

# Logika jako filmový žánr

Robert Hložanka

---

Magisterská práce  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Robert Hložanka**  
Osobní číslo: **K12445**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Logika jako filmový žánr**

**2. Praktická část:**  
**Lháři, hraný film, délka 27 min, režie**

## Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

**Rozsah práce:** minimálně 30 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:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do

obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu)  
- 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě, 1 výtisk dialogové listiny a synopse (česky i anglicky).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

Na samostatném nosiči CD/DVD-R, označeném "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně", 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, 250mm 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 e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**David Bordwell, Kristin Thompson: Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages, 2013**

**David Bordwell: The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies, ISBN-10: 0520246225, 2006**

**Kristin Thompson: Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique, ISBN-10: 0674839757, 1999**

**David Bordwell: Figures Traced in Light: On Cinematic Staging, ISBN-10: 0520241975, 2005**

**David Bordwell: Narration in the Fiction Film, ISBN-10: 0299101746, 1985**


Vedoucí diplomové práce: **prof. Stanislav Párnický, ArtD.**

Ateliér Audiovize

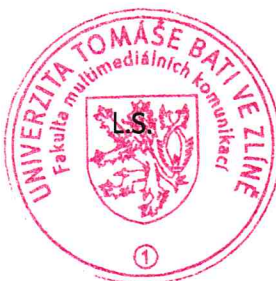
Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



  
MgA. Pavel Hruša  
*vedoucí ateliéru*

## 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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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.

ROBERT HLOŽANKA



Ve Zlíně ..... 12.5.2015 .....

.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nahlázení 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.

<sup>2)</sup> 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).

<sup>3)</sup> 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). Odprá-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 výdělku jim 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 přihlížde k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma „Logika jako filmový žánr“ vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Robert Hložanka

Datum 18.1.2015

Podpis

## **ABSTRAKT**

Magisterská práce se zabývá zkoumáním narativní struktury filmů, které ke svému přečtení vyžadují zvýšenou diváckou participaci a zároveň dosáhly diváckého nebo komerčního úspěchu. Pokouší se zdůvodnit termín „logický film“ a vymezit jej jako žánr oproti zavedeným žánrům. Snaží se najít shodné a rozdílné body ve stavbě lineárně a nelineárně vyprávěných filmů a objevit zákonitosti pro vytvoření kvalitního logického filmu, který nebude pouze formalistickou hříčkou.

Klíčová slova: film, dramaturgie, scénáristika, narativ, logika, hlavolam, linearita, nelinearita, mainstream, formalismus, žánr

## **ABSTRACT**

This master's thesis deals with examining the narrative structure of films, which require increased audience participation but also reached devoted audiences or commercial success. The thesis attempts to justify the term "logical film" and define it as a genre comparing it to other established genres. This work tries to find a number of common and different points in building linear and nonlinear narrated films and discover rules for making a good logical movie that will not work only as a formalistic wordplay.

Keywords: film, dramaturgy, scriptwriting, narration, logic, puzzle, linear, non-linear, mainstream, formalism, genre

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>1 OBJEVENÍ NOVÉHO ŽÁNRU</b> .....	<b>12</b>
1.1 JAK VYPADÁ A JAK HO POZNAT .....	12
1.2 LOGIKA MÍSTO EMOCE A JEJÍ FUNKČNOST .....	13
1.3 KOMPROMIS MEZI MOTIVACÍ POSTAV A VYPRAVĚČEM .....	15
<b>2 TYPY NELINEÁRNÍCH FILMOVÝCH NARACÍ</b> .....	<b>21</b>
2.1 FLASHBACK .....	21
2.2 PARALELNÍ NARATIV .....	22
2.3 SEKVENČNÍ NARATIV .....	23
2.4 FRAGMENTÁRNÍ NARATIV (PUZZLE FILM).....	24
2.5 VĚTVÍCÍ NARATIV (MULTIPLE-DRAFT, FORKING PATHS) .....	24
2.6 NESPOLEHLIVÝ VYPRAVĚČ .....	25
2.7 KAUZÁLNÍ NARATIV – CESTOVÁNÍ ČASEM VE FILMU .....	26
2.8 VNOŘENÝ NARATIV – PŘÍBĚH UVNITŘ PŘÍBĚHU .....	28
2.9 NARATIV JAKO HLAVOLAM (MIND-GAME FILM) .....	28
<b>3 SNÍT SEN VE SNU</b> .....	<b>30</b>
3.1 PROBLEMATIKA STAVBY VNOŘENÝCH NARATIVŮ .....	30
3.2 DRAMATURGIE ČASOVÝCH ROVIN.....	31
3.3 MNOŽSTVÍ HRDINŮ NAPŘÍČ PARALELAMI .....	34
3.4 DIVERZIFIKACE ČASOVÝCH ROVIN .....	36
3.5 MOŽNOSTI PROPOJENÍ ROVIN DO FILMOVÉHO CELKU .....	39
3.6 JAK DOSTAT Z KŘÍŽOVKY KATARZI .....	41
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>45</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ</b> .....	<b>47</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>48</b>



## ÚVOD

Komplexní vyprávění, puzzle-filmy, filmy-hlvolamy nebo filmy-hříčky, to jsou různá pojmenování určitého typu filmu, ke kterému jsem byl vždy zvláštním způsobem přitahován. A nejsem sám. Nejenom ale díky tomu, že jsou zábavné na sledování, ale také proto, že se zdají býti nezávislé na hranicích žánru nebo typu tvůrce. Jsou oblíbenou výzvou jak pro mainstreamová studia, umělecké i nezávislé filmaře. Dalo by říct, že díky jejich z podstaty těžko opakovatelné formě, založené na neotřelém nápadu, v sobě mají skoro vždy něco málo z každé této škatulky. Dokonce to vypadá, že tyto filmy mají dar tvořit kolem sebe divácký status „kultovního filmu“ více, než jiné. Je to dle mého názoru z toho důvodu, že jsou založeny na postupném učení se principu, jak film číst. Tím nutí diváka vidět film znovu a znovu a tím objektivně zlepšovat jeho schopnost chápat příběh – film tak dostává ono pověstné „detailní zpracování“, kdy divák objevuje nové a nové detaily, které mu předtím unikaly. Navíc tyto filmy dávají divákům neomezený prostor k diskuzi nad pravděpodobností či nepravděpodobností událostí, které se v rámci nastavených pravidel mohly odehrát, protože každý divák má jinou rychlost učení. Na první zhlédnutí bývají takové filmy hlavolamem, jehož návod k rozluštění dostáváme až na konci. Až s jeho pomocí se můžeme podívat na film podruhé a přesvědčit se o správnosti nebo naivitě našich úsudků při prvním pokusu.

K tématu této práce mě poprvé přivedl film *Memento* (2000), který byl pro mě skutečným úvodem do tvorby Christophera Nolana, ačkoliv jsem v té době již viděl jeho pozdější studiové snímky *Batman začíná* (*Batman Begins*, 2005) a *Dokonalý trik* (*The Prestige*, 2006). Tyto filmy, ačkoliv obsahují prvky, o kterých budu na následujících stranách pojednávat, nemají takovou nekompromisnost stylu vyprávění, o který jsem se právě až po zhlédnutí *Mementa* začal hlouběji zajímat nejen v dalších filmech Christophera Nolana, ale i v mnoha dalších filmech a filmařích obecně, do té míry, že jsem si začal vytvářet vlastní podžánr, do kterého jsem tyto filmy mohl zařadit. V tom mají filmy jednu společnou vlastnost – k pochopení jejich fabule (angl. pro přehlednost „plot“) je zapotřebí neustálé divácké mentální aktivity: přehodnocování faktů vyprávění a doplňování chybějících článků na základě informací podaných zpravidla nelineární narací. Hlavní diváckou motivací ve sledování takového příběhu se pak místo často neuzavřené zápletky stává pouhé potěšení z postupného rozkrývání systému vyprávění a postupné řešení hlavolamu, tedy skládání příběhových částí správně za sebe (či vedle sebe). Toto snažení, ačkoli zdá se podřadné klasickým charakterovým obloukům, může přinést odlišnou, ale srovnatelně silnou katarzi

pramenící z pocitu vlastního úspěchu. Je náročným úkolem vypravěče vybudovat příběh tak, aby po tomto úspěšném rozkrytí konceptu a odhalení příběhové linie, dostalo se divákovi kromě faktického pocitu zadostiučinění a samochvalného potvrzení jeho vysoké inteligence (je teď minimálně stejně tak chytrý jako režisér), také katarze plynoucí z psychologické proměny postav a tím povýšení klasicky vyprávěného filmu o další úroveň divácké satisfakce.

Budu se v této práci v široké míře (avšak ne výlučně) věnovat filmům Christophera Nolana a to zejména z důvodu, že jako jediný ze současných autorských filmařů se konzistentně (až na zakázkovou trilogii Batman<sup>1</sup> a remake *Insomnia*<sup>2</sup>) věnuje žánru hlavolamového filmu, který se pokusím definovat v první kapitole. Na jeho postupném jak filmařském, tak diváckém vývoji kariéry lze nejspíše a nejpřehledněji definovat postupy potřebné k vytvoření divácky atraktivního a přesto umělecky uspokojivého filmu, včetně slepých uliček. Fascinuje mne jeho šestnáctiletá cesta od neotesaného, téměř experimentálního filmu *Following* (1998) až po vycizelovaný mainstreamový blockbuster *Interstellar* (2014), při současném zachování principů vloženého vyprávění, pohybující se v hledání kompromisu pouze na linii komplexity narace a z toho plynoucí náročnosti divácké participace. Jak upozorňuje David Bordwell, není příliš časté, aby se Hollywoodský režisér pokoušel o inovaci skrze dramaturgii vyprávění příběhu, většinou se jedná maximálně o inovace v novátorském uchopení záběrování. [1] U Nolana je ale vidět konzistentní snaha o nalézání nových cest jak povědět příběh komplikovanou, ale srozumitelnou cestou. Obecné povědomí je, že Hollywood podobným experimentům nepřeje, ale producenti jsou si nejspíše velmi dobře vědomi skutečného potenciálu takových filmů v možnosti nalákat diváky, aby šli do kina znovu nebo ke koupi DVD, kde mohou film podrobit dalšímu zkoumání. Koneckonců Shyamalanův *Šestý smysl* (M. Night Shyamalan, *Sixth Sense*, 1999), který se v mnoha fanouškovských žebříčkách o filmech, „které musíte vidět znovu“<sup>3</sup>, umísťuje na prvním místě, byl od tehdy neznámého režiséra a vydělal přes 600 milionů dolarů [3], tedy překonal dnešní pomyslnou půlmiliardu, na kterou míří jen největší z Hollywoodských blockbusterů.

V mé práci se ale nehodlám příliš do hloubky zaobírat filmy, které mají pouze standardní

---

<sup>1</sup> *Batman Begins* (Christopher Nolan, *Batman Začíná*, 2006), *The Dark Knight* (Christopher Nolan, *Temný rytíř*, 2008), *The Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, *Temný rytíř povstal*, 2012)

<sup>2</sup> *Insomnia* (Christopher Nolan, 2002)

<sup>3</sup> Např. v „10 Movies You Need To Watch Twice To Completely Understand“ [2]

komplexní naraci, jak ji můžeme chápat podle Aristotelovy Poetiky – filmy, které jsou založené pouze na klasickém napětí z toho, zda se jejich linie střetnou nebo nestřetnou, jako jsou mnohé paralelní nebo síťové narativy ve stylu *Intolerance* (D. W. Griffith, *Intolerance: Love's Struggle Through the Ages*, 1916), *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006). Nebo filmy, které využívají sice chytré premisy, ale vyprávějí ji víceméně klasicky, kdy není třeba si podvědomě skládat jednotlivé díly skládačky, protože jsou vystavěné víceméně lineárně jako *Na Hromnice o den více* (Harold Ramis, *Groundhog Day*, 1993) a *Lola běží o život* (Tom Tykwer, *Run Lola Run*, 1998). Tyto filmy staví pouze základy pro koncepty vyprávění komplexnějších logických filmů.

