4, 5.

⁴⁴ POSADAS , pozn. 43., s. 1

⁴⁵ Tamtéž, s. 6.

⁴⁶ Tamtéž, s. 6.

⁴⁷ Tamtéž, s. 6.

⁴⁸ Tamtéž, s. 7.

⁴⁹ Tamtéž, s. 10.

⁵⁰ Tamtéž, s. 11.

⁵¹ Tamtéž, s. 94.

Druhý náhled na motiv dvojnictví a dvojníka samotného lze nalézt v knize *C. G. Jung a R. Steiner* od Gustava Wehra, kde autor srovnává díla Junga a Steinera. V tomto případě se zaměřím jen na pasáže vhodné dále pro mou analýzu.

Hovoří zde o tom, že Stín odpovídá vždy inferiorní části osobnosti, tedy tomu, co je stínově zahalováno, potlačováno, pocíťováno nebo odmítáno jako méněcenné nebo jako provinilé. Protože má stín k vědomí vztah kompenzace, nemusí být ovšem jen negativní. Může mít i pozitivní účinky. Postava stínu personifikuje vše, co subjekt neuznává a co se mu přece jen stále znovu a přímo nebo nepřímou vnucuje, tedy například méněcenné charakterové rysy a ostatní neslučitelné tendence.⁵²

Člověk se učí pozorovat se jaksi z hlediska, které je možné jen tehdy, je-li člověk vně smyslového těla (míněna je činnost zřivého vědomí, u něhož není uváděno v činnost smyslové vnímání ani vzpomínání). A popisovaný tísnivý pocit je sám už začátkem pravého sebepoznání. Prožít se v omylu v jeho vztahu k vnějšimu světu, to ukazuje vlastní duševní podstatu takovou, jaká skutečně je.⁵³

Steiner zavedl dva termíny. Je to označení „dvojník“, tedy výraz pro zážitek vnímání sebe sama před branami duševně-duchovního světa, a za druhé je to označení „strážce prahu“. Steiner používá toto označení, aby naznačil příslušnou funkci „dvojníka“. „Stojí jako strážce před tímto světem, aby bránil ve vstupu těm, kteří nejsou pro tento vstup ještě způsobilí. Může být nazván strážcem prahu duchovně-duševního světa. K jeho úkolu mimo jiné patří ochrana před sebeklamy, které se mohou na započaté cestě dostavit.“⁵⁴

V tomto momentu bych chtěla zmínit, že se jedná o reflexi dvojení světa, který kopíruje původní postavy do nového paralelního světa, tzn. jedná se o prvek narativu, nikoliv charakterů. V této práci je analyzováno dvojnictví světů, nikoliv postav. Ty zde světy pouze prochází.

„Stín“ jako (nevědomý) protějšek (vědomého) Já v Jungově psychologii tak nalézají zajímavou paralelu u Rudolfa Steinera v jeho obraze o setkání s dvojníkem, popř. se „strážcem prahu“. V obou případech záleží rozhodujícím způsobem na tom,

⁵² WEHR, Gerhard. *C. G. Jung a Rudolf Steiner: Konfrontace a Synopse*. 2. vyd. Hranice: Fabula, 2003, s. 1.

⁵³ Tamtéž, s. 3.

⁵⁴ Tamtéž, s. 3, 4.

zda a v jaké míře najde člověk sílu, aby vydržel realitu své vlastní nevědomé hlubiny duše. V obou případech je tím vyznačen kritický bod na cestě individuace a iniciace.⁵⁵

2.4. Sebereflexivita

Sebereflexivita v tomto snímku, hraje významnou roli. Nejlépe to vystihl, a navíc srozumitelně podal, režisér animovaných filmů Michael Cusak, který v rozhovoru s Vincenzem Masellim řekl: „*Představoval jsem si protagonistu, který cítí, že rozhodnutí, která činí, jsou jeho vlastní, ale nakonec zjistí, že je manipulován nějakou jinou mocí, a nemá vůbec žádná svobodná rozhodnutí.*“ V konečném výsledku vznikla postava, která se zdánlivě pohybuje z vlastní vůle, ale ve skutečnosti je manipulována ostatními, a to vše v rámci stop-motion.⁵⁶ Což zde jasně odkazuje k analyzovanému snímku.

Dvojnictví v uměleckých filmech a v umění obecně napomáhá sebereflexivitě. Jeden z postupů, který je uplatňován jako sebereflexivní v rámci umění, je poměrně až primitivní – jakmile je něco zdvojené, tak je to velmi zřetelně zvýrazněno. Zdvojené však nikdy neznamená identické. Zdvojení logicky není součástí reálného světa, a tak si skrze tento prvek jasně uvědomujeme, že celý příběh je umělý, uměle vytvořený. Svět ve snímku *Koralína a svět za tajnými dveřmi*⁵⁷ je možné považovat za sebereflexivní z toho důvodu, že odráží svět druhý, vlastně tedy první, a to ten reálný pro Koralínu. V této práci tedy budu mimo jiné zkoumat, zda je svět opravdu natolik sebereflexivní, a pokud ano, tak do jaké míry protíná určitý narativní mod a naraci celkově.

⁵⁵ WEHR, pozn. 52, s. 5.

⁵⁶ CUSAK, M. Osobní rozhovor s Vincenzem MASELLIM, 25. září 2017.

⁵⁷ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

3. Analytická část

3.1. Segmentace

Nejprve v rámci narativní analýzy filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi*⁵⁸ je nutné provést segmentaci pro lepší orientaci v rámci celého snímku. Oporou mi v tomto případě byla segmentace *Občana Kanea*⁵⁹ z knihy *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*.⁶⁰ od Davida Bordwella a Kristin Thompsonové.

Segmentace zde není zapojena náhodně, tuto segmentaci provádím se záměrem prokázání souvislosti mezi narací a tématem dvojnickví. Tedy zda je přítomno prolínání reálného a fantaskního světa a jaké je umístění a funkce sebereflexivních prvků, které jsou v tomto snímku dominantní pro využití umělecké narace. Zda je tedy dvojnickví celkově sebereflexivní či nikoliv, jak jsem zmiňovala výše.

V rámci výstavby narativní struktury snímku *Koralína a svět za tajnými dveřmi*⁶¹ se prolínají převážně dva narativní mody, a to mod klasické narace a umělecký mod. Pro lepší orientaci ve snímku rozdělují segmentaci nejdříve jako komplexní logicky navazující celek vytvořen na základě důležitých bodů snímku a následně na deset sekvencí v závislosti na proměnlivosti prostředí, tedy přechody mezi dvěma paralelními světy. Druhá část je tedy více podrobná pro doplnění kontextu.

Úvodní scéna snímku odkazuje na surrealistickou manipulaci v podobě panenky, která odpovídá vzhledu hlavní hrdinky. Následně se rodina hrdinky stěhuje do nového domu, tedy Růžového paláce. Koralína postupně prozkoumává a poznává okolí nového domu a seznamuje se se sousedy, se kterými Růžový palác sdílí. Koralína následně dostává od matky panenku, která je, jak jsem již zmiňovala výše, podobná jí samotné. Později pokračuje ve svém seznamování se s novým okolím. Při prozkoumávání Růžového paláce nachází v jednom z pokojů malá dvířka, která jsou ale zazděná a nikam nevedou. Úplně první večer v novém domě probíhá v napjaté atmosféře, která končí tím, že se Koralína přesouvá do svého pokoje a chystá se ke

⁵⁸ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

⁵⁹ *Občan Kane* [Citizen Kane] [film]. Režie Orson WELLES. USA, RKO Pictures, 1941.

⁶⁰ BORDWELL, THOMPSON, pozn. 29.

⁶¹ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

spánku. Náhle se však otevírají ona malá dvířka, která již nejsou zazděná. Zvědavá Koralina do nich vstupuje a nachází tunel, kterým projde do jiného světa. Tunelem se dostává do druhého světa, který je na první pohled zcela stejný jako ten pravý, až na to že působí více přívětivě, vřele. Potkává v něm svou druhou matku, která, stejně jako okolní prostředí, působí přívětivě a vřele. Dalším děsivým rozdílem je fakt, že druhá matka a všechny ostatní postavy mají místo očí knoflíky. Ve druhém světě prožívá zcela idylický večer a večeri, ale i přes tento úžasný zážitek se vrací do svého světa s pochybami. Koralina se druhý den probouzí a vypráví o svém zážitku rodičům, kteří její zážitek vyhodnocují jako sen, a tak se Koralina následně opět vydává prozkoumávat okolí. Blíže se poznává se svými sousedy, kteří ji nepřímo upozorňují na zlo spojené s historií domu a druhým světem. Další večer se opět dostává do druhého světa, opět prožívá úžasné zážitky s druhými rodiči. I když je stále nadšená a fascinovaná druhým světem, neustále se potýká s pocitem, že druhý svět není úplně v pořádku. Zůstává zde něco, co jí nahání strach. Koralina se nepohodne se svou pravou matkou a tato neshoda vede ke konfliktu, kvůli kterému se Koralina vydává do druhého světa, kde má pocit, že se bude mít líp. Při další návštěvě poznává Koralina sousedy z druhého světa, kteří jí předvedou opět fascinující představení. Koralina dostává nabídku, že může v druhém úžasném světě zůstat, jak jen dlouho chce, ale na oplátku si musí nechat přišít knoflíky místo očí. Zároveň je Koralina konfrontována s faktem, že Růžový palác není ve skutečnosti tak růžový, jak se na první pohled zdálo. Vyděšená se pokouší o útěk z druhého světa, přičemž je chycena a uvězněna. V zajetí poznává duše dětí a dozvídá se hrůzostrašnou pravdu o druhém světě. Následně je zachráněna druhým Wybiem a dostává se zpátky do svého světa. Koralina se vrátí domů, kde zjistí, že její rodiče unesla její druhá matka. Rozhodne se proto do světa druhé matky vrátit a rodiče zachránit. Koralina souhlasí, že se utká s druhou matkou o duše svých rodičů a dětí. Snaží se získat všechny dětské oči, které představují skořápky duší, ve kterých jsou uchovány, což se jí podaří. Poté se utká se samotnou matkou a jen tak tak se jí podaří zvítězit a utéct zpět do svého světa. Setkává se se svými opravdovými rodiči a touží se vrátit ke svému normálnímu životu. K tomu však potřebuje vyřešit poslední problém, a tím je zbavit se klíče od dvířek. Rozhodne se klíč hodit do studny. Než se tak však stane, napadne ji ruka druhé matky, která se snaží klíče zmocnit. Nepovede se jí to a klíč je nakonec vhozen do studny.

Následuje podrobná segmentace.

V úvodní sekvenci projevuje narativ vlastnosti uměleckého modu. V rámci subjektivizace pohledu neznámé postavy sledujeme, jak kovové ruce této neznámé postavy přijímají ze tmy, z okna, starou panenku, kterou zvednou a začnou přetvářet na novou. Panenka je rozebrána, znovu naplněna a zašita. Následně se záběr zaměří na nové knoflíky, které má panenka místo očí. V závěru sekvence ruce neznámé postavy panenku vypouští z okna ven do tmy, ze kterého původně přiletěla. Tato sekvence je situována tak, aby v divákovi vyvolala prvotní otázku, která je však zodpovězena až v pozdější fázi snímku. Narace není mimo jiné v této úvodní sekvenci sebereflexivní a také diváka nijak neuvádí do děje.

