

Struktura filmového vyprávění

Jan Dias

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan DIAS**
Osobní číslo: **K09390**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Režie a scenáristika**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Struktura filmového vyprávění
nl
2. Praktická část:
Jedna rána do hlavy, hraný film, délka minimálně 10
min., režie

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti

2. Praktická část:

Výstupní dílo předložte na 3 ks DVD ve formátu PAL_DVD-video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište). Dále předejte 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě a jeden výtisk dialogové listiny (vše řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Literatura vychází z profesního a tematického zaměření práce.

Vedoucí bakalářské práce:

doc. Mgr. Ludovít Labík, ArtD.

Ústav animace a audiovize

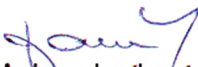
Datum zadání bakalářské práce:

21. března 2012

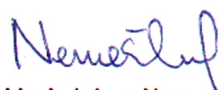
Termín odevzdání bakalářské práce:

15. května 2012

Ve Zlíně dne 21. března 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 16.9.2012

JAN DIAS

.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výtěžku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výtěžku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá výrazovými prostředky, postupy a schémata moderní narace. V první části textu bych chtěl vysvětlit základní pojmy naratologie, popsat stavební kameny filmového vyprávění a jejich využití při tvorbě filmu. Dále se zaměřím na strukturu amerického dramatu a na historii jejího vzniku. Na závěr se pokusím definovat odchylky od klasického filmového vyprávění na filmu s ozvláštněným narativním stylem.

Klíčová slova: narace, syžet, fabule, diegeze, drama, Memento, Nolan

ABSTRACT

This dissertation is discussing means of expression, methods and patterns of modern narrations. In the first place I explain basic terms of narratology, I describe construction elements of film narration and its use for film making. Then I point structure of the american drama and history. In the end I want to try define irregularities in a classical film narration and show it on a movie with unusual narration.

Keywords: narration, plot, story, Diegesis, drama, Memento, Nolan

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 VYMEZENÍ POJMŮ.....	9
1.1 VYPRÁVĚNÍ	9
1.2 SYŽET, FABULE A DIEGEZE.....	9
2 STAVEBNÍ PRVKY.....	11
2.1 PŘÍČINA A NÁSLEDEK.....	11
2.2 ČAS.....	12
2.2.1 Pořadí.....	12
2.2.2 Trvání.....	13
2.2.3 Opakování.....	13
2.2.4 What if?.....	13
2.3 PROSTOR.....	14
3 STRUKTURA VÝVOJE.....	15
3.1 ZAČÁTEK FILMU.....	15
3.2 KONEC FILMU.....	15
4 ROZSAH A HLOUBKA PREZENTOVANÝCH UDÁLOSTÍ.....	17
4.1 OMEZENÁ A NEOMEZENÁ NARACE.....	17
4.2 OBJEKTIVNÍ A SUBJEKTIVNÍ NARACE.....	17
4.3 VYPRAVĚČ.....	18
5 KLASICKÝ AMERICKÝ FILM.....	19
5.1 STRUKTURA AMERICKÉHO DRAMATU.....	19
5.2 EXPOZICE (PRVNÍ DĚJSTVÍ).....	20
5.3 KONFRONTACE (DRUHÉ DĚJSTVÍ).....	21
5.4 ROZUZLENÍ (TŘETÍ DĚJSTVÍ).....	21
6 ANALÝZA FILMU MEMENTO.....	22
6.1 ČAS V MEMENTU.....	22
6.2 NESPOLEHLIVÝ VYPRAVĚČ.....	23
6.3 STRUKTURA.....	26
7 POUŽITÁ LITERATURA.....	28

ÚVOD

Podle Bordwella [01, s.54] působí umělecké dílo na diváka skrze svou formu. Divák vnímá komplexní, strukturovaný zážitek, což mu umožňuje hlouběji se do díla vnořit a získat silnější dojem. To se samozřejmě netýká jen filmu, ale i dalších děl, jako je hudba, divadlo, nebo výtvarné umění. Z toho důvodu je potřeba u filmu, kde výsledný dojem závisí na řemeslné zručnosti mnoha profesí, důkladně prozkoumat a porozumět tak jeho formě. Prostředky, které nám umožňují formálně film budovat nazýváme filmovou řečí. V této práci se budu věnovat právě prostředkům a postupům, díky kterým je možné vsadit příběh do komplexní struktury filmového díla.

Divák sledující film není pasivní, je už poučený z předchozích zkušeností a zná jazyk filmu. Pracuje s již získanými informacemi a odhaduje další vývoj situace, pokud je vývoj filmového děje snadno odhadnutelný, ztrácí o něj zájem. Proto je vhodné, aby ho film udržoval v napětí, nejistotě a chystal mu nečekaná překvapení. Konec filmu potom může potvrdit, nebo také zcela vyvrátit jeho očekávání. Pokud informace získaná na konci umožňuje vidět zpětně příběh z jiného úhlu pohledu, obohacuje tím celkový zážitek a dodává nový rozměr při opakovaném shlédnutí. Čím komplexnější a promyšlenější tedy film je, tím lépe může plnit svou funkci, ať už zábavnou, nebo jinou.