V následujících kapitolách volně užívám a zaměňuji termíny „logický film“, a „hlavolamový film“, ale myslím tím stejný typ filmu. Z anglických termínů, jelikož tohoto žánru si teoretikové ve zvýšené míře začali všimnout teprve nedávno a neexistuje mnoho překladů studií, je nejbližší termín „mind-game film“, tedy něco jako „film-hříčka“. Takový doslovný překlad je ale pro češtinu zavádějící, protože, jak se pokusím ukázat, narativní struktury mohou jít mnohem dál než za hranici pouhé hříčky.

Považuji za relevantní se tímto tématem zabývat, protože žánr logického filmu nabízí mladému filmaři možnost se odlišit. V době, kdy se rozpočty na debutantské filmy shánějí od neznámých lidí po korunách, je každé specifikum projektu velmi důležité. Navíc komplexní narativní vyprávění může díky svým charakteristickým postupům opakování značným způsobem zjednodušit produkci a snížit rozpočet, aniž by to na výsledku bylo vidět.

## 1 OBJEVENÍ NOVÉHO ŽÁNRU

„Spousta skvělých filmů není moc inovativních a spousta inovativních filmů není moc dobrá“, říká teoretik David Bordwell [1]. Režisér Christopher Nolan se snaží o vylepšení této reputace a tím, že tak koná konzistentně (a hlavně divácky úspěšně), odlišuje své filmy od ostatních – vytváří na každý svůj další film velmi konkrétní očekávání, co se týče vyprávěcího stylu a tím pádem postupně definuje žánr, jelikož žánr je souhrnem diváckých očekávání. Pokud hledáme praktický důkaz o Nolanově výlučnosti a odlišnosti od výše jmenovaných, stačí se podívat na slang dnešní mladé generace studentů filmu – touha natočit nějakou „nolanovinu“ je z mé zkušenosti poměrně častá a nemůžeme se jí divit. Je to jednoduše zkratka pro film s originální logickou stavbou a zvratem založeným na struktuře vyprávění (například, ale bohužel až příliš často - zacyklený film). Nabízí totiž v krátkém formátu úlitbu z povinnosti vytvořit plastický charakter, resp. možnost zamaskovat dramaturgické nedostatky filmu za formalistickou výjimečnost. Je zajímavé, že ačkoli to původně nebylo určitě myšleno negativně, tímto shrnutím popisuje i mnoho kritiků Nolanovu tvorbu. Bylo by samozřejmě naivní na základě jednoho výrazného autorského stylu hned vytvářet nové žánry, ale mám za to, že Nolan dosáhl takové popularity svojí schopností dotáhnout do dokonalosti postupy, které v méně obsesivní míře používá spousta jiných autorů, nežřídka nepochybně inspirovaní Nolanovým úspěchem. Podobně, jako ve své (ale i dnešní) době inspirovaly ostatní filmaře Hitchcockovy filmy. Ten přeci také definoval svůj žánr – Hitchcockovský thriller.

Co je na těchto přídomcích zajímavého, je jejich prostupnost skrze ostatní žánry. Stejně, jako např. komedii můžete propojit se sci-fi a mít komediální sci-fi, můžete žánr logického filmu propojit se sci-fi. Je ale propojitelný i s komedií a jinými, což je rozdíl oproti Hitchcockovskému thrilleru, který se dá propojit pouze s příbuznými žánry – sci-fi nebo noir apod. Hitchcockovskou komedii si představuji jen těžko.

### 1.1 Jak vypadá a jak ho poznat

Zdá se, že Nolan pomohl zformovat a definovat žánr, který předznamenalo množství jeho předchůdců. Různé typy ambiciózních nelineárních narácí tu samozřejmě byly odjakživa, ale jejich popularita se z nějakého důvodu začala zrychlovat v 90. letech po uvedení Pulp Fiction (Quentin Tarrantino, 1994) [1]. Od té doby pomohly komplexní narace v začátcích

množství slavných jmen, jako třeba bratrům Wachowským, Davidu Fincherovi, Alfonso Coarónovi nebo Darrenu Aronofskymu, z nichž o každém by se dalo říct, že měl podobně raketový vzestup kariéry jako on, ale nikdo z nich z daleka nedosáhl takového komerčního a kritického úspěchu v řadě filmů za sebou. Stačí nahlédnout do statistik IMDB Top 250.

Když se snažíme definovat nějaký žánr, často je nejjednodušší nejprve zformulovat divácká očekávání. Ta velmi přesně shrnul, na základě tendencí vývoje vyprávění v nejrychleji se vyvíjejících narativních formátech dneška - televizních a webových seriálech, Jason Mittel, který očekávání diváků vidí jako "být aktivně zapojen do vyprávění příběhu a být úspěšně překvapován skrze jeho manipulace" [4]. Co já osobně očekávám od logického žánru? Jít ještě o level výš, povýšit samotný způsob vyprávění do pozice nástroje, kterým mohu zpracovat neoriginální příběh a proměnit ho tím v originální.

## 1.2 Logika místo emoce a její funkčnost

„Napsal jsem Memento jako hlavolam, fascinovala mě idea struktury“, přiznává Nolan [1] a s ohledem na jeho filmografii by se říct, že ho paralelní děje zajímají podobně, jako Lars von Triera způsoby šokování publika či Wese Andersona pastelové barvy.

Po zhlédnutí Mementa setrvává v divákovi nepochybně velice silný pocit. Zcela jistě je to subjektivní záležitost, ale pokud budeme generalizovat, dá se předpokládat, že divákova fascinace a úžas nad schopností režiséra splétat příběh bude silnější, než úžas z příběhu samotného. Jinak to ani být nemůže – pokud si pustíme Memento přestříhané do chronologického pořádku, tak jak vyšlo na bonusovém DVD, zjistíme, že jeho příběh je poměrně neuspokojivý:

Leonard je po násilné smrti své ženy neschopen vytvářet si nové vzpomínky a proto si tetuje všechna důležitá fakta ohledně hledání pachatele na tělo, aby si každé ráno mohl vybavit jaké je jeho poslání – najít vraha. Potkává Teddyho, který mu po vysvětlení Leonardova stavu nabízí předstíranou pomoc s nalezením pachatele. Ve skutečnosti ale akorát využívá Leonardova stavu ke zbavení se nepohodlných osob. Zavede Leonarda k údajnému pachateli a Leonard ho zabije. Teddy ale udělá chybu a Leonard prokoukne jeho hru a zjistí, že kvůli Teddymu zabil v minulosti již spoustu nevinných lidí. Teddy mu přizná, že to nebyl vrah, že skutečného vraha zabil už před rokem, což mu ale Leonard nevěří a než by

riskoval, že ho Teddy další den opět pošle zabíjet, vytetuje si Teddyho SPZ, aby si další den mohl myslet, že jde o skutečného vraha. Na předchozí vraždu i to, že někdy Teddyho potkal, díky své paměti zapomene. Potkává ženu Natalie, která ho využije podobným způsobem, jako Teddy, ale na oplátku mu alespoň pomůže najít SPZ automobilu vraha jeho ženy. Ta ho dovede k Teddymu, kterého zabije. Nikdy se nedozvíme, jestli byl Teddy opravdu vrahem nebo ne, nebo jestli skutečného vraha skutečně Leonard zabil už před rokem.

Příběh během vyprávění naznačuje, že vrahem manželky je ve skutečnosti Leonard, který ji zabil nevědomky, protože zapomněl, že jí za jeden den dal už několik dávek inzulínu proti její cukrovce, nicméně ani v chronologické verzi není jasné, co je pravda a co je lež, protože příběh má extrémně nespolehlivého vypravěče. Také je vzhledem k převrácené posloupnosti, s jakou se informace dozvídáme, možné, že Leonard skutečně vraha zabil před rokem a od té doby jen hledá oběti, které může považovat za vrahy, aby dal svému životu smysl. I když by tato teorie byla katarzně slabší v chronologické verzi, při vyprávění pozpátku tvoří na konci šokující twist, kdy musíme přehodnotit náš vztah k Leonardovi jako k zápornému hrdinovi.

Tak jako tak, kostra příběhu nenabízí žádný zásadní vývoj postav, pouze detektivní postup po nastražených stopách, který navíc není korunován uspokojujícím vysvětlením. U Memento přesto divácká empatie do určité míry funguje, protože jsme díky převrácenému vyprávění nuceni prožívat stejnou měrou nejistotu nevědomosti společně s hrdinou a tím chápeme jeho frustraci. To je ale velmi specifický syžet, který má výjimečnou vlastnost v tom, že čím méně toho víme o postavách, tím jsme hlavní postavě blíže a nedá se příliš aplikovat na klasičtější vyprávění „o lidech bez poruchy paměti“.

Nenechte se mýlit, považuji Memento za jeden z nejoriginálnějších filmů všech dob a skvělý zážitek, jen chci poukázat na možnost nahrazení klasické emocionální výstavby alternativními empatii vytvářejícími prostředky, pokud k tomu diváka donutíme extrémními metodami. Je otázkou, jestli podobně ambiciózní způsob narace bude fungovat i u realističtějších charakterů:

### 1.3 Kompromis mezi motivací postav a vypravěče

Film *Inception* (Christopher Nolan, 2010) je maximalistickým experimentem v oblasti vnořených narací. O jeho protřelé kauzální stavbě se ale budeme bavit později – pro teď nám stačí vědět, že jeho makrostruktura sleduje klasický žánr heist movie o skupině lupičů, kteří se potřebují sehrát v tým, vymyslet plán a vykrást trezor. Ve sledování vývoje charakterů a získávání sympatií k nim nám tu nebrání žádná omezená narace ani nespolehlivý vypravěč, vše je naopak maximálně přehledné. Přesto jsou postavy charakterizovány jen tím, čím jsou pro konstrukt užitečné. Nikdy se nedozvíme, jak se dostali do byznysu, co dělají ve volném čase, ani jestli mají rodiny. A hlavně – až na Cobba se u žádné nedozvíme, na co chtějí peníze, které tedy nejspíš jsou jejich jedinou motivací. Vypadají, že se najednou nastěhovali do opuštěné továrny, aby tam společně strávili pohodový měsíc. Pojdme si rozebrat hlavní postavy a jejich motivace:

**Cobb** – hlavní hrdina je jedinou postavou, která má motivaci jinou než peníze - chce za svými dětmi do Ameriky. Potřebuje pro to udělat poslední loupež, aby získal falešný pas. Postupně se jeho touha štěpí na zbavení se vzpomínky na svou manželku, což z něj dělá nejplastičtější postavu – jako jediný projde duševním vývojem, když se mu to podaří. Je to ale dost nevyužitá změna – nijak se neprojeví navenek, je stejný sobec jako na začátku, resp. nevidíme scénu, která by ukazovala, že není.

**Ariadne** – o jediné postavě se schopností empatie v celém filmu nevíme vůbec nic, kromě toho, že ji fascinuje snový svět. Umí také vytvářet geniální bludiště, ale tato schopnost nemá později ve filmu žádnou užitnou hodnotu.

**Arthur** – umí vytvořit bludiště, což je jeho jedinou náplní ve filmu. Jeho specialitou je trik „Escherovy schody“, čehož v klimaxu využije, ale jen pro efekt, na příběh to nemá vliv.

**Eames** – umí se převtělovat ve snu do podoby jiných lidí, což je v příběhu několikrát využito a vymyslí myšlenku, kterou je třeba zasadit do hlavy nepřítele. Aby nebyl úplně plochý, nemá rád Arthura, ale nikdy se nedozvíme proč, ani se vztah nikam nevyvine.

**Yusuf** – umí namíchat silné sedativum, ale jinak náhodný chemik.

**Saito** – najal Cobba, aby zachránil vlastní firmu (a tím i svět). Je nedůvěřivý a

víme proč – vedle Cobba jediná postava s motivací!

**Starý Fisher** – hlavní záporná postava, jeho firma bude za chvíli nejmocnějším monopolem na světě, pokud se mu v tom nezabrání. Má špatný vztah se synem.

**Mladý Fisher** – Čeká na dědictví a smrt svého otce. Rád by měl s otcem lepší vztah, ale nejde to. Poměrně plastická postava (po výčtu ostatních stačí málo, že), ale jeho záměry nejsou zcela jasné.

