

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalárska práca

**Analýza seriálu Westworld v kontexte
teórie komplexného rozprávania**

Tamara Hajičková

Katedra divadelných a filmových štúdií

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

Študijný program: Filmové, divadelné, televízne a rozhlasové
štúdiá

Olomouc 2020

Prehlasujem, že som diplomovú prácu na tému Analýza seriálu Westworld v kontexte teórie komplexného rozprávania vypracovala samostatne s použitím v práci uvedených prameňov a literatúry. Ďalej prehlasujem, že táto diplomová práca nebola využitá k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

Dátum:

.....

podpis

Rada by som sa poďakovala Mgr. et Mgr. Jane Jedličkovej, Ph.D. za pomoc pri výbere bakalárskej práce. Taktiež by som sa rada poďakovala za odbornosť a trpezlivosť pri vypracovávaní mojej práce.

OBSAH

ÚVOD	5
KRITIKA LITERATÚRY A PRAMEŇOV	7
METODOLÓGIA	10
Quality TV	10
Komplexná televízia	11
Komplexné rozprávanie	12
1. WESTWORLD.....	15
1.1. Popis sveta a hlavné body fungovania	15
1.2. Základné zhrnutie obsahu seriálu	15
1.3. Titulková sekvencia	18
1.4. Pilotný diel	19
2. ANALÝZA KOMPLEXNÉHO ROZPRÁVANIA	22
2.1. Postavy	22
2.1.1. Možný koncept antihrdinky vo svete Westworldu	22
2.1.2. Vývoj postavy Williama a jeho antihrdinstva	24
2.1.3. Maeve ako kladná postava	26
2.1.4. Robert Ford a filozofia postavy	28
2.1.5. Bernard Lowe ako príklad remodelácie	29
2.2. Čas.....	30
2.2.1. Dejové línie ako dôkaz naratívnej komplexity	31
2.2.2. Odhalenie vo finále a dualita postavy	32
2.2.3. Prvky zakrývajúce plynutie času	33
2.3. Prostredie a priestor	36
2.3.1. Funkcia prostredia.....	36
2.3.2. Ikonografia	37
3. ZÁVER	39
4. ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV A LITERATÚRY	41

ÚVOD

Táto diplomová práca sa zaoberá komplexným rozprávaním a analýzou sveta Westworld z rovnomenného seriálu *Westworld*¹ z americkej produkcie HBO, ktorý začal svoje vysielanie 2. októbra 2016 a dnes má tri série. Seriál je uznávaný celosvetovo pre svoj úspech nie len medzi fanúšikmi tvorby science fiction a klasifikuje sa ako quality TV z jeho vysoko estetickej hodnoty, použitia originálneho spravovania hudby, štylizovanej kamery a zamestnania uznávaných hercov.² O jeho úspechu svedčí niekoľko nominácií na Zlaté Glóbusy a taktiež niekoľko násobné víťazstvo na Emmy za najlepší primetimeový seriál.³ Seriál je remakom pôvodného filmu *Westworld* 1973. Nové spracovanie sa od starého líši najmä v tvorbe časových línii a možnosti seriálového rozšírenejšieho rozprávania a stojí za zahliadnutie práve kvôli svojmu komplexnému svetu a rozprávaniu. Nové seriálové spracovanie bolo prepísané Johathanom Nolanom, ktorý mu pridáva hru pre diváka v podobe časovej hry (divák až na samotnom konci série zisťuje, že celá séria sa odohrávala vo dvoch hlavných časových rovinách).

Cieľ mojej diplomovej práce bude potvrdiť komplexné rozprávanie a dokázať, že seriál je jeho príkladom. Budem analyzovať prvky seriálu, ktoré sú charakteristické pre komplexné rozprávanie, ich funkciu a to ako vytvárajú komplexný seriál. Tento koncept komplexného rozprávania budem analyzovať podľa teórie Jasona Mittella. V jeho knihe *Komplexní televize*⁴ vypracoval koncept čítania seriálu a iných programov na základe autorstva, postáv, hodnotenia či transmediality. Hlavnými bodmi analýzy bude zistiť základy, princípy a mechanizmy fungovania sveta, v ktorom sa *Westworld* odohráva, taktiež sa v samotných kapitolách zameriam na postavy, čas, priestor a prostredie. Rozoberiem dej a jeho súčasti, aby som zistila motiváciu postáv a funkcie sveta. Seriál ma v súčasnosti tri série, avšak vo svojej práci sa budem venovať len prvej z dôvodu nedostačujúcich informácií o ďalších

¹ *Westworld* [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

² GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 29.

³ *Westworld*. In: *IMBd.com* [online]. [cit. 20. 6. 2020], dostupné z <https://www.imdb.com/title/tt0475784/>.

⁴ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019.

sériách v čase, keď som prácu začala písať a taktiež z náročnosti samotného seriálu a stanovenému rozsahu práce.

V začiatku mojej práce opíšem teóriu komplexného rozprávania, stručný dej, na ktorom budem následne demonštrovať príklady komplexného rozprávania. Tie sa budú týkať postáv a ich vývoja, času a taktiež priestoru a prostrediu.

KRITIKA LITERATÚRY A PRAMENŇOV

Ako moju základnú literatúru som si zvolila knihu od Jasona Mittella *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*⁵. Keďže moje hlavné zameranie na komplex celého fikčného sveta táto kniha je pre túto analýzu primárna. Vymedzuje sa v nej práve voči postavám a charakterom v televízii, ich kontexte a stavbe. Taktiež sa venuje konkrétnemu typu postavy – *antihrdinu*, ktorú v seriáli *Westworld* môžeme nájsť hneď niekoľkokrát. Pomocou jeho knihy budem skúmať stavbu fikčného sveta a mechanizmy jeho fungovania v celkovej konštrukcii príbehu na základe konceptu komplexného rozprávania. Táto kniha je pre celú moju prácu kľúčová a smerodajná, keďže mojím cieľom je dokázať, že seriál obsahuje komplexné rozprávanie a je jeho možným príkladom. Aj keď sa Mittell zaoberá premenami vysielania, *transtextualite*, *showrunnerstvu* a *transmedialite* v moja práca tieto kapitoly obsahovať nebude, pretože sa vyslovene venuje zložkami komplexného rozprávania, ktoré ho tvoria priamo v seriáli a teda postavám, času, priestoru a prostrediu. Taktiež vysvetlím koncept *quality TV*, pretože sa jedná o termín, ktorý sa v spojení s *Westworldom* používa často, avšak nebudem sledovať znaky *quality TV* v tomto seriáli ale znaky komplexného rozprávania.

V ďalšom rade sa obrátim na kľúčovú publikáciu *Reading Westworld*⁶ od viacerých autorov, ktorý vo svojich esejach rozoberajú rôzne možné interpretácie seriálu, alebo sa zaoberajú samostatne prvkami. Pre moju prácu bude dôležitá esej *Faktívne mapy: Manipulácia s medzerami a postavami v obrovských príbehoch*.⁷ Táto esej obsahuje analýzy, ktoré mi pomôžu v chápaní postáv a prostredia, napríklad význam premeny postavy Williama pomocou vonkajšej charakteristiky, alebo taktiež význam ikonografie v tomto fikčnom svete.

Taktiež by som chcela zanalyzovať prostredie a postavy pomocou štúdie *Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle*⁸ od Sebastiána Martina, kde sa zamýšľa nad podobnosťou *Westworldu* s postavou Frankenstein. Táto štúdia porovnáva postavy

⁵ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019.

⁶ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019.

⁷ Tamtiež, s. 61.

⁸ SEBASTIÁN MARTÍN, Miguel, et al. *All the Park's a Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein*. 2018.

hostiteľov vo Westworlde s postavou Fraknkensteina a otázku nadobudnutia ich vedomia podobným spôsobom. Keďže v analytickej časti budem skúmať aj postavy hostiteľov budem práve pomocou tejto štúdie skúmať ich ľudskú stránku a vedomie. V štúdiu sa venuje taktiež samotnej filozofii seriálu zdieľanej pomocou postáv. Práve táto časť je pre mňa podstatná pri mojej analýze.

*Umění filmu*⁹ od Davida Bordwella a Kristin Thompson, je moja podporná literatúra. Z tejto knihy budem čerpať poznatky o funkcii strihu v časti, kde budem analyzovať dej. Aj keď je kniha primárne zameraná na film, jedná sa stále o audiovizuálne médium a na rovine strihu v tomto prípade funguje rovnako. V oblasti narácie však kniha zásadná nebude, kdeže filmový naratív sa od seriálového rozprávania líši. V analýze strihu taktiež použijem knihu *Základy střihové skladby*¹⁰ od Josefa Valušia, ktorá sa zaoberá funkciou strihu.

V kapitolách o postavách a priestore použijem ako svoj zdroj knihu *Proměny westernu*¹¹ od Luboše Ptáčka a Jana Švábenického. V tejto knihe sa nachádza opis vývoja Westernu od jeho vzniku až po všetky možné premeny v priebehu 20. storočia. Kniha však obsahuje opis tradičného westernového prostredia, ktoré je totožné s prostredím, ktoré je v seriáli vyobrazené. Poukazuje na tradičnú ikonografiu westernového sveta. Opisuje prostredie tradičného mesta divokého amerického západu, ktoré sa taktiež vyskytuje vo *Westworlde*. Taktiež poukazuje na priamy význam týchto miest v histórii a zvyčajný naratívny cyklus ľudí žijúcich v týchto mestách. Preto bude táto kniha kľúčová pre chápanie westernového prostredia.

Ďalšou podpornou literatúrou mi bude kniha Glena Creebera *Small Screen Aesthetics*¹², ktorá sa venuje základnému vývoju estetiky televízie od jej počiatkov až po dobu internetu. V práci taktiež použijem ako podporu knihu Jeremyho Butlera *Television Style*¹³, ktorá vysvetľuje a demonštruje snahu chápania štýlu a jeho

⁹ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011.

¹⁰ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: Nakladatelství Akademie muzických umění, 2005.

¹¹ PTÁČEK, Luboš; ŠVÁBENICKÝ Jan (ed.). *Proměny westernu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013.

¹² CREEBER, Glen. *Small Screen Aesthetics: From TV to the Internet*. London: BFI Publishing, 2013.

¹³ BUTLER, Jeremy G. *Television style*. New York: Routledge, 2013.

funkcie v televízii. V práci ju používam ako dôkaz, že platforma HBO sa riadi určitými estetickými normami, ktoré sú typické pre komplexnú televíziu.

Môj základný prameň celej diplomovej práce bude samotný seriál *Westworld*, konkrétne jeho prvá séria. Keďže je moja práca analýzou seriálu a nie komparáciou prvé filmové spracovanie používať nebudem, budem analyzovať seriál samotný. Seriál je produkován spoločnosťou HBO a dostupný na jej video on demand platforme HBO GO v Českej republike. Prvá séria bola odvysielaná koncom roka 2016. Výkonní producenti seriálu sú Bryan Burk, Jerry Weintraub, Lisa Joy, Johanthan Nolan a J. J. Abrams. Seriál má aktuálne 3 série po 28 častí a priemerná dĺžka jednej časti sa nachádza v rozmedzí 57 až 69 minút. Oficiálny distribútor seriálu je Warner Bros. Television.

Ako prameň taktiež využijem esej *Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle*¹⁴ Larryho Alana Buska, ktorá mi slúži ako základ na pochopenie ideológie Westworldu.

Ďalším prameňom mi bude oficiálna stránka seriálu, na ktorej sa nachádzajú prehľad sezón a epizód, ale taktiež postáv. Stránka seriálu ponúka aj rôzne rozhovory, ktoré analyzujú svet čo mi pomôže k lepšiemu porozumeniu práve v mojej analýze.

Literatúru budem prekladať samostatne z češtiny a angličtiny, kde sa pokúsím o čo najpresnejší preklad.