1 VYMEZENÍ POJMŮ

1.1 Vyprávění

Vyprávění nebo také naraci můžeme chápat jako řetězec událostí v kauzálním vztahu zasazený v čase a prostoru, přičemž právě kauzalita a čas jsou ve vyprávění zásadní. Pro pochopení příběhu musíme chápat vztahy mezi jednotlivými událostmi právě na úrovni příčiny a důsledku. Vyprávění tedy vychází ze základní situace, následující sérií souvisejících událostí a změn, které ústí v situaci novou.

Propojení v rámci narace může vzniknout i pomocí jiných formálních principů než kauzality, například paralely v dějových linkách a situacích, nebo podobnost předmětů nás nutí k vytváření spojitostí a porovnávání, přestože žádná jiná souvislost v rámci vyprávění neexistuje.

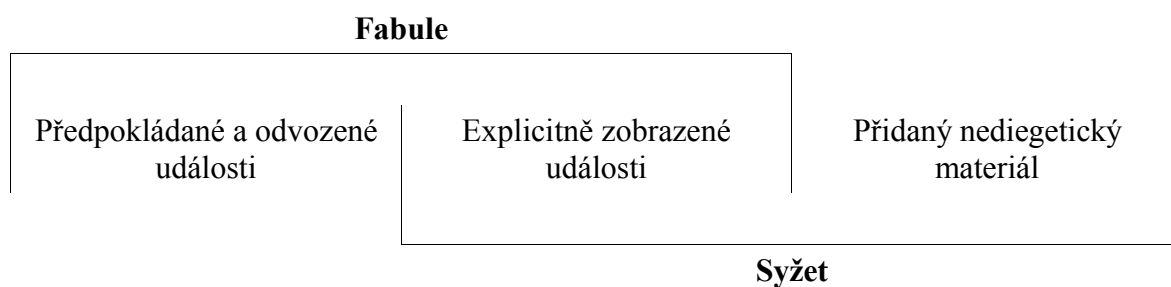
1.2 Syžet, fabule a diegeze

Při sledování filmu si musíme mnoho věcí domýšlet a odvozovat, na základě informací, které vidíme a slyšíme si vytváříme kompletní obraz o světě za filmovým plátnem. Je to svět vyprávěného příběhu a jeho postav, neboli diegeze. Prvky, které tento prostor přirozeně obsahuje, pak nazýváme diegetickými.

Syžet je vše, co vidíme na plátně a slyšíme v průběhu celého filmu, je to soubor všech prvků, kterými je film vyprávěn v pořadí, jak jsou zobrazeny. Syžet obsahuje také prvky, které nepatří do diegetického světa filmu, ty označujeme jako nediegetické. Nejčastější zastoupení má hudba, která má vyvolávat emoce v divákovi, ale nemá logickou funkci v rámci filmového děje, filmové postavy tuto hudbu nemůžou slyšet. Dále potom titulky a další vložený materiál, například animaci, nebo obrázek vytvářející vtíp nebo jinou souvislost pro diváka.

Ději, odehrávajícím se ve filmovém světě říkáme fabule, je to soubor událostí celého příběhu, zobrazených i nezobrazených a vnímáme ho chronologicky bez ohledu na pořadí, jak je seřazen ve filmu.

Syžet a fabule se částečně překrývají v explicitně zobrazených událostech příběhu, tyto jsou společné pro oba soubory. Syžet navíc přidává hudbu a další materiál, který může mít vliv na porozumění filmu. Fabule obsahuje také části příběhu, které nejsou zobrazeny a divák si je musí domyslet sám. Schéma tohoto vztahu vypadá následovně:



[01, s. 77]

2 STAVEBNÍ PRVKY

2.1 Příčina a následek

Hybatelem narace a spouštěčem příčin jsou nejčastěji postavy. U postavy je důležitá propracovanost jejího charakteru, čím více má názorů, postojů, návyků, chutí a dalších rysů, tím opravdovější a skutečnější jí vnímáme. Postava by měla mít vlastnosti, které hrají roli v rámci příběhu a se kterými se dále pracuje. Často se na začátku filmu jakoby mimoděk projeví charakterová vlastnost, která je zcela zásadní pro ukončení děje. Čím dříve nám syžet odhalí rysy postavy, tím dříve s ní můžeme začít sympatizovat nebo naopak, tím dříve pochopíme smysl jejího jednání.

Kromě postav mohou být hybateli narace i například živelné pohromy nebo zvířata, ovšem i v těchto případech se od postav očekává další rozvíjení děje. Takové situace také přispívají ke krystalizaci charakterů postav. Divák v ději vyhledává příčiny sledovaných událostí a zároveň odhaduje důsledky, v tom mu pomáhají také motivy poskytující vodítka v ději.

Dobrym příkladem, kdy divák musí na základě své zvědavosti aktivně hledat příčiny, je detektivní film. Hlavní události příběhu a příčiny dalších událostí, tedy plánování zločinu, jeho uskutečnění a motiv, jsou pro nás skryté až do konce filmu. Lidskou přirozeností je potom snažit se na základě syžetem prezentovaných následků odhalit tuto událost, čímž se divák dostává na úroveň postavy, která ji vyšetřuje a je udržován v napětí a zvědavosti.