Teprve ve druhé sekvenci je divák uváděn do děje, seznamuje se s postavami a s prostředím Růžového paláce. V rámci prvního záběru na postavu holčičky si divák okamžitě spojuje podobnost panenky z úvodní sekvence s holčičkou, kterou vidí. Tento prvek v rámci výstavby vyprávění podněcuje diváka k uvažování, a jedná se tedy o prvek umělecké narace. Při prvním prozkoumávání okolí domu se protagonistka setkává s hlavní mužskou postavou, Wybiem, jejím vrstevníkem, a spolu s ním se setkává se svým zvířecím doprovodem Kocourem, který je tak napůl jeho. V tomto momentě se začíná vyvíjet vztahová dějová linie, a z toho důvodu je zde zřejmý klasický mod narace. Zpátky v Růžovém paláci je poukázáno na víceméně pasivní vztah rodičů ke Koralině. Pasivním vztahem je v tomhle případě myšleno, že nejdříve vede Koralina téměř jednostranný rozhovor s matkou v kuchyni a následně vede velice strohý, skoro až otrávený rozhovor s otcem v jeho pracovně. V tomto případě obsažené prvky, tedy primárně tématika odcizení, odpovídají uměleckému modu narace. Wybie předá panenku Koralině matce, přičemž může divák opět zpozorovat podobnost panenky s hlavní postavou, a poté ji matka předá Koralině. Ta se následně přesouvá na průzkum celého starého Růžového paláce a v rámci tohoto objevování nalezne (s pomocí panenky) malá dvířka, která jí matka po dlouhém přemlouvání otevře a s velkým zklamáním zjistí, že jsou zazděné. Později proběhne večeře, kterou Koralina zkritizuje, což ještě více podtrhuje její disfunkční vztah s rodiči. V závěru sekvence se Koralina přesouvá do postele ve svém pokoji a usíná. V tomto bodě je kontinuální vyprávění narušeno bílou myškou a v rámci přechodu do pomyslně snové sekvence se začíná prolínat reálný svět, ve

kterém Koralina žije, s tím, který je jen dívčíným vysněným opakem tohoto reálného a nudného světa.

Ve třetí sekvenci se Koralina dostává skrze tunel do druhého, lepšího světa. V tomto případě je zde ale patrná proměna nejen prostředí, ale také barevného spektra, které se ve vysněném světě stává mnohem živějším. Rozdíl mezi těmito dvěma světy tedy spočívá v rámci barevného spektra na jednoduché rovnici. V reálném světě jsou barvy prostředí spíše tlumené, mnohdy vybledlé, sklouzávají až k ponurosti. To vytváří dojem světa nudného a zároveň spadajícího do rutinních linií, a především vytváří svět, ze kterého by každý člověk chtěl uniknout. Postavy se naopak zdají být zahaleny do živějších barev, jelikož vytváří v tomto nudném a rutinním světě opravdový život a pomyslnou proměnnou. V druhém paralelním světě je tomu naopak. Postavy jsou v tlumených až vybledlých barvách a okolní prostředí, jak již bylo zmiňováno, je velice barevně pestré. Dalo by se tedy říct, že v tomto případě rozkvétá svět a jeho barevnost pomocí její fantazie. Navíc je druhou matkou upraven jí přímo na míru. Jedná se v tomto případě o prvek, který vykazuje umělecký mod narace. Upustíme-li od interpretace barevného spektra a posuneme se v rámci sekvence dále, Koralina je poprvé konfrontována s postavami v druhém paralelním světě. Tedy s druhou matkou a otcem. Narace zde také pracuje se značnou mírou subjektivizace, kdy se například Koralina zaměří na knoflíky v očích druhé matky. Proměňuje se tedy napříč všemi sekvencemi objektivní a subjektivní realita, což je opět známkou umělecké narace. Po dokonalé večeři dostává Koralina strach a na konci sekvence se skrz usínání v druhém světě dostává zpátky do své nudné reality.

Ve čtvrté sekvenci Koralina zjistí, že prolínání obou realit je skutečné, protože její zraněná ruka je zahojená. Stylová rovina je omezena na opakující se postupy, které se při momentálním návratu Koraliny domů potvrzují. Neustále se vrací na stejná místa, do stejného prostředí, jak v jednom, tak ve druhém světě. Odkazuje to tedy k modu klasické narace. Umělecký mod je zde naopak zastoupen narušením diváckého očekávání v podobě zjištění, že dvířka, kterými Koralina zdánlivě přišla, jsou stále zazděné. Narativ to však nepozastavuje a běh všední reality pokračuje snídání s pravými rodiči Koraliny. Koralina jim nastiňuje svůj zážitek, ale setkává se pouze s výsměchem. Jedná se tedy o další prvek umělecké narace, a to primárně o prohloubení odcizení na základě nedostatečné komunikace. Hlavní hrdinka se

následně přesouvá na návštěvu svých sousedek. Úplně prvně ale potká pana B, který jí předá zdánlivě nesmyslný vzkaz, který opět narušuje divácké očekávání. Odchází konečně k sousedkám, které ji potvrdí její stav mířící k neodvratnému nebezpečí. Po cestě domů potká Wybieho a ten rozplétá informační záhadu kolem Růžového paláce.

V páté sekvenci se vrací narace k původnímu diváckému očekávání, jelikož Koralina opět prochází skrz tunel do paralelního světa. Tentokrát však s účelným propojením dvou světů. Koralina nastražila past na myši v podobě kousku sýra a na druhé straně druhá matka strouhá tento sýr do hrnce a Koralině za něj navíc děkuje. Koralina následně navštíví zahradu, která je naprosto úchvatná a druhý otec zmíní, že oni věděli, že se jí bude líbit. V tento moment se stává narace sebereflexivní, jelikož zahrada, nad kterou se s otcem vznášejí, utváří Koralinin obličej. Tento prvek vykazuje umělecký mod. Jakmile skončí večeře, Koralina jde spolu s Wybiem navštívit cirkus myšek hopsalek u pana Bobinského doma. Než vejdou do domu pana B, je ve snímku vyobrazen první náznak deadline, a to v podobě záběru na měsíc, který je prozatím jen v obyčejném úplňku. Narace tedy vykazuje prvky klasického modu. Na základě zjištění, že Wybie v druhém světě nemluví a je díky tomu méně otravný, se tak prohlubuje jedna z hlavních dějových linií, a to ta vztahová. Koralina si nového Wybieho oblíbila. Tento prvek odpovídá opět klasickému modu narace, ve kterém tato narace pokračuje. Na konci sekvence si jde Koralina lehnout a probouzí se opět v druhém, reálném světě.

V šesté sekvenci se Koralina snaží navázat konverzaci se svými rodiči, ale setkává se opět s naprostým nezájmem. Upřednostňují své zájmy před jejím vyprávěním. Díky tomu se pořád víc a víc prohlubuje odcizení mezi ní a pravou matkou s pravým otcem. Tématikou tedy tento prvek odpovídá umělecké naraci. V tomto duchu se odehrává i následný sled scén, kdy nejprve Koralina s matkou jdou nakupovat oblečení, především uniformu do školy. Matka jí nekoupí rukavice, které si Koralina přeje, což podporuje neúplný vztah mezi nimi. Když jsou pak doma, vede se svou matkou rozhovor o tom, kdo jsou tedy ti druzí. Matka je nazve podvodníky, nikoliv pravými Jonesovými. Tímto momentem se úplně propojí dva světy, jeden si uvědomuje přítomnost druhého. Prolíná se tímto tedy realita a paralelní svět. Na konci sekvence jede matka nakoupit a Koralina utíká do druhého světa za vidinou lepších zítřků.

V sedmé sekvenci se v čím dál větší míře propojuje reálný svět s tím „druhým“ a přibývá více viditelných reakcí na vyvolané akce z jednoho světa do druhého. Při příchodu do druhého světa Koralina totiž objeví na stole nové oblečení a sladkosti, které by ve svém reálném světě nedostala. Následně odchází navštívit své druhé sousedky, slečny Spink a Forcible. Po cestě potkává Kocoura, který ji upozorňuje na nedokonalost světa druhé matky, do kterého chodí. V tomto případě je narace silně sebeflexivní a to tedy umocňuje umělecký mod. Druhá matka se stále snaží Koralinu co nejvíce přilákat do druhého světa, a tak mimo jiné vyčaruje přehádnou podívanou v divadle těchto dvou sousedek. Na úplném konci odchází Koralina s druhou matkou a druhým otcem domů, kde je konfrontována s daní, kterou by měla zaplatit za svůj pobyt v dokonalé druhé realitě. Měla by si tedy nechat přišít knoflíky místo očí. Chce utéct, a tak uniká do své komfortní zóny v podobě usínání v jednom světě a probouzení se v druhém. V tento moment se však narušuje divácké očekávání a Koralina se po svém spánku neprobouzí u sebe ve své realitě. Díky tomuto viditelnému prvku vykazuje narace umělecký mod. Vše pak nabírá velice rychlý spád, kdy jsou dvířka zavřená a ze světa není úniku. Druhý otec však Koralině prozradí tajemství, že kvůli ní matka nemá dostatečnou energii. Dalším jejím rozhodnutím je vydat se za druhým Wybiem, a nakonec se snaží v zoufalosti utéct. Opět je narušeno divácké očekávání. Za zahradou se postupně druhý svět vytrácí. Dojde nakonec do naprostého nic. Přichází záchrana v podobě Kocoura, který odpoví na otázky vyvolané předešlým sledem událostí. Druhá matka totiž vytvořila jen tu část světa, kterou chtěla Koralinu ohromit, zbytek pro ni nebyl podstatný. Dalším podstatným detailem je pak proměna myšky hopsalky, když ji Kocour zakousne. Změní se totiž v krysu, věrného zvěda druhé matky. Koralina se nakonec odhodlá vrátit do Růžového paláce. Chce utéct malými dvířky, proto vypáčí dveře do pokoje, kde se nachází. Zde je vše vykresleno ve své pravé podstatě. V pokoji jsou místo nábytku broučí stvůry. Barevná škála je celá laděná do zelené, a působí tak velmi jedovatě. Změna barevnosti a pokřivení reálných prvků jako je nábytek odkazuje k umělecké naraci. Koralina se pohádá s druhou matkou, která začíná být opravdu zlá. Nakonec Koralinu zavře do pokoje za zrcadlem pod pohrůžkou, že ji nepustí, dokud nebude hodná a neomluví se. Koralina se v pokoji setkává s dušičkami dětí, které byly předtím na jejím místě. Matka nešťastné děti sleduje pomocí panenky, přiláká je do druhého domu, dá jim zdánlivě vše a jakmile

si nechají přišít knoflíky, tak je doslova pohodí do pokoje za zrcadlem. Koralina se tedy rozhodne, že druhou matku porazí a dětským dušičkám navrátí jejich oči, které jim matka ukradla. Nečekanou náhodou, a tedy odkazem na umělecký mod, je Koralina vytažena Wybiem z pokoje za zrcadlem. Chce, aby utekla, a ona chce utéct s ním. Wybie se však vytrácí stejně tak, jak se hroutí svět druhé matky bez dětské lásky. Nakonec proběhne tunelem a myslí si, že tak utekla i všemu, co druhá matka stvořila, ale hlavně jí samotné.