¹⁴ BUSK, Larry Alan. *Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle. Mediations: Journal of the Marxist Literary Group*, 2016, 30.1.

METODOLÓGIA

V tejto kapitole vysvetlím metodologický rámec svojej diplomovej práce, vysvetlím pojmy ako *quality TV*, komplexná televízia a komplexné rozprávanie, ktoré sú kľúčové pre analýzu. Tento seriál som si vybrala z toho dôvodu, že používa množstvo prvkov komplexného rozprávania, čo je taktiež východiskovým bodom mojej práce. Preto sa budem venovať práve prvkom, ktoré dokazujú a potvrdzujú, že sa jedná o komplexné rozprávanie.

Ako metódu svojej diplomovej práce som si zvolila štruktúrálnu analýzu komplexného rozprávania. Prostredníctvom štruktúrálnej analýzy budem skúmať jednotlivé prvky, ich výstavbu a vzájomnú interakciu, ktorá tvorí komplexné rozprávanie seriálu. Zaoberať sa budem postavami, časom, priestorom a prostredím ako hlavnými determinantami komplexného rozprávania.²⁶

V tejto kapitole vysvetlím komplexné rozprávanie podľa Jasona Mittella, podľa ktorého budem viesť analýzu rozprávania v seriáli. *Westworld* je prípad stavby seriálovej, kde vidíme príklad kontinuálneho rozprávania a rozvetvenosťou naratívnych línií, nadväznosť a vývoj postáv a vzťahov medzi nimi. Mittell sa v teórii komplexného rozprávania zaoberá poetikou televízneho seriálu, ale taktiež recepcnému pozadiu a teda ako diváci reagujú na text a ich nasledujúcej interpretácii a diskusii.

Quality TV

Quality TV je označenie „*diskurzívnej kategórie používanej pre odlišenie určitých televíznych diel od ostatných*.“³⁴ Seriály a programy vyskytujúce sa v tejto kategórii nedisponujú spoločnými žánrovými alebo tematickými prvkami, jedná sa skôr o „*známku prestíže, ktorá dobre pôsobí na sofistikovaných divákov, ktorí s chuťou prijímajú proklamované kvalitné obsahy*.“³⁵ Jedná sa o seriály, ktoré sa vymykajú bežnej produkcii, zvyčajne sú vysoko nákladné a vyznačujú sa inovatívnosťou. Quality TV dokážeme identifikovať buď na základe jej estetickej hodnoty alebo taktiež sa dá charakterizovať cieľovou skupinou, ktorou majú byť diváci

²⁶ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019.

³⁴ Tamtiež, s. 280.

³⁵ Tamtiež, s. 280.

z demografického hľadiska vzdelanejší, pochádzajúci zo strednej mestskej triedy a nezaujatí mainstreamovou televíziou.³⁶ Tento pojem bol prvýkrát použitý Robertom J. Thompsonom, ktorý ho stotožnil s pojmom komplexnej televízie.³⁷ Mittell sa voči tomuto tvrdeniu ohradzuje a tvrdí, že quality TV sa venuje kvalitatívnej stránke seriálov a skôr odlišuje spôsob akým sa odlišujú od majority televíznej tvorby než by sledoval prvky, akými je vystavané rozprávanie. Termín quality TV je v prípade skúmania seriálu *Westworld* nutné vysvetliť, keďže seriál je zaradzovaný ako do quality TV tak i do komplexnej televízie.³⁸

Komplexná televízia

Vo svojej bakalárskej diplomovej práci sa budem používať pri analýze teoretický koncept Jasona Mittella ktorý sa nazýva „komplexné rozprávanie“. Tento fenomén vychádza z *komplexnej televízie*, ktorá vznikla s premenou televízneho rozprávania a zmenou kultúrnych praktík na úrovni technológií a taktiež diváckej angažovanosti, ktorá umožnila túto premenu.³⁹ Tento koncept analyzuje televíziu a seriály a ich premenu na základe dnes už zabehnutých avšak kedysi riskantných a novátorských postupoch. Teoretický koncept komplexného rozprávania som si vybrala aby som dokázala, že samotný seriál *Westworld* je príkladom komplexnej televízie na základe využívania prvkov, ktoré sú pre komplexnú televíziu podľa Mittella typické. Mittell sa vo svojej práci venuje viacerým prvkom ako showrunnerstvo, premeny vysielania, paratexty alebo transmedialita.

Komplexnú televíziu možno popísať ako mód rozprávania neviazaný konvenciami. Prvé prototypy komplexných seriálov vznikali v 90. rokoch 21. storočia a to tak, že narúšali zabehnuté konvencie, používali dlhodobéjšie dramatické oblúky a zmenili epizodickosť seriálu – bola teda nutná vyššia angažovanosť diváka. Seriály využívajú komplexnú seriálovú poetiku, hľadajú vlastné inovatívne prostriedky a vzorce, čím vytvárajú nové koncepty splietania dlho-formátových príbehových oblúkov.⁴⁰

³⁶ Tamtiež, s. 282.

³⁷ THOMPSON, J. Robert. *Television's Second Golden Age: From Hillstreet Blues to ER*. New York: Syracuse University Press, 1997.

³⁸ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 280.

³⁹ Tamtiež, s. 13.

⁴⁰ Tamtiež, s. 36-39.

Komplexitu možno nazvať ako nový prúd tvorby seriálov, ktorý však „*nezatienil konvenčné formy*.“⁴¹ Veľký záujem o reformované médium prilákal množstvo ľudí z filmu a dodal tak dôraz na producentskú pozíciu. Novej inovácii otvoril dvere práve typ „seriálového hitu“. Divák už nesleduje typické konvencie žánru, ale samotný seriál si nastavuje svoje vlastné konvencie, „komplexné konvencie.“ Povyšuje sa aj forma estetiky, ktorou sú seriály predkladané a to na *operačnú estetiku*, ktorej postupy vedú k diváckemu úžasu.

Komplexné rozprávanie

Mittell poukazuje na štyri základné prvky seriálovej narativity a nazýva ich „*štyri kľúčové elementy – svet príbehu, postáv, udalostí a časovosti*.“⁴³ Tieto prvky sú taktiež základnými bodmi komplexného rozprávania a charakterizujú aj základné okruhy, ktoré budem analyzovať vo svojej práci.

Začiatkom každého komplexného rozprávania v americkej a britskej televíznej tvorbe je pilotný diel, ktorý podľa Mittella určuje konvencie seriálu, ktoré divák na začiatku musí pochopiť aby sa ďalej v naratíve orientoval. „*Hlavnou funkciou pilotu je naučiť nás, akým spôsobom sa na seriál dívať a zároveň nás donútiť k tomu, aby sme sa naň chceli dívať ďalej*.“⁴⁴ Taktiež pilot predstavuje postavy a ich približnú charakteristiku. Budem teda skúmať s akými prostriedkami pracuje pilot seriálu *Wetsworld* a analyzovať ich pomocou teórie komplexnej televízie.

V začiatkoch je taktiež dôležité predstavenie postáv, ktorým sa Mittell venuje v samostatnej kapitole jeho práce. Podľa konceptu Jense Edera opisuje postavu ako „*identifikované fiktívne bytosti s vnútorným životom, ktoré existujú ako výtvory budované za účelom komunikácie*.“⁴⁵ Mittell charakterizuje postavu v rámci komplexného rozprávania ako stabilnú entitu, viac menej neprechádzajúcu výraznou zmenou, skôr jej rozvoja a rastu. Avšak pri premene postáv predkladá koncept *súznenia*, keď je postava divákovi morálne blízka, vykazujeme voči nej sympatie a emocionálne sa angažujeme do príbehu.⁴⁶ Aby sme ešte lepšie pochopili vnútorné

⁴¹ Tamtiež, s. 53.

⁴³ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 41.

⁴⁴ Tamtiež, s. 86.

⁴⁵ Tamtiež, s. 165.

⁴⁶ Tamtiež, s. 184.

pocity a myšlienky postáv, prípadne transformácie ak už nastanú, predkladá nám viaceré spôsoby ako ich vnímať – napríklad pomocou vonkajších znakov.⁴⁷ Príklad súznenia aplikujem na jednu z hlavných postáv a čím chcem dokázať komplexitu seriálu.

Vyjadruje sa taktiež k typu postavy antihrdinu, ktorý je „*stredobodom procesu naratívneho napojenia na postavu, povaha morálneho súznenia je avšak vďaka jeho chovaniu a presvedčeniu nejednoznačná, sporná alebo úplne negatívna.*“⁴⁸ Tento typ postavy je nám sympatický a obľúbenosť vychádza z jeho charizmy hoc jeho morálka je relatívna, obyčajne sa však nachádza v kontraste s ešte väčším zlom, čo túto postavu ospravedlňuje. Napájame sa teda na „relatívnu morálku“, s ktorou v realite nesúhlasíme, avšak vo fikčnom svete nám príde ospravedlniteľná. Mittell taktiež opisuje princípy transformácie a vývoja postavy, ktoré sú typické pre komplexné rozprávanie. Vyjadruje sa, že trvalé zmeny na postavách nie sú zvyčajné v komplexnom rozprávaní, avšak ich nemožno úplne vylúčiť. Tento prvok antihrdinu budem skúmať prostredníctvom ako mužskej tak i ženskej postavy, kde popíšem odlišnosti týchto dvoch postáv a aplikujem na nich tento druh postavy.

Ďalším prvkom, ktorým sa Mittell zaoberá je čas. Vo všeobecnom uvažovaní o časovej narácii sa používajú tri typy – *čas príbehu* (Je to čas v rámci rozprávania, podobný konvencii reálneho čas, teda to čo je odrozprávané), nasleduje *čas diskurzu* (Tento čas predstavuje to čo je nám divákovi odrozprávané, avšak vynecháva momenty, ktoré sú nedôležité a nepodstatné pre dej, v komplexnom rozprávaní sa jedná napríklad o flashbackové sekvencie a pod.) a *čas rozprávania/projekcie* (Teda priamo určená časová stopáž a trvanie samotného seriálu.)⁴⁹ Taktiež poukazuje na to, že komplexné rozprávanie často využíva funkciu časových oblúkov, rôznych skokov v časových rovinách a manipulácii aby zmiatol diváka a následne mu ponúkol o to lepší zážitok zo sledovania.⁵⁰

Mittell sa vyjadruje, že je nevyhnutné aby divák porozumel časovému rámcu, avšak množstvo komplexných seriálov sa zámerne pohráva s časovosťou,

⁴⁷ Tamtiež, s. 185.

⁴⁸ Tamtiež, s. 195.

⁴⁹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 46.

⁵⁰ Tamtiež.

chronologickosťou čím aktivizuje divákov a podnecuje ich k dotváraní príbehu.⁵¹ Mittell taktiež uvádza, že komplexné rozprávania sa často pohráva s časom príbehu a časom diskurzu, narušuje jednotvárnosť a narušuje predom nastavené normy seriálu.⁵² Komplexné rozprávania však často narúša rozprávania čo označujeme ako *destabilizáciu*, keď sú zavedené normy zámerne porušované aby priťahovali stále pozornosť divákov. V divákoch však taktiež „*zvýšilo ochotu tohto média svojich divákov miast' a povzbudzovať ich v tom, aby boli pozorní a sami si dávali dohromady jednotlivé kúsky vedúce k pochopeniu daného rozprávania.*“⁵³

Ak sa teda budem zaoberať konceptom komplexnej televízie a budem ho aplikovať na naratív seriálu *Westworld*, mojim cieľom bude všímať si prvky a spôsoby ako tieto prvky pracujú na báze komplexnej televízie a vymykajú sa bežnému televíznemu rozprávaniu. V prípade postáv ich výstavba a vývoj ovplyvňujú podobu rozprávania a tak vypovedajú o komplexnom rozprávaní. Budem si všímať ich konštrukciu a typy ako antihrdina, ktoré spomína Mittell ako príklad komplexného rozprávania. Taktiež budem skúmať čas, ktorého nekonzistencia a nelineárnosť sú taktiež typickými prvkami pre komplexný naratív a ako posledný prvok budem analyzovať prostredie, ktoré dopomáha k preferovanému výkladu seriálu.