Podobný efekt vyvolání napětí má i opačný postup a to pozdržení zobrazení následku příčinné události přerušením děje jinou scénou, divák je potom po celou dobu udržován v nejistotě. Vynechání následku je také používáno na konci filmů, pokud tvůrce chce ponechat otevřený konec, ať už kvůli diváckému zamyšlení, nebo připravovanému pokračování. Takový postup nazýváme cliffhanger a spočívá v ukončení scény v dramatickém okamžiku.

2.2 Čas

Práce s časem je další ze základních stavebních prvků narace. Syžet může zobrazovat události chronologicky, nebo využívat flashbacků a flashforwardů. Flashback je pojem označující část děje z minulosti, velmi často je takové nahlédnutí zpět v času čistě subjektivní, hrdina si dává do souvislosti minulost a současnost a vyvozuje závěry. Flashforward funguje na stejném principu, jen zobrazuje události z budoucnosti. Někdy je také událost zobrazena několikrát, například protože prezentuje traumatizující zážitek hlavního hrdiny. Ale i v rámci chronologického vyprávění dochází k vynechávání nepodstatných úseků děje a tím ke zkracování a rytimizaci. Takové vypuštění děje může zahrnovat pár minut než postava dojde z domu k autu, nebo třeba mnoho let. Divák je na takový postup zvyklý a v každém z těchto případů se snaží zasazovat děj do správných časových souvislostí.

Protože divák je seznámen se základními pravidly prezentace času ve filmu, změnou těchto pravidel a nepředpokládaným vývojem je možné film ozvláštnit.

2.2.1 Pořadí

Retrospektiva je systém odvyprávění části minulosti v přítomnosti. Využití retrospektivy může být velmi jednoduché a srozumitelné, například využití postavy jako vypravěče a odvyprávění části filmu jako v minulosti, jako to udělala Rose ve filmu *Titanic*.^[2]

Režijní záměr ale může být i rozbití časových souvislostí, například ve filmu *Pulp Fiction*,^[3] kde je nalezení chronologického pořadí náročnější. Přesto ale tvůrci při střihu udrželi klasickou dramatickou strukturu víc, než se může na první pohled zdát. Tento film se skládá z několika příběhů které sdílejí společné postavy a prostor města, zde změny pořadí jednotlivých částí filmu došly do extrému v podobě postavy Vincenta, který je na začátku a konci filmu živý, přestože byl část času filmu mrtvý. Přesto zde sedí všechny části filmu tak, jak mají, nejdříve proběhne expozice postav ze všech příběhů, následuje několik vypjatých scén představujících bod obratu atd. Tarantino ale s časem v *Pulp Fiction* pracuje ještě jedním zajímavým způsobem a to dramaturgickým. Často když je ve filmu vypjatá scéna, kde by měla vládnout nervozita, postavy si vlastně jen povídají případně popíjejí kávu. To dále zvyšuje napětí.

2.2.2 Trvání

Délka filmu může prezentovat jen velmi krátký čas v životě hrdinů a zdůraznit tím jeho výjimečnost (ve filmu *Run Lola, Run*[4] má hrdinka pouze dvacet minut na záchranu svého přítele), ale také může pokrýt celý život člověka. Čas prezentovaný ve filmu můžeme dále rozlišovat na čas obsažený v syžetu (plot duration) a celkový čas odpovídající trvání fabule (story duration). Plot duration může být výrazně kratší než story duration, například u filmu *Memento* je čas obsažený v syžetu pouhé tři dny, ale v rámci vzpomínek protagonisty zasahuje několik let dále do minulosti. Čas fabule může být velice dlouhý pokud se ve filmu vyskytují informace například z hrdinova dětství. Další typ času, který u filmu rozlišujeme je reálný čas filmu (screen duration), to znamená jak dlouho je film promítán na plátno, avšak důležitější je takzvaný divácký čas, neboli, jak divák vnímá film dlouhý bez ohledu na jeho reálnou délku. Lepší je samozřejmě o něco kratší vnímaný čas, potom se návštěvník kina nemá kdy začít nudit a nejhorší varianta je, pokud film vnímá jako nekonečný.

2.2.3 Opakování

Události se ve filmu mohou opakovat, ať už ve formě flashbacků postavy, nebo zobrazení děje z hlediska různých postav.

Manipulace s časem přispívá kauzálnímu principu vyprávění. V rámci syžetu je tedy možné vyvolat retrospektivou události, které jsou v přítomnosti zásadní pro akci postav, vypustit nedůležité části děje, anebo naopak důkladně popsat krátký okamžik na větším prostoru, v extrému můžeme třeba zobrazit jeden a ten samý výbuch nálože mnohokrát krátce za sebou a zdůraznit tak jeho mohutnost, jako to dělá například Michael Bay. Opakováním lze také upozornit na rozpory ve vnímání jednotlivých postav, nebo divákovi zdůraznit určitou zásadní část děje. Pozměněným opakováním v rámci flashbacků postavy, je také možné upozornit na nespolehlivého vypravěče, jako to můžeme vidět ve filmu *Memento*. [5]

2.2.4 What if?

„Co když?“ je styl práce s časem, který předpokládá možnost alternativních realit. Tyto filmy staví na kauzalitě a změnami počátečních příčin v nich dochází k zásadním změnám ve vývoji děje. Například ve filmu *Groundhog Day*[6] zažívá hrdina jeden den ve svém životě stále dokola a má moc měnit jeho průběh, ve filmu *Butterfly Effect* [7] se hrdi-

na opakovaně vrací k minulým událostem svého života, do míst kde měl jako dítě záhadné výpadky paměti a malými změnami v minulosti zásadně ovlivňuje svou přítomnost i přítomnost všech kterých se i malá změna mohla nějak za dlouhou dobu dotknout... Stejný princip je použit i ve filmu *Run Lola, Run*. Hrdinka zde prožívá dvacetiminutové časové okno, ve kterém musí podniknout správné kroky na záchranu svého přítele, ale vždy při neúspěchu má možnost začít od začátku.