V osmé sekvenci je doma hlavní hrdinka konfrontována s faktem, že se ocitá sama. Narace je sebereflexivní, jelikož se nám zobrazuje na stole shnilý nákup, který poukazuje na délku trvání Koralinina odchodu. Narace je tedy v uměleckém modu. Někdo zazvoní a Koralina se setkává s opravdovým Wybiem a všechno mu chce povyprávět. Wybie má však od babičky zakázáno chodit do Růžového paláce, a tak mu Koralina vypráví i to, jak se nejspíše setkala s dušičkou babiččiny ztracené sestry. Wybie jí nic nevěří a utíká pryč. Koralina se tedy rozhodne uchýlit se do domu opravdových slečen Spink a Forcible. Od nich dostane kouzelný zelený kámen, který údajně pomáhá při hledání ztracených věcí. Jde domů a vytvoří si v posteli rodičů z polštářů modely svých rodičů a s pláčem usíná. Ráno ji probudí kocour a přivede Koralinu k zrcadlu, za nímž stojí na kost promrzlí rodiče a žádají Koralinu o pomoc. Ta se k nim chce dostat, a tak zrcadlo rozbije. Nakonec Kocour ukáže Koralině panenku, která má dvě tváře. Jedna strana patří její matce a druhá otci, a tak Koralině dojde, že její rodiče unesla druhá matka. U krbu s Kocourem panenku spálí a rozhodne se jít rodiče zachránit. Sbalí si vše potřebné a projde nebojácně tunelem k druhé matce. Kocour ji po cestě radí, ať si s matkou zahraje hru, že ona hry nikdy neodmítá, ale ať si dá pozor, protože druhá matka určitě nebude hrát fěr.

V deváté sekvenci na chvíli pro Koralinu svítne malá naděje, protože se na konci tunelu objeví Koralinina opravdová matka. Je to ovšem past a opět se narušuje divácké očekávání, což odkazuje na umělecký mod. Druhá matka zapírá, že by o rodičích něco věděla. Druhý otec ji drží, zatím co druhá matka spolkně klíč od dvířek, který je jen jeden. Opakuje se stejná scéna jako na začátku – druhá matka chystá snídani. Zpívá si a na stole leží krabička s knoflíky a jehlou. Koralina druhé matce navrhone, že si zahrají hru o to, jestli s ní Koralina zůstane navždy nebo je všechny propustí. Matka klepe nehty o stůl. Následně dostává Koralina od druhé matky náповědu k jejich započaté hře a to, že se dětské oči vždy ukrývají v nějakém

zázraku, který pro ni vytvořila. Kde jsou rodiče jí však prozradit nechce. Během toho všeho si druhá matka klepe nehtem na svůj knoflík, ale jakmile se Koralina otočí, už jen kape voda z kohoutku, připomíná to však ten samý zvuk. Zobrazuje to v tomto případě odpočet časomíry pro hledání jak dětských očí, tak i rodičů, a tedy odkaz na deadline a s tím spojený klasický mod narace. Záhy Koralina zjišťuje, že oněmi zázraky jsou zahrada, byt Spink a Forcible a byt pana Bobinského. V každém zázraku se ukrývá překážka, kterou musí Koralina překonat, aby mohla oko získat. Jakmile oko získá, vše zešedne a ztratí své kouzlo. Tato proměnlivost opět odkazuje k uměleckému modu. Vždy ke svému hledání využívá kouzelný zelený kamínek. Ten však ztratí během hledání v domě pana Bobinského. Koralina propadá zoufalství, jelikož se opět zobrazuje ubíhající časomíra, deadline v podobě stínu ve tvaru knoflíku, který postupně zakrývá měsíc. Jedná se o prvek klasického modu. Vše nakonec zachrání Kocour. Ten zakousne krysu, která ukrývala oko dětské dušičky. V tento moment začne mizet a šednout všechno včetně Růžového paláce. Proměnlivost prostředí odkazuje na umělecký mod. Na poslední chvíli Koralina vklouzne dovnitř. Tam už na ni čeká druhá matka, která ztracený zelený kamínek vhodí do krbu a spálí ho. Koralina mezitím vymyslí lest a tím naruší klasické ubíhání dějové linie. Jakmile však tuto lest druhá matka prokoukne, celý prostor se změní v pavoučí síť a touto deformací mizanscény odkazuje narace k uměleckému modu. Nakonec se jí podaří uprchnout, v tunelu však zůstane ruka druhé matky.

V desáté sekvenci se Koralina konečně dostává domů, na krbu leží rozbité sněžítka. V ten samý moment se vrací praví rodiče Koraliny domů. Chystají se oslavovat, a tak si Koralina myslí, že budou oslavovat svůj návrat, ale oni chtějí oslavovat vydání katalogu, na kterém pracovali. Nic si tedy nepamatují. Večer, než jde Koralina spát, řeší s rodiči oslavu a pozvánky. Nakonec jí pod polštář pravá matka strčí krabičku s vymodlenými rukavicemi. Kocour je na Koralinu naštvaný. Koralina před spaním dává pod polštář oči dětských dušiček a následně usíná. V moment, kdy se objeví dětské dušičky, se celý prostor, celá mizanscéna proměňuje ve výjev podobný obrazům Vincenta Van Gogha a díky této proměně je opět patrné, že se jedná o umělecký mod. Následně skrz zprávu, kterou jí předávají dětské duše, se narušuje divácké očekávání. Je vyvozován závěr, který vrací svět do pořádku, a tak pokračuje umělecký mod. Kvůli nebezpečí, které jí hrozí, se rozhodne, že klíček ukryje do staré studny, kde jej nikdo nemůže najít. Po cestě však narazí na useknutou

ruku druhé matky. Završením dějové vztahové linie je moment, kdy Wybie zachraňuje Koralinu, a tím se tato linie uzavírá. Vytváří se tak tedy klasický hollywoodský „happy end“, který odkazuje na klasický mod narace. Proběhne slavnost, na které se sejdou všichni sousedé a také babička Wybieho, které Koralina všechno, co se stalo, vyličí. Sekvence je zakončena scénou, kdy Kocour prochází cedulí s názvem Růžový palác, čímž zdůrazňuje fakt, že druhý svět tu stále je, byl a bude.

Pro upřesnění narativních prvků, které spadají do tohoto snímku, je nutno provést rekapitulaci či obecné shrnutí těchto narativních prvků. Konkrétně to, co spadá pod prvky klasické narace, která v tomto snímku dominuje, a následně prvky umělecké narace. Nesmím opomenout také fakt, že prvky zbylých narativních modů (konkrétně historicko-materialistického a parametrického) se v tomto snímku neobjevují.

U klasického modu narace se vždy vyskytuje psychologicky motivovaný jedinec, který řeší problém na základě vlastní motivace. Narace má v případě klasického modu jasný závěr, který vyústí vyřešením překážek, a to odráží úspěch či neúspěch protagonisty. Scény jsou časově ohraničeny, tzv. deadlines například v podobě ubíhajícího Měsíce. Narace podléhá kauzalitě, vytváří vždy dvě hlavní dějové linie, a to vztahovou a pracovní. Obě dvě jsou na konci vyřešeny. Vyprávění je vševědoucí a komunikativní. Stylová rovina je omezena na opakující se postupy v rámci příběhu, prostoru a času. Příběh nenarušuje divákovu očekávání. Narace není sebereflexivní, avšak výjimkou jsou úvodní a závěrečná scéna, které sebereflexivní jsou. Vždy je divákovi podáváno dostatečné množství informací ke konstrukci fabule a hypotéz. Narace však s divákem nekomunikuje. Objevuje se zde tzv. happy end nebo také nemotivované, popřípadě neadekvátní rozuzlení, vyústění romantické linie, která je přítomna například právě u filmů klasického Hollywoodu. Následně na úplném konci syžetu narace může znovu uznat svoje vědomí o publiku, svoji sebereflexivitu (v podobě pohledu do kamery apod.), svoji vševědoucnost a komunikativnost narace.

U uměleckého modu narace se naopak vyskytuje jedinec, u kterého není motivace zcela jasná. Jedinec totiž neřeší jasně nastolený problém. Chybí stanovený cíl a stejně tak i jasné rozuzlení nebo přítomnost úspěchu či neúspěchu hlavního

hrdiny. Vyprávění není podřízeno kauzalitě, spíše se vytrácí. Děj je realističtější, a tak i uvěřitelnější, umělecký mod nevyužívá kanonický příběh. Vyprávění je subjektivnější, méně komunikativní, objevují se promyšlené mezery v syžetu. K divákovi se dostává omezené množství informací. Vyprávění se narušuje pomocí náhody. Hlavním tématem je odcizení, kterému právě předchází nedostatečná informovanost. U uměleckého modu nemusí být nutně objasněno fungování fikčního světa. Objektivní realita je kombinována se subjektivní realitou, a to zcela bez divákova vědomí. Hlavní protagonisté jsou v rámci narace zaměstnání vlastní introspekci, zaměřují se na niterné pochody a duševní stavy – protagonista se spíše pasivně posouvá od jedné události k druhé, s čímž se pojí vnitřní stav postav, který je vyobrazován pomocí změny mizanscény, barevnosti apod. Objevuje se zde také neobvyklé umístění či pohyby kamery. Výstavba vyprávění podněcuje diváka k vytváření hypotéz a k uvažování. Divák si tak klade otázky typu: „Jak se příběh vypráví a proč právě tímto způsobem?“

3.2. Interpretace

Ve filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi* je možné zpozorovat velice specifickou formu dvojnictví, kdy dvojníkem zde není antagonist, ale jedná se o zhmotnění zla v podobě celého paralelního světa fungujícího souběžně se světem „reálným“⁶² Skrze narativní mody (umělecký a klasický) a primárně formu dvojnictví zaměřenou na umělecké, současně ale také částečně psychologické a filozofické, významy a jejich propojení vzniká komplexní význam, který je však nutné podrobněji rozklíčovat.

Interpretační část slouží k objasnění skrytých významů. Postupovat zde budu deduktivně, tedy od největších celků k detailům s vědomím, že jeden prvek navazuje na další a umělecký význam generují jako celek. Budu tedy začínat obecnými rovinami (protagonistka, antagonisté, zpodobnění světů), přes metafory (klepání nehtů o určitou podložku, proměna druhého světa v pavoučí past) až k dílčím symbolům (kocour, myšky apod.) Tyto významy jsou důležité k vytváření, nebo spíše dotváření fikčního světa Koraliny. Jedná se o příběh dívky, která se vydá do jiného světa, do ve své podstatě paralelního světa, kam utíká před vším, co je v jejím

„normálním“ světě špatně, hlavně však před rodiči. Část významů je přímo spojená s dvojnictvím, které bylo zvoleno za dominantu analýzy.

3.2.1. Protagonistka/té, Antagonistka/té

Koralina je, jakožto stále ještě dítě – dospívající jedinec, vytržena ze svého přirozeného prostředí, s čímž se musí následně smířit. V tento moment se stává jasně motivována svou vlastní neukojitelnou zvědavostí poznávat okolí a následně tedy přicházejí i na záhady a tajemství, která Růžový palác skýtá. Jasně motivovaného jedince však v rámci vyprávění neustále narušuje náhoda, která je stěžejním bodem uměleckého modu narace. Skrze tematiku objevující se u uměleckého modu narace v podobě odcizení se s rodiči na základě nedostatku informací a komunikace celkově se Koralina opakovaně snaží utéct ze své dosavadní, nevyhovující a pro dítě zároveň traumatizující, reality do zdánlivě lepšího paralelního světa. Skrze svou vlastní dětskou naivitu se dostává do život ohrožující situace, díky které teprve dochází k deziluzi a uvědomění se. Koralina je zároveň nucena ke splnění určitých podmínek, které vyústí v propuštění a svobodu.