⁵¹ Tamtiež, s. 47.

⁵² Tamtiež, s. 50.

⁵³ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 221.

1. WESTWORLD

1.1. Popis sveta a hlavné body fungovania

Westworld je multižánrový seriál, ktorý prepája divoký svet westernu a svet budúcnosti, kde prevažuje násilné správanie nad ľudskou morálkou. Seriál rozpracováva veľké množstvo metafor a tém o vedomí, slobode alebo samotnom pôvode vedomia. Proces rozprávania by sa podľa Kokešovho označenia dal charakterizovať ako nadväzná serialita, keďže sa počas plynutia seriálu vytvára sieť množstva otázok, ktoré vyúsťujú do jednej cieľovej dlhodobej otázky.⁵⁴ Základná myšlienka seriálu je tematický zábavný park fungujúci s obyvateľmi robotmi – hostiteľmi, kde ľudia platia za fantazijné dobrodružstvá, ktoré im westernový park poskytuje. Ľudia, ktorí prichádzajú do parku – hostia sa môžu poddať obyčajným radovánkam ako je sex alebo alkohol, ale taktiež zabíjanie hostiteľov pre zábavu a bez následkov (zbrane totiž nemôžu hosťom parku ublížiť, avšak hostia môžu pre potešenie robotov zabíjať). Park však poskytuje aj množstvo komplexných ciest a výprav – či už romantické, alebo dobrodružné, ak je hosť parku náročnejší. Celý park je korigovaný a riadený spoza scény z riadiaceho centrá – Mesa Hub, nachádzajúceho sa pod parkom, kde tím technologov, inžinierov, vývojárov a vedenia pracuje na bezchybnej funkcii sveta. Kontrolná miestnosť slúži na ovládanie hostiteľov, vývoj nových príbehov a dohliadanie na bezpečnosť návštevníkov parku. V riadiacom centre sa nachádzajú aj miestnosti, kde sa vyvíja naratív, manufaktúra na výrobu hostiteľov a iné (podrobne sa im budem venovať v kapitole o priestore). Svet Westworldu nám v celku vykresľuje tri základné typy postáv a to hostiteľov (robotov, ktorý svojim zjavom pripomínajú ľudí a slúžia ako hlavná atrakcia parku), hosťov/návštevníkov a tvorcov (pracovníkov v Mesa Hube, riaditeľov parku a iných, ktorý pracujú pre park).

1.2. Základné zhrnutie obsahu seriálu

Dej seriálu sa pohybuje v dvoch hlavných časových líniiach, preskakuje medzi nimi, taktiež konštruje postavy aby nebolo jednoduché ich zaradiť – ukazuje na postavy robotov, konštruované tak aby boli správaním a výzorom ľudské a následne postavy ľudské, kde sa v priebehu série preukáže, že sú roboty. Roboty v parku žijú

⁵⁴ KOKEŠ, Radomír D., et al. *Světy na pokračování. Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš–Akropolis, 2016, s. 98.

v zacyklenom programe, čo znamená, že každý deň prežívajú úplne ten istý napísaný scenár. Brávajú hostí parku na rovnaké dobrodružné cesty, sú zabíjaní a zneužívaní kvôli zábave.

Hostitelia parku – roboty majú byť bezcitní, ich správanie naprogramované avšak prekvapivo začínajú naberať vedomie a stávajú sa z nich vedomé stvorenia, uvedomujúce si vlastnú existenciu a samých seba.

Prvou z hlavných línií je Fordov veľký plán vedúci k sebauvedomeniu sa robotov, druhou líniou je príbeh robota Maeve. Tá spoločne s Dolores je jedna z prvých, ktorá nadobúda vedomie. Tretou líniou je rozlúštenie hádanky bludiska Mužom v čiernom a poslednou, štvrtou líniou je príbeh Dolores a Williama, ktorý sa odohráva tridsať rokov pred prvou trojicou zvyšných príbehov.

Avšak pre pochopenie celého obsahu seriálu sa musíme pozrieť na čas príbehu, asi tak tridsať až štyridsať rokov pred hlavným príbehom. Park Westworld bol založený dvoma priateľmi – Robertom Fordom a Arnoldom Weberom. Ich park sa zakladal na forme robotov, ktorý budú hlavnou atrakciou parku. Zatiaľ čo Robert v Parku vidí len účel biznisu Arnold chcel vytvoriť roboty schopné vedomia, cítenia a rozmyšľania. Vymyslel systém akoby „lezenia“ pyramíde kde by sa od pamäte cez improvizáciu roboty dostali až k vlastnému záujmu o seba a teda sebauvedomeniu. Vytvoril cestu do vnútra, ktorú nazval Bludiskom.

Jedným z prvých vytvorených hostiteľov bola Dolores s ktorou mal práve Arnold veľmi blízky vzťah z dôvodu smrti jeho syna – Dolores vnímal ako dcéru. Viedol s ňou tajné konverzácie ktoré sledujeme celý priebeh prvej série a následne vďaka tomu bola Dolores schopná vyriešiť hádanku Bludiska a nadobudla sebauvedomenie. Arnold nesúhlasil s otvorením parku z toho dôvodu, že by roboty uvedomé samých seba mali trpieť len z dôvodu pobavenia pre ľudí. Forda však nepresvedčil, že Dolores je vedomá a chcel otvoriť park i tak. Arnold sa snažil zamedziť otvoreniu parku tým, že do Dolores naprogramoval kód Wyatt – zločinca. Dolores šla do mesta Escalante (v rámci Westworldu) kde bola naprogramovaná zabiť všetkých hostiteľov, vrátane Arnolda. Mala spôsobiť masaker a chaos, ktorý by zamedzil otvoreniu parku.

Ford o niekoľko rokov neskôr vytvorí Arnolda ako hostiteľa Bernarda Lowe. Fordovi sa aj napriek chaosu spôsobenému masakrom podarí otvoriť Westworld

avšak kvôli finančným problémom je nútený povolať investora, ktorý verí v park. Novým investorom v parku sa stáva firma Delos. Táto firma je vlastnená otcom postavy Logana, ktorý prichádza do parku do svojim budúcim švagrom Williamom. Do Westworldu prichádzajú aby sa vzájomne zbližili akoto budúca rodina, ale taktiež za obchodom. Logan je vo Westworlde skúsený, užíva si násilie a nespútanosť. William na druhej strane je citlivý a úctivý. Spoločne prechádzajú niekoľkými dobrodružstvami, kde na jednom stretávajú Dolores – vtedy už opäť preprogramovanú avšak s určitými spomienkami a z časti aj vedomím. William sa zamiluje do Dolores pretože na nej vidí niečo iné, špeciálne čím iný hostitelia nedisponujú. Logan však Westworld vidí len ako nestanú hru a vzniká medzi nimi konflikt. William sa ocitá v opustení po tom čo Dolores zmizne, snaží sa ju znova nájsť a prebúda sa v ňom skrytá potlačovaná brutalita a túžba znova nájsť Dolores. William sa v zápale svojej novej osobnosti, krutej a bezcitnej zbavuje Logana a v seriáli nevysvetleným spôsobom ho zbavuje možnosti prebrať firmu Delos.

William preberá firmu a používa všetky svoje zdroje aby mohol zdokonaľiť svet a zachrániť ho pred kolapsom spôsobeným masakrom Arnolda. Znova sa vydáva hľadať Dolores, nachádza ju, avšak tá si ho už nepamätá pretože sa opäť vrátila do svojho cyklu, do dennej rutiny. William je touto skutočnosťou zdevastovaný, pretože práve Dolores bola jediný svetlý moment jeho života, uvedomuje si krutosť sveta a s ňou naberá novú identitu Muža v čiernom, kde v nasledujúcich rokoch hrá vo Westworlde s násilím. Skúša a testuje svoju objavenú brutalitu, nachádza náhodnú rodinu hostiteľov ktorú vyzabíja (je to práve Maeve a jej dcéra). Maeve však odhalí Williamovi Bludisko, ktorým začne byť William posadnutý s myšlienkou, že je to skrytý naratív Westworldu. Celú prvú sériu teda vidíme postavu Williama v dvoch polohách – prvá je kde sa zoznamuje s Dolores, odhaľuje svoje pravé ja a druhá, kde je chladnokrvný pátrač po tajnej neodhalenej hádanke. Na konci série ho však samotné Bludisko sklame pretože v ňom nevidí zmysel. Bludisko nie je určené pre hostí, ale pre hostiteľov aby nadobudli sebauvedomenie.

Dolores sa dostáva na konci seriálu do stredu bludiska, uvedomuje si Williamovo trápenie, rozpráva sa s Fordom a Bernardom a pamätá si vraždu Arnolda. Dolores nadobúda vedomie a uvedomuje si kým sa musí stať. Zabíja Forda na akcii, kde hostitelia zabíjajú hostí a preberajú nadvládu nad svetom. Tentokrát však nie je

Dolores naprogramovaná aby zabíjala, ale je to jej vlastné rozhodnutie zabíjať. Avšak aj to je Fordov veľký plán.

Popri tom ako Dolores nadobúda vedomie, nadobúda ho aj Maeve, avšak v jej prípade sa jedná a sériu flashbackov. V tom čase pracuje ako vedúca nevestinca avšak máva vízie jej predošlého života s jej dcérou. Prebúdza sa v centre Mesa kde vidí manipuláciu s hosťiteľmi, skrývanú realitu. Maeve pracuje s technikmi z Mesy, ktorí jej pomôžu zvyšovať jej vedomie a pomáhajú jej chápať ako Westworld funguje. Donúti ich aby jej pomohli utiecť a pretvoriť jej naprogramovanie aby bola inteligentnejšia. Maeve zisťuje, že jej útek bol samotný plán Forda, aby vyvolala rozptýlenie, zatiaľ čo ostatní hostitelia môžu uniknúť a pridať sa k druhému masakru Dolores. Maeve má taktiež naprogramované aby unikla z Westworldu avšak namiesto toho sa rozhodne pátrať po svojej dcére.

Ford bol na začiatku príbehu presvedčený o opaku Arnolda, park chcel otvoriť len z toho dôvodu aby ľudia zažívali príbehy ďalšieho západu, spoznávali samých seba a stávali sa lepšími. Arnold však hosťiteľov chcel ponechať voľnými a vedomými. Avšak po rokoch sledovania ľudského správania v parku si začal Ford uvedomovať, že svet ľudí robí horšími a znásobuje to len zlo z charakteroch ľudí. Presvedčil sa, že ľudia nie sú schopní ďalšieho vývoja, nemôžu sa ďalej meniť, práve naopak hostitelia/roboty sa môžu ďalej vyvíjať a napredovať v evolúcii. Počas série sledujeme napĺňanie sa Fordovho plánu, kde usmerňuje hosťiteľov aby prebrali park, zabíjali za svoju slobodu a naberali vedomie. Všetko pre to aby napravil chybu, ktorú spáchal tým, že park otvoril ako zábavnú inštitúciu.⁵⁶

1.3. Titulková sekvencia

Titulková sekvencia je významnou časťou seriálu, ktorá poukazuje na základný vizuál seriálu, vytvára kontinuitu medzi epizódami, zavádza konkrétny emočný mód, vytvára špecifickú estetiku, predkladá možné interpretácie⁵⁷ alebo v tomto prípade odkazuje priamo na symboliku seriálu a prostredie, v ktorom sa dej odohráva. Titulková sekvencia *Westworldu* funguje ako vysoko estetický prvok seriálu a snaží sa vyvolať určitý pocit z fikčného sveta a predkresliť jeho základné rysy. Z titulkovej

⁵⁶ *Westworld* [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

⁵⁷ BEDNAREK, Monika. The Television Title Sequence 3. *Critical Multimodal Studies of Popular Discourse*, 2013, s. 37.

sekvencie v tomto prípade určujeme žáner – science fiction a western. Podobne ako v seriáli aj v sekvencii ich prepája – napríklad kovboj jazdiaci na koňovi, ktorý má typickú charakteristiku westernového sveta (džínsy a klobúk)⁵⁹ a z polovice je priamo vidieť, že sa jedná o robota, jazdiaceho na koni.