To je tedy pořádně chladná parta na film, který vydělal přes 800 milionů dolarů [5].

Jak je to možné?

Postavy nemají hloubku, protože o všem o čem se stíhají ve filmu bavit je pouze nastolení řádu a všech pravidel komplikovaného světa, aby ho divák pochopil a mohl s nimi sdílet. Veškerou svoji konverzaci zkrátka věnují expozici Nolanova geniálního konceptu. Zdá se to plytké? Je to zábavné! Expozice se v Inceptionu stala hlavním tělem filmu, je roztažená přes dvě třetiny jeho času. Nolan nás zásobuje mnoha zajímavými scénami, které jsou pospojované dohromady jen skrze vágní heist linii „hledání zbylých členů týmu“ (Ariadne, Eames, Yusuf) a Ariadnino zaučování - ta, stejně jako divák, o konceptu světa nic neví a proto si s ní plně užíváme „briefing“, tedy scény ohýbání reality a prozkoumávání Cobbova vztahu s manželkou. Jelikož Ariadne sdílí stejnou neznalost světa jako divák, snadno se stává postavou, se kterou se nejsnáze ztotožníme (pokud vaše manželka nespáchala sebevraždu, pak to bude Cobb). Nolan udělal hodně odvážnou sázku na způsob explikování Ariadniny postavy tím, že jí nedal absolutně žádnou vnější motivaci být součástí plánu – ta holka nemá co ztratit, nemá žádné známé touhy, ani minulost se kterou se musí vyrovnat – jediné, na co ji příběh láká, je možnost přetvářet snový svět. Nutno říct, že vzhledem k majestátní epičnosti, s jakou je Nolan schopen tato lákadla prezentovat mu to vyšlo a dá se pravděpodobně tvrdit, že v postavě Ariadne je film nejvyváženější, co se týče štědrosti množství empatie vs. mechanické role v soukolí příběhu. Nolan nechá diváka společně s Ariadne zažít úžas nad fantastickými možnostmi jeho světa a spoléhá na přirozenou diváckou touhu zažít podobný zážitek a zažít jich víc. V momentě, kdy Ariadne neskromně glosuje Nolanovu vizuální invenci „To je tedy něco, že?“, mluví za nás za všechny v sále. V okamžiku zcela otevřené scénaristické zkratky, když se Ariadne rozhodne partu kvůli Cobbově charakteru opustit, Cobb se nebojí prohlásit, že se brzy vrátí „protože realita jí přestane brzy stačit“. A aniž bychom mezitím viděli jedinou scénu s Ariadne, skutečně se o pár scén vpřed sama vrací. Není to příliš důmyslné, že? Ale Nolanovi mechanický postup



stačí k dosáhnutí jeho jediného opravdového cíle – vysvětlit zábavným způsobem pravidla jeho překomplikovaného světa předtím, než se dostane ke klimaxu, kde je může zužitkovat.

Jediná další motivovaná postava je finančník Saito, technicky však má v příběhu jen dvě funkce: Sdílet týmu motivaci, že hlavní záporák je opravdu zlý (čím bezskrupulózně porušuje pravidlo show-don't tel, musíme věřit jen jeho slovům) a pak působit jako ticking clock, pro vytvoření časového stresu v klimaxu – nesmí zemřít, jinak Cobb nedostane svůj pas/neuvidí svoje děti. Saito je samozřejmě první, kdo je těžce postřelen a pomalu umírá a koncept je funkční, ale jeho charakter mohl příběhu dodat jednu rovinu twistu navíc, aby dostal v příběhu místo i jako postava a ne jen rekvizita: Jelikož o hlavním záporákovi nic nevíme, resp. víme jen to, co o něm prozradil Saito, byl by Saito typickým kandidátem na žánrovou konvenci „zrady z vlastních řad“ – mohl se stát před koncem hlavním záporákem, místo jen pozvolného umírání na zemi. Že je to klišé? Ve filmu, který definuje otcovství hlavní postavy kýčovitými pohledy na děti na trávníku?

Motivace postav tedy v Inception letí komínem, stejně tak jako jejich vývoj. Cobb sice dosáhl svého cíle, ale nemusel se kvůli tomu změnit. Pravda, vyrovnal se se svým nedostatkem (traumatické vzpomínky), ale jen pod pohružkou vlastní smrti, nemusel svůj vztah obětovat pro nikoho nebo nic jiného. To by až tak nevadilo, jelikož očekáváme, že Nolan nebude chtít využít úplně každého klišé z dějin kinematografie, ale v čem vidím problém, je, že jeho opravdové fyzické rozhodnutí není filmařsky povyprávěné – Nolan opouští Cobba v momentě, kdy stále ještě je se svou manželkou a pak už ho vidíme rovnou u zestárlého Saita. Ve výsledku je jeho postava stále stejným závislákem jako na začátku – zůstává se ženou ve snech vždy až do poslední možné chvíle.

Pokud vezmeme k srovnání asi Inceptionu nejpodobnější film – Matrix (Andy&Lana Wachowski, The Matrix, 1999), kde se také vnořujeme do vloženého příběhu, který ovlivňuje reálný svět na povrchu, můžeme objevit jiný poměr mezi detailností charakterů a fascinací konceptem. Řekněme, že množství nápadů, charakterů a délka filmu jsou skoro totožné, Inception dokonce o trochu delší (cca 10 min). Nejvýraznější rozdíl je pochopitelně ve faktu, že nový svět v Matrixu poznáváme skrze hlavní postavu Nea, zatímco, svět Inceptionu skrze vedlejší postavu Ariadne, což dává Matrixu výhodu ve ztotožnění s hlavní postavou (ale pokud by to tak bylo i u Inception, Ariadne by už neměla žádnou šanci projevit se jako charakter) – navíc Inception je týmovka, takže se vlastnosti všech postav... sčítají do jedné...? Pokud to tak mělo být, nefunguje to. Pojd'me se ale podívat na motivace postav v Matrixu:

**Neo** – nezkušený ajeták, co chce najít vyšší pravdu. Když ji najde, odmítá ji, má strach, ale po jeho překonání se změní v sebevědomého muže.

**Trinity** – profesionální zabiják vystupuje navenek chladně, ale uvnitř je to citlivá žena, která potřebuje oporu. Tu samozřejmě odmítá, ale když překoná zábrany, může dát konečně průchod emocím.

**Morpheus** – průvodce a rádce, o jehož charakteru mnoho nevíme. Je však velmi schopný a proto je pro nás zajímavý, chtěli bychom být jako on, ale nevíme jak – je to muž tajemství.

**Cypher** – miluje Trinity, ale nemůže ji získat, takže zradí a pomstí se.

**Apoc, Switch, Tank, Mouse, Dozer** – kompars dokreslující atmosféru, pro příběh nemají důležitost – Switch a Apoc se sice vnořují do Matrixu jako součást týmu, mají ale roli bodyguardů.

**Mr. Smith** – je arogantní, touží po moci, ale musí sloužit systému.

Tank z Matrixu je na úrovni Yussufa z Inception, oba zůstávají na povrchu, hrají pouze rekvizity nutné pro funkčnost konceptu, takže ty můžeme z porovnání vyřadit.

Zbývá Morpheus jako Saito – oba umí lusknutím prstu zařídit zdánlivě nemožné (nekonečno zbraní/nekonečno peněz). Oba mají stejně zamlžené motivace (vyšší dobro), ale u Morphea je funkčnější expozice: Má nadpřirozené schopnosti (tréninkový souboj s Neoem) a nevíme, kde k nim přišel – doufáme, že jeho tajemství rozkryjeme, proto se o něj zajímáme. Saitovo jmění je (ne)ukázáno pouze slovně a jeho původ hned vysvětlen. Mohl by být nebezpečným mogulem, nevypočitatelným prvkem party, zdrojem tajemství a nejistoty, ale místo toho je hodným medvídkem.

Trinity a Ariadne plní překvapivě podobně svoji úlohu jakožto katalyzátor pro hlavního hrdinu. Ani o jedné toho ze začátku moc nevíme, ale postava Trinity je jednodušší, více klišovitá a tím paradoxně lépe vykreslená – víme, co od archetypu máme čekat. Ariadne je funkční ve své nečekané vyspělosti jako zajímavý charakter, ale jelikož nám film nedává žádná vodítka, proč tomu tak je, ztrácí moment překvapení a dál se nikam nevyvine. Její vývoj je pouze externí na linii nemá ráda Cobba – má ráda Cobba.

Neo a Cobb – Neo projde kompletní proměnou a katarzním vývojem z nuly v hrdinu. Od Cobba se samozřejmě vzhledem k jinému žánru nic podobného neočekává, ale určitě bychom chtěli vidět proměnu Cobba z expozice na Cobba z katarze – od závislého na

nezávislého. Jak je popsáno výše, nejenom, že není dostatečně ukázán samotný akt proměny, ale nevidíme ani žádný její výsledek (jen pro obraznost – např. rande s novou známostí), takže se o ní vůbec nedozvíme.

Cypher vs. Eamus – Cypher je sice archetypální, ale funkční postava, která má díky svému nenápadnému postavení v rámci skupiny překvapivý twist na temnou stranu. Od Eamuse čekáme podobnou roli, a je možná dobře, že díky tomuto očekávání nepřichází žádné klišé, ale z toho vyplývající dokonalost a psychická vyrovnanost všech postav v týmu je přeci jen až zarážející. Určitě by se příběh trochu okořenil, kdyby se vytvořil jemný znejišťující komplot mezi umírajícím zrádcem Saitem a zoufalým Eamusem, kterého Cobb podvedl ze všech nejvíc. Eamus je další do sbírky neškodných medvídků v partě, které, když Cobb zavelí „příprava k sebevraždě“, nenapadne nic lepšího než začít vázat oprátku.

Postavy bratrů Wachowských vycházejí ze srovnání jako plastičtější, zajímavější. A proto také má matrix silnější katarzi – dokážeme postavám v průběhu děje fandit na základě toho, jaké jsou a ne toho, že když jim dojde čas, zemřou jako neznámí vojáci.

Pamatujete si scénu z Matrixu, kde Trinity donese Neovi po prvním výcviku jídlo, aniž by ho vzbudila? Tím Wachowští naexponovali nejenom motiv lásky potřebný pro příběh, ale daly chladnému charakteru Trinity citlivost, plasticitu. To, že Nolan si drží od všech emocí chirurgický odstup je známá věc, ale opravdu by jeho film nebyl lepší, kdyby scéna, kde Arthur požádá Ariadne, aby ho políbila pro odlákání pozornosti, měla rozehranou expozici jejich vztahu v úvodu filmu? Bylo by potom snazší fandit Ariadne, když se potřebuje dostat z Limba včas, protože by jí nešlo jen o to, jestli zemře nebo ne, ale také o to, že chceme vědět, jak její vztah dopadne.

A co Arthur? S kým může být srovnán on?

Ano, možná by se místo pro Arthura jakožto tichého stratéga v partě našlo, ale další postava, která nemá co říct je už trochu moc. Dokonce, i když pomineme psychologickou stránku, tak jeho fyzická role pro příběh měla být v tom, že bude aktivně měnit strukturu světa, aby zloduší nešli hrdinům po krku. To však udělá pouze jednou a to aby se zbavil jediného pěšáka, který ohrožuje pouze jeho samotného. Zbytek času je celý tým pod přímou palbou. Abychom mu fandili, potřeboval by nám skutečně ukázat, v čem spočívá jeho génius a samozřejmě posilnit svoji milostnou linku s Ariadne. Je tu tolik možností, které se vyloženě nabízejí; může žárlit na Cobba, strachovat se o Ariadne, zachránit jí svojí exponovanou superschopností život..., ale zdá se, že Nolan si ve prospěch přehlednosti vyprávění vybral

bezproblémový průchod nástrahami, kde nám stačí sledovat, jak se hrdinové pod diktátem tikajících hodin vypořádávají s jednou překážkou za druhou, jako u kinematografie atrakcí. Vyměnil horizontální budování napětí za vertikální, neriskující, že oba dva styly, tedy pomyslný Hitchcock na druhou by vedly k možná ultimátnímu filmovému zážitku.