Jak již bylo zmíněno, za zlo, které se u běžné formy dvojnictví objevuje, nelze považovat pouze antagonistku. Avšak druhá matka je tvůrcem druhého světa a především strůjcem zla, a tak tedy druhý svět neodmyslitelně patří k druhé matce a druhá matka k druhému světu, který v tomto případě zpodobňuje zlého dvojníka. Druhá matka na základě představ a ideálů dítěte, které je ve svém vlastním světě nespokojené, vytváří druhý svět, paralelní vesmír, který se stává očividným, avšak nejednoznačným dvojníkem. Primárně na základě psychologických motivací a dopadů vytváří pavučinu lží a hlavně přetvářky. S postupnou gradací narace a širšího informačního pole se druhá matka transformuje v reálnou podobu, zhmotnění zlého aspektu dvojnictví, a s ní i druhý svět. Jakmile se Koralina snaží vymanit ze světa, který pro ni matka vytvořila, tak matka slábne. Což ještě více odkazuje na závislost matky na nespokojeném dítěti s charakterem⁶³, které by mohla vlastnit a milovat.

⁶³ Tento prvek logicky odvozují z faktu, že ačkoliv Wybie v příběhu figuruje očividně již před Koralinou, druhá matka jej nikdy do druhého světa nevláká.

3.2.2. Podoba druhého světa

V otázce světů je nutno si položit pár otázek a zároveň přijmout fakt, že světy a jejich vzájemné propojování má specifický charakter. Pokud přiřkneme Koralině dětské vlastnosti a s nimi pojící se bujnou představivost, vychází jako jedna z možností identifikovat druhý svět jako pouhý sen, vzhledem k počátečnímu zpodobňování návratu Koraliny zpátky do reálného světa v momentě, kdy se probouzí v posteli. Nahlížet na druhý svět jako sen by znamenalo zároveň zvažovat, zda se jedná o sen čistě Koraliny, či zda Koralina vstoupila do snu vytvořeného někým jiným. U skutečného světa je nutno zamyslet se nad tím, zda druhá matka vnímala pouze jednosměrnou cestu, jak dostat dítě dovnitř a ven pomocí tunelu, či zda si uvědomovala možnost vlastního průniku ze snového světa do reálného. Jednoduchým příkladem je ruka druhé matky, která se v závěru dostává skrz tunel a stírá tak hranici mezi snovým a reálným světem.

Pokud bychom však nevnímali prostor jako pomyslnou hranici, která v tomto případě neexistuje. Hranice, a tedy i její následné narušování, by mohla existovat, pokud bychom vytvořili tuto hranici pomocí z logiky vycházejících dvou stran, z čehož jedna je proměnná (Koralina a další děti) a ta druhá naopak neměnná, tedy Beldam, druhá matka. V tomto případě je teze o neexistující hranici narušena. Otázkou je, jestli se přiklonit k jedné či druhé variantě.

Zároveň, jak jsem již zmiňovala v úvodu, Selick chápe, že je velmi tenká hranice mezi pohádkou a temnou okultní silou touhy (zpodobňovanou druhou matkou, Beldam), existenciálním zmatením, které prožívá Koralina, když prochází mezi oběma světy. Jakmile totiž prochází tam a zpět mezi těmito dvěma světy, začíná tím její vlastní, reálný svět ztrácet hodnotu a kvůli této ztrátě se začne vytvářet konexe se světem druhým. Což by mohlo v tomto případě vytvářet alegorii pro smrt. Tímto bych chtěla také navázat na to, proč se Koralina snaží tak usilovně odtrhnout od svého světa a dostat se do světa druhého. Oba světy fungují na principu příčin a následků – pravá matka řekne, že by Koralině měla druhá matka koupit všechno oblečení včetně rukavic, které Koralina tak moc chce. Koralinu následně po přesunutí se do druhého světa oblečení opravdu čeká. To jí je však pořád málo a chce čím dál tím víc. To se opakuje neustále dokola. Slavoj Žižek řekl, že my, jakožto lidé, ve skutečnosti nechceme to, po čem toužíme, co chceme. Nás vlastně těší trpět tím, že toužíme po

něčem, co nemáme, a ve chvíli, kdy to dostaneme, kdy toho dosáhneme, tak jsme zase nešťastní. A proč? Protože zjistíme, že zase chceme něco úplně jiného, na co nemůžeme dosáhnout. Stejně tak toto pomyslné utrpení funguje i v rámci snímku, kdy Koralina nejdříve chce za každou cenu do druhého světa a pak následně chce za svými pravými rodiči a ke svým starým rutinním návykům.

Podstatné je také říct, že vyprávění je vystavěno tak, aby Koralina neustále dostávala varování před nebezpečím, které ji ve druhém paralelním světě hrozí. Jedná se vždy o pro diváka skoro neviditelný detail, který se při rozklíčování stává velmi podstatným celkem. Vše v úplném úvodu narace vychází ze skutečného světa a následně se varovné signály přenáší i do světa paralelního, druhého. Od neustále se objevující ruky druhé matky v podobě pokroucených větví v zahradě, nebo snad v rámci čtení u sousedek z čajových lístků, přes varování bílých myšek pana B až po moment, kdy Koralina poprvé projde tunelem do paralelního světa, jednoduše řečeno na druhou stranu. Tam se setká poprvé s druhou matkou (Beldam) a následně i s druhým otcem, který jí zpívá zdánlivě skoro až roztomilou píseň, která je dokonce velice chytlavá. Ve skutečnosti se v podstatě jedná o varování před tím, co všechno se stane a jaký osud celkově Koralinu čeká. Text této písně zní: „*Makin' up a song about Coraline. She's a peach, she's a doll. She's a pal of mine. She's as cute as a button in the eyes of everyone who ever laid their eyes on Coraline. When she comes around exploring, Mom and I will never ever make it boring. Our eyes will be on Coraline.*“⁶⁴

Při závěru segmentu dvojnicí, konkrétně v podobě světů (druhého, paralelního světa) je nutno zmínit základní pravidlo, díky kterému druhý, ten pomyslně zlý svět vzniká. Celý svět druhé matky je strukturovaný na základě emocionálně pokřiveného charakteru dítěte v reálném čase a rámci příběhu. Bez tohoto dítěte není vznik světa možný. V analyzovaném snímku se objevuje zmínka o faktu, že druhá matka si k sobě dítě chce poutat z toho důvodu, že hledá „něco“, co by mohla milovat.

⁶⁴ Záměrně ponechávám text písně v původním znění, tedy v angličtině, jelikož tak lépe vynikne podstata zpívaného textu.

3.2.3. Symboly

Prvním symbolem je postava Kocoura, který prochází skrz oba světy, jak ten reálný, tak druhý paralelní, a stává se důležitou nedílnou součástí narativu. Funguje jako prostředek narušování motivu dvojnictví v celém vyprávění. K této tezi se vrátím v následující významové rovině, tedy rovině věnující se tomu, jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví. Na Kocoura je možné z interpretačního hlediska nahlížet jakožto na pomyslný alarm spínající se ve druhém světě a tímto faktem lze také vysvětlit to, proč Kocour v druhém, paralelním světě mluví. Tezi ohledně kocoura/kočky jakožto ochránce mohu podpořit z historického hlediska, kdy v Egyptě byly kočky spojovány s bohyní Bastet. Tato bohyně chránila lidi proti zlým, temným silám a negativní energií celkově, protože její moc přesahovala svět tzv. „obyčejných smrtelníků“. Mimo jiné kočky chránily úrodu před hlodavci a nemocemi, které přenášely například krysy. Oba tyto příklady můžeme symbolicky vztáhnout ke Kocourovi z analyzovaného snímku. A zdůvodnit si tak zároveň fakt, proč druhá matka, tedy Beldam, Kocoura nesnáší.

V kontextu postavy Kocoura se zde objevují také malé bílé myšky, následně krysy, které z interpretačního hlediska v rámci analyzovaného snímku mohou mít až psychologický význam (pokud jim jej budeme přisuzovat). Spojení „vidět bílé myšky“ vzniklo původně z halucinačních stavů, které byly způsobeny závislostí na alkoholu a jeho následným vysazením a pokusem o abstinenci. Tato fáze se jinak nazývá delirium tremens. V tomto případě však závislost na alkoholu můžeme zcela vyloučit, vzhledem k věkové kategorii, do které Koralina spadá. Každopádně se tomuto jevu nepřisuzuje pouze alkoholová závislost, ale také příznaky duševního onemocnění. Odborně se tento jev nazývá mikrozoopsie a v praxi to může znamenat to, že člověk spatřuje imaginární drobná zvířata, jako jsou například již zmiňované bílé myšky, popřípadě háďata apod. To můžeme pozorovat v rámci scény, kdy se Koralina poprvé setkává s druhým světem, v podobě právě těchto bílých myšek, které jsou zpodobněny jako halucinogenní vystřihovánka, zjednodušíme-li to. Koralině by byla tedy přisuzována psychologická porucha/nemoc.

Podstatným symbolem provázejícím celý snímek je malý klíček, který celou tu zkázu v podobě dvojení světů otevřel. První záhadou je fakt, že klíček je očividně záměrně ponechán v novém domě v šuplíku mezi velkým množstvím dalších klíčů.

Ačkoliv je celou dobu klíček všem na očích (myslím tím i diváky), Koralina odhalí jeho pravou podobu až v momentě, kdy si pro něj jde naposledy, než je uvězněna v paralelním druhém světě. Klíček má na svém konci tvar knoflíku a tím dokresluje povědomí o souvislostech mezi oběma světy.

Ruka druhé matky je dalším prvkem/motivem, na který je upozorňováno napříč celým snímkem. Úplně poprvé se objeví ve chvíli, kdy Koralina sedí s druhými rodiči u první večeře a přichází řeč na hru v dešti a blátě. Nejdříve neprší a při zmínce, že by si Koralina v dešti a blátě hrála, druhá matka spustí bouřku. Na obloze se následně objeví velký záblesk, který na nepatrnou chvíli vytvoří obrys právě ruky druhé matky. Tato ruka se následně ještě objevuje na dně hrnku při věštbě z čaje v bytě slečen Spink a Forcible. Nebo ji můžeme také spatřit v korunách stromů, když Kocour poprvé promlouvá ke Koralině. K ruce druhé matky se vrátím v následující významové rovině věnující se tomu, jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví.

Prvkem, kterým druhá matka neustále dokazuje nepřímo svou dominanci a neustálou tenzi, je klepání nehtů o určitou podložku, jako je například stůl, kuchyňská linka apod. Dalo by se to považovat za určitou hru ega, kdy matka dokazuje, že ona je alfou a omegou celého dosavadního dění a nikdo jí to nevezme. Tento prvek se také na nepatrný okamžik změní v podstatně odlišnou, ačkoliv stejně vyznívající metaforu, a to pro odpočítávání zbylého času. Tato časomíra přechází volně z klepání nehtů o knoflík, který má druhá matka místo očí, v kapání (očividně schválně) neutaženého kohoutku v kuchyni. Čímž tak zdůrazňuje vliv klasického modu narace skrze vytváření tzv. deadlinu.

Ve snímku se objevují dále symboly, které bych nazvala ornamentálními nebo také podružnými. Je to z toho důvodu, že jsou sice viditelné a posouvají určitým způsobem naraci, avšak nejsou primárně spojené s motivem dvojnictví. Ornamentálními, podružnými významy je například detail, který je skryt hned v jedné z prvních scén, kdy se Koralina společně se svou rodinou přestěhují do Růžového paláce. Zaměříme-li se na nákladní auto, které přiveze nábytek společně s veškerými věcmi, které rodina vlastní, na stěhovacím voze se nachází nápis „Ranft Brothers“.