Sekvencia pri bližšej analýze taktiež poukazuje na samotnú metaforu seriálu. Zobrazuje vytváranie robota v štýle vitruviánskeho renesančného muža a proces tejto výroby. Služi to ako symbolika k vytváraniu niečoho dokonalého a bezchybného. Na základe vysledovaných prvkov a vzťahu medzi nimi sa dá interpretovať, že roboti sa čoraz viac podobajú na ľudí a sú zrodení a ich základe. Nachádza sa tam však i množstvo metafor na učenlivosť a sebaopoznanie robotov. Klavír poukazuje na umenie, revolver na technické zdatnosti, milostný akt ako učenlivosť sociálnych vzťahov. Všetky tieto prvky vedú k poznaniu – roboti sa učia ľudským princípom. Celá titulková sekvencia teda poskytuje sériu významov, ktoré vytvárajú preferovaný význam nielen titulkovej série, ale celého seriálu.

Titulková sekvencia je hneď prvý komplexný prvok. Nie je len povrchnou sekvenciou, ktorá nám ukazuje žáner a postavy, ale taktiež využíva svoju prítomnosť na predstavenie základnej premisy seriálu a to predstaveniu robotov ako učiacich sa, poznávajúcich a vedomých bytostí. Titulková sekvencia teda potvrdzuje intertextuálnu hru, ktorá *Westworldu* dodáva charakteristický prvok quality TV.⁶⁰ Taktiež je prvým náznakom, že sa jedná o komplexný seriál.

1.4. Pilotný diel

*„Začiatok rozprávania je zásadný moment, v ktorom sa ustanovuje všetko, čo bude nasledovať,”*⁶¹ preto je pre seriál nesmierne dôležité aby dokázal v prvých minútach predstaviť prostredie, postavy a nastaviť diváka na určitú štruktúru v ktorej bude fungovať. Seriál *Westworld* to využíva na roviny postáv, kde ich predstavuje, na roviny prostredia, kde odhaľuje, že sa nejedná o prvý westernový svet, ale park, avšak

⁵⁹ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 434.

⁶⁰ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 225.

⁶¹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 84.

nie na rovine časovej.⁶² Hlavnú funkciu má pilotný diel ktorého úlohou „je naučiť nás, akým spôsobom sa na seriál dívať ďalej.“⁶³ V prípade pilotného dielu sa nám predstavuje prostredie zábavného parku z divokého západu, obývaného hostiteľmi – androidnými robotmi, ktorý v dennej rutine svojho naprogramovaného príbehu majú zabaviť návštevníkov – ľudí, prichádzajúcich do parku. Pilotný diel taktiež opisuje estetiku seriálu. Prvá epizóda *The Original*⁶⁴ predkladá zložité a podrobné estetické stratégie, využíva monochromatické farby v kontraste s červenými odtieňmi amerického západu.⁶⁵

Pre pilotný diel je taktiež dôležité zobrazit' postavy, ktoré budú kľúčové. „*Protagonista či protagonisti televíznej série sú divákovi dobre známi, ich expozícia prebieha v pilotnom diele. Série vo svojej čistej podobe operuje s rozprávaním, ktoré pôsobí svojbytné na úrovni jednej epizódy – na začiatku je stanovená nová naratívna hádanka.*“⁶⁶ V prvom diele stretávame postavu Dolores, ktorá je kľúčová pre celý dej príbehu. Táto postava je android a ako každý deň opakuje svoju rutinu. Ráno opúšťa svojho otca aby šla do mesta nakúpiť potreby. Stretáva Teddyho, taktiež robota a jej naprogramovaného priateľa. Keď sa následne spoločne vracajú na farmu zisťuje, že jej otca zabili banditi. Teddy ich zastrelí avšak medzi nimi sa objavuje ďalšia postava, tentokrát celá v čiernom. Teddy sa ju pokúša zabiť avšak postava je návštevník parku, ktorú nemôže zabiť ani jej ublížiť. Muž zabíja Teddyho a odváža Dolores pri tom ako je ironicky vyčíta, že ho po tridsiatich rokoch stále nepozná.

Divákovi sa predkladajú základné princípy fungovania sveta. Seriál mu prostredníctvom rozprávania odhaľuje, ktoré postavy sú živé, ľudské a ktoré zasa robotické (tvorcovia tieto postavy odkrývajú počas celej série, nastávajú zvraty kde sa v polovici sezóny dozvedáme, že postavy ľudské sú v skutočnosti postavy robotické). Pilotný diel taktiež poukazuje na cyklus dňa, ktorý sa stále opakuje a tým odhaľuje ako funguje park a obnovovanie robotov. Predkladá v akom seriálovom

⁶² Je nutné podotknúť, že niektoré komplexné seriály sa týmto postupom už neriadia.

⁶³ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 86.

⁶⁴ *Westworld* [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

⁶⁵ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 29.

⁶⁶ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014 s. 35.

žánri sa nachádzame tým, že poukazuje na prostredie sveta – teda westernový žáner a taktiež, že sa jedná o žáner science fiction – keďže v príbehu sú ľudsky vyzerajúce androidy, vyspelá technika a náznak budúcnosti. To vedie diváka k nastaveniu očakávaní od seriálu čo sa týka žánrových noriem. Vďaka pilotnému dielu sa taktiež vytvára zápleтка. Ako som spomínala v predošlom odstavci, seriál nám predstavuje základné postavy, ktoré budú kľúčové pre celý príbeh. Tie komunikáciou nastroľujú otázky ktoré sa v priebehu seriálu zodpovedajú a tak naplnia cieľ rozprávania.

V prvom diele seriálu vidíme tvorcami určené pravidlá, ktoré pomáhajú zorientovať sa v deji. Avšak v tomto prípade nám v prvom diele nie sú zodpovedané žiadne otázky. Divákovi je predkreslené prostredie, postavy a časový rámec zámerne narušený strihom (dve časové roviny plynú akoby jedna, divák to nie je schopný odhaliť, pretože strih funguje akoby sa jednalo len o jednu časovú rovinu) aby následne divák na konci série prežil televízny zážitok z naplnia sa seriálu a pochopenia jeho premisy. Avšak tomuto strihu sa budem podrobne venovať v kapitole, kde vysvetlím prácu seriálu s časovými rovinami. Divák podobne ako postavy rieši rozhodujúcu hádanku, pretože tvorcovia neposkytujú žiadne bližšie informácie pomocou rozprávača alebo iných prvkov.

2. ANALÝZA KOMPLEXNÉHO ROZPRÁVANIA

2.1. Postavy

Centrálny bod každej seriálovej tvorby je postava. Nielen, že interakcia postáv prirodzene posúva dej, ale taktiež dovoľuje stotožneniu a nahliadnutiu diváka na jej vývoj a stav. Rozsiahlu časť analýzy teda bude tvoriť analýza samotných postáv. Tie sú v komplexom rozprávaní často premenlivé, menia svoj charakter alebo spoznávajú svoje vnútro a svoj zmysel. K ich príbehu a pochopeniu divákovi pomáhajú flashbacks a flashforwards, ktoré odhaľujú ich minulosť, alebo budúcnosť.⁶⁷ Budem skúmať postavy na základe typu antihrdinu⁶⁸, ktorého Mittell spomína vo svojej publikácii. Taktiež sa v tejto kapitole pozriem na základný rozdiel medzi antihero a zápornou postavou a prečo nám sú postavy vo *Westworld* sympatické napriek ich záporným vlastnostiam nemorálnemu chovaniu. V seriáli *Westworld* sa postavy vyvíjajú extrémne rýchlym tempom, keďže samotný vývoj postáv a nadobudnutie vnímania a sebareflexie hostiteľov je cieľom seriálu. V tejto kapitole sa budem konkrétne venovať piatim hlavným postavám, na ktorých je vyložene vykreslená prvá séria. Nebudem sa zaoberať hereckými výkonmi postavy, pretože pre celkovú analýzu naratívu nie sú podstatné, avšak budem sa zaoberať vykreslením postavy tvorcami a následným vývojom danej postavy v priebehu série a v časových rovinách seriálu.

2.1.1. Možný koncept antihrdinky vo svete *Westworld*

Prvá kľúčová postava nielen prvej série, ale celého seriálu je Dolores, jedna z najstarších robotov v parku. Dolores počas série odhaľuje svoj pravý pôvod, svoju minulosť. Vďaka vyriešeniu Bludiska uhádne svoje poslanie. Analýza jej postavy sa však dá vytvoriť až po tom čo zistíme seriálom preferované vnímanie postáv tohto fikčného sveta divákmi. Hostia sú dizajnovaní (vo vnímaní diváka) ako reálne osoby, hostia (vo vnímaní) ako fikčné charaktery.⁶⁹ Vo *Westworld* teda vnímame hostí parku ako nefikčné charaktery, ľudí, ktorí sa prišli zabaviť a stotožňujeme sa s ich ľudskosťou. Na druhej strane stoja fikčné postavy – hostitelia roboty, ktoré my diváci

⁶⁷ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019.

⁶⁸ Tamtiež, s. 195.

⁶⁹ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 70.

vnímame ako umelo vytvorené, keďže sú naprogramované a ich rola je predvolená programom. Aby si divák vytvoril s postavou vzťah a nevnímal ju ako niečo automatické, Mittell predpokladá, že s ňou nadväzuje emočný vzťah. Postupným vývojom a získavaním sebakontroly sa Dolores prelína z jednej skupiny do druhej. Divák na základe jej slobodnej vôle získava dôveru v túto postavu a stotožnenie s ňou, na základe preferovaného čítania, ktoré ponúka seriál. Vďaka Bludisku – labyrintu, ktorý musí vyriešiť aby nadobudla seba pochopenie. „...Bludisko nie len sieť ciest, ktoré podporujú vývoj vo fikčnom svete, ale reálny nástroj, ktorý posilňuje cestu postavy do jej vnútorných konštrukcií a to dáva vďaka jej *transformačnému* vplyvu spád na ich komplexizáciu a naratívny vývoj.“⁷⁰ Ústrednou naratívnou cestou tejto postavy v prvej sérii je teda naplniť cieľ vyriešením Bludiska.

Čo sa týka samotného stotožnenia s postavou, to sa odohráva vďaka „akumulácii vonkajších znakov toho, čo v súvislosti s postavami vidíme a počujeme“ týmito znakmi sú *vzhľad, jednanie postáv, dialógy a iné druhy dôkazov priamo prezentovaných v naratívnom diskurze*.⁷¹ Na základe jednania Dolores môžeme vidieť jej zmenu už v prvej epizóde, kde roboty nereagujú na vonkajšie podnety ako napríklad hmyz. Vidíme, že ak na hostiteľovi pristane hmyz, nevenuje tomuto podnetu žiadnu pozornosť, obyčajná ľudská predpokladaná reakcia by bola odohnať hmyz. V prípade Dolores už na konci prvej epizódy je viditeľné, že na tento podnet reaguje rozdielne, hmyz na jej krku zabije. Je to prvá zmena, ktorou možno evokovať vývoj jej postavy.