Nolan ze strachu před vytvořením dalšího Mementa, které by většinové publikum kvůli náročnosti sledovat všechny linky nepřijalo, vytvořil pro svůj vrstevnatý hlavolam jasná, nesofistikovaná vodítka, která máme sledovat. Skoro jako by mu šlo víc o uznání jeho vlastní geniality než o divácký zážitek. Samozřejmě, nikdo před ním se o mainstreamově přístupný pětinasobně vnořený příběh nepokusil, takže mu nezbylo než vycházet z vlastní zkušenosti kam nejlépe nastavit rysku vah mezi komplexností vyprávění a komplexností vyprávěného příběhu. Nepochybně existovaly i velké tlaky ze strany studia – hřiště musí být přehledné, když jsou složitá pravidla hry. Upřímně, usledovat Inception na poprvé do všech jeho detailů je skoro nemožné. Příběh vám bude jasný, ale spousta detailů jistě unikne. Z toho vyplývá, že ačkoli je rozbor charakterů a motivací pod drobnohledem nelichotivý, nemáme si nač ztěžovat – je možné, že by to filmu ubralo na jeho hlavní devíze – zábavnosti. O to lepší je sledování podobných filmů napodruhé – invenční jízdu si užijete stejně a ještě máte čas poznat charaktery.

## 2 TYPY NELINEÁRNÍCH FILMOVÝCH NARACÍ

Jelikož dnešní publikum je, co se týče čtení filmu, velmi vzdělané, filmová řeč si může dovolit užívat více narativních triků než kdy předtím. Ale díky tomu, že základní postupy komplexní výstavby již byly použity tolikrát, mnohé z nich dnes už považujeme za přežitá kliše. A proto je pro vznik nových struktur potřeba postupy inovovat, dávat do nových kontextů a kombinovat mezi sebou, čímž vznikají hybridní narace. Zde je výčet základních stavebních kamenů takových narací a příklady jejich použití:

### 2.1 Flashback

Nejklasičtějším a nejjednodušším porušením chronologie času ve filmu je flashback – záblesk z minulosti. Je to velmi oblíbený nástroj v detektivních příbězích, kde jsou postavy často nuceny vzpomínat na události z minulosti. Ve zpravidla krátké scéně je nám představen fakt, který se odehrál v libovolně vzdálené době směrem do minulosti. Variantou flashbacku je flashforward, který ukazuje události, které se teprve stanou. Flashforward je často ukázán vypravěčem divákovi, ale nikoli protagonistovi a slouží pro vzbuzení zájmu u diváka, že může očekávat zajímavé události např. u příběhů, které vyžadují dlouhou expozici, která by sama o sobě neudržela diváckou pozornost.

Podle scénářistky Lindy Aronson existuje 6 základních typů flashbacků [8]. Zde cituji v téměř doslovném překladu, s několika přidanými poznámkami:

- 1) **Ilustrativní flashback** – jednoduchá pomůcka v backstory, např. detektiv se zeptá: „Kde jste byl v noci z 5. dubna?“ a následuje flashback do noci 5. dubna.
- 2) **Lítostivý flashback** – nechronologická série fragmentů z neúspěšného vztahu. Např. v Annie Hallová (Woody Allen, Annie Hall, 1977).
- 3) **Rámující flashback** – scéna ze současnosti se opakuje na začátku a na konci filmu, rámující tak vyprávění. Např. Zachraňte vojína Ryana (Steven Spielberg, Saving Private Rayen, 1998) – scéna s Hanksem v důchodu na hřbitově nebo Titanic (James Cameron, 1997).
- 4) **Preview flashback** – film začíná scénou z prostředku či dvou třetin filmu a pak se vrací na začátek a pokračuje chronologicky až do konce. Např. Goodfellas (Martin Scorsese, 1980) – mrtvola v kufru jejich auta se najednou začne probouzet, tak ji surově dodělají. Voiceover: „*Co se pamatuju, tak*

*odjakživa jsem chtěl být gangster.“*

- 5) **Life-changing incident flashback** – jeden zásadní moment ze života postavy je kousek po kousku odhalován, ukázán vždy jen částečně několikrát v průběhu filmu. Catch-22 (Mike Nichols, Hlava-22, 1970).
- 6) **Double narrative flashback** - je vlastně paralelním vyprávěním, kde historická linie míří do bodu v linii současnosti, ve kterém se nachází vypravěč. Často se linie střetnou a vyvrcholí jako jedna.
  - a. **Thwarted Dream Flashback (Flashback zmařeného snu)** – tajemný outsider se žene za svým snem, aby se dostal do situace v přítomnosti, kde ho má na dosah, např. Milionář z chatrče (Danny Boyle, Slumdog Millionaire, 2008).
  - b. **Case History Flashback (Flashback historie případu)** – tajemný outsider je buď mrtvý, nebo umírající a jeho životní příběh vyprávějí jiní. Např. Občan Kane (Orson Welles, Citizen Kane, 1941).

## 2.2 Paralelní narativ (sít'ový narativ, tandemový narativ)

Tento typ vyprávění, pro který existuje spousta názvů, využívá několika linek, které jsou prezentovány jako souběžné, ačkoliv se mohou odehrávat na jiných místech i v jiných časech. Každá linie může mít jiného hlavního hrdinu (nebo stejného v jiných dobách) a smyslem této struktury je využít maximálního množství bodů zvratu, zesílit jejich emocionální dopad jejich multiplikací skrze několik linií a vytvořit pocit, že se mnoho akcí děje (nebo neděje) zároveň a tím zvyšovat napětí. Paralelní narativy, jsou zpravidla propojeny společným tématem, kterému díky efektu „globalizace“ dávají sílu, které by lineární příběh nebyl schopen dosáhnout. Často také bývají linie protnuty dohromady nějakou zásadní, často tragickou událostí, např. autohavárií jako ve filmu Crash (Paul Haggis, 2004), ve kterém se charaktery vědomě či nevědomě potkají. Zatímco si paralelní příběhy rozdělují filmový čas, je nevyhnutelné, že čas na vývoj jednotlivých linek a charakterů je několikanásobně zkrácen: „Hrdinové rostou, učí se, vyhrávají a prohrávají, ale jejich individuální charakterové oblouky jsou jen načrtnuté“ [6].

Klasickým zástupcem je film Babel, který pojednává o čtyřech rodinách napříč kontinenty:

- 1) Americký pár na dovolené v Maroku, snažíce se zachránit svůj vztah, když v tom ženu

někdo postřelí. 2) Marocký pastevec, který koupí pušku svým synům, aby držely dravce od stáda. 3) Japonská studentka vyrovnávající s nízkým sebevědomím, hluchotou a ztrátou matky. 4) Mexická chůva, která vezme děti amerického páru z prvního příběhu na svatbu svého syna do Mexika. Všechny příběhy se originálním způsobem zvrtnou a na konci propojí zastřešujícím tématem, že lidé na celém světě jsou si i přes rozdíly původu velmi podobní. Pro oblibu ve využívání mezinárodních lokací se tyto filmy někdy přezdívají „GPS filmy“ [7].

Babel však není hlavolamem – jeho vyprávění je pro každou linii víceméně chronologické a nevyžaduje zvýšené zapojení diváka ani výraznou rekontextualizaci. Specifickým typem paralelního narativu jsou podle Aronsonové tzv. „**Multiple Protagonist**“ filmy, kde parta různých lidí jde za stejným cílem – Saving Private Ryan, Little Miss Sunshine.

Posledním podtypem jsou „**Double journeys**“, kde „dva stejně důležité hrdinové putují buď k sobě, od sebe nebo souběžně buď emocionálně, fyzicky nebo obojí. Jelikož jsou většinu času od sebe vzdáleni, každý z charakterů potřebuje vlastní příběhovou linku plus jednu, kterou mají společnou. Je potřeba tedy vytvořit tři linie, ale často je jeden z charakterů ukázán více detailně než druhý, který bývá záhadnější.“ [8]

### 2.3 Sekvenční narativ

V tomto vyprávěcím formátu jsou nám prezentovány „dva a více příběhů o stejné důležitosti, které jsou vyprávěny povídkově za sebou a jejich konce se spojují.“ [8] Uvádím v překladu několik typů, podle Lindy Aronson:

- 1) **Příběhy přicházející do obrazu** – jsou vyprávěny jedna po druhé a jejich konce se propojují. Např. Paříži, miluji Tě (Olivier Assayas a další, Paris, je t'aime, 2006).
- 2) **Rozdílné perspektivy** – různé verze nebo úhly pohledu na stejnou událost, např. Lola běží o život, Rashomon (Akira Kurosawa, 1950).
- 3) **Rozdílné následky** – různé následky stejných událostí, např. Pokání (Joe Wright, Atonement, 2007).
- 4) **Otevřené rámování** – jeden z příběhů je rozdělen a jeho části tvoří rámování pro příběhy, které se odehrají, než se rámuje příběh uzavře. Typicky Pulp Fiction nebo Město bohů (Fernando Meirelles, Kátia Lund,

City of God, 2002). [8]

## 2.4 Fragmentární narativ (puzzle film)

Bere předchozí typy chronologicky vyprávěných příběhů, v dramaticky vhodných bodech jejich příběhy rozdělí na menší části a zamíchá je mezi sebou. Cílem musí být stále pochopitelný příběh, který je sice náročný na diváckou participaci při sledování, ale díky téměř nekonečným možnostem dramaturgické výstavby se může pokusit o velmi silnou a originální vyprávěcí strategii. Divák se snaží na základě výpravy, chování a dialogů postav sestavit správné linie dohromady a prožít tak díky tomu stavy podobné, jaké zažívají postavy nebo odkrýt překvapivé souvislosti odhalením zvrátů a motivací v jednotlivých příbězích. Dobrým příkladem může být Věčný svit neposkvrněné mysli (Michel Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004) nebo 21 gramů (Alejandro Gonzalez Inuarritu, *21 Grams*, 2003).

## 2.5 Větvící narativ (multiple-draft, forking paths)

Tento koncept vyprávění uzavírá postavy v časové smyčce, která se vždy po uplynutí určené doby (dokud postava neusne) nebo nepřekonání překážky (smrt) zresetuje. Hrdina během donekonečna se opakujících pokusů získává zkušenosti a postupuje neustále dál a dál v příběhu, čímž je zajištěno napětí a prožitek podobný videohrám. Ačkoliv charakter nemůže zemřít a má nekonečně pokusů, stejně mu fandíme, protože zůstat uvězněný ve smyčce je pro postavu horší než smrt.

Pro diváka je potřeba pravidelně ujišťujících symbolů, že jsme pořád v opakujícím se konceptu – Tom Cruise v *Na hraně zítřka* (Doug Liman, *Edge of Tomorrow*, 2014) vždy musí potkat důstojníka/proklouznout ze cvičiště/zemřít na bojišti. Publikum musí přijmout výzvu a začít si pamatovat jednotlivé průchody omezeným časovým rámcem, které postavy na svůj příběh mají, a porovnávat rozdíly v úspěšnosti hlavní postavy při překonávání překážek. Většinou platí, že protagonista si zázračně pamatuje svoje předchozí postupy (ačkoli v rámci předposledního pokusu třeba zemřel) a díky tomu je schopen při poslední cestě dosáhnout svého cíle. Aby bylo jasné, že vyprávění se restartovalo, zpravidla se postava probouzí na netradičním místě nebo při netradiční události, která se nedá zaměnit - třeba v posteli přesně při hlášení počasí z radiobudíku na svátek Hromnic, jako je tomu v *Na*



Hromnice o den více.

Větvičí narativ je vděčným typem struktury díky své přirozené komediální složce nehledě na hlavní žánr filmu – hlavní postava totiž vždy ví víc než ostatní postavy (které nemají schopnost pamatovat si předchozí sekvenci) a tím pádem je schopný jim dělat naschvály – zvláště pokud ví, že mu nic nehrozí díky nevyhnutelnému restartu světa.

## 2.6 Nespolehlivý vypravěč

V příbězích, které jsou vyprávěny subjektivně, tedy často doprovázeny voice-overem hlavní postavy či vypravěče, hrozí riziko tzv. nespolehlivého vypravěče (angl. unreliable narrator). Jeho devízou je divácký předpoklad, že vypravěč nás chce s dobrým úmyslem pravdivě informovat o dění nebo ho doplňovat, což ale nutně nemusí být pravda – pro větší dramaturgický efekt, zpravidla kvůli možnosti dosáhnout velmi nečekaného zvratu, může vypravěč úmyslně lhát nebo zadržovat důležitou informaci.

„Můj děda si včera šel vsadit poprvé v životě a vyhrál. Každému z mých bratrů koupil nové kolo, ale mě koupil celé nové auto! A pak jsem se probudil.“

Nespolehliví vypravěči jsou přítomní ve filmu již od jeho počátku. Velmi často se jedná o charaktery s duševní nemocí nebo zločince, kteří se ke svému činu přiznají až na konci filmu. Je poměrně časté, že filmy s nespolehlivým vypravěčem jsou vyprávěny lineárně a chronologicky a proto na první zhlédnutí neskrývají pro diváka žádnou mentální zátěž. Jejich hlavolamový status přichází často až s druhým zhlédnutím, kdy je potřeba si neustále uvědomovat, že viděné situace je potřeba rekontextualizovat. Pár nejznámějších příkladů z filmové historie následuje, každý zastupující jiný typ nespolehlivosti vypravěče:

**Kabinet doktora Caligariho** (Robert Wiene, *The Cabinet of Dr. Caligari*, 1920) - Na konci filmu zjistíme, že vypravěč byl celou dobu pacientem v blázinci a celý film byl jen výplodem jeho choré mysli.

**Rashomon** – Tři vypravěči vyprávějí stejný příběh, ale každý ze svého úhlu pohledu. Na konci není rozuzlení v tom, že pouze jeden z nich měl pravdu, ale v tom, že pravda někdy může mít vícero podob.

**Klub rváčů** (David Fincher, *Fight Club*, 1999) – Nejlepší přítel hlavního hrdiny, který mu od základů změnil život, je ve skutečnosti pouze jeho

rozdvojená osobnost.

**Šestý smysl** – Hlavní hrdina je psycholog, léčící mladého chlapce, co tvrdí, že vidí a umí mluvit s mrtvými lidmi. Na konci se ukáže, že hrdina je od druhé scény filmu mrtvý, ale nevěděl o tom.

**Pí a jeho život** (Ang Lee, *Life of Pi*, 2012) – po ztroskotání lodi stráví malý kluk týdny na záchranné loďce uprostřed moře, pouze ve společnosti zebry, orangutana, hyeny a tygra, kteří tam také našli útočiště. Zvířata se postupně navzájem požerou a kluk se tak tak zachrání na pevnině. Když vykládá svůj příběh, posluchači se ho ptají na nesrovnalosti ve vyprávění a on vykládá nový, temnější příběh, ve kterém námořník a jeho žena jsou zabiti kanibalistickým kuchařem, kterého Pí musel později sám zabít a sníst, aby přežil. Posluchači si pak vyberou věřit raději zvířecí verzi, protože je to lepší příběh.

## 2.7 Kauzální narativ – cestování časem ve filmu

Filmy, které umožňují cestování časem, jsou často mnohem méně o samotné technologii nebo sci-fi proprietách než o potřebách charakterů, které jejich mechanika umožňuje naplnit. Většina time-travel filmů se nijak nezdržuje s vysvětlováním fyzikálního základu, na jakém je jejich premisa založena, ale zároveň také většina z nich obsahuje rekvizitu nebo jasně definovaný spouštěcí mechanismus, který cestování časem dovoluje. Jedinou vlastností kauzálního narativu je jeho schopnost vytvářet konstantní napětí v průběhu celého filmu díky tomu, že každá akce hrdinů může mít výrazné následky (nezřídka smrt) v budoucnosti, kterou už jednou prožili (zpravidla na začátku filmu). Z toho vyplývá, že většina time-travel filmů využívá cestu do minulosti, nikoli do budoucnosti, protože pak by kauzalita nemohla ovlivnit hrdinův výchozí stav, který se snaží změnit. Existují čtyři základní modely kauzálního vyprávění:

- 1) Hrdina chce změnit něco ve své přítomnosti či minulosti (např. oslovit dívku, kterou se bál oslovit, zabránit něčí smrti) a proto najde způsob jak se vrátit v čase. Např. *Návrat do budoucnosti III* (Robert Zemeckis, *Back to the Future III*, 1990).
- 2) Hrdina má k dispozici stroj času a chce ho vyzkoušet, ale svojí neopatrností způsobí v minulosti nechtěnou změnu, která ovlivní jeho přítomnost (zamezí

setkání svých rodičů) a musí ji napravit. Např. Návrat do budoucnosti (Robert Zemeckis, Back to the Future, 1985).

- 3) Hrdina se dostane do budoucnosti a snaží se dostat zpět do své reality, ale překážkami jsou mu kauzality, které ve své minulosti vytvořil. Např. Návrat do budoucnosti II (Robert Zemeckis, Back to the Future II, 1989).
- 4) K hrdinovi přichází postava z budoucnosti a chce po něm změnu, či pomoc, aby mu zajistil lepší budoucnost. Např.Looper (Rian Johnson, 2012).

Pro úspěch filmů, jejichž téma se zabývá časovými kauzality a paradoxy je zásadní zachování logiky a konzistence pravidel cestování, která jsou vyprávěním nastavena v expozici. Existují tři základní teorie fungování kauzality v časových liniích:

- 1) **Fixní časová osa** – I když postava putuje do minulosti, přítomnost se nezmění, protože historie už s cestou počítala. Příklad: Hrdina cestuje do minulosti, aby zabil Hitlera hned po narození, a nahradí mrtvé tělo za náhodného sirotka, aby si toho nikdo nevšiml. Když se hrdina vrátí do přítomnosti, zjistí, že Hitler vyrostl právě z tohoto sirotka. Tento zvrát používá Terminátor (James Cameron, Terminator, 1984) i Harry Potter 3 (Alfonso Cuarón, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, 2004)
- 2) **Dynamická časová osa** – Kde změny v minulosti nenávratně mění budoucnost – když zabijete svého dědečka, nikdy nenarodíte a nemůžete odcestovat do minulosti, abyste ho zabili. Tím pádem se narodíte a jdete ho znovu zabít, čím se objevíte v časové smyčce a vytvoříte paradox. Příkladem může být Návrat do budoucnosti, kde se charaktery snaží co nejméně zasahovat do dění v jiné časové ose, aby se tomuto efektu vyhnuly.
- 3) **Multiversum/Alternativní světy** – V nekonečném množství alternativních realit se vytvoří další, která se oddělila od původní potom, co hrdina změnil minulost a vytvořil tak novou verzi budoucnosti. Do původní se už ale nedá vrátit. Pokud tedy hrdina zabije své prarodiče, tak v jedné alternativní budoucnosti (ze které přišel) se nic nezmění a v druhé se nikdy nenarodí (není ale třeba – už tam je), nicméně zůstává v ní uvězněn. Tento koncept je využit v Terminátorovi 2 (James Cameron, Terminator 2: Judgement Day, 1991). [10]

## 2.8 Vnořený narativ – příběh uvnitř příběhu

V momentě, kdy postava filmu vypráví příběh o jiné postavě, a my se dostáváme do scény tohoto vyprávění, mluvíme o vnořeném příběhu<sup>4</sup>. Díky znalosti vnořené backstory ho zpravidla můžeme rekontextualizovat a objevit nečekaný zvrát v motivaci postav či směru pohybu dění. Chytrý vnořený narativ využil např. Pedro Almodóvar v *Mluv s ní* (Pedro Almodóvar, *Talk to Her*, 2002), kde hlavní hrdina Benigno vypráví Alicii, své pacientce v dlouhodobém kómatu, příběh podaný formou černobílého němého filmu z počátku 20. století – *The Shrinking Lover*. V něm chce milující přítel dokázat lásku své přítelkyni vypitím zmenšujícího lektvaru a od té doby se neustále zmenšuje. Tento sedmiminutový krátký film vrcholí zábavnou scénou, kdy jako trpaslík slézá hory tvořené nahými ňadry jeho přítelkyně a vlézá do temné jeskyně její monumentální vagíny. Později se v *Talk to Her* dozvídáme, že Alicie v kómatu je těhotná a Benigno je odsouzen za znásilnění.

Existuje pokročilejší verze vnořeného narativu – dvojité nebo vícenásobně vnořený příběh. V tom máme charakter, který vypráví nějaký příběh o postavě, která vypráví jiný příběh. Této komplikované struktury autoři využívají, když chtějí odvést pozornost od prvotního příběhu, aby se k němu vrátili v pravý moment nebo aby vytvořili paradoxní smyčku znejistěním reality, která možná nikdy není opravdovou realitou, ale jen příběhem. Např. *Adaptace* (Spike Jonze, *Adaptation*, 2002), *Inception*.

Pravděpodobně nejsložitějším filmem, který se pokusil o několikanásobné vnoření, aniž by uzavřel příběh jen scénářistickou manýrou (jako *Adaptace*), je *Dokonalý trik*. Zde Christopher Nolan prozkoumává, jak daleko může jít s počtem vložených příběhů uvnitř příběhu a zkouší až 4 úrovně narace, viz kapitola 3.3.

## 2.9 Narativ jako hlavolam (mind-game)

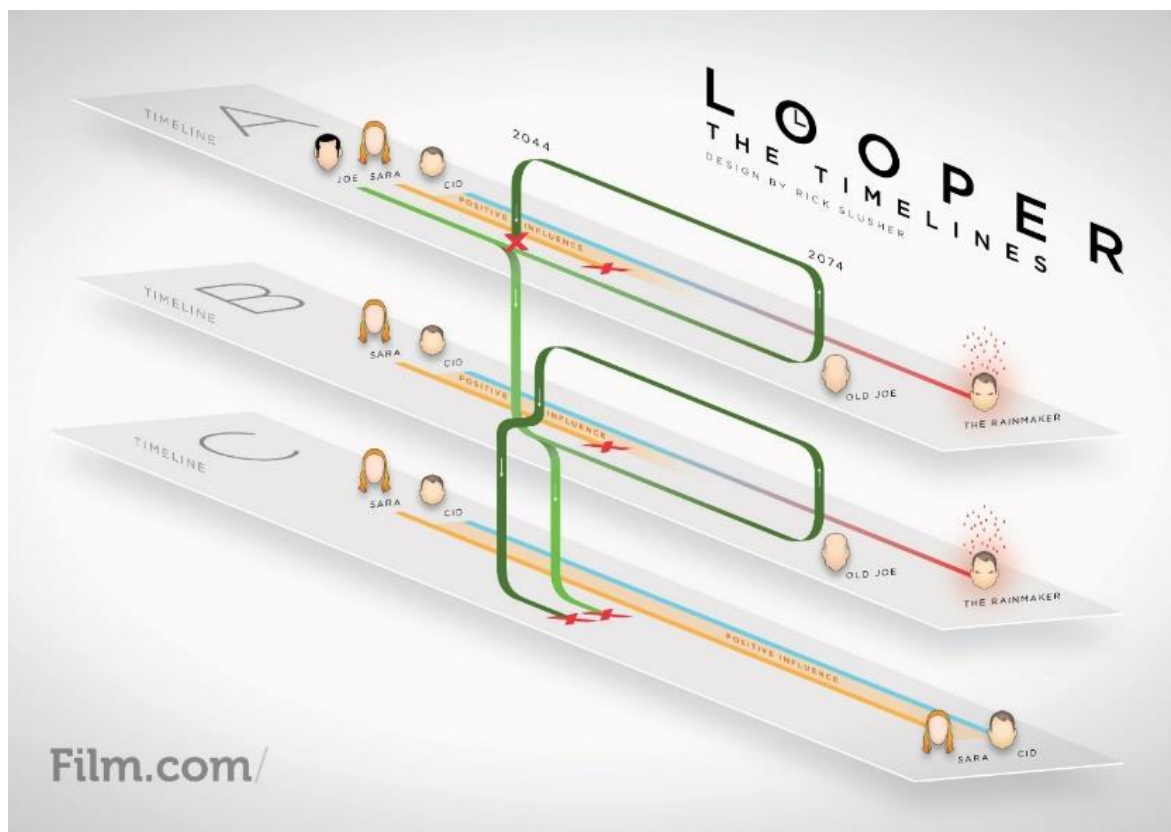
Pokud se autor filmu rozhodne pro strukturu vyprávění, která kombinuje dva nebo více z výše popsaných stylů, dělá tak se záměrem vytvořit ze samotného sledování a rozmotávání příběhu filmu svébytný zážitek. Divák na základě autorových indicií pociťuje při vytváření

---

<sup>4</sup> Ve filmech, kde takovýto vnořený příběh tvoří většinu struktury filmu, se dá hovořit v podstatě pouze o rámovacím flashbacku.

si své verze příběhu potěšení z úspěchu, pokud rozpoznáním a následným dodržováním narativních pravidel skutečně vznikají funkční dramaturgické celky. Pravidlem je, že aby divák nebyl frustrovaný ze čtení tohoto komplexního systému, musí autor dodržet nastavená pravidla po celou dobu vyprávění, aby diváka nezmátl. Nepochybně mnoho filmů využívajícího tohoto způsobu vyprávění vzniklo nejdříve jako zajímavá strukturalistická myšlenka, která byla až posléze zaplněna příběhem a postavami. Pro autora je struktura a zážitek z diváckého čtení důležitější, než jeho náplň. Takové filmy pak nepochybně spadají do žánru logického filmu. Tyto předpoklady čistě splňuje např. *Memento*, o jehož struktuře hovořím v kapitole 3.5.

„Filmy-hlavalamy si zahrávají s diváckými očekáváními a často nechávají na konci otevřenou otázku, co se vlastně ve filmu stalo.“ [9] Proto se jedná o hlavolam – jeho rozluštění autor nechává na divákovi. Zjednodušeně by se dalo říci, že filmy-hlavalamy jsou filmy, kterým fanoušci vytvářejí různé diagramy a nákresy narativních linek, aby je použili pro vysvětlení kauzalit méně pozorným divákům. To, že se divák po skončení filmu cítí být součástí elity, výjimečné skupiny, která film „pochopila“, přispívá k jejich častému kultovnímu statusu.



Obr. 2: Časová linka filmu *Looper*

### 3 SNÍT SEN VE SNU

Pochopitelně financování vypravěčsky komplexních filmů, které vyžadují zapojení diváka do hry je pro většinu producentů velmi riskantní. Nicméně David Bordwell si chytře všímá jedné věci: „Hollywood oproti obecnému předpokladu neztrácuje originalitu. Originalita k sobě vždy přitahuje pozornost a tím pádem i diváky. Jen musí být inovace správně namíchaná s tradicí, aby se běžný divák ve filmu neztratil“[1].

Mimo Hollywood je situace pro invenční filmaře jednodušší. Evropská tradice nepotřebuje příběhovou motivaci pro obhájení nelineárního vyprávění. Filmy se zkrátka sebevědomě prezentují jako autorská díla a je jen volbou autora jakou strategii narace zvolí, jako je tomu např. u *Irréversible* (Gaspar Noé, 2002) – to je samozřejmě dáno historickým vnímáním filmu jako umění v Evropě. Z toho vyplývá, že logický film nemusí nevyužívat své propracované struktury jen v tom, aby vyprávěl příběh, ale aby poskytl určitý zážitek z vyprávění. Podobně jako „rollercoaster“ blockbustery typu *Piráti z Karibiku* (Gore Verbinski, *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, 2003), které jsou moderní variací na kinematografii atrakcí, nabízejí moderní logické, hlavolamové filmy zážitek z objevování pravidel a přinášejí očekávání ve formě twistu, či odhalení, které nastane, až se hlavolam rozluští.

#### 3.1 Problematika stavby vnořených narativů

Kristin Thompsonová naznačuje, že *Inception* je spíše komplikovaný než komplexní film, protože se se nebojí neustále stavět nová a nová pravidla, jen aby nastavil hrdinům překážky a motivace. Stihnout naexponovat všechna pravidla nového světa během první třetiny filmu, jak to předepisují dramaturgická pravidla, bývá často problém. Christopher Nolan svoji volbu porušit konvence a roztáhnout expozici na délku celého filmu obhájuje tím, že expoziční část v podobných filmech je nutně nudná a přeplněná informacemi. To byl důvod, proč se rozhodl pro heist žánr – divák zkrátka čeká, že expozice bude hlavním tělem takového filmu, než se přistoupí k finálnímu úkolu, kvůli kterému se všichni sešli. Tato procedura, to jak se věci připravují a vysvětlují je hlavním zdrojem potěšení z takového filmu. [1].

Nicméně stejně jako u síťových narativů, i u těch vnořených platí, že každá linie by měla mít vlastní funkční dramaturgii. Co se Nolanovi povedlo vzorově, je vytvořit pro každou

z jeho pěti úrovní vlastní cíl, překážky a dokonce i deadline. To není lehký úkol, zvláště pokud musí stihnout během filmu vysvětlit fungování celého nového světa. Navíc, jak si všímá Bordwell, s tradičním problémem nevyrovnanosti délky trvání scén v reálném životě a ve filmu - například kdy padouch je milimetry od vloupání se do kabiny a hrdina je míle daleko / padouch už je skoro uvnitř a hrdina je už ve stejném patře jako on - si Nolan poradil bravurním nápadem několikanásobného zpomalení času uvnitř každé z úrovní. Divák tedy chápe a věří vyprávění, že během několikasekundového pádu z mostu se dá stihnout naprosto cokoli, zároveň je přepočít na časové jednotky dalších vrstev natolik složitý, že to dovoluje režisérovi nakládat s gradací napětí víceméně libovolně (padající dodávka už je milimetry od hladiny...). To, co trvá v druhé úrovni týden, trvá ve čtvrté úrovni deset let, zkuste spočítat z hlavy trvání třetí úrovně během sezení v kině...

### 3.2 Dramaturgie časových rovin

Jak je popsáno v předchozí kapitole, Nolan se rozhodl natočit *Inception* jako heist film, kvůli možnosti rozčlenit expozici podél širší plochy filmu. Tím se sice vyhnul nudnému začátku s výčtem pravidel, ale heist žánru zase tak věrný není – v heist filmech se plán většinou vysvětlí a v následující akci až víme, jaký plán se budou pokoušet postavy sledovat, zatímco u *Inception* jdeme do akce jen s hrubou myšlenkou, konceptem a skutečné části plánu se odhalí vždy, až když jsou ty předchozí splněné. Nolan má pro tuto odchylku od tradičního postupu silnou výmluvu, když říká, že jako režisér nikdy nechce mít ve filmu postavy, které jen sedí a přijímají informace, protože nechce, aby divák pasivně přijímal informace. Z toho se dá odvodit, proč jeho postavám chybí motivace a pozadí, na jaké jsme zvyklí být i u průměrných blockbustérů: Místo vytváření vztahu k charakterům klasickou cestou Nolan volí učení se společně s charaktery o světě, který poznávají, a sledování jejich reakcí na zvraty v plánu, kterého se účastní [1]. Vědomě tedy dělá z expozice konceptu hlavní objem filmu – postavy nehovoří až do začátku klimaxu o ničem jiném, než o systému, na jakém film funguje. Geniální vypravěčský nápad je tady hlavním prodejním artiklem.

Je otázkou, jestli mu tato strategie vyšla a ještě větší otázkou jestli opravdu není ve filmu prostor na to udělat charaktery plastičtějšími, jak naznačeno v kapitole 1.3. Nolanova teorie učení se společně s postavami zní skvěle na papíře, ale ve filmu se od postav neustále odšťiháváme do jiných časových rovin a paralelně-kauzální struktura filmu nás nutí odpoutávat pozornost od naší divácké blízkosti postav. Koncept *Inception* nás jakoby pořád

upozorňuje na absolutní objektivitu a jen v málo scénách máme čas se ponořit do víceméně subjektivního vyprávění. Model subjektivity mu vychází dobře vždy jen během první poloviny snů, díky zatajení informace o tom, že se v nějakém snu nacházíme:

- 1) V úvodní scéně Cobb a Arthur přesvědčují Saita v jeho sídle.
- 2) Najednou se ocitáme v rozbouřené Africe a zjišťujeme, že předchozí scéna je jen sen.
- 3) Vracíme se zpět do úvodního snu, kde sen začne hroutit – tím se potvrdí kompletní objektivita této scény, hrdinové na rozdíl od nás neví, co se děje o úroveň výš.
- 4) Sen se zhroutil, všichni jsou vzhůru v Africe. Subjektivita se znovunastoluje, postavy jednájí.
- 5) V moderním Japonském vlaku se jen rychle ukazuje, že Afrika je také jen sen, a vracíme se zpět do:
- 6) Afriky, kde už nutně opět vnímáme příběh objektivně – pro Nolana je zjevně důležitější expozice konceptu než expozice postav. V tomto bodě si myslím, že by bylo mnohem efektnější prozradit objektivitu až po tom, co ji prozradí Saito, který léčku s dvojitým snem prokoukne – dostali bychom víc z postav, silnější twist a na expozici hlavolamu by to nic neubralo. Tedy vynechat prostřih č.5 a jít po Saitově odhalení rovnou do:
- 7) Japonský vlak, kde se všichni probouzí a jsou ve skutečné realitě.

Nehledě na objektivitu nebo subjektivitu je zajímavé, jak si Nolan drží svůj trademark ukazování věcí pozpátku – od nejhlubšího po realitu. Líbí se mi, jak tím dostává do svých filmů maximální počet odhalení. Pokračuje v tomto konceptu například i během výcvikové scény Ariadne, kterou nijak neexponuje usínáním a vstupem do snu, ale opět se snaží o subjektivitu – Ariadne neví, že je ve snu a neví to ani divák, dokud to Cobb neprozradí. Oproti úvodní sekvenci ale nejsme odstřiháváni do objektivní nad-roviny, ale prožíváme tento twist společně s Ariadne. Což nás trochu navádí k tomu, že Ariadne by byla lepší hlavní postavou, protože s ní máme teď víc prožitků než s Cobbem, ale co se dá dělat.

Jak sice zmiňuji výše, historie nám ukázala, že pro použití komplexní narace autor (minimálně v Evropské produkci) nepotřebuje nutně obhájit její užití kvůli tématu filmu a že mu stačí narativní výhoda s širšími možnostmi manipulace napětí, ale buďme upřímní – film, jehož příběh, si říká o vyprávění logickým hlavolamem, bude vždy lepší než ten, jehož složité vyprávění žádný důvod kromě exhibice nemá. Pokud struktura filmu obhájí jeho



téma, je to možnost pro tvůrce, jak téma a sdělení filmu formalistickou cestou posílit nad úroveň, co by byla možná klasickou narací.

Vezměme v úvahu *Memento* a jeho téma ztráty paměti. Jak ukázat divákovi stav hlavní postavy, aby s ní byl schopen navázat empatický vztah? Leonard nemá schopnost vytvářet dlouhodobé vzpomínky, pamatuje si jen posledních pár minut. Na rozdíl od něj divák, když by viděl film chronologicky, pamatoval by si vše, co se stalo. Když potká Leonard ve filmu libovolnou postavu, není si jistý, jestli s ní už předtím mluvil nebo ne, ale divák by to věděl. Proto film volí strategii ukazování scén v pořadí 3-2-1, abychom stejně jako Leonard nevěděli, zda-li už jsme ve scéně 2 měli tu čest předtím potkat Teddyho, nebo ne. Cena, jakou za toto řazení autor platí, je logicky nutné vyzrazení konce hned na začátku. To ale není dramaturgický problém, protože pro mnoho příběhů je vysvětlení motivací postav k činům zajímavější než jejich činy (všechny detektivky). Příběh *Memento* by mohl být vyprávěný chronologicky a pořad být poměrně zajímavým příběhem, ale snaha dostat nás opravdu do hlavy hlavního hrdiny a prožít příběh v jeho nezvyklé kondici, povyšuje zážitek z jinak béčkového dramatu na něco jedinečného.

První otázkou, co asi každého napadne je, jak obrácený postup vyprávění koliduje s osvědčenou trojaktovou stavbou. Myslím, že je nezbytné, aby film stále dodržoval tuto stavbu nehledě na množství formalismu, jakým ji hodlá vyplnit. Přizpůsobit klasický příběh hlavolamové struktuře, aby divák neztrácel očekávání dalšího děje, nemusí být těžké. *Memento* se s tím vypořádává zavedením paralelního příběhu (který se později ukáže jako druhý konec prvního – ale to je irelevantní), ve kterém klasicky chronologicky probíhá expozice hlavní postavy. Klíčem k neporušení konceptu obráceného vyprávění je, že v této chronologické lince (černobílá) se vlastně mnoho nestane. Je to z většiny jen monolog, kdy Leonard mluví nejdříve sám k sobě a poté s neznámou postavou po telefonu a jakoby mimochodem při tom prozradí všechny důležité informace, které potřebujeme, aby nás jeho osud začal zajímat. Když se černobílé a barevné linky vyskládají za sebe tak, jak by po sobě chronologicky šly v reálném dění, zjistíme, že černobílá část zaujímá mnohem menší plochu a nachází se pouze v průběhu první třetiny – vlastně tvoří přesně celou první třetinu. Nolan už tady používá svoji pozdější strukturu exponování backstory během celé délky filmu. Co je ale důležité, je, že už ve 2. minutě takto chronologicky seřazeného filmu, přichází ve správném předstihu „call to action“ – Leonard objeví na svém těle tetování zadávající hlavní úkol příběhu – dostihnout vraha jeho ženy. Proč ve správném předstihu místo obligátní 30. minuty? Protože když se černobílá linka (která je mnohem kratší) proplete s barevnou, tato

událost přijde právě ve třetině. Jde tedy o to správně posunout poměry, s jakými film bude dávkovat informace divákovi, aby se ve výsledku objevily na správném místě. Černobílý vzorový příběh pacienta se stejnou nemocí, který Leonard každému vykládá, jistě mohl být vyobrazený úsporněji, ve větším tempu, ale musí vyplnit dlouhou plochu developmentu barevné linie, takže ho vidíme velmi podrobně, rozprostřený skrz hodinu filmu.

Ačkoli se podobné machinace se strukturou zdají riskantní, pokud si autoři nachystají jasně daná pravidla a vyzkouší si sami rozkreslit strukturu příběhu do podobné časové osy, jakou později vytváří jeho fanoušci (viz kapitola 2.9), jde pouze o mechanickou činnost. Pokud je navíc téma filmu alespoň přeneseně vhodné pro hlavolamový přístup; něco jako když se v např. Na Hromnice o den více dostáváme stále dokola k pokusu získat ženské srdce, podobně, jako si takový pokus 100x přehráváme na nečisto v hlavě ve skutečném životě; je pravděpodobné, že netradiční struktura samotná bude inspirovat řešení, o které by jinak film zůstal ochuzen.

### 3.3 Množství hrdinů napříč paralelami

V logickém filmu musí divák projevit dostatečnou úroveň intelektu, aby byl schopen rozšifrovat vyprávěný příběh. To zvyrazňuje diváckou roli při pokusu takový film vyprávět: Autor musí být schopen se nezávisle postavit do divácké role a předtím, než začne konstruovat svůj koncept narace, znát divácká omezení. Memento je divácky velmi náročné na sledování ne proto, že by jeho příběh byl komplikovaný, ale proto, že na jeho naraci nefungují postupy, jakými jsme zvyklí se běžně dívat na filmy. Konkrétně - nejsme schopni definovat fabuli během jeho promítání. Zároveň nám tato absentující informace chybí a děláme vše proto, abychom ji z útržkovitých informací, které nám film poskytuje, dostali. To, že jsme naučeni něco dostat a najednou se nám to nedostává, je naší hlavní motivací sledovat film. Zajímá nás v prvním záběru, kdo je mrtvola na fotce? Ne, jelikož nemáme žádné informace o vrahovi. Ale zajímají nás události, které k takové extrémní akci vedou – a ty nám Nolan chytře zatajuje až do finále příběhu. Při takto netradičně vyprávěném filmu, který ale zjevně výrazným způsobem naznačuje, že jeho scény spolu nějakým způsobem souvisí, by se možná podařilo udržet diváckou pozornost téměř až do konce, i kdyby spolu scény ve skutečnosti nesouvisely a sdělovaný příběh ve výsledku nedával smysl. Stačilo by dávat najevo, že systém, tedy smysl existuje. Divák by celou dobu hledal jejich spojitost, a čím by to bylo těžší, tím víc by se snažil, až do bodu, kdy by rezignoval. Je tedy potřeba

zjistit, kam až se dá v komplexnosti vyprávění zajít, aniž by byl divák frustrovaný z neúspěchu.

Memento bylo divácky náročné, ale při patřičném soustředění se příběhy propojily. Řekl bych, že zde byl poměr konceptu a divácké shovívavosti (tolerantního diváka) velmi na hraně. Pokud si představíme, že by stejným konceptem byl do filmu přidán ještě druhý paralelní příběh, je nepravděpodobné, že by se příběhy daly pochopit na první zhlédnutí a možná ani na druhé. Z filmu by se stal skutečný hlavolam v původním slova smyslu. Možnosti diváckého intelektu zkrátka mají svoje hranice.

Pojďme se podívat na další z Nolanových projektů – Dokonalý trik. Zde režisér prozkoumává, jak daleko může jít s počtem vložených příběhů uvnitř příběhu a zkouší až 4 úrovně narace: 1) Alfred, kouzelník zavřený za vraždu, čte deník svého bratra kouzelníka Roberta, ve kterém: 2) Robert vykládá o tom, jak dříve: 3) Četl deník svého bratra Alfreda, ve kterém: 4) Se Alfréd snažil získat zařízení na mistrovský trik. Ačkoli takové množství nelineárně vyprávěných rovin, které musíme pravidelně vůči sobě v průběhu filmu rekontextualizovat, se zdá zprvu nejpojemnější, podle psychologa a antropologa Robina Dunbara je maximální počet vnořených sociálních vztahů, které si člověk dokáže představit 5. Takové interakce pak vypadají takto:

Petr věří, že si Jana myslí, že Sally chce, aby Petr předpokládal, že Jana zamýšlí přesvědčit Sally o tom, že její míč je pod polštářem.

Toto je celkem 6 interakcí, ale na kontrolní otázku ohledně šesté z nich bylo schopno správně odpovědět jen velmi malé procento testovaných (vysokoškolských studentů). Je to způsobeno tím, že člověk ve svém životě není zvyklý pracovat s tak hluboko vnořenými vztahy, nebo přesněji mentálními stavy - většinou si vystačí s druhou a třetí úrovní. Pokud je však řada stavů nahrazena fyzickou kauzalitou, bez nutnosti pamatovat si duševní rozpoložení, studenti si byli schopni bez problémů pamatovat až sedm úrovní [11]. Pokusil jsem se podle Dunbarova vzoru podobnou sekvenci vytvořit:

Velký dům shořel, což zabilo muže, který před začátkem požáru usnul, protože zapomněl, že když byl v kuchyni, tak zapnul sporák, jelikož měl hlad.

Je to nepochybně jednodušší, ale důvod proč se Nolan v Inception držel střízlivější verze 5 úrovní, je myslím jasná.

Je zajímavé pozorovat, jak Nolanova kariéra, alespoň co se týče jeho autorských filmů, resp.

filmů napsaných či adaptovaných společně s bratrem Jonathanem, hledá tento bod rovnováhy mezi komplexností vyprávění a diváckým požitkem. Jde postupem od nejnáročnějšího k nejpřístupnějšímu, místo - jak by velel selský rozum - naopak. Nolan to ale zkrátka nejspíš jinak neumí<sup>5</sup>. Od překomplikovaného Mementa k přehlednějšímu, ale velmi sofistikovanému Dokonalému triku, přes Inception, kde podle mě přesně vyvážil poměr mezi zábavností a hlavolamem, až po stále chytrý, ale populistický Interstellar<sup>6</sup>.

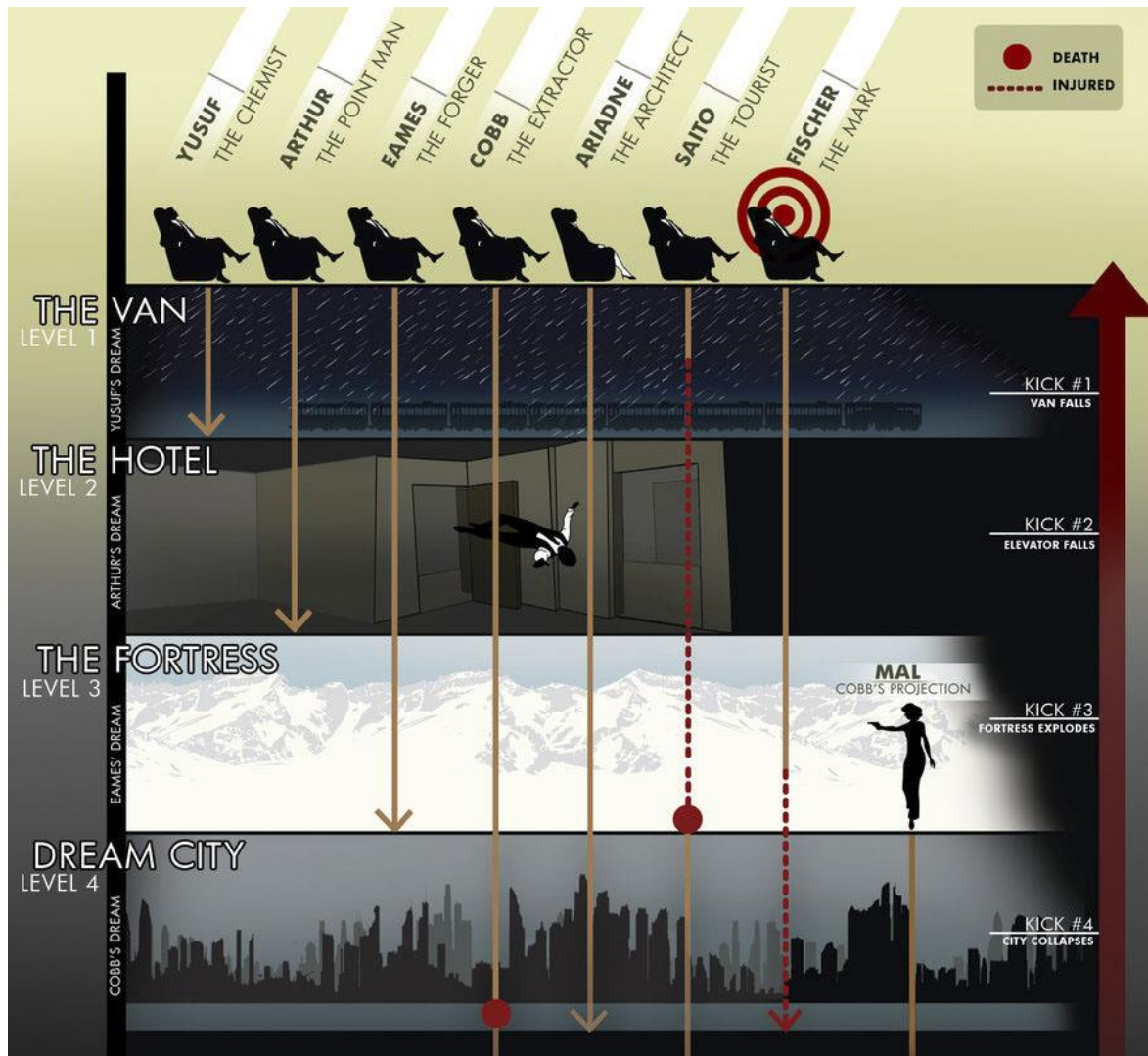
### 3.4 Diverzifikace časových rovin

Pro maximální orientaci v několikavrstvém příběhu je nutné používat jasně vizuálně definované lokace, abychom v pozdějších částech dramaturgické stavby, kde se chystáme zvyšovat napětí paralelním prostříváním mezi jednotlivými liniemi a nemuseli ztrácet čas definováním, ve které linii/lokaci se právě nacházíme. Proto jsou v žánru síťových narativů tak oblíbené tzv. GPS filmy, kde máme totálně odlišná prostředí napříč celou planetou (Babel). Christopher Nolan se v Inception nebál zajít až tak daleko, že pro jasnost svého záměru využívá ta nejtřepanější klišé, jen aby získal co nejvíce času, pro vývoj příběhu na úkor nutnosti popisování settingu. Cobbův domov je definován vždy stejným opakujícím se záběrem dětí, hrajících si na zahradě, a hlavní tajná základna, do které se má Cobbův lupičský tým dostat, jakoby vypadla z realitního katalogu nejslavnějších Bondovských záporáků. Kompletní výčet lokací finálního snu pak máme 1) luxusní letadlo, 2) omšelou dodávku, 3) luxusní hotel, 4) sněžnou pevnost, 5) snové město. Myslím, že je zjevné, jak moc autoři dodržovali heslo „účel světi prostředky“ – jen málokoho asi nepřekvapilo, jak vojenská základna v ledové pláni vyčnívá z celkového vizuálu filmu. Nicméně pro hlavolamový film s pětinasobně vnořeným vyprávěním je to rozhodně velmi funkční strategie.

---

<sup>5</sup> Ona taky tato strategie je extrémně výhodná pro získávání peněz na další filmy – stačí slíbit, že další film bude jednodušší a přiláká tím více diváků, zatímco opačně by mu divácky náročnější film nikdo neschválil.

<sup>6</sup> Také je skvěle vidět dokonalá nepřímá úměra mezi sofistikovaností konceptu a výtvarným filmem.



Obr.1 – Struktura finálního snu Inception

V případě, že nelze použít jasnou rozmanitost prostředí pro definici linií (třeba když se děj odehrává v jednom městě v relativně krátkém časovém rozmezí), a je záměrem dát liniím odlišnou stylizaci, nabízejí se různé technické možnosti:

- 1) **Obrazové filtry** – nejprvoplánovější možnost, vycházející z historie označování flashbacků. Díky dlouhé historii této pomůcky ale začala být metoda kritiky i diváky posmívána, takže se dnes používá málokdy. Její užití dnes předpokládá opravdovou nutnost vedení diváka takto polopatisticky, jako např. v Mementu.
- 2) **Kamera** – rozdílným stylem kamery jako statická vs. pohyblivá, steadicam vs. handycam můžeme jednoduše akcentovat rozdíly mezi liniemi při současném zachování kontroly nad tím, jak moc chceme divákovi napovídat. Rozdíl však nemusí být jen v pohybu – změnu zdůrazní i odlišné svícení.

- 3) **Záběrování a střih** – rozdíly v kompozici, úhlech a délkách záběrů (např. jednozáběrové scény vs. standardní montáž).
- 4) **Hudba a zvuk** – kromě hudebního odlišení (ať už v žánru či jen linií s hudbou a bez hudby) se dá se zvukem pracovat i s jako silným atmosférotvorným prvkem, který může nahradit výpravu (počasí za oknem). Inception využívá hudební odlišení geniálním způsobem, když skrze každou vrstvu postupně zpomaluje šansonový nápěv "Non, je ne regrette rien" od Édith Piaf a vytváří z něj svébytný podkres.
- 5) **Odlišné žánry** – zkombinovat všechny předešlé prvky do svébytného žánru povyšuje pouhý formalismus na divácky mnohem atraktivnější podívanou – z podprahově vnuceného rozlišení linií se stává tvůrčí koncept a zdroj potěšení díky narušení diváckých očekávání. Pojmout jednu linii jako sociální drama a druhou jako muzikál je odvážné a proto funkční, jak můžeme vidět např. v Tanci v temnotách (Lars von Trier, Dancer in the Dark, 2000).

Problém, který může nastat při nadměrném použití odlišovacích prvků, je ztráta divákovy orientace v prostoru. Pokud chceme odlišit lokace pouze časově, ale stále si být vědomi jejich propojení, je třeba volit takové lokace, které jsou v obou stylizacích jasně rozpoznatelné. Memento např. díky vyprávění rozdělenému na barevné a černobílé (a je pro diváka důležité, že jde o stejné lokace), využívá při expozici budovy vraždy vždy skoro stejných kompozic na pozadí s obřími betonovým sýpkami staré fabriky. Ty nejenže jsou samy o sobě výrazné (což je pro orientaci důležité v každém filmu), ale vypadají stejně jak barevně tak černobíle.

Rozlišení jednotlivých linií na základě lokací či stylizace ale není vše, někdy je pro rozluštění hlavolamu počítat s více proměnnými:

Ve filmech jako Dokonalý trik, kde většina linií má vlastní vývoj lokací, se časové linie výrazně odlišují těžko. Na rozdíl od Mementa režisér nemůže použít primitivní vodítka obrazových filtrů – časových rovin je jednoduše příliš mnoho. Navíc divákovi předkládá další komplikující problém: Ve filmu, kde dva kouzelníci bojují o to, komu se podaří lépe zvládnout mistrovský trik, tzv. „Teleportovaného muže“ máme dva hlavní charaktery, kteří jsou si nejenom vizuálně podobní, ale navíc se často za někoho přestrojují a ještě ke všemu mají oba své dvojníky! S orientací v časových nám pomáhá voice-over, ale tato orientace není najednou až tak důležitá jako to, kterou postavu právě sledujeme. Ačkoliv se Nolanovi daří své dvě postavy odlišit vizuálně a chováním, jak jen to jde (hrubián vs. aristokrat, krátké

vs. dlouhé vlasy), zároveň musí šálit diváka, aby se neprozradila pointa filmu. Jakmile přijdou na řadu převleky, pro diváckou orientaci se snaží se postavy tedy odlišit skrze záběrování, kdy udržuje centrální směr snímání scény diváků v publiku vlevo a performerů vpravo (vždy jeden je v hledišti, druhý na jevišti) a dál tento postup aplikovat i na scény mimo jeviště. Koncept by musel být dotažen skutečně do extrému, kdy zkrátka jednoho z dvojčat Roberta vidíme vždy při každém dialogu vlevo a Alfreda vpravo, aby fungoval úplně dokonale – což by v momentě, kdy sedí hrdinové vedle sebe v publiku na představení jiného kouzelníka, není možné kvůli překročení osy. Nutno však podotknout, jak si všiml Bordwell, že na představení jiného kouzelníka Nolan skutečně změnil směr snímání scény, ale to spíše ve snaze o odlišení času a místa a možná snaze podprahově poukázat na fakt, že výjimečně ani jeden z hrdinů není v přestrojení [1]. Při všech vystoupeních samotných hlavních hrdinů ale tento směr dodržuje. Divákova mysl je tak díky v podstatě Pavlovovu reflexu, který Nolan opakováním záběrů způsobuje, kondicionována na uvědomění si skutečné identity jinak neznámě vypadající postavy v publiku, aniž by musel exponovat její maskovací proces nebo jedinečný detail. Není zatěžkána nutností orientovat se v hlavních charakterech, což přidává další prostor pro koncentraci potřebnou k rozluštění hlavolamu. Na pomoc divákovu náročnému úkolu v odhalení všech kombinací klonů, dvojčat a převleků je sice aplikován trik s ustřelením prstů jedno z nich – a kamera nás chytře nezapomene ujistit pravidelným poukazováním na tento detail – jeho skutečný význam je ale úplně jiný, než během sledování předpokládáme. Všechny tyto prvky se ve finální scéně propojí, aby daly dohromady katarzi filmu, a to originálním a pro diváka poměrně empatickým způsobem: Ve filmu, kde převleky a nejistota identit hrají důležitou roli, a vynakládáme velké úsilí na jejich rozpoznání, se nakonec naše předsudky ukážou jako mylné stejným způsobem, jako Robertův celoživotní hon za pomstou.

### **3.5 Možnosti propojení rovin do filmového celku**

Vycházejme z toho, že pokud by byly divákovi předloženy náhodné scény z filmu o několika liniích, aniž by byl v expozici naznačen systém jejich propojení, neudrželi bychom diváckou pozornost dlouho. Určitý systém, jakým má divák se scénami nakládat, je potřeba naexponovat co nejdříve a co nejméně násilnou metodou. Nejlépe, aby na něj divák přišel „sám“ – a cítil se tak autorem řešení hlavolamu.



Obr. 3 – D. W. Griffithova titulková karta, kterou vysvětluje koncept Intolerance

Memento má jasně odlišené černobílé a barevné scény. Tento extrémně simplistický přístup, vycházející z tradice klasického černobílého flashbacku je ale postaven do nové variace: Nejasné časové zařazení sekvencí vůči sobě automaticky stimuluje diváka ke zkoumání vzájemného vztahu mezi nimi – tak je velmi rychle donucen si uvědomit, že černobílá část jede chronologicky kupředu a barevná pozadu. Nastavením takto výrazné odlišnosti a použitím stejných protagonistů povzbuzuje Nolan přirozenou zvědavost diváka a počítá s jeho naučenou diváckou zkušeností: skládat si sekvence na časovou osu.

Před vytvořením hypotézy o fungování konceptu narace Mementa, potřebujeme vidět alespoň 5 scén, než si můžeme začít našemu modelu sledování dostatečně věřit:

1. Barevně - Úvodní titulková scéna, ve které Leonard zabije Teddyho a pak zkoumá mizející polaroidovou fotografii. Tento segment jede pozpátku, čímž nabádá ke zkoumání událostí v souvislosti s časem – kulka logicky letí z pistole ven, nikoli dovnitř a fotografie se ve skutečnosti vyvolává.
2. Černobíle – Leonard se ptá sám sebe kde je, lokace se změnila, charakter zůstal. Nejsou nabídnuty žádné nápovědy, takže nás zajímá spojitost mezi scénami.



3. Barevně – Leonard se setkává s Teddym u motelu a Teddy ho odveze na místo z první scény. Leonard nachází fotografii Teddyho ve své kapse a je na ní napsáno „Zabij ho“ Leonard vytahuje zbraň a po dialogu Teddyho zastřelí. – Začíná se rýsovat zpáteční chronologie barevné linky.
4. Černobíle – Leonard je pořád na posteli a ptá se stejné otázky, z monologu pochopíme, že zažívá divný stav, se kterým se naučil žít, jelikož dodržuje *system*. Co je ale nejdůležitější, je zjevnost návaznosti černobílých obrazů směrem vpřed oproti barevným směrem - ??
5. Barevně – Leonard v motelu píše na fotografii Teddyho „Zabij ho“ – Zpáteční chronologie je potvrzena a očekáváme, že *system* má něco společného s nápisem na fotografii, čímž se dostávají černobílá a barevná linka do potenciální kauzality.

Nolan ve svých začátcích, za které můžeme Memento považovat, ještě potřebuje dát divákovi nápovědy ke čtení příběhu – barevné odlišení a pozpátku spuštěný úvodní záběr. Ve svém dalším hlavolamovém filmu – Dokonalém triku, už pracuje s čistým vyprávěním a neporušeným obrazem. Pro úvod filmu využívá střihové montáže, ve které Cutter, pomocník kouzelníka Roberta, vysvětluje dramaturgii vystoupení každého kouzelníka malé holčičce. Během jeho vyprávění se svižně přepneme do ilustrativní scény skutečného Roberta vystoupení, nad kterým Cutter pořád pokračuje jako voiceover, až do momentu, kdy zjistíme, že jeho hlas celou dobu vlastně patří Cutterovi během soudního výslechu ohledně Robertovy smrti. Nolan nám tím během dvou a půl minuty nastavil nejen rámování filmu, hlavní charaktery a nespolehlivého vypravěče, ale i tři časové roviny v jakých se budeme nejčastěji pohybovat a koncept nijak nezdůrazněného přepínání mezi nimi