Je to nenápadný odkaz na úspěšné animátory Jeroma a Joa Ranftovy.⁶⁵ Navíc je zde v rámci graffiti na zadní straně stěhovacího vozu v pravém dolním rohu nápis „StopMo Rulz“ s korunou nahoře. To samozřejmě znamená „Stop-Motion Rules, což vytváří odkaz a jakési zadostiučinění pro všechny, kteří se na filmu podíleli.

Další skrytý význam odkazuje přímo na autora snímku Henryho Selicka, když je na bankovce, kterou dostává jeden ze stěhováků, vyobrazen právě režisér snímku.

Sněžitko/sněhová koule v sobě zase ukrývá Horace H. Rackham Memorial Fountain. Je to v podstatě jedna z prvních věcí a zároveň jedno z prvních důležitých vodítek ve filmu, které Koralina vybalí v rámci stěhování do nového domova. Na první pohled se sněžitko zdá být jen obyčejnou sněhovou koulí s fontánou ze ZOO v Detroitu. Skrývá však detail, který je na první pohled neviditelný. Fontánu totiž v realitě i v kouli ozvláštňují dva bronzoví medvědi, kteří zmizí, když Koralina nalezne své rodiče, které ve sněhové kouli druhá matka uvěznila.

Není možné si také nepovšimnout faktu, že v Koralině reálném světě její jméno nikdy nevyšlovují správně a Koralina je vždy musí na správnost svého jména upozorňovat. V druhém světě se stává její jméno automaticky a bez problému přijatým, a tak její tedy i všichni obyvatelé správně vyslovují. Což v ten daný moment, kdy si Koralina myslí, že druhý svět je ideální, dotváří pomyslnou tečku za touto dokonalostí.

3.2.4. Dvojnictví

Podoba dvojnictví je, jak jsem již zmiňovala, velmi specifická. Jedná se o dvojení paralelně se prolínajících světů. V rámci celého filmu můžeme pozorovat pečlivě zpracované přesné kopie přenesené z reálného světa do světa paralelního. Tito dvojníci však podléhají postupnému rozkladu, a to jak osobnostně, tak i fyzicky. Ačkoliv zde probíhá dvojnictví a každá z postav i místo má svého dvojníka/dvojnici, stejně tak i v rámci reálného světa se zde objevují dvojníci. Tentokrát v podobě panenek. Druhá matka v paralelním světě totiž nevytváří pouze dvojníky jakožto živé postavy. Zároveň využívá panenky jako specifickou formu dvojníka a zároveň tak

⁶⁵ VIVONA, Veronica. *15 Hidden Details From Coraline You Probably Missed* [online]. Publikováno: 27. 4. 2017, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: https://screenrant.com/coraline-movie-hidden-easter-eggs-details-you-missed/?fbclid=IwAR0qqF_zdCuOAU4-XJzqIxHco8XMLFWdm92iOm_kjJDCR5xmb3ROMsmceDI

poukazuje na fakt, že dvojnictví nefunguje pouze na straně druhé matky s vytvořenými postavami z reálného světa. Jsou tu i panenky, které jsou nehybnými dvojníky v reálném světě. Viz nejdříve panenka Koraliny a následně jejích rodičů.

Dvojnictví v uměleckých filmech a v umění obecně napomáhá sebereflexivitě. Jeden z postupů, který je uplatňován jako sebereflexivní v rámci umění, je poměrně až primitivní – jakmile je něco zdvojené, tak je to velmi zřetelně zvýrazněno. Zdvojené však nikdy neznamená identické. Zdvojení logicky není součástí reálného světa, a tak si skrze tento prvek jasně uvědomujeme, že celý příběh je umělý, uměle vytvořený. Svět ve snímku *Koralína a svět za tajnými dveřmi* je možné považovat za sebereflexivní z toho důvodu, že odráží svět druhý, vlastně tedy první, a to ten reálný pro Koralinu. Jakmile se od prvního momentu setkáme s čímkoliv zdvojeným, například s panenkou Koraliny. Sama ji v anglickém originále nazývá „little me“, což samo o sobě vytváří podstatný prvek v rámci sebereflexe. Koralína tak sama nabádá diváka ke smýšlení o sebereflexi.

3.2.5. Jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví

V otázce ovlivňování dvojnictví v rámci narace zde budu hovořit o nejednoznačnosti dvojnictví. Nejednoznačnost dvojnictví je faktor, který vytváří dogmatický fakt, že se jedná o dvojníka. Jednoduše řečeno, jedná se o něco, díky čemu jsme schopni zpochybnit fakt, že se jedná o dvojníka/dvojnictví. Podstatné je u této podkapitoly zmínit také to, že narace zde pracuje z většinové části s uměleckým modem, k čemuž bych se chtěla vyjádřit formou příkladu proměnění druhého světa.

Vrátím se zde k tezi ohledně narušování nepsaných pravidel dvou světů – reálného a paralelního. Narušuje se zde kvůli tomu nejen chod světů, ale tím i dvojnictví celkově. Prvním narušením je postava Kocoura, který po přechodu do světa druhé matky, Beldam, zůstává stále tím samým kocourem a nemá nikde nikdy žádného dvojníka. Zároveň se neustále objevuje a zase mizí bez ohledu na reálné zákony či gravitaci.

Obdobnou formou narušování je ruka druhé matky, Beldam. Zde ale záleží také na tom, zda matce přisoudíme uvědomělost o možnosti průniku do reálného světa či nikoliv. Matka totiž s největší pravděpodobností počítala pouze s tím, že vytváří jednosměrnou cestu, jak dostat dítě dovnitř a následně zase ven pomocí

tunelu. V závěru se však ruka druhé matky dostává skrze tunel a stírá tak hranici mezi snovým a reálným světem. Ačkoliv to však vypadalo beznadějně, v závěru se vytváří happy end prisuzovaný klasickému modu narace – ruka je vhozena do studny, a tak vlastně dvěma dětmi přemožena. Demonstruje to fakt, že matka v reálném světě má minimální až nulovou moc.

Hovoříme-li zde o narušování v rámci náhod probíhajících napříč narací, celý svět druhé matky se v jeden moment metaforicky proměňuje v pomyslnou pavoučí past. Vysvětlila bych to na příkladu nábytku, který se přetváří do podoby brouků a následně v poslední části snímku, kdy se celý druhý svět pomalu vytrácí a kdy Koralina bojuje s druhou matkou, stane se z posledního kousku tohoto světa pavoučí síť. Z matky se stane monstrum nápadně podobné pavoukovi a snaží se pomocí „pavoučích instinktů“ Koralinu ve světě udržet. Dále bychom toto připodobnění mohli identifikovat jako metaforu k postupně se vytvářející pavučině lží a přetvářky, která v rámci druhého světa vzniká.

Velice důležité jsou tu děti, v tomto případě však hovořím o duších a přesněji o dětských dušičkách. Postupně se dostává na povrch fakt, že stejně jako Koralina i tyto dětské duše byly podvedeny druhou matkou a s vidinou lepšího života si nechaly přišít knoflíky, aby s druhou a zdánlivě lepší matkou mohly zůstat. Pokud to opravdu zjednodušíme, Koralina najde oči dětských duší a ty jí na oplátku pomohou uprchnout z druhého světa před druhou matkou. Duše dětí však nejsou součástí narativu od samého začátku, objeví se až později, kdy se druhá matka na Koralinu naštve a uvězní ji za zrcadlem. V tomto případě je nutné nepatrné odbočení od zmínky o dětských duších. Zrcadlo je zde spolu s dvířky další možností, jak vstoupit do jiné dimenze, do jiného světa či prostředí. Pokud se ale vrátím k dětským duším, tak ačkoliv se objeví až v momentě, kdy je Koralina uvězněna, poukázání na tyto duše přichází již mnohem dříve. Tyto duše se v podobě siluet objevují na zdi, kde Koralina s druhými rodiči jí. Jsou viditelně na očích bez rozdílu všem, a to svědčí o povaze druhé matky, která je naprosto bezcitná a netají se takovými hrůznými činy. O to víc zarážející je také fakt, že Koralina se dostává k informaci, že Růžový palác je dům starý 150 let. To by znamenalo v přepočtu na tři dětské dušičky, že za každých padesát let matka Beldam ukradne jedno nešťastné dítě. Čímž bych chtěla navázat na zmínku o pravidlu vzniku druhého světa.

3.3. Komparace

V úvodu jsem zmiňovala podobnost analyzovaného snímku s filmem Tima Burtona *Alenka v říši divů*. Zde bych se k tomu částečně chtěla vrátit a poukázat na další filmy, kde je pracováno s motivem dvojnictví, popřípadě filmy nápadně podobné analyzovanému snímku (*Faunův labyrint*). Nejdříve poukážu na velmi podobně fungující práci s reálným a snovým světem a následně pak naopak na odlišnou práci s těmito světy. Tím tak vynikne způsob, jakým Selick s Gaimanem pracují.

Nejprve je nutno říct, že *Alenka v říši divů* i *Faunův labyrint* vycházejí primárně z klasického modu narace. Zároveň bych také chtěla podotknout to, že v rámci komparace se budu zaměřovat pouze na důležité body každého snímku, a proto nebudu tolik detailní jako v případě analyzovaného snímku, tedy *Koralíny*.

3.3.1. Alenka v říši divů

Prvním snímkem, který bych zde chtěla zmínit, je *Alenka v říši divů*. Snímek z roku 2010 od režiséra Tima Burtona. Na tomto snímku bych chtěla demonstrovat podobnost a zároveň funkčnost obou světů. Stejně jako je tomu u analyzovaného snímku.

3.3.1.1. Protagonistka/té, Antagonistka/té

Protagonistka Alenka je dítě, víceméně však dospívající dívka, která je velmi nespokojená se svým dosavadním životem. Jakožto jasně motivovaný jedinec se snaží v rámci kauzálně se vyvíjejících situací vyřešit jasně nastolenou problematiku v podobě romantické a pomyslně pracovní dějové linie. Opakovaně následuje bílého králíka jakožto lákadlo do zdánlivě lepšího, avšak značně pokrouceného paralelního, skoro až halucinogenního světa skrze tunel. V rámci působení v tomto paralelním světě je vystavována různým překážkám a setkává se s transformovanými dvojníky, které budu rozebírat v segmentu dvojnictví. Postupně zjišťuje, že vše, co se v druhém, paralelním světě odehrává, je předurčeno a naplánováno, což značí nemožnost narušování čehokoliv pomocí náhody. Alenka se svou vynalézavostí, chytrostí a s pomocí přátel, které si v tomto světě nalezne, zvítězí nad zdánlivě nemožným a je jí umožněno rozhodnout se, zda v paralelním světě zůstane či nikoliv. Celou tuto cestu s ní absolvuje kocour, který oplývá nadpřirozenými schopnostmi a zároveň je schopný mizet.

Antagonistkou v tomto komparovaném snímku je velmi mocná žena, která zde zpodobňuje veškeré zlo objevující se v *Alence v říši divů*. Srdcové/Rudé královně je podřízeno kompletně celé fungování paralelního světa. Zbytek obyvatelstva totiž žije v jejím stínu a bojí se jí. Jediným ohrožujícím prvkem, který by mohl pro tuto královnu být a v konečném výsledku i je, je Alenka. Celkově se jedná o typické vyobrazení zlého aspektu v rámci klasického příběhu boje mezi dobrem a zlem. Zlá královna má sestru, která vytváří protipól k její zlobě. Působí zde jako zpodobnění dobra. Detailem, který bychom neměli vynechat, je, že Rudá královna nesnáší zvířata, a proto je používá jako nábytek.