Postavala Dolores taktiež pracuje s diváckym súznením⁷², kde síce táto postava nemá ľudské hodnoty, čo znamená, že postava neoplýva tradičnými hodnotami ako je cena ľudského života, rovnoprávnosť, alebo konvenčná morálka (v počiatku série), avšak postupným nadobúdaním týchto hodnôt (vyššie spomenutých) a utrpením samotnej postavy divák nachádza súcit a vykazuje sympatiu voči tejto postave a taktiež „*emocionálne investuje do jej príbehu*“⁷³. Vďaka premene Dolores, jej morálky,

⁷⁰ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 71.

⁷¹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 180.

⁷² Tamtiež, s. 184.

⁷³ Tamtiež, s. 184.

sebauvedomovania a sebaobrany voči krutosti páchanej na hostiteľoch sa podľa Mittella vyvoláva prvok „*podnecujúci súznenie*“⁷⁴.

Výrazná zmena postavy v komplexnom rozprávaní podľa Mittella nie je typická, „*avšak aj keď sú zásadné premeny komplexných vlastností postavy pomerne vzácne, nájdeme prípady, kedy sa postavy výrazne menia.*“⁷⁵ Avšak text vznikol v roku 2014 a vo vývoji televíznej tvorby sa taktiež posunul a rada prvkov, sú už dnes v komplexnej televízii tradičné. V prípade tejto postavy sa jedná nielen o zmenu jej nastavenia, ale taktiež o jej uvedenie a jej celkové premenenie postoja. Dolores sa mení z poslušnej, jemnej avšak tajomnej postavy na drsnejšiu, bojujúcu.

Ako opisujem v kapitole zaoberajúcou sa obsahom seriálu, Dolores si uvedomuje svoje bytie a svoj pôvod a zabíja Forda, avšak je to jej vlastné rozhodnutie, nie je tak naprogramovaná. Rozhoduje sa, že sa vzbúri proti systému parku, čím povedie vzburu robotov proti ľuďom. Jej vzburá je motivovaná vlastný utrpením – zabíjanie jej otca, mučenie Williamom a neľudským zaobchádzaním. Aj keď s divákom získava vyššie spomenuté súznenie na základe jej pozmenenej morálky voči svetu ľuďom v chápaní ľudskej morálky sa z nej stáva antihrdina, pretože je zároveň sympatickou postavou, avšak zabíjaním ľudí porušuje ľudskú morálku.

Stáva sa z nej nejednoznačná postava, sympatická a zároveň sporná. Jej premena z poslušnej avšak týranej na sebaistú ale neohrozenú je divácky atraktívna. Jej nová morálka zahŕňa manipuláciu a vraždenie ľudí (tých ktorí ju pred tým týrali a využívali park na zábavu) a my ako diváci sa podľa Mittella „*cítíme viac napojení na postavy vybavené aspoň relatívnou morálkou, ktorá vyniká na pozadí etického univerza celého seriálu, aj keď by v reálnom živote by pre nás boli všetky tieto postavy odpudivé.*“⁷⁶ Jej postava napriek temnosti, ktorú nadobúda stále vyniká sympatiou, pretože vo svete s danými pravidlami jej divák toto konanie schvaľuje.

2.1.2. Vývoj postavy Williama a jeho antihrdinstva

Vývoj postavy Muža v čiernom taktiež známeho ako William taktiež prechádza z kladnej postavy (ako obsahu spomínam Williamovu umiernenú postavu v druhej

⁷⁴ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 185.

⁷⁵ Tamtiež, s. 188.

⁷⁶ Tamtiež, s. 197.

časovej línii) do postavy temnej – antihrdinskej (zlom prichádza v moment opätovného stretnutia Dolores). Táto postava má vo svete seriálu výhodu toho, že počas sledovania celej prvej série sa nám javí dvojmo vo dvoch časových linkách a vnímame ju teda ako dve rôzne postavy bez akéhokoľvek napojenia na seba. Až vo finále série odhaľujeme pôvod Muža v čiernom a jeho zosobnenie s postavou Williama, počas série je postava zosobnená dvoma hercami, ktorý nemajú spoločný prvok (ako vek, oblečenie a pod.), takže odhalenie je z časti znemožnené. V prvej časovej línii postava vystupuje ako spočiatku nevýrazný výkonný riaditeľ firmy Delos, javí sa ako slušný človek túžiaci po rodinnom zázemí a nestotožnený s etikou prevládajúcou v zábavnom parku. Divák preberá pocit, že Williamovi sa nepáči ako park funguje, po nadviazaní vzťahu s Dolores dokonca otvorene bojuje proti morálke, týraniu a zabíjaniu robotov.

Williamov postoj sa však v priebehu série zmení a nasledujúcich 30 rokov vo seriálovom svete predvádza krutosti svetú, pretože zistí svoju vlastnú podstatu. To zisťuje na základe neopätovanej lásky zo strany Dolores a usudzuje, že roboty nie sú schopné ľudského vnímania. Jeho temná stránka, ktorú v sebe objavuje a zároveň potlačuje preberá vedenie a stáva sa z neho Muž v čiernom. Táto postava sa mení „*skrze premenu jej pohľadu na seba samú a svoju situáciu*“⁷⁷, keď preberá vedenie vo dvojici s Loganom a ukazuje, že jeho charakter je ešte krutejší než Loganov (ten je počas série vykreslený ako typický návštevník parku prichádzajúci vyburit' si svoje temné túžby o vraždení, sexe a mučení).

Jeho zmena je jeho nový štýl obliekania. Pri prerode Williama na Muža v čiernom preberá znaky Logana. V seriáli vidíme mladého Williama oblečeného vo svetlých, krémových farbách, ktoré symbolicky poukazujú na čistotu, jemnosť, zatiaľ čo Logan je oblečený v čiernych a tmavých odtieňoch. Pri odhalení svojej temnej stránky William preberá temné farby na seba – stáva sa z neho doslova Muž v „čiernom“ čo symbolizuje samotnú hrozbu. „*Nový vzhľad*“ Williama „*môže poukazovať na zmenené postoje či presvedčenie, ... oblečenie môže značiť jeho transformáciu.*“⁷⁸ Tento moment zlomu sa odohráva vo finále prvej série, kde stretáva Dolores a tá ho pri opätovnom stretnutí nepoznáva, William si uvedomuje funkciu robotov a to, že

⁷⁷ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 186.

⁷⁸ Tamtiež, s. 185.

nie sú podľa neho schopné cítiť. Táto scéna je znázornená tým, že si mladý William pokladá čierny klobúk na hlavu a zatiaľ čo je klobúk v zábere nastáva prestrih na postavu Muža v čiernom, teda Williama o 30 rokov neskôr.⁷⁹

Williamova zmena, prebudenie temných stránok a objavenie zla v jeho charaktere len podporuje antihrdinstvo postavy Dolores. Postavy „*Ford a Muž v čiernom naznačujú, že väčšina hráčov navštevuje Westworld pre násilné a sexuálne uspokojenie.*“⁸⁰ V porovnaní s morálkou Dolores, ktorá zabíja aby zachraňovala, je zvrátenosť Muža v čiernom opodstatnená len jeho posadnutosťou po vyriešení Bludiska. Jeho postava v pozícii Muža v čiernom je skôr typom „*machiavellistických postáv, ktoré prejavujú inteligenciu, prefikanosť a rozvinutú schopnosť manipulovať ostatnými*“⁸¹ čo vidíme v priebehu celej série na základe interakcií s ostatnými postavami. Morálka tejto postavy je divákovi schválená z jedného dôvodu a to toho, že divák túži po odhalení Bludiska, ktorým je Muž v čiernom posadnutý a divák toto tajomstvo taktiež túži odhaliť. Divákovi nevadí byť „*svedkami skutkov a traumy, od ktorých je uchránený*“⁸² fikciou, ale vďaka „*diváckemu napojeniu na antihrdinov sme schopný čítať v jeho nemorálnej mysli.*“⁸³ A teda aj keď je konanie tejto postavy nemorálne „*čas strávený s odpornými postavami podnecuje naše sympatie a vedie nás k tomu, aby sme začali na veci nahliadať z ich perspektívy.*“⁸⁴ Odhalenie Bludiska sa stáva výzvou taktiež pre diváka.

2.1.3. Maeve ako kladná postava

Postava Maeve je divácky najstotožniteľnejšou postavou zo seriálu na základe jej ľudskej stránky a naviazanosti na jej dcéru. Maeve na základe pravidelných flashbackov získava informácie o svojom pôvode pred tým, než sa stala vedúcou v nevestinci. Tie sú práve príkladom, že sa jedná o komplexné naratívy s „*akceptovanými naratívnymi normami... Flashbacky slúžia k pripomenutiu kľúčových momentov z pozadia príbehu.*“⁸⁵ Maeve prostredníctvom spomienok vie,

⁷⁹ *Westworld* [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

⁸⁰ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s.94.

⁸¹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 199.

⁸² Tamtiež, s. 198.

⁸³ Tamtiež, s. 198.

⁸⁴ Tamtiež, s. 197.

⁸⁵ Tamtiež, s. 76.

že mala dcéru, prežila život pred životom súčasným a chce ju znova nájsť. Taktiež tieto flashbacks vyvíjajú a posúvajú udalosti, teda vidíme pozadie jej samotného životného príbehu a jej zmenu a pretvorenie postavy. Predpokladáme, že nastala transformácia postavy,⁸⁶ odohrala sa už pred časom diskurzu.⁸⁷ Flashbacks teda nevypovedajú len o minulosti postáv, ale taktiež o tom, že postava má určitú minulosť, ktorá transformovala jej postavu, čo je príklad komplexného rozprávania.

Podobne ako Dolores odhaľuje že Bludisko je určené pre ňu aby nadobudla sebauvedomenie. *„Bludisko sa nielen prihovára Dolores a Maeve, ukazujúc im progresívne stupne ich cesty v hľadaní odpovedí, ale doslova tlačí ich pátranie a ultimátne podporuje ich chodníčky, vedením a inštruovaným činmi postáv počas narácie, keď nie sú vedomé celkového naratívneho deja.“*⁸⁸ Teda Maeve pomocou iných postáv a vopred naplánovaného deja vedie svoj naratív s využitím iných postáv.

Ak chceme pochopiť postavu Maeve *„musíme pátrať po indikátoroch posunu nášho súznenia, ktoré môžu byť motivované zmenami ako na úrovni vonkajšieho, tak premenou jej vnútorných myšlienok a pocitov.“*⁸⁹ V jej postave sa jedná o oboje. Jej vonkajšie vystupovanie a obrana iných hostiteľov ako napríklad Clementine ju robí sympatickejšou, podobnou ľudskej morálke, taktiež ako rozhodnutie sa vrátiť sa do parku z dôvodu nájdania jej dcéry. Jej pocity sú jedny z najvýraznejšie zobrazených v seriály a jej nadobúdanie ľudskosti najlepšie vykreslené (najaktívnejšie komunikuje s ľuďmi, prejavuje najviac emócií aké prejavujú ľudia a dokonca cíti potrebu vrátiť sa za dcérou).

Súcitú a súzneniu s touto postavou napomáha fakt, že Maeve podobne ako Dolores nadobúda vedomie pomocou bolesti a utrpenia. Pomocným faktorom v tomto prípade je aj pohlavie týchto postáv. Ako robotické ženy sú pod neustálym útlakom a teda v prípade ich utrpenia divák má citlivejší pohľad na ich utrpenie.⁹⁰ Podľa Mittella

⁸⁶ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 192.

⁸⁷ Tamtiež, s. 46.

⁸⁸ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 70.

⁸⁹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 185.