2.3 Prostor

Prostor je ve filmu důležitější než v jiných médiích, zobrazení prostorového kontextu děje (mizanscény) může divákovi poskytnout mnoho informací ohledně diegeze a pomoci mu přesnější představu o světě, ve kterém se děj odehrává. Stejně tak mu tyto informace může odepřít. Podobně jako v případě fabule, i prostor může být nezobrazený, pouze naznačený, nebo odvyprávěný a jeho vizualizace závisí na divákově představivosti.

3 STRUKTURA VÝVOJE

Ve filmu se uplatňují obecné vzory vývoje, vycházející z kauzality a vytvářející postavám možnosti. Nejčastěji postava získá v rámci dramatické akce zkušenost, která se zásadně uplatní v průběhu druhého obratu filmu (*change in knowledge*). Postava se také může soustředit na kroky vedoucí k vysněnému cíli (*goal-oriented*). Variantou je pak vyšetřování, kde vysněný cíl nahrazuje potřeba odhalení informací, což se používá hlavně v detektivkách (*investigation*). Čas může také tvarovat vzor vývoje, například pokud je v rámci situace v přítomnosti retrospektivou popsáno, jak k této situaci došlo. Druhou možností je potřeba postav vyřešit situaci během určitého daného času (*deadline*), typicky zachraňují svět před výbuchem bomby. Stejně jako čas i prostor ovlivňuje strukturu vývoje, například pokud se děj odehrává na omezeném prostoru, jako je například vlak, dům, pokoj...

Tyto vzory se ve filmu dají kombinovat, důležité je, že pochopení této struktury a tím pádem i dramatické potřeby postavy, umožňuje lépe se orientovat a chápat její kroky. Na základě těchto informací si divák vytváří očekávání, která mohou být naplněna, nebo vyvrácena. V průběhu filmu je možné odsouvat výsledek postupu postavy, po dosažení cíle se objeví cíl nový, nebo dojde ke zjištění, že původní byl jen zdánlivý.

3.1 Začátek filmu

Film může začít klasicky, tzn. představením postav a jejich zasazením do kontextu situace, v čase, kdy ještě nedošlo k žádné zásadní události, nebo je možné začít film uprostřed rozběhnutého děje, takový způsob vzbuzuje zvědavost a způsobuje dezorientaci.

3.2 Konec filmu

Ve finále filmu se vývoj dostává do situace, kde je pouze omezené množství řešení, často jen dvě, této části říkáme klimax nebo rozuzlení. V této části se také uzavírá série všech předchozích událostí. Divák se zde dostává k vrcholu napětí, nebo nejistoty a protože

už zde není mnoho možností řešení, doufá v jedno konkrétní. U většiny filmů je pak rozuzlení nastaveno jako emocionální odměna pro diváka. Existují i filmy záměrně neobsahující rozuzlení, přestože k němu směřují, nakonec ho nezobrazí.

Konec také může být otevřený, pokud neposkytne jistotu ohledně výsledku událostí, v takovém případě je na divák znejistěn a musí si domýšlet. Například ve filmu *Inception*[8] otevírá Nolan posledním záběrem novou otázku, která nemůže být zodpovězena a zpochybňuje tak divácké vnímání celého filmu.

4 ROZSAH A HLOUBKA PREZENTOVANÝCH UDÁLOSTÍ

Narace je proces, kterým syžet prezentuje události k dosažení reakcí jako zvědavost, očekávání nebo napětí a umožňuje nám budovat příběh vně syžetu, to jakým způsobem narace s příběhem pracuje nejvíc ovlivňuje rozsah a hloubka prezentovaných událostí.

4.1 Omezená a neomezená narace

Rozsah událostí prezentovaných vyprávěním definuje dva póly mezi nimiž se narace pohybuje. Prvním z nich je takzvaná neomezená, neboli vševědoucí narace. Její podstatou je, že divák ví víc než všechny postavy a je seznámen s prostředím, ve kterém se pohybují. Naproti tomu narace omezená se vztahuje k hrdinovi filmu, divák vnímá svět očima postavy a neví o mnoho víc než ona. Tento postup je důležitý v rámci mystery žánru, kde neznalost v divákovi vzbuzuje strach. (*The Village*)[9]. Rozsah se dá v průběhu filmu i zásadně měnit, například ve filmu *Reservoir Dogs*[10], kde v první části filmu divák neví kromě přezdivek postav prakticky vůbec nic a ani nemá šanci poznat hlavního hrdinu. Pak se ovšem situace obrátí a díky vysvětlující sekvenci ví o motivacích postav téměř vše. Omezená narace se změnila v neomezenou.