3.3.1.2. Podoba druhého světa

Podoba druhého světa a vzájemné propojování dvou světů je obdobné jako u *Koralíny*. Vzhledem k věku Alenky, kterou sledujeme vlastně v rámci jejího dospívání, je možné odkazovat se na explicitně viditelný fakt. Alenka se ocitá skrze svou očividnou bujnou fantazii ve druhém světě v momentě, když jde spát. Zjednodušeně řečeno, když se dostává do postele, což logicky vytváří dojem odkazu ke snění. V rámci informačního nabití vyprávění na to upozorňuje diváka i otec, který Alenku přijde utěšit ze zlého snu. Druhý paralelní svět tedy funguje na hranici snu a bdění. Nahlízet na druhý svět jako sen by znamenalo zároveň zvažovat, zda se jedná pouze o Alenčin sen, či Alenka vstoupila do snu vytvořeného někým jiným. U skutečného světa je nutno zamyslet se nad tím, zda opakovaný průnik bílého králíka skrze tunel/noru do reálného světa byl pouze za záměrem získat Alenku do paralelního, druhého světa, či skrýval jiné záměry. Jelikož však není v rámci vyprávění jiná zmínka o tomto faktu, bude nejlepší tomu přisoudit pouze jedno využití.

V případě Alenky je hranice mezi světy naprosto jasně vytvořená. Primárně je na tuto hranici v úvodní a závěrečné scéně upozorněno. Skutečný a paralelní svět se navzájem prolínají, ale vnímá to pouze Alenka a nejspíš její otec. Zároveň však druhý, paralelní svět ovlivňuje ten skutečný. Očividné je to v momentě, kdy se v závěrečné scéně Alenka znovu setkává s Houseňákem.⁶⁶ Alenka se do světa nevrací se záměrem dostat se do lepšího, příjemnějšího a pro ni milejšího prostředí. Odchází

⁶⁶ Houseňák je označení v českém překladu. V tomto případě jsem se rozhodla tento překlad převzít a v práci využít.

tam vyřešit své a zároveň další konkrétní problémy, které vyvstávají na základě fungování druhého, paralelního světa a zároveň se pojí s jejím dospíváním. Flashbacky se postupně vrací a připomíná si realnost všeho, co se jí do té doby zdálo jako pouhý sen bez vysvětlení. Konkrétně například střet s Pentlochňapem⁶⁷, který je stoupencem Rudé královny a působí na straně zla. V rámci výstavby vyprávění je divákovi neustále podsouván informační tok, skrze který vyvrací možnost divákova zmatení či snad narušování celého toku narace. Především však Alenka v tomto případě ví, do jakého prostoru a s jakými podmínkami vstupuje do paralelního, druhého světa. Skrze předchozí zkušenost, která je divákovi na začátku nastíněna. Jediným pravidlem, kterým se tento druhý a vlastně i skutečný svět řídí, je to, že oba světy jsou schopny fungovat nezávisle na sobě a zároveň je možné, aby se prolínaly.

3.3.1.3. Symboly

U komparovaných snímků se zaměřím pouze na podstatné detaily, které propojují všechny tři snímky. Jsou důležitými hybateli děje. Není zde nutné věnovat se v rámci komparovaných snímků detailům tak dopodrobna jako v *Koralíně*.

Prvním symbolem je postava Kocoura, který své působení omezuje pouze na svět druhý, paralelní, a tudíž se stává velmi specifickou postavou. Zároveň se dostává do pozice důležité a nedílné součásti narativu. Kocour zde plní roli částečného ochránce a zároveň průvodce pro Alenku. Ačkoliv plní funkci revoltujícího ochránce, i tak je považován svým okolím za zbabělce a je za své občasné útěky pomocí vypaření se odsuzován. Zároveň je vtipným způsobem skrze svůj postoj přirovnáván v českém dabingu ke psovi.

Alenka je velmi ovlivněna postavou bílého králíka ve vestě, kterého následuje do králíčí nory/tunelu, a tím je přemístěna do druhého, paralelního světa. Opět bychom králíkovi mohli přisoudit stejné interpretační hledisko jako bílým myškám. Tedy odsoudit Alenku k psychologické poruše/nemoci. Bílý králík zároveň nepůsobí díky své vestě a kapesním hodinkám jako někdo, kdo by mohl existovat v reálném světě. Prvkem, který však odpovídá přesnému popisu typického králíka působícího v reálném světě, je už jen to, že je zbarvený bíle, ale zároveň neustále někam hopká a působí vystrašeně.

⁶⁷ Pentlochňap je v rámci českého dabingu stvůra, která je na straně Rudé královny. Rozhodla jsem se v této práci využít tohoto překladu.

Jediným vytržením ze zcela kauzálně ubíhajícího příběhu jsou Upelkuchen a Pilšaver⁶⁸ – dva produkty, které se náhodně a vlastně nenáhodně objevují na místech, když je Alenka zrovna potřebuje. Jedná se o lahvičku s nápojem, který Alenku a všechny obyvatele druhého, paralelního světa může zmenšit, a naopak druhým předmětem je koláček, který dokáže tyto osoby zvětšit. V několika případech je Alence někdo připraví a například králík má koláček přímo u sebe, takže jí jej může dát.

3.3.1.4. Dvojnictví

Dvojnictví v rámci *Alenky v říši divů* vytváří konkrétní, avšak obrácenou podobu postav a prostředí z reálného, skutečného světa do světa paralelního. V případě tohoto snímku je však nutno říct, že se zde neobjevují dvojníci každé postavy či předmětu. Postavy, popřípadě předměty a prostředí, je přeneseno pouze na základě podobnosti. Jednoduchým příkladem, který je možný zde použít, jsou postavy dvojčat Fiony a Faith Chattewayových. Dvě dívky, které jsou z reálného světa přeneseny do paralelního v podobě dvojčat, tentokrát ale chlapců jménem Tweedledee a Tweedledum. Dvojnictví funguje bez pravidel a objevuje se jako pouhé násobení a připodobnění postav, věcí a prostředí. Nevytváří se specifická podoba dvojnictví. Druhý svět není zpodobněním zlého dvojníka, za zlý aspekt jsou v tomto případě považovány pouze postavy, konkrétně Rudá královna a její komplicové, tedy vedlejší antagonisté.

Snímek *Alenka v říši divů* nepodléhá sebereflexivitě v rámci primitivního postupu sebereflexivity skrze dvojnictví – postup, při němž jakmile je něco zdvojené, tak je na to velmi zřetelně poukázáno, v tomto případě neplatí. Pokud se budu odkazovat k podobnosti dvou dvojčat ve snímku, tak mimo Alenčinu zmínku v závěrečné scéně, že dívky připomínají Alence dva chlapce, které potkala v druhém světě, snímek v podstatě dvojnictví nereflektuje.

3.3.1.5. Jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví

Narace je v případě *Alenky* ovlivněna klasickým modelem, vykazuje tedy typické prvky s tím spojené. Vytváří jednoduchý černobílý svět, který nenarušuje divákovu očekávání. Pokud tedy upustíme od faktu, že se jedná o vizuálně zdařilý snímek skrze režisérský zásah v podobě Tima Burtona, vzhledem ke kanonickému

⁶⁸ Vše v překladu v rámci českého dabingu.

a notoricky známému příběhu automaticky nemůže diváka nic překvapit. Vše začne budováním dvou dějových linií, kdy jedna, tedy romantická/vztahová, zpodobněna nucením do sňatku s lordem, se vyřeší až v závěru a druhá, ta pomyslná pracovní, v podobě řešení něčeho, co započal její otec, se řeší skrze druhý, paralelní svět. Vzhledem k tezi, která je nastolena víceméně hned od začátku, že každý krok postav je předurčen, to tedy automaticky odkazuje na fungování příběhu na principu příčin a následků. Podoba dvojnictví je skrze naraci ovlivňována pomocí jasně stanovených hranic. Ačkoliv *Absolem – Houseňák* v závěrečné scéně proniká do reálného světa, i tak je svět reálný a paralelní jasně odlišen v rámci fungování celého prostoru. Celé vyprávění se kromě úvodní a závěrečné scény odehrává v paralelním světě, a tak se tedy tyto hranice nestírají a světy se, až na upozornění na *Absolema*, neprolínají. Alenka do druhého světa vstupuje a s postupnou gradací, objevováním, a především připomínáním si starých vzpomínek, postav a míst vykresluje v rámci narace dvojníky a celkově dvojnictví světů jako nejprve výplod její fantazie, následně sen a později skrze další informační tok vyhodnocuje dvojníky a druhý svět jako samostatný systém fungující s její pomocí. Alenka se stává doslovným rytířem, který celý druhý svět, do kterého utíká, zachraňuje a vysvobozuje ze spárů Rudé královny.

3.3.2. Faunův labyrint

Druhým snímkem, který budu porovnávat s analyzovaným snímkem (*Koralínou*), je *Faunův labyrint*. Snímek z roku 2006 od režiséra Guillerma del Toro.

3.3.2.1 Protagonistka/té, Antagonistka/té

Ofelie je hlavní hrdinkou tohoto snímku a celého příběhu. Jedná se o dítě, které však postupně dospívá. Skrze určité okolnosti je vytržena z jejího přirozeného prostředí a je nucena to přijmout a smířit se s tím. Událostmi, které prožívá, postupně přichází o svou naivitu a stává se z ní dospělejší a rozumnější dívka, než je většina postav zpodobňujících tu temnou stranu. Stává se jasně motivovaným jedincem, který se skrze domnělý druhý svět snaží vyřešit své, Faunem vyřčené, poslání. Skrze kouzelnou bytost, konkrétně podle Ofelie vílu, se snaží odkrýt záhadu labyrintu a vyřešit tak nastolenou problematiku. Kvůli nemoci své matky a její utrpení se snaží najít útěchu nejdříve v příbězích a knížkách, následně však plněním úkolů v posunuté realitě v labyrintu. Je napříč celým snímkem vystavována různým překážkám, kterým musí čelit. Už s prvním rozhovorem s Faunem zjišťuje, že vše, co se odehrálo

v reálném světě i následně v překroucené realitě, není náhodou. Vše, co se děje, je totiž jen důmyslný plán Fauna a Ofeliiných nebeských⁶⁹ rodičů. S pomocí vlastní odvahy a přítelkyně, kterou nalezne v chůvě, nakonec všechny nastolené úkoly vyřeší, a tím také dochází k lidu, umírá a metaforicky odchází do druhého, paralelního světa.

Hlavní antagonista ve filmu *Faunův labyrint* figuruje ve světě reálném, skutečném skrze fakt, že druhý svět se otevírá až v momentě smrti. Jedná se o velmi chladně vystupujícího otčima Ofelie – kapitána Vidala. Otčím vytváří zpodobnění zla figurující v klasickém příběhu o dobru a zlu, které musí být pro nastolení happy endu poraženo. Vše je umocněno tím, že se jedná o muže podporujícího nacismus, a především o muže, který velmi explicitně uznává a praktikuje násilí. Ačkoliv je Ofelie pouze malé dítě, stává se jediným možným prostředkem, který je schopný proti takovému ztělesněnému zlu bojovat. Ačkoliv za to v konečném výsledku zaplatí životem.