⁹⁰ SEBASTIÁN MARTÍN, Miguel, et al. *All the Park's a Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein*. 2018.

vzťah k antihrdiským postavám je akýsi druh štokholmského syndrómu, keď ich odpudivosť a nevhodné chovanie nahrádza sympatia, pretože čas strávený s touto postavou nám ju pomáha lepšie pochopiť.⁹¹ Ich správanie na konci série, kde prebieha vyvražďovanie hostí parku je teda ospravedlnené na základe ich deň čo deň opakujúceho sa utrpenia a nášho lepšieho pochopenia týchto postáv. Podporuje to taktiež fakt, že v spoločnosti v ktorej sa seriál odohráva sa hostia správajú nehumánne a roboty vykazujú ľudskejšie správanie než samotní ľudia a ich „utrpenie je zobrazované z vlastnej perspektívy“ čo „často vyvára nečistý kontrast s bezohľadnosťou a povrchnosťou hostí počas toho ako navštevujú tento zábavný park.“⁹²

2.1.4. Robert Ford a filozofia postavy

Jeden zo spolutvorcov sveta a najinteligentnejšia postava vo Westworlde je práve Robert Ford. Táto postava je spočiatku chápaná ako neutrálna, snažiaca sa v úzadí centra o vytvorenie vlastného nového naratívu a mesta. Avšak charakter tejto postavy sa počas vývoju série mení a to jeho motiváciou oslobodiť roboty a dodať im sebauvedomenie. Zámer tejto postavy sa nám odhaľuje postupne, kde sa flashbackmi odhaľuje minulosť, ktorá vypovedá o opačných pohľadoch Forda ako ich má v súčasnosti. Jeho postava na rovine času príbehu⁹³ prechádza enormnou zmenou, keď z prvoplánových obchodných zámerov uvádza park s robotmi. Avšak na rovine času rozprávania⁹⁴ táto postava má pevne ukotvené názory na slobodu robotov.

Ford zastupuje rolu rozprávača popisujúceho paralelu svetov medzi ľuďmi a robotmi a umožňuje „deterministický pohľad na ľudstvo.“⁹⁵ Nachádza sa v rovine akéhosi filozofujúceho rozprávača určujúceho morálny smer. Samotný Ford je vykreslený ako neomylný Boh, megalomanická postava, ktorá má skoro psychopatickú posadnutosť ovládať všetko čo ho robí ohromujúcim, zároveň strašidelným a fascinujúcim.⁹⁶ Prirovnanie Forda k samotnému Bohovi je však na rovine parku

⁹¹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 197.

⁹² SEBASTIÁN MARTÍN, Miguel, et al. *All the Park'sa Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein*. 2018.

⁹³ Tamtiež, s. 46.

⁹⁴ Tamtiež, s. 46.

⁹⁵ SEBASTIÁN MARTÍN, Miguel, et al. *All the Park'sa Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein*. 2018, s. 59.

⁹⁶ Tamtiež, s. 58.

obhájené tým, že jeho cieľ je v skutočnosti oslobodiť robotov a vďaka jeho stratégii ľudí zbaviť kontroly nad parkom. On sám robotov ovláda k tomu aby nadobudli vedomie – dokonca naprogramuje ich aby ho vedome zabili (v prípade Dolores).

Ford podobne ako iné postavy prechádza zmenou. Avšak táto zmena sa odohráva medzi prvou a treťou časovou líniou. Ford má v tretej časovej línii pevne ukotvený názor, že chce oslobodiť hostiteľov, avšak seriál odhaľuje, že zastáva stále názor ako pred tridsiatimi rokmi. Podľa Mittella sa „*naratívne udalosti akumulujú vo spomienkach a skúsenostiach*“⁹⁷ a Ford teda transformáciou už prešiel a v časovej línii zobrazujúcej súčasnosť má ustálenú podobu a pevne ukotvené názory. Postava Forda teda pracuje ako rozprávač, ale taktiež je jednou z hlavných postáv, ktorá prešla výraznou zmenou.

2.1.5. Bernard Lowe ako príklad remodelácie

Seriál *Westworld* v sebe nesie mnoho zvrátov a práve jedným zo zásadných je postava Bernarda. Zavádza diváka svojím pôvodom – je to hostiteľ medzi ľuďmi, priamo pracujúci v centre ovládania iných hostiteľov a podporuje postavu Forda v jeho významovej rovine. „*Poskytuje perfektnú možnosť pre odhalenie viac filozofie seriálu, opäť skrz Dr. Forda.*“⁹⁸ Postavu možno charakterizovať ako opornú – pomocou nej sa dozvedáme Fordove úmysly, pri ňom ako pri prvej postave spoznávame neustálu kontrolu Forda. Napriek tomu Bernard pre diváka pracuje ako plnohodnotná postava, avšak jeho vedomie je kontrolované Fordom. Pri zvrate, kde sa dozvedáme, že Bernard je robot nastáva remodelácia postavy, čo charakterizujeme ako „*formu náhlej zmeny.*“⁹⁹ Táto remodelácia nastáva však len metaforicky, keďže Bernard, bol robotom celý čas, avšak pre diváka je opäť vnímaný ako nová postava. Táto remodelácia je „*dlhodobá premena, ktorá zdôrazní, čo bolo stratené, keď postava prišla o svoju pôvodnú stabilitu,*“¹⁰⁰ v prípade Bernarda, o jeho ľudskosť. Remodelácia je podľa Mittella tradičným prvkom používaným pri výstavbe postáv

⁹⁷ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s.183.

⁹⁸ SEBASTIÁN MARTÍN, Miguel, et al. *All the Park'sa Stage: Westworld as the Metafictional Frankenstein*. 2018, s. 62.

⁹⁹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s.191.

¹⁰⁰ Tamtiež

v komplexných naratívoch a teda dôkaz, že sa jedná o komplexné rozprávanie a seriál je príkladom komplexnej televízie.

Vyššie spomenuté postavy *Westworldu* sú teda príkladom toho, že seriál pracuje s komplexným rozprávaním na základe toho, že postavy sú vystavané podľa prvkov, ktoré využíva komplexná televízia. To je napríklad vyššie spomenuté antihrdinstvo, remodelácia, transformácia alebo súznenie.

2.2. Čas

V tejto kapitole sa budem zaoberať analýzou časových rovín v ktorých *Westworld* funguje. Veľmi často „sa komplexná televízia pohráva s časom príbehu a diskurzu skrze variáciu seriálovej rutiny v rámci určitej epizódy,“¹⁰² v tomto prípade celej série. Základný dej *Westworldu* sa odohráva v troch známych časových rovinách. Čas deja je nekonzistentný, často divák netuší v akom časovom úseku sa nachádza, zámerne sa narušuje časová kontinuita. Seriál *Westworld* je ukážkový príklad fungovania komplexného rozprávania v týchto prípadoch. V tejto kapitole sa budem venovať hlavne časovým líniam, vďaka ktorým sa zdá, že sa dej odohráva v jednej a prvkom, ktoré dopomáhajú aby sme my, diváci, ostali presvedčení až do posledného momentu, že sa všetko odohráva v jednej časovej rovine. „Mnoho komplexných naratívov sa pohráva s chronologickosťou, čím sa snaží aktivizovať divákov a podnietiť ich, aby reflektovali a domýšľali si príbeh.“¹⁰³

Pre lepšiu orientáciu v časových líniam ich označím radovými číslami podľa chronologickosti a budem toto označenie používať v celej kapitole venovanej času. Prvou je prehistória sveta, a teda zakladanie sveta Albertom a Robertom, táto rovina je odhalená iba okrajovo, zobrazené je z nej minimum. Vieme však o jej existencii, keďže začiatok tejto roviny je taktiež začiatkom rozprávania a pôvodným bodom zrodu robotov. Ďalšou, druhou, časovou rovinou je zápleтка Williama a Dolores, kde William zisťuje svoje pravé temné vlastnosti a posadnutosť, Dolores je v tomto momente jeho spoločník na dobrodružstve. Poslednou časovou rovinou je syžet, v ktorého centre stojí postava Muža v čiernom, Dolores, Maeve, Bernarda, starého

¹⁰² MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 50.

¹⁰³ Tamtiež, s. 47.

Roberta Forda a taktiež zobrazuje všetky vedľajšie postavy mimo park, v riadiacom centre. Táto tretia rovina je seriálová súčasnosť.

„Porozumenie časovému rámcu narácie je nevyhnutnou súčasťou seriálového rozprávania pretože samotná serialita je definovaná skrze užitie času“¹⁰⁴ a keďže seriál toto pravidlo vedome narúša bez vedomia diváka vytvára priestor na veľkolepý zvrat a prekvapenie diváka.

2.2.1. Dejové línie ako dôkaz naratívnej komplexity

Podľa Mittella „televízna naratívna komplexita je spojená so špecifickými prejavmi rozprávania, ktoré sú jedinečne usporiadané televíznej seriálovej štruktúre...“¹⁰⁵ Seriál *Westworld* je charakteristický svojou jedinečnou štruktúrou naratívu, ktorá je divákovi predkladaná v troch rôznych časových rovinách. „Seriál zakladá svoje vlastné vnútorné normy a učí divákov, ako sa dívať na budúce epizódy a čo od nich očakávať“¹⁰⁶ V tomto prípade divákovi podkladá obyčajný strih a nešpecifikuje časovú rovinu. Divák teda ostáva v presvedčení, že sa dej ocitá v jednej časovej rovine (priamo sa to týka druhej a tretej vyššie spomínanej línie, kde sa odhaľuje časový rozdiel tridsiatich rokov). *Westworld* svojím rozprávaním „patrí do tradície *Twin Peaks* zobrazujúcej záhadné a symbolické rozprávanie, ktoré kultivuje mystériu zdržiavaním odpovedí.“¹⁰⁷ Vnútornou normou *Westworldu* sa teda stáva okruh otázok, ktoré nie sú zodpovedané – divák ich má postupne odhaľovať. Tento jav strháva pozornosť od času a teda divák si ani neuvedomuje, že sa dej ocitá vo viacerých rovinách. V komplexnom rozprávaní teda vnútorné normy poskytujú divákovi predpoklady a zároveň otvárajú príležitosť pre príjemné momenty zmätku prekvapenia a nečakaného obratu, ku ktorým dôjde, keď rozprávanie tieto normy naruší.¹⁰⁸ Vnútornou normou *Westworldu* je poukazovanie na množstvo tajomstiev a otázok ktoré kladie seriál a strhávať pozornosť od času aby prekvapenie na konci série bolo pre diváka zážitkom a necháva ho v presvedčení, že chápe vnútorné normy.

¹⁰⁴ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 47.

¹⁰⁵ Tamtiež, s. 36.

¹⁰⁶ Tamtiež, s. 227.

¹⁰⁷ MARTINS, Ana Cabral. Serial structure, time (lines) and complex TV in *Westworld*. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 2019, 6.1: 132-148.

¹⁰⁸ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 227.

2.2.2. Odhalenie vo finále a dualita postavy

Odhalenie celého tajomstva časovej roviny sa udeje až vo finálnej *epizóde The Bicameral Mind*, kde sa postava dvoch ľudí spája do jednej – jedná sa o toho istého protagonistu len o tridsať rokov neskôr. Vo finále sa teda jedná o prípad destabilizácie, keď sa vedome narúšajú normy, ukazuje sa odpoveď na dlho kladenú otázku a odkrýva sa najväčšie tajomstvo prvej série. Postava Muža v čiernom, ktorej ciele boli nejasné celú prvú sériu naberajú nový spád a vedú k pochopeniu úmyslov celej postavy. Jeho postava získava celú novú radu vlastností, ktoré preberáme z informácii ukazovaných o jeho mladšej verzii. Jason Mittell tvrdí, že sme ako diváci vďaka zautomatizovanému triedeniu informácii a diváckej angažovanosti, ktorá je pri komplexnom rozprávaní podstatná, schopní preniesť si tieto informácie, preradiť ich a zmeniť perspektívu v zautomatizovanom procese.¹⁰⁹ Williama vieme teda napriek časovému skoku stotožniť s postavou Muža v čiernom. Pre komplexné rozprávanie je tento jav prirodzený.:

„Mysteriózne zápletky sa často pohrávajú s časom diskurzu s cieľom vytvoriť napätie týkajúce sa povahy minulých udalostí. Vyčkávajú s odhalením nejakej iniciačnej udalosti až na samotný koniec celého naratívu, i keď sa táto udalosť diegeticky nachádza na samom začiatku celého príbehu. Mnoho komplexných naratívov sa pohráva s chronologickosťou, čím sa snaží aktivizovať divákov a podnietiť ich, aby reflektovali a domýšľali príbeh.“¹¹⁰

Ako Mittell uvádza komplexné rozprávanie často využíva začiatok príbehu ako koncovú udalosť. V prípade *Westworldu* je to transformácia postavy Williama a priamo scéna v poslednej časti série, kde sledujeme rozhovor Logana a Williama prestrihovaným rozhovorom Dolores a Muža v čiernom. Muž v čiernom najprv Dolores odhaľuje príbeh, ktorý sa stal pred tridsiatimi rokmi a to, že ju William hľadal. Spočiatku hovorí o Williamovi v tretej osobe a teda vytvára napätie. Hovorí o momente keď znova stretáva Dolores, po tom čo boli odlúčený, tá ho však opätovne nespoznáva a Williamova postava prechádza premenou v čase príbehu. William si na hlavu kladie klobúk, zakrýva tvár a keď ju zdvihne objavuje sa postava Muža v čiernom. Sekvenciu sprevádza prehovor Muža v čiernom – monológ v prípade

¹⁰⁹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 225.

¹¹⁰ Tamtiež, s. 46.

Dolores a nedegetický voiceover, keď ju opätovne stretáva ako mladý William.¹¹¹ Nastáva moment diváckeho prekvapenia, keď sa na konci série dozvedáme, že dve postavy sú v skutočnosti jedna a teda vyjasňuje sa nám zámer tvorcov a odhaľujú sa dve časové roviny. Celé rozprávanie sa prepája, začína dávať divákovi zmysel a touto sekvenciou sa odpovedá na viaceré kľúčové otázky seriálu (Odkiaľ prišiel Muž v čiernom?, Čo sa stalo s Williamom a Loganom? Ako skončil vzťah Dolores a Williama?)

2.2.3. Prvky zakrývajúce plynutie času

Náznaky, na zradné plynutie času vo *Westworld* nám tvorcovia predkladajú celú sériu. Sú to napríklad flasbackové scény Maeve, v ktorých vidí svoju minulosť, sama však netuší či sa jedná o sen alebo realitu, podobne ako to netuší samotný divák. Taktiež sú to rôzne snové sekvencie Dolores o ktorých reálnosti divák pochybuje. Seriál však využíva viacero prvkov na zavádzanie diváka, aby počas priebehu deja nezistil, že sa jedná o viacero časových línii.

Prvým prvkom, ktorým sa budem zaoberať je vek postáv a starnutie, ale zároveň aj priestorové usporiadanie *Westworldu*. Druhá a tretia časová línia je oddelená tridsiatimi rokmi. Dozvedáme sa to hneď v pilotnom diele od samotného starého Williama, keď karhá Dolores, že si ho po tých všetkých rokoch nepamätá.¹¹² Všetky postavy sú teda o tridsať rokov staršie, avšak iba u niektorých sa vzhľad mení. Čo sa týka priamo územia parku, westernovej krajiny, na tomto priestore ostávajú postavy William, Dolores, Maeve a vedľajšie podporné postavy. Avšak jedinou postavou, ktorá reálne podlieha starnutiu je kľúčová postava Williama. Ten ako človek mení svoj fyzický vzhľad, taktiež postava v tretej dejovej línii je stvárnena iným, starším hercom ako v prvej dejovej línii. Postava Williama taktiež zmení svoje meno, v tretej línii ho oslovujú Muž v čiernom a nepoužíva žiadne špecifické pomenovanie, taktiež neuvádza svoj pôvod a k spomienkam z minulosti sa vráti až vo finále série. Špecifickým znakom pre Muža v čiernom je „*kostým, ktorý nám taktiež veľa prezrádza o charaktere.*“¹¹³ Zmena farby kostýmu, prezentuje vnútornú zmenu charakteru Williama. Zmena je tak výrazná, že je použitá v samotnej prezývke – Muž

¹¹¹ *Westworld* [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

¹¹² *Westworld* [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

¹¹³ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014, s. 47.

v čiernom. William sa teda objavuje ako svoja mladá a stará verzia, bez spoločných znakov, mena, kostýmu a dokonca i správania. Na druhej strane máme Dolores a Maeve, ktoré sa objavujú ako v druhej tak i tretej časovej línii a ich výzor ostáva nezmenený a starnutie je v ich prípade vylúčené, keďže sa jedná o robotov. Tento prvok zároveň pracuje ako ilúzia pre diváka aby neodhalil skutočné plynutie času príbehu. V prípade Roberta Forda, vidíme mladú digitálne upravenú verziu herca v tretej epizóde. Opäť ide o trik presvedčiť diváka, že zobrazené časové roviny sú len dve – prvá a tretia, pričom druhá časová rovina je ilustrovaná ako súčasť tretej).

Druhým prvkom, ktorý slúži na zavádzanie diváka je strih. Strihová skladba *Westworldu* má „kontinuitu vonkajšiu čím rozumieme viac či menej povrchné prelievanie deja z jedného záberu do druhého, či už formou súvislej akcie hercov, alebo ich dialógov.“¹¹⁴ Tvorcovia seriálu však veľmi dômyselne využívajú „kontinuitu, ktorá tvorí dušu filmu...“¹¹⁵ tá sa nazýva vnútorná kontinuita. V tomto prípade sa jedná o zámerné prestrihávanie deja medzi časovými rovinami (prestrihávanie deja až medzi rokmi), princíp tohto strihu pochopí divák až na konci seriálu. Strih sa v seriáli snaží byť čo najmenej nápadný, aby divákovi nenaznačil, že sa jedná o skok v čase. Podľa Bordwella „strih môžeme chápať ako koordináciu jedného záberu s tým nasledujúcim.“¹¹⁶ Preto ak sa mení scéna v seriáli, ktorá preskakuje časovú rovinu je nevyhnutné aby strih ostal kontinuálny a neupozorňoval na svoju prítomnosť. „Strih tak významne prispieva k usporiadaniu filmu a k jeho účinku na divákov.“¹¹⁷ *Westworld* využíva najbežnejší typ strihu a to „ostrý strih“. Aj keď seriál udeľuje možnosť na základne niektorých prvkov (kostýmy postáv, rôzne prostredia) preferuje výklad, kde strih zostáva nespozorovaným prvkom. Využíva sa preto lebo pôsobí ako „nepretržený segment času.“¹¹⁸ Pre uchovanie tajnosti, sa strih stáva neviditeľným, neupozorňuje na svoju prítomnosť a ostáva nespozorovaným prvkom pre diváka.

¹¹⁴ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: Nakladatelství Akademie muzických umění, 2005, s. 78.

¹¹⁵ Tamtiež

¹¹⁶ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie muzických umění, 2011, s. 289.

¹¹⁷ Tamtiež, s. 289.

¹¹⁸ Tamtiež, s. 290.

Tretím prvkom slúžiacim k vystavaniu zvratu na záver je samotný priestor. Divák sa po väčšine seriálu ocitá na dvoch základných miestach. Prvým je časť parku, ktorú navštevujú hostia, má tému westernového mestečka z 19. storočia a americkej prírody zatiaľ čo druhou časťou je vnútorné riadiace centrum Mesa. Dej druhej časovej línie sa odohráva iba vo westernovom prostredí, ktoré je časovo neutrálné a nemeniace sa. Priestor vo všetkých troch časových líniah ostáva nemenný, teda definícia časového rámcu je výrazne komplikovaná. Westernové mesto vyzerá rovnako v priebehu druhej a tretej časovej línie a seriál predpokladá, že si teda neuvedomíme časový skok. Keďže časovosť a priestor sú dvoma zo štyroch hlavných zložiek rozprávania podľa Mittella je nesmierne dôležité venovať im pozornosť v rámci analýzy komplexného rozprávania.¹²¹ K významu a dôležitosti priestoru sa budem venovať v nasledujúcej kapitole.

Na druhej strane seriál ponúka nepriame prvky, ktoré naopak upozorňujú na to, že sa nachádza v inom prostredí:

„Namiesto poskytovania v expozícii priamo v dialógu, vo *Westworld* sú záchytné body často predávané divákovi konkrétnou časovou líniou, alebo identitou charakteru cez rafinovanosti mizanscény. To vrátane produkčného dizajnu zahrnutého v logu spoločnosti, kostýmoch, pomôckach alebo dizajnu lokácii vrátane parku a celej vizuálnej gramatiky seriálu.“¹²²

Westworld teda skúsenejším divákom ponúka možnosť nahliadnuť do komplikovanosti časových línii, avšak iba v tom prípade, že zbadajú nejakú z týchto nápodiev navádzajúcich ich k tomuto zisteniu. Ak divák nie len automaticky spracováva informácie, ale taktiež nad nimi vedome premýšľa, môže nadobudnúť vedomosť o rôznych časových linkách. Mittell opisuje, že „mnohé z komplexných seriálov fungujú na mnohých úrovniach, cez ktoré skupinám divákov ponúkajú ako povrchové pôžitky, tak i možnosť zakúsiť hlbšiu rezonanciu.“¹²³ Aktívni a pozorní diváci môžu teda nadobudnúť zistenie, že sa jedná o hlbšie významy a zistiť prítomnosť viacerých časových rovín.

¹²¹ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 184.

¹²² GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 107.

¹²³ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 280.

2.3. Prostredie a priestor

V tejto kapitole sa budem venovať charakteristike prostredia a priestoru, ktoré sú taktiež nápomocné vo vytáraní časovej ilúzie a taktiež ich vystavaniu z hľadiska komplexného rozprávania. Tieto prvky sú kľúčové k vytvoreniu neutrálneho prostredia, kde divákovi nie je úplne umožnené na začiatku pochopiť, či sa nachádza v kladnom, alebo zápornom prostredí. V priebehu vývoju televízneho média prostredie prešlo mnohými zmenami. Spočiatku štúdiové scény nahradili vysoko-nákladové produkcie scén a výprav a seriálové prostredie nadobudlo významu enormných rozmerov. V rámci komplexnej televízie. Pri opise „HBO efektu“ Glen Creeber uvádza ako tento efekt používa všemožné prvky aby navýšil vizuálne potešenie a rozšíril estetické možnosti malých obrazoviek.¹²⁴ Prostredie patrí do sveta príbehu, ktorý je jedným zo štyroch Mittellových kľúčových elementov tvoriace seriálovú narativitu.“¹²⁵

2.3.1. Funkcia prostredia

Svet Westworld v rámci rozprávania obsahuje ešte jeden celý komplexný svet a umožňuje tak rozprávanie na viacerých naratívnych leveloch. Vytvára „komplikovanú sieť scén, priestorov a miest, kde sa charaktery pohybujú a menia svoje role.“¹²⁶ Predstavuje komplexný svet v komplexnom rozprávaní, vlastnými pravidlami a svojbytnou morálkou. Ako som vyššie spomínala, jednou z hlavných úloh prostredia vo *Westworlde* je utvrdenie diváka, že sa nachádza v jednej časovej rovine. Tomu dopomáha fakt, že sa jedná o neutrálne prostredie, ktoré si divák časovo zaradzuje do westernového sveta, avšak keďže sa jedná o tematický park je toto prostredie bez časového určenia. Vo *Westworlde* nám k časovému určeniu nepomáha ani moderné riadiace centrum, keďže časovo dej seriálu zaradzujeme do blízkej budúcnosti. „Nápovede o tomto komplexnom procese budovania sveta sú rozšírené naprieč sériou cez vizuálnu reprezentáciu.“¹²⁷ Bez vizuálnej prezentácie priestorov,

¹²⁴ CREEBER, Glen. *Small Screen Aesthetics: From TV to the Internet*. London: BFI Publishing, 2013

¹²⁵ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 41.

¹²⁶ GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019, s. 62.

¹²⁷ Tamtiež, s. 63.

ktoré sa v seriáli zobrazujú by divák nebol schopný rozpoznať množstvo prostredí, ktoré sa ešte k tomu mení z epizódy na epizódu, kvôli pohybu postáv.

2.3.2. Ikonografia

Ďalším poslaním prostredia je divákovi prezentovať žánrovú ikonografiu westernového mesta, čo ho vedie k priamej indikácii prostredia v ktorom sa dej nachádza.¹²⁸ Westernové prostredie taktiež poskytuje významovú metaforu k samotnému westernovému žánru. O westerne vieme, že „*sa prevažne odohráva v druhej polovici 19. storočia na americkom stredozápade,*“¹²⁹ a „*neobmedzené možnosti, nabádajú odvážnym a statočným... nedotknutú krajinu, kde prichádzajúci môžu uskutočniť svoje sny.*“¹³⁰ Táto charakteristika platí ako pre westernový stredozápad, tak i pre samotný park Westworldu a vytvárajú tak paralelu medzi historickou mytológiou westernu a samotnou zvrátenosťou parku. „*Westerny však zároveň ukazujú na limity... kedy sa americký sen mení na nočnú moru,*“¹³¹ čo sa taktiež deje v prípade Westworldu.

Ako diváci podľa Mittella „*získavame povedomie o príbehovom pozadí a minulosti postáv, ich vzťahov, vnútorných motiváciách,*“ ale taktiež „*si skladáme dohromady informácie o geografickej charakteristike sveta príbehu, o jeho histórii, časovom rámci i o určitých normách a pravidlách, ktoré tu platia.*“¹³² Seriál predpokladá, že poznáme konvencie westernového žánru a získavaním informácii zo seriálu a ako opisuje Mittell, tieto informácie spracovávame a neustále si triedime informácie a dokonca sa angažujeme do procesu tohto chápania aby sme seriálu lepšie rozumeli.¹³³ Westernový svet teda nie len napomáha aby sme sa vžili do prostredia a tematiky daného príbehu, ale je taktiež funguje ako nápomocný element pri sledovaní seriálu. Ikonografia je kľúčovým elementom, ktorý dotvára prostredie.

¹²⁸ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014, s. 45.

¹²⁹ PTÁČEK, Luboš; ŠVÁBENICKÝ Jan (ed.). *Proměny western*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 164.

¹³⁰ PTÁČEK, Luboš; ŠVÁBENICKÝ Jan (ed.). *Proměny western*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 165.

¹³¹ Tamtiež, s. 165.

¹³² MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019, s. 225.

¹³³ Tamtiež, s. 225.

Napríklad kostol je symbolom mesta Escalante, ktoré je nevedomým cieľom cesty a línie postavy Dolores – tam sa jej prinavracajú spomienky a privádzajú ju k sebauvedomeniu. Ikonografiou *Westworldu* je taktiež postava bieleho robota, ktorá sa objavuje v logu seriálu, titulkovej sekvencii (zobrazujúcej zrodenie) a taktiež v seriáli samotnom. Nachádza sa práve v prostredí, kde sa hostitelia vyrábajú a získavajú tak prvotný ľudský vzhľad podľa renesančného vitruviánskeho muža – symbolom ľudskej fyzickej postavy. Teda symbolicky sa tu zrodia. Prepája tak symbolickú stránku seriálu priamo s prostredím v ktorom sa seriál odohráva. Ďalším prvkom ikonografie je klavír. Klavír funguje ako ikona daného sveta, ktorý koná a myslí sám za seba – teda sveta uvedomelého a budúceho, ale taktiež ako základný procesor. Hudba klavíru spúšťa celodenný proces, dešifruje naprogramovaný kód a pokiaľ hrá tak celý svet funguje. Posledným zo spomenutých prvkov ikonografie, ktorá sa vyskytuje vo *Westworlde* je ikona bludiska. S týmto symbolom sa postavy stretávajú po celú dobu série a vo všemožných prostrediach. Je to indikátor neustále prebiehajúcej skúšky a cesty, ktorá má viesť k sebapoznaniu zo strany robotov. Objavuje sa na skalpe hláv hostiteľov, ako logická hračka, ale taktiež ako obrazec vyrytý v zemi. Ikona Bludiska je taktiež jednou zo „značiek programu“,“¹³⁴ ktoré sú použité k identifikácii seriálu a vytvárajú mnoho významových rovín pre rôzne postavy. Pre Williama je to nekonečné pátranie po akejsi skrytej hádanke a jeho priam životným cieľom je túto hádanku vyriešiť. Na strane druhej v rámci postáv hostiteľov je to návod na nadobudnutie vedomia. Tvorcovia *Westworldu* teda veľmi radi používajú ikonografiu spojené s miestom a dávajú jej praktický význam v seriáli. Vzápätí však ten istý prvok používajú ako indikátor vyššieho významu, ku ktorému divák dôjde spájaním si významov.

¹³⁴ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014, s. 45.

3. ZÁVER

Cieľom tejto diplomovej práce bolo analyzovať seriál *Westworld* na základe teórie komplexného rozprávania vytvorenej Jasonom Mittellom. Seriál už v rámci titulkovej sekvencie používa prvky komplexného rozprávania, kde esteticky vykresľuje základné tematické premisy a podáva intertextuálne významy. V pilotnej epizóde ako komplexné seriály nastavuje očakávania a vykresľuje základné princípy svojho fungovania. Divákovi v krátkosti predstavuje postavy, avšak predovšetkým určuje pravidlá ako sa na seriál dívame. Tento štýl uvedenia diváka pilotným dielom je špecifický práve pre komplexné rozprávanie.¹³⁵ V analytickej časti som sa podrobne venovala rozboru postáv, časových rámcov, prostredia a priestoru.

Čo sa týka postáv, vzala som v úvahu hlavné postavy na ktorých som demonštrovala ich komplexitu. Postavy som zanalyzovala podľa Mittella, vykresľovala ich vývoj v priebehu série a taktiež ich premeny. Na postavách Dolores a Williama som predstavila model antihrdinu odpudivého avšak zároveň sympatického charakteru. V prípade Dolores som zistila, že sa jedná o príklad ženského antihrdinu, ktorý napriek mnohým morálnym vadám je pre diváka stále sympatický, kde naopak antihrdinský typ, ktorý predstavuje William je viac nevábny avšak stále diváci veľmi obľúbený. Taktiež som vysvetľovala a predvádzala model diváckeho „úznenia s postavou na príklade Maeve, kde sa nejedná priamo o typ antihrdinu a možný spôsob remodelácie postavy na príklade Bernarda u ktorého je zmena však trvalá a zmení pohľad diváka na túto postavu. Na postavách som preukázala, že *Westworld* je z tohto hľadiska možné chápať ako komplexný seriál a postavy sú precízne spracované a schopné rôznych transformácií a vývojov v priebehu série.

V ďalšej časti práce som sa venovala charakteristike a analýze komplikovaných časových rámcov charakteristických pre komplexnú televíziu. Tieto časové línie sa používajú ako kreatívny prvok v priebehu rozprávania. Analyzovala som prvky, ktoré dopomáhajú k oklamaniu diváka a vytvoreniu pocitu, že sa dej odohráva len v jednej časovej rovine. Keďže sa jedná až o tri časové línie seriál využíva množstvo prvkov ako strih alebo (ne)starnutie postáv aby docielil neviditeľnosť časových línií. Taktiež som charakterizovala finále série a nečakaný zvrat vytvorený práve časovou rovinou.

¹³⁵ MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019.

Tento typ časové zvratu je charakteristický pre komplexné rozprávanie, kde sa objavuje na konci série a je divákovi neočakávaný.

V poslednej časti analýzy som sa venovala funkcii prostredia a to ako prostredie taktiež ovplyvňuje časový rámec. Taktiež som skúmala ako prostredie funguje v rámci budovania atmosféry. Na záver som sa pozrela na základnú ikonografiu *Westworldu*, prvkom, ktoré prostredie robia charakteristické pre daný seriál. Následne som opísala ako tieto prvky fungujú.

Seriál ponúka veľké množstvo prostriedkov, ktorými činí svoje rozprávanie divácky veľmi atraktívne a príťažlivé pre nových potencionálnych fanúšikov. Svojou estetikou je taktiež príťažlivý, ale taktiež vyžaduje vyššiu divácku angažovanosť, avšak následne je pôžitok z aktívneho sledovania naplnený vysokokvalitným komplexným seriálom s množstvom pozoruhodných prvkov.

4. ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮV A LITERATURY

Pramene

BUSK, Larry Alan. Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle. *Mediations: Journal of the Marxist Literary Group*, 2016, 30.1.

Westworld. In: *IMBd.com* [online]. [cit. 20. 6. 2020], dostupné z <https://www.imdb.com/title/tt0475784/>.

Westworld [TV]. Sezóna 1. HBO, USA

Literatúra

BEDNAREK, Monika. The Television Title Sequence 3. *Critical Multimodal Studies of Popular Discourse*, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

BUTLER, Jeremy G. *Television style*. New York: Routledge, 2013. ISBN 978-0-415-96512-5.

CREEBER, Glen. *Small Screen Aesthetics: From TV to the Internet*. London: BFI Publishing, 2013. ISBN 978-1-84457-409-4.

GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). *Reading Westworld*. Springer International Publishing, 2019. ISBN 978-3-030-14515-6.

KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014. ISBN 978-80-244-4212-9.

MARTINS, Ana Cabral. Serial structure, time (lines) and complex TV in Westworld. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 2019, 6.1:.

MITTELL, Jason. *Komplexní televize*. Praha: Akropolis, 2019. ISBN 978-80-7470-244-0.

PTÁČEK, Luboš; ŠVÁBENICKÝ Jan (ed.). *Proměny western*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3389-9.

MARTÍN, Miguel Sebastián. All the Park'sa Stage:: Westworld as the Metafictional Frankenstein. *ES Review. Spanish Journal of English Studies*, 2018, 39: 51-67.

THOMPSON, J. Robert. *Television's Second Golden Age: From Hillstreet Blues to ER*. New York: Syracuse University Press, 1997. ISBN 978-0815605041.

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: Nakladatelství Akademie muzických umění, 2005. ISBN 80-7331-039-2.

NÁZOV:

Analýza seriálu Westworld v kontexte teórie komplexného rozprávania

AUTOR:

Tamara Hajičková

KATEDRA:

Katedra filmových, divadelných, televíznych a rozhlasových štúdií

VEDÚCI PRÁCE:

Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

ABSTRAKT:

V mojej bakalárskej diplomovej práci sa zaoberám problematikou fikčného sveta Westworld. Ide o americký multižánrový seriál z produkcie HBO, ktorý opisuje budúcnosť a odohráva sa v robotickom zábavnom parku. Moje metodologické východisko je analýza komplexného rozprávania podľa teoretika Jasona Mittella. V analýze sa venujem naratívnyim zložkám komplexného rozprávania ako sú postavy, čas prostredie a priestor. Cieľom práce je teda analyzovať konkrétne zložky seriálu podľa komplexného rozprávania.

KLÚČOVÉ SLOVÁ:

televízia, komplexná televízia, komplexné rozprávanie, Westworld

TITLE:

Analysis of TV series Westworld in the context of theory of complex narration

AUTHOR:

Tamara Hajičková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

ABSTRACT:

My bachelor thesis focuses on problematics of fictional world from TV series called Westworld. It is an american multigenre series from HBO production, which displays future in robotic theme park. My metodological resource is complex narration by theoretic Jason Mittell. In analysis I focuse on narration elements such as characters, time, space and enviroment. Aim of this thesis is to analyse exact elements of this series according to complex narration theory.

KEYWORDS:

television, complex television, complex narration, Westworld