4.2 Objektivní a subjektivní narace

Hloubky prezentovaných událostí definuje, jak hluboko vidíme do hrdinovi psychiky. Pohybujeme se na škále mezi objektivním a subjektivním zobrazením událostí. Objektivní vyprávění se týká toho, co hrdina dělá, jeho vnějšího chování, zatímco u subjektivního přístupu můžeme vnímat, co hrdina slyší a vidí (percepční subjektivita), ale také jeho fantazie, sny nebo halucinace. Můžeme také slyšet hrdinův vnitřní hlas.

Většina filmů pracuje s hloubkou tak, že do rámce objektivního vyprávění zasazují subjektivní vsuvky. To může být skutečně například s použitím flashbacku, nebo flashforwardu. Velmi často má divák šanci srovnávat hrdinův percepčně subjektivní pohled s jeho vzpomínkou nebo představou, kdy toto spojení může nabývat nového významu. Hrdina

Nolanovo Memento je pro nás kvůli svému problému s pamětí nespolehlivým vypravěčem a to v kombinaci s protikladným využitím subjektivity mate diváka v rekonstrukci fabule.

Často se stává, že máme v určité chvíli o něco více nebo méně informací než protagonista, to může vyvolávat rozdílné pocity. Pokud například někdy hrdina vidí něco, co je nám ještě skryto, taková situace v nás vyvolává nervozitu a napětí jiného druhu, než pokud naopak víme co za nebezpečí hrdinu za okamžik čeká, bojíme se o něj a vnímáme bezmocnost takové situace.

4.3 Vypravěč

Další možností, jak sdělit divákovi část informací je použití vypravěče. Ten může být buď jednou z postav v příběhu, nebo může být přítomen pouze ve zvuku, takový postup se používá spíše u dokumentárních filmů. Vypravěč, který je zároveň postavou, může být více subjektivní a emotivní, takový princip známe například z filmů *Titanik*, nebo *Shawshank Redemption*[11]. Naopak vypravěč, který není jednou z postav, by měl být vševědoucí a objektivní.

5 KLASICKÝ AMERICKÝ FILM

„Různé mody narace (parametrická, umělecká, historicko-materialistická) jsou definovány svými odchylkami od narace klasické - a klasická narace je téměř synonymem klasické hollywoodské narace.“ [12] Vyprávění v klasickém americkém filmu závisí na potřebách hlavního hrdiny a kauzalitě. Přestože vnější vlivy, jako přírodní katastrofy, sociální, nebo ekonomické příčiny mají vliv na vývoj událostí, protagonista je středem dění a směřuje vývoj dál svými rozhodnutími. Ty jsou samozřejmě ovlivněny jeho dramatickou potřebou, cílem kterého chce dosáhnout. Stav, který je odlišný od stavu na začátku filmu. Setkává se s protichůdnými silami, s antagonistou jehož cíle jsou v rozporu s cíli hrdiny. Řetězec událostí stojících mu v cestě je v rámci syžetu upřednostňován na úkor méně důležitých událostí fabule. Motivace postav by měly být propracované a jasné. Narace je většinou objektivní s větším či menším obsahem percepční a mentální subjektivity. Klasický americký film také pracuje s neomezenou narací, i v případě, že se v rámci vyprávění divák soustředí na protagonistu, je mu umožněn přístup k informacím, které hrdina nemá k dispozici. Standardně je také klasický film uzavřený v tom smyslu, že se jako diváci dozvíme jak dopadnou jednotlivé postavy, uzavřou se všechny motivy a všechny otázky jsou zodpovězeny.

5.1 Struktura amerického dramatu

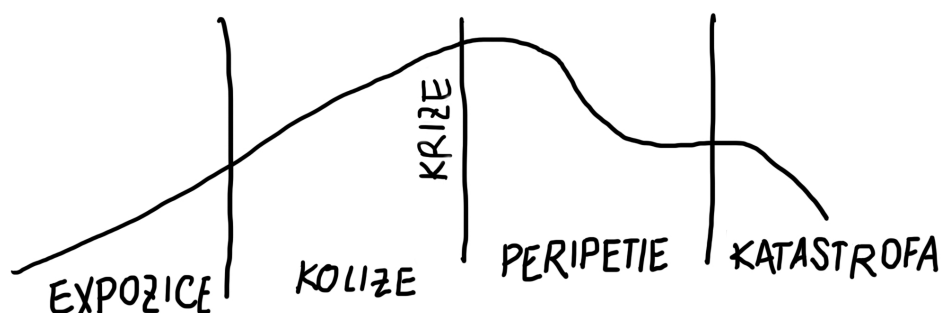
Struktura amerického filmového dramatu vychází Aristotelovské definice tragédie (původně řecké pohanské hry na oslavu Bakcha, boha vína, nespoutaného veselí a plodnosti) a pozdějšího Freytagova systému dramatického oblouku. Aristoteles ve své Poetice [13] rozdělil strukturu dramatu na počátek, střed a konec. Mezi k středem a koncem ještě popsal obrat ve formě změny štěstí v neštěstí, nebo obráceně:



Obr. 1: Katastrofa podle Aristotela

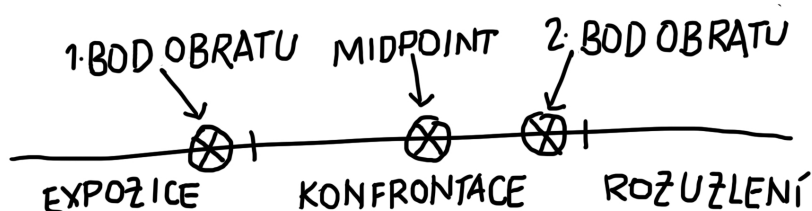
Aristoteles také definoval několik jednot. Jsou to jednota děje, místa a času kterými definoval hranice které by autoři neměli překročit, aby dílo nebylo příliš obsáhlé, dlouhé zmatečné, nebo nudné.