3.3.2.2. Podoba druhého světa

V případě tohoto komparovaného snímku přistupujeme k druhému, tedy paralelnímu světu jako k metafoře pro smrt a posmrtný život, jelikož se do něj Ofelie dostává až poté, co je zastřelena nevlastním otcem kapitánem Vidalem. Podoba druhého světa nejdříve připomíná spíše očištec a následně je druhý, paralelní svět identifikován jako nebeské království, které se otevřelo v momentě, kdy se obětovalo nevinné dítě, tedy když je prolita Ofeliina krev. Jak tomu bylo i v předchozích případech, tedy v *Koralíně* i *Alence*, i tento svět je úzce spojen s dětskou fantazií a sněním. Vše je však mnohem temnější a násilnější. Celý svět, a to ať už reálný, či druhý, paralelní, funguje na principu příčin a následků. Hranice, kterou mezi sebou reálný a druhý svět vytváří, je zapříčiněn hloubkou Ofeliiny fantazie. Ačkoliv jsou světy jasně ohraničeny, i v tomto případě ovlivňuje paralelní svět reálný, skutečný svět. Jako příklad prolínání dvou světů v rámci vyprávění je možné poukázat na Faunovu hlavu, která se objevuje v kapitánově sídle. Snímek *Faunův Labyrint* a svět v něm vytváří spíše iluzi na hranici mezi zoufalstvím a realitou. Atmosféru obtěžkanou smrtí, která číhá na každém rohu, Ofelie absolutně nezvládá. Avšak snáze

⁶⁹ Nebeskými je nazývám z toho důvodu, že Ofelie s vyřešením všech úkolů přechází do druhého, vytouženého světa, což však metaforicky značí její smrt, která je však explicitně ve snímku ukázána.

přijatelný je pro ni svět druhý, paralelní, který není o nic méně zlý, ale existence tvorů a této zloby je dítě jako je Ofelie schopno přijmout snáze než válku, pronásledování a zlo v reálném světě.

Zaměříme-li se na výstavbu vyprávění, všechny informační toky společně s událostmi ubíhají logicky a kauzálně. V úvodu jsou stanovena pravidla, od kterých se celý druhý svět odvíjí. Druhý svět je v konečném výsledku spíše úlevou a odpočinkem a především unikem od hrůz, které panují v reálném světě, nežli osobním potěšením. Oba světy fungují nezávisle na sobě. Zároveň je však částečně možné, aby se prolínaly. Důležité je také říct, že druhý svět a celkově paralelní svět nejspíše funguje opět jen v hlavě Ofelie, jelikož v závěrečné scéně, kdy Ofelie mluví s Faunem, jej kapitán Vidal nevidí.

3.3.2.3. Symboly

Velmi důležitým hybatelem děje a zároveň podstatným prvkem celého příběhu je zvláštní stvoření, kterému přiřkne Ofelie označení víla. Přesně tuto vílu Ofelie po příjezdu na venkov, kde je odtržena od svého dosavadního života, následuje a jen díky ní objeví právě Faunův labyrint a s ním samozřejmě i možnost dostat se druhého světa. Víla spolu se skupinkou dalších víl působí jako pomyslní průvodci a ukazatelé směru pro mladičkou Ofelii. V reálném světě ji/je nikdo nevidí. Působí jako nenápadní broučci. Když jde Ofelie navštívit Mrtvolníka⁷⁰, který se živí dětmi a vílami, kvůli své netrpělivosti a skoro až dětské hlouposti způsobí, že Mrtvolník víly sní. Přisuzuji toto gesto faktu, že se dívka ztrácí sama v sobě, neví, jaké najít východisko ze svých problémů, a proto přichází právě o tyto průvodce. Je tedy nutné, aby převzala zodpovědnost a postavila se všemu sama.

Faun je poslem z království, do kterého údajně Ofelie patří jakožto jeho princezna. Faun je stvoření, které je na hranici dobra a zla, není tedy ani dobrý, ani zlý. Velmi tíhne k Ofelii, možná ji i miluje. Je mu však v konečném výsledku jedno, zda zemře nebo přežije. Chce jen, aby se naplnilo proroctví, daná mytologie, ze které Faun vychází. Má být Ofelii průvodcem, ale je spíše tím, kdo jí dává úkoly a otázky a chce za každou cenu, aby je pro jeho vlastní zadostiučinění splnila. Objevuje se zde

⁷⁰ V tomto případě používám překlad v rámci českého dabingu. V originálním znění je tato postava nazvaná jako Pale man.

podobnost s *Koralínou* v momentě, kdy Faun chce, aby Ofelie splnila všechny úkoly do úplňku.

3.3.2.4. Dvojnictví

Dvojnictví ve snímku *Faunův labyrint*, ačkoliv je vytvořeno jako klasický příběh mezi dobrem a zlem, se potýká s problematikou v podobě, jakou jsem již zmiňovala výše. Dvojnictví není a nemůže být postaveno na pravidlech opravdového dvojnictví, jelikož v druhém, paralelním světě žádný dvojník z reálného, skutečného světa není. Ofelie se pouze do druhého světa, který je explicitně označenou metaforou pro posmrtný život, popřípadě pro smrt, dostává až právě v momentě, kdy je zastřelena a setkává se zde se svými královskými rodiči. Ti zde však neplní funkci dvojníků, jelikož Ofelie ve skutečnosti není ta princezna, za kterou ji v rámci mytologických příběhů má Faun. Budeme-li se tedy bavit o dvojnictví v rámci klasického příběhu, tedy o boji mezi dobrem a zlem, pak se setkáváme s touto podobou na obou stranách. To ať mluvíme o pomyslném boji Ofelie s jejím otčímem kapitánem Vidalem, nebo v paralelním, druhém světě o boji Ofelie s jejími strachy a úkoly. Mohli bychom zde zahrnout i boj se zlou žábou, Mrtvolníkem apod. Každopádně pokud bychom zde hovořili o zdvojení prostor, postav či světů, tak se toto dvojnictví ve snímku neobjevuje.

Snímek není sebereflexivní. Opět bychom vycházeli z jednoduché premisy, že co je zdvojené, tak na to je zřetelně poukázáno. Což neplatí už jen skrze výše uvedené ujasnění o dvojnictví a jeho jednodušší podobě, která v rámci komparace všech tří snímků není cílem. Dvojnictví zde tedy není vůbec reflektováno, a to ani v podobě zmínek postav či upozornění v podobě světů.

3.3.2.5. Jak narace ovlivňuje podobu dvojnictví

Narace podléhá v případě snímku *Faunův labyrint* klasickému modu. Jde o kanonický příběh založený na principu Červené karkulky. Zjednodušeně řečeno, vytváří, stejně jako to bylo v případě *Alenky*, černobílý svět, který není narušován žádnou náhodou. Jednoduše nenarušuje divákovu očekávání. Skrze symboliku v podobě mytologie apod. je vytvořen skutečně pevný narativní základ. Příběh není vystaven na přílišných složitostech. Je opravdu jen černobílý a je postaven na příčině a následku. Všechny události navazují a ubíhají v rámci kauzality. Je očividné, že v kontextu vyprávění není nic náhodné, samoúčelné a ani prvoplánové. Vizually

tento snímek působí spíše jako hororový, ale zároveň vytváří náhled a atmosféru skoro až typické pro výtvarné dílo. Podoba dvojnickví je zde ovlivněna pouze na základě budování postav, které jsou v rámci vyprávění rozděleny po vzoru dobra a zla. Skrze velmi silnou tematiku smrti se druhý, paralelní svět vsakuje do reálného světa a vytváří tak spíše prostor, který je živý či mrtvý pouze na základě protagonistky Ofelie. Postupnou gradací a neustálým přísunem informací si divák neustále uvědomuje, jakou roli dvojnickví hraje a jak moc je provázáno s Ofelií. Ta si svět vytváří pomocí vlastní fantazie a zakládá jej na knížkách, které celé dětství čte, popřípadě jí je vypráví její matka. Ukončením nebo spíše vyvrcholením tohoto příběhu je však transformovaný happy end – záleží na úhlu pohledu. Ofelie umře, ale zároveň se dostává na pro ni nejspíše lepší místo, její sourozenec je v dobrých rukách a zlo je potrestáno.

Závěr

Tématem této bakalářské práce byla analýza a interpretace narativní struktury filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi* (2009, Henry Selick) vzhledem k funkci ústředního motivu dvojnictví. Cílem této práce bylo na základě narativní analýzy určit, jakým způsobem využívá snímek motiv dvojnictví a jakým způsobem jej ovlivňuje převládající mod narace.

Výsledky narativní analýzy ukázaly, že oproti výchozímu předpokladu jsou prvky umělecké narace spíše okrajové. Naopak byla potvrzena hypotéza, že motiv dvojnictví je dominantou filmu a důležitým narativním prvkem. Poprvé se dvojnictví objevuje, když Koralína vstupuje malými dvířky do druhého světa. Následně je v pravidelných intervalech střídán svět reálný a svět druhý, paralelní. Dvojnictví se současně objevuje v úrovni procesu vyprávění, které je neustále narušováno pomocí prvků umělecké narace (například různé náhody a nepředvídatelné události). Na úrovni vyprávění samotného je to v mnoha případech prolomením čtvrté stěny, pomocí pohledu Koralíny do kamery. Následně také na úrovni stylu, který přestává plnit funkci pouhého zprostředkovatele syžetu. Proměnou a rozpadem druhého světa za použití barevných kontrastů upozorňuje styl na sebe sám. Důležitost motivu dvojnictví je podtržena častým opakováním. Téma dvojnictví je v tomto snímku dominantní právě tímto zdůrazňováním a neustálým připomínáním. Je podpořeno častým náznakem umělecké narace, která se projevuje především v momentě, kdy se Koralína dostává do druhého světa, případně v druhém světě je.

Dvojnictví je složitý fenomén, který se objevuje nejen v psychologii, ale také ve filozofii a umění. Dvojnictví je v analyzovaném snímku využito především v umělecké rovině. Ve filozofické rovině se mnoho významových prvků napříč snímek neobjevuje. Pouze se naráží na obecné problémy existence (v tomto případě dospívajícího jedince) odrážející se ve snímku. S odkazem na slova Ralpa Tymmse, že dvojník je prezentací autorova psychického procesu, můžeme na celý tento snímek nahlížet jako na řetězec přínosů autora knihy a režiséra filmu a zároveň tak navázat na spolupráce, kterými jsou tito autoři ovlivněni. Konkrétně Selick byl ovlivněn Timem Burtonem, se kterým již dříve spolupracoval. Pokud vyjdeme z teze Hillela Schwartze, tak se každý stává dvojníkem všech ostatních a všechno je kopie něčeho

dalšího. V rámci dvojníků v podobě druhých rodičů Koraliny a zároveň následně vyobrazených panenek jakožto dvojníků je možno tuto tezi využít.

Ohledně psychologické roviny analýza prokázala, že se ve snímku objevuje běžný motiv, kterým si každý člověk musí projít. Je to motiv dospívání a všechny osobní problémy, rodinné a přátelské vztahy a psychické stavy s ním spojené. Psychologická rovina významů je v tomto snímku skrze umělecký mod ozvláštněna motivem dvojnictví. Odlišuje tak analyzovaný snímek od zbylých komparovaných snímků (*Alenka v říši divů* a *Faunův labyrint*).

Podle výroku Johna Herdmana: „Dvojník se rovná druhému já nebo také alter egu, které je však očividné a jeví se jako oddělená bytost. Tato bytost je ale zároveň závislá na reálné bytosti (originálu).“ Můžeme tedy vycházet z toho, že druhý svět v *Koralíně*, jakožto dvojník reálného světa, je na hlavní protagonistce závislý a je vytvořen pouze na základě jejích tužeb a představ skrz druhou matku.

Vrátím-li se k textu Lindsay Myers, ve kterém poukazuje na potřebu rodičovské regulace a přehnanou kontrolu nad vnímáním dětského diváka s myšlenkou na jeho vyšší dobro, vidíme, že vše se většinou děje i za cenu potlačení osobnosti dítěte a jeho omezování. V tento moment si také můžeme uvědomit velice nápadnou podobnost s druhou matkou Koraliny, která dokonce i sama zmíní, že ona ví, co je pro Koralinku nejlepší. Vše ale vztahuje k vlastní potřebě ukojit touhu po něčem, co může nebo by mohla milovat. V tomto případě je myšlena již zmiňovaná Koralina. Je to příklad toho, že co se může na první pohled zdát jako dobré, nemusí ve skutečnosti dobré být. Poukazuje také na to, že náhled na realitu a reálno může být tou největší fikcí. Koralina se totiž ze svého reálného světa neustále vrací do druhého světa, o kterém si myslí, že jí je tam dobře, že je tam bezpečno. A především, že dostane to, čeho se jí nedostává v reálném životě. Koralina ale pozná, že to, co se zdá na první pohled krásné a dokonalé, nemusí být správné. Koralina tak nabývá možnosti osvojit si nové osudy a uvědomuje si, že funkční realita je ta, ve které zjistí, že i obyčejné je krásné a věci vůbec nemusí být dokonalé, aby byly krásné.

Dvojnictví se projevuje především v umělecké rovině, a to zejména v naraci. Analýza prokázala, že snímek není v rámci celkové stopáže nikterak zvlášť sebereflexivní. Výjimkou je jen upozornění na Zahradu, která je vyobrazením Koraliny. Zároveň se ve snímku objevuje panenka, kterou sama Koralina označí jako

její malé já. Tím podněcuje sebereflexi. V základním psychologickém modelu je snímek a vyprávění v něm konvenční, ale forma, jakou je snímek zpracován, obsahuje umělecké významy, které z této konvence vystupují. Umělecká rovina sjednocuje psychologickou a filozofickou rovinu a přidává specifický pohled. V rámci zmíněného řetězce, který je základním uměleckým přínosem, je v knize popsán téma dvojnictví. Primárně se zde odráží otisk zpracovaného příběhu Neila Gaimana. Budeme-li hovořit o zpracování, které následně zvolil Selick, ovlivněn Burtonem, otevírá se v rámci scénografie pestrá paleta barev, která se na základě rozpadajícího snu Koraliny o dokonalém světě proměňuje v šed', společně s postavami, které jsou pro Koralinu ve druhém světě vytvořeny. Oproti knize je snímek konvenčnější, protože zdaleka tolik nepracuje se sebereflexivitou.

Vrátíme-li se ke komparaci snímků, *Alenka a Faunův labyrint* fungují v modu klasické narace. Vytváří černobílý formát, na rozdíl od *Koralíny*, která je ozvláštněna uměleckým modem narace. Koncept je však velmi podobný ve všech třech snímcích. Vždy je ústřední postavou dívka, která je velmi nespokojená se svým dosavadním životem, a tedy i s reálným světem. Proto se snaží utéct od reality s pomocí bílé zbarveného zvířete (myšky, králíka). Skrze tunel se dostává do paralelního světa, kde se setkává se zvláštními, možná až šílenými postavami. V případě Koraliny se jedná o přesné kopie postav z jejího reálného světa, kdežto u Alenky jsou tyto postavy přeneseny pouze podobností. V reálném světě jsou to dvojčata dívky a ve snovém, paralelním jsou to chlapi. Princip však zůstává neměnný. Jak na straně Alenky, tak i na straně Koraliny je jim do značné míry ochráncem a zároveň oporou Kocour, který nejen že mluví, ale dokáže zároveň mizet. U Alenky je to však více viditelné. V případě všech tří protagonistek si vždy každá z nich musí najít vlastní cestu, na níž bojuje s mnoha démony, aby uspěla sama před sebou. Na rozdíl od *Alenky a Faunova labyrintu* se v případě *Koralíny* jedná o specifickou podobu dvojnictví – tedy dvojnictví dobrého a zlého světa.

Seznam použité literatury a pramenů

Prameny

1. *Alenka v říši divů* [film]. Režie Tim BURTON. USA, 2010.
2. *Faunův labyrint* [film]. Režie Guillermo del TORO. Mexiko/Španělsko, 2006.
3. *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA: Focus Features, 2009.

Literatura

1. AUGUSTIN, Adam. *Doppelgänger*. [online]. [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/doppelganger>
2. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
3. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985, s. 158. ISBN 0-299-10174-6.
4. *Coraline*. [online]. [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.laika.com/our-films/coraline>
5. CUSAČ, M. Osobní rozhovor s Vincenzem MASELLIM, 25. září 2017.
6. ČÍŽKOVÁ, Karolína. *Je to 7 let, kdy do kin vešla slavná Koralína. Jak vlastně vznikala?* [online]. Publikováno: 23. 10. 2016, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://animuj.cz/7-let-kin-vesla-slavna-koralina-vlastne-vznikala/>
7. *Exclusive: Henry Selick on Making Coraline*. [online]. Publikováno: 2. 2. 2009, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.comingsoon.net/movies/features/51902-exclusive-henry-selick-on-making-coraline>
8. GASS, Zach. *Coraline: 15 Eye-Opening Things Fans Never Knew* [online]. Publikováno: 19. 9. 2018, [Cit. 20. 9. 2021]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/coraline-revelations/>
9. KAUFMAN, Debra. *Director Henry Selick on Coraline* [online]. Publikováno: 6. 2. 2009, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.studiodaily.com/2009/02/director-henry-selick-on-coraline/>

10. LAURINCOVÁ, Iveta. *Vývojové proměny motivu dvojníka v krátké próze. Motiv dvojnictví v krátké próze E. A. Poea a v slovenské meziválečné próze* [online]. Brno, 2013 [cit. 15.6.2021].
11. LEADER, Michael. *Exclusive: Neil Gaiman on Coraline*. [online]. Publikováno: 7. 5. 2009, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/exclusive-neil-gaiman-on-coraline/>
12. MYERS, Lindsay. "Whose Fear Is It Anyway?: Moral Panics and "Stranger Danger" in Henry Selick's Coraline." *The Lion and the Unicorn*, vol. 36 no. 3, 2012, s. 245-257. *Project MUSE*, doi:10.1353/uni.2012.0029.
13. POMAJZLOVÁ, Alena. Motiv dvojníka v literatuře a výtvarném umění. In OTTOVÁ, Marta a Milan POSPÍŠIL. *Proudy české umělecké tvorby 19. století. Sen a ideál*. Praha: Ústav teorie a dějin umění Československé akademie věd, 1990. s. 143 – 148
14. POSADAS , Baryon Tensor. *Double visions, double fictions: the Doppelgänger in Japanese film and literature*. University of Minnesota Press, 2018.
15. SCOTT, A. O. *A girl cornered in parallel world*. [online]. Publikováno: 5. 2. 2009, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2009/02/06/movies/06cora.html>
16. *Stop motion / Stop motion animace* [online]. [Cit. 20. 1. 2022]. Dostupné z: <https://www.asaf.cz/dictionary/stopmotion-animace/>
17. VARDOULAKIS, Dimitris. *The Doppelgänger: Literature's Philosophy*. Fordham University Press, 2010.
18. VIVONA, Veronica. *15 Hidden Details From Coraline You Probably Missed* [online]. Publikováno: 27. 4. 2017, [Cit. 20. 1. 2021]. Dostupné z: https://screenrant.com/coraline-movie-hidden-easter-eggs-details-you-missed/?fbclid=IwAR0qqF_zdCuOAU4-XJzqIxHco8XMLFWDm92iOm_kjJDCR5xmb3ROMsmceDI

Citované filmy

1. *Brazil* [film]. Režie Terry GILLIAM. Veľká Británie, 1985.
2. *Černá labuť* [film]. Režie Darren ARONOFSKY. USA, 2010.
3. *Kabinet doktora Kaligariho* [film]. Režie Robert WIENE. Nemecko, 1920.
4. *Kubo a kouzelný meč* [film]. Režie Travis KNIGHT. USA, 2016.
5. *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* [film]. Režie Tim BURTON, Mike JOHNSON. Veľká Británie, USA, 2005.
6. *Občan Kane* [film]. Režie Orson WELLES. USA, 1941.
7. *ParaNorman* [film]. Režie Chris BUTLER, Sam FELL. USA, 2012.

NÁZEV:

Motiv dvojnictví ve filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi* (narativní analýza)

AUTOR:

Anna Šmídková

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

doc. Mgr. Luboš Ptáček, Ph. D.

ABSTRAKT:

Tématem této bakalářské práce je analýza a interpretace narativní struktury filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi* (2009, Henry Selick) vzhledem k funkci ústředního motivu dvojnictví. Cílem práce je na základě narativní analýzy vycházející z teorie narace Davida Bordwella určit, jakým způsobem využívá film motiv dvojnictví a jakým způsobem ho ovlivňuje převládající mod narace. Neustále se proměňující vztah mezi Koralininým reálným světem a jeho alternativní verzí vytváří specifickou podobu ústředního motivu. Dvojnictví je složitý fenomén, který se objevuje jak v psychologické, tak i filozofické rovině. V rámci těchto dvou významotvorných rovin je vycházeno i z tezí utvářených teoretiky nezabývajících se primárně uměleckou tvorbou. Dvojnictví se ale naopak stává poměrně častým motivem v umění. Vznikly filmy, ve kterých obdobně jako v *Koralině* vystupuje jako hrdinka mladá, dospívající dívka. Proto byla provedena komparaci s pojetím motivu dvojnictví ve filmech *Alenka v říši divů* a *Faunův labyrint*, které vykazují právě stejnou tematiku i ústřední motiv. Avšak na rozdílném uchopení motivu dvojnictví ve všech třech snímcích vynikne specifická pojetí Selickova pojetí.

KLÍČOVÁ SLOVA:

narace, vyprávění, dvojnictví, Koralína

TITLE:

The Motive of a Double in the film *Coraline* (narrative analysis)

AUTHOR:

Anna Šmídková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

doc. Mgr. Luboš Ptáček, Ph. D.

ABSTRACT:

The topic of this thesis is the analysis and interpretation of the narrative structure of *Coraline* (2009, Henry Selick) in relation to the function of the central motif of doubling. Based on a narrative analysis informed by David Bordwell's narrative theory, the thesis aims to determine how the film uses the motif of doubling and how it is influenced by the prevailing narrative mode. The constantly shifting relationship between Coraline's real world and its alternative version creates a specific form of the central motif. Doubling is a complex phenomenon that appears on both psychological and philosophical levels. Within these two meaning-making levels, it is also based on theses formed by theorists not primarily concerned with artistic creation. But doubling, on the other hand, is becoming a relatively common motif in art. Films have been made in which, similarly to *Coraline*, a young, adolescent girl acts as the heroine. Therefore, a comparison was made with the concept of the motif of doubling in the films *Alice in Wonderland* and *Pan's Labyrinth*, which show exactly the same theme and central motif. However, the specificity of Selick's concept stands out in the different treatment of the motif of twinning in all three films.

KEYWORDS:

narration, storytelling, double, *Coraline*