Gustav Freytag, klasicistní teoretik, poté ve svém díle *Technika dramatu* definoval dramatický oblouk skládající se z expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy:



Obr. 2: Freytagův dramatický oblouk

Moderní přístup ke struktuře amerického filmu je dobře vidět v rozdělení Syda Fielda[14], který dělí strukturu na expozici, konfrontaci a rozuzlení, dále přidává dva body obratu a midpoint.



Obr. 3: Struktura amerického filmu podle Syda Fielda

5.2 Expozice (první dějství)

Expozice otevírá film a zaujímá přibližně čtvrtinu jeho reálného času, měla by v prvních deseti minutách zaujmout diváka a odpovědět na základní otázky, jako kdo bude hrdinou, kde a kdy se film odehrává. V rámci expozice také autor uzavírá takzvanou „smlouvu s divákem“ ve které definuje žánr, téma, úhel pohledu, způsob vyprávění a podobně.

Představují se postavy, hrdina filmu a vztahy mezi nimi, jejich představení může probíhat přímo, či nepřímo (naznačením, z rozhovoru), nebo v případě klamně expozice představení hrdinů cíleně oddálit.

Expozice obsahuje dramatickou premisu (o čem příběh pojednává) a dramatické situace (okolnosti) v dramatickém prostoru. Tvoří se charakterový oblouk a definují se potřeby postav. Následuje bod obratu, událost která naruší zájmy a potřeby hrdiny a donutí ho zásadním způsobem reagovat na novou situaci. Děj se zde zauzluje a představuje se možné nebezpečí. Tímto bodem končí první dějství.

5.3 Konfrontace (druhé dějství)

Konfrontace zabírá asi polovinu filmu. Hrdina musí bojovat v řadě navazujících situací při cestě za svou dramatickou potřebou, to mu stěžuje jeho vlastní nedostatek. Součástí tohoto dějství jsou dějové odbočky, divákovy očekávání je naplňováno, ale odlišným způsobem než na začátku očekával. Konfrontace také obsahuje midpoint, bod přibližně v polovině filmu, od kterého se hrdina dostává do více aktivního vztahu s nepřítelem, v tomto bodě také může dojít ke krátkodobému vítězství hrdiny. Na konci druhého dějství přichází druhý bod obratu, stejně jako první bod obratu prezentuje zásadní změnu směřování děje.

5.4 Rozuzlení (třetí dějství)

Následuje poslední čtvrtina filmu obsahující rozřešení, hrdina je nucen bojovat se svou chybou, aby tak mohl vyhrát vnější konflikt. Většinou svého cíle v americkém filmu dosáhne a divák se dočká katarze. Na konci se ještě uzavřou neuzavřené motivy. Případně se mohou otevřít další, pokud se počítá s pokračováním filmu.

6 ANALÝZA FILMU MEMENTO

Nyní se pokusím o analýzu narativní struktury a výše popsaných postupů u filmu *Memento* režiséra Christophera Nolana. Tento film je zajímavý netradiční strukturou a prací s časem. Zároveň je příkladem filmu kde je mentální subjektivita hrdiny použita protikladně k objektivnímu vyprávění.

6.1 Čas v Mementu

Jedna z nejzajímavější a nejnetypičtějších věcí na *Mementu* je práce s časem. Základní děj trvá tři dny a je zde rozdělen na dvě části, z nichž jedna je vyprávěna chronologicky a prezentuje informace části prvního dne, tato část filmu je černobílá. Druhá část filmu, prezentující zbytek prvního dne a dva následující dny je barevná, a vypráví děj obráceně od konce příběhu k jeho začátku, tudíž divák jako první dvě scény filmu vidí začátek a konec děje. Tyto dvě linie, které se pravidelně střídají a směřují k propojení na konci filmu. Černobílá linie funguje vůči barevné jako série flashbacků, ve kterých, aby toho nebylo málo, se objevují další silně subjektivní flashbacky hlavního hrdiny z dávnější minulosti. U těch není jasné, kdy se odehrály a postupem času divák zjišťuje, že není jisté zda se odehrály tak, jak jsou prezentovány. I když to zní velmi složitě, časová zákonitost filmu může prezentovat tento jednoduchý náskres:



Obr. 4: Čas v *Mementu*

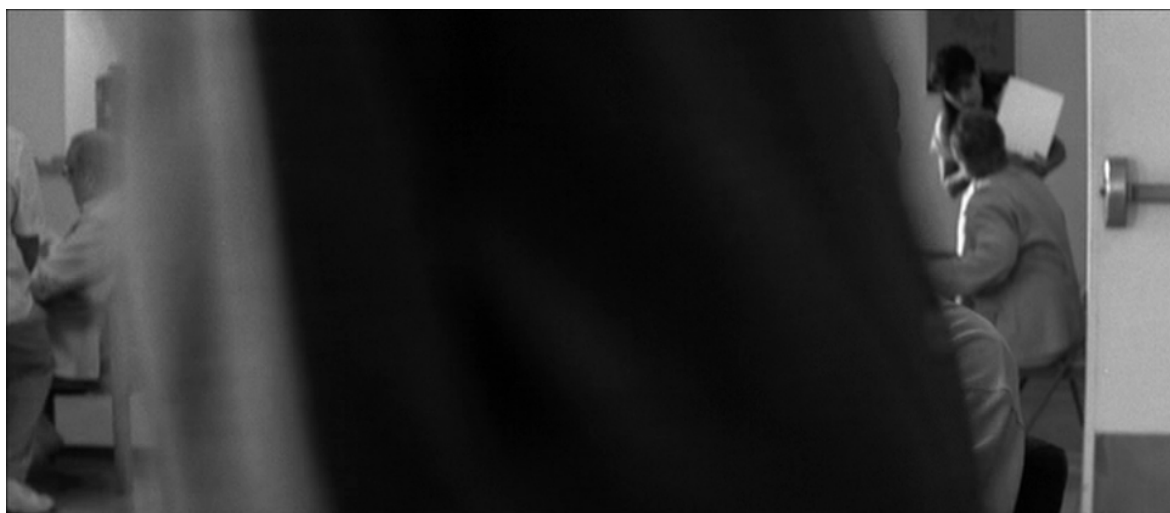
Přestože se divák díky přesahům velmi rychle zorientuje v systému vyprávění od konce pomocí bloků, z nichž následující vždy vypráví děj předcházející. Černobílá část filmu, neobsahující téměř po celou dobu žádnou akci kromě telefonování, je ještě rozbitá barevně neoddělenou sérií flashbacků, může být trochu matoucí až do konce filmu, kde ovšem diváka čeká zasloužená odměna, když zjistí, jak důležité je v rámci pochopení děje

důležité vnímat pozorně i vyprávění z Leonardovi minulosti a části skládačky mu začnou zapadat do sebe.

6.2 Nespolehlivý vypravěč

Máme tedy před sebou film, který prozradí svůj začátek i konec hned v prvních minutách, jak tedy může fungovat? V první řadě pracuje s divákovou potřebou zjistit kauzální vztahy mezi jednotlivými scénami, což na začátku není vůbec možné a divák je tímto udržován v napětí až do konce filmu. Film dále pracuje s velmi omezenou narací, tedy nikdy nevíme víc informací než hlavní hrdina Leonard a to v kombinaci s jeho poruchou paměti, kdy si nepamatuje nic než pár minut nazpět a pár fragmentů daleké minulosti, tvoří situace, kdy je možné se s ním velmi ztotožnit. Prakticky jsme s při postupném odhalování příčin s hrdinou ve stejné výchozí pozici na začátku každého bloku filmu. On ani my nevíme nic o příčinách aktuálních událostí, což divákovi vytváří bohatou sérii hádanek jdoucích rychle za sebou. Celá situace se dále komplikuje se zjištěním, že si Leonard, který ve filmu plní i funkci vypravěče, odkrývájícího své motivace a vysvětlujícího dopodrobna podstatu svého zdravotního problému, nevědomě či vědomě mění vzpomínky z minulosti do podoby, která je pro něj přijatelnější. Pozornějšímu divákovi Nolan tuto skutečnost naznačuje už dřív v ději, kdy v Leonardově flashbacku, vyprávějícím o pobytu Sammyho Jankinse v ústavu, se na pár chvilku objeví na Sammyho místě on sám. [Obr.5]

Děj filmu je tedy v podstatě jednoduchý. Leonard díky tomu, že nedokáže vytvářet nové vzpomínky, znovu a znovu touží zabít vraha své ženy Johna G. Toho využívá policista James G. alias Teddy, který Leonarda zmanipuluje k vraždě drogového dealera za účelem získat jeho peníze. To se mu však vymkne z rukou, Leonard odhalí jeho manipulaci, peníze si nechá a záměrně si podvrhne informace, na jejichž základě Teddyho zabije. Teddy netuší, že se stal Leonardovým dalším cílem, a tak se díky touze po penězích stává snadným cílem. Přítelkyně drogového dealera Natalie, tuší že má Leonard něco společného se zmizením svého partnera, ale přesto ho využívá k obraně před mužem hledajícím zmizelé peníze. Tato část děje hlavně podtrhuje Leonardovu slabost a manipulovatelnost.



Obr. 5: Chvilkové prohození Sammyho Jankinse a Leonarda v ústavu, Memento, 2000

Co není jasné, je právě situace kolem Leonardovi zabitě ženy, jak už jsem zmínil, tyto informace získává divák ze subjektivních flashbacků, o nichž už víme, že nejsou spolehlivé. Přesto nakonec uvěříme, že to byl Leonard, kdo zabil kvůli své nemoci svou ženu a jen tomu odmítl uvěřit.



Obr. 6: *I've done it, Memento, 2000*

Zde však Nolan využívá nespolehlivosti vypravěče a nabízí všímavému divákovi další podnět k přemýšlení. Na konci filmu vloží mezi záběry v autě Leonarda ležícího v posteli se svou ženou a s novým tetováním na hrudi hlásajícím úspěšné zabití vraha. [Obr.2] To mohlo vzniknout jedině po zabití Teddyho a tudíž dlouho po smrti Leonardovi ženy. Záběr je ale stejně jako několik dalších flashbacků barevný, a v místě, kde je použitý vypadá snově. Přesto pokud by jeho obsah byla realita, musel by býti flashforwardem a zásadně by to měnilo informace, které máme o Leonardově ženě. Tento přístup nechávající diváka napospas neuzavřené otázce a zpochybnění velké části předchozího děje použil Nolan i v dalších filmech. Ve *Following* není úplně jasné, jestli byl protagonistovo parťák vůbec skutečný, nebo vznikl pouze v pisálkově hlavě. A velmi výrazně ve filmu *Inception*, kdy upřel divákům výsledek testu na realitu s roztočeným totemem.

6.3 Struktura

Vraťme se ale *Memento*, Syd Field v rámci své definice struktury amerického dramatu definuje body obratu, které mění podmínky hry a staví před hrdinu překážku v naplnění jeho dramatické potřeby, je vůbec možné tento systém najít ve filmu jehož děj jde z velké části pozpátku? Ve dvacáté minutě se Leonard dozví zásadní informaci, která mu pomůže identifikovat Teddyho jako svůj cíl, to je pro nás jako pro diváky ale pouze nepřilíš zají-

mává informace, protože další vývoj už známe, stejně jako pro Leonarda, který v tu chvíli stejně nechápe souvislosti. V této linii příběhu tedy bod obratu není zřetelný. Zajímavější je to v rovině černobílých flashbacků, kde Leonard kolem třicáté minuty filmu začíná podezřívat Sammyho Jankinse z pojistného podvodu, jak je nám později naznačeno, osud Sammyho je ve skutečnosti osudem Leonardovým je zásadní okamžik, vedoucí až ke smrti jeho ženy. V místě druhého bodu obratu potom Sammyho/Leonardova žena upadá do kómatu, což si Leonard v budoucnosti přikládá za vinu. V tomto případě je tedy klasická struktura patrná hlavně v potlačené černobílé části filmu, ta také graduje až k vraždě dealera a poznání, že Teddy je hlavní antagonista, v tomto případě už je ovšem souboj rozhodnutý.

Memento je příklad filmu, kde můžeme vidět využití omezené subjektivní narace, na začátku filmu nevíme stejně jako hrdina vůbec nic o situacích které vnímáme, i z toho důvodu se velmi snadno ztotožníme a hledání odpovědí nás baví. Také je příkladem filmu, který jde trochu jiným směrem než klasické Hollywoodská produkce a nijak mu to neubralo na kvalitě. Zažitá a ověřená pravidla stavby filmového díla tedy nelze brát jako jedinou správnou cestu k dobrému filmu.

7 POUŽITÉ ZDROJE

- [01] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Film Art – An Introduction. Eight edition. New York, 2008. ISBN 978-0-07-353506-7 part of ISBN 978-0-07-331027-5
- [02] TITANIC, James Cameron, 1997
- [03] PULP FICTION, Quentin Tarantino, 1994
- [04] RUN LOLA RUN, Tom Tykwer, 1998
- [05] MEMENTO, Christopher Nolan, 2000
- [06] GROUNDHOG DAY, Harold Ramis, 1993
- [07] BUTTERFLY EFFECT, Jonathan Mackye Gruber, Eric Bress, 2004
- [08] INCEPTION, Christopher Nolan, 2010
- [09] THE VILLAGE, M. Night Shyamalan, 2004
- [10] RESERVOIR DOGS, Quentin Tarantino, 1992
- [11] THE SHAWSHANK REDEMPTION, Frank Darabont, 1994
- [12] KUČERA, Jakub. EVROPA A HOLLYWOOD: SPLETITÁ HISTORIE JEDNOHO VZTAHU, Cinepur [online]. Listopad 2002 [cit. 2012-05-10] Dostupné z <http://cinepur.cz/article.php?article=20>
- [13] ARISTOTELÉS. Poetika. Přeložil Milan MRÁZ. Praha : Nakladatelství Svoboda, 1996. ISBN 80-205-0295-5
- [14] FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář – Základy scénáristiky. Přeložil Lukáš HOUDEK. Praha, 2007. ISBN 80-87067-65-7
- [16] KUČERA, Jakub. Diegeze, Cinepur [online]. Leden 2004 [cit. 2012-05-10] Dostupné z <http://cinepur.cz/article.php?article=57>
- [17] ČESÁLKOVÁ, Lucie. Flashforward, Cinepur [online] [cit. 2012-05-10] Dostupné z <http://cinepur.cz/article.php?article=932>
- [18] SKOPAL, Pavel. Evropa a Hollywood: Spletitá historie jednoho vztahu, Cinepur [online]. LISTOPAD 2002 [cit. 2012-05-10] Dostupné z <http://cinepur.cz/article.php?article=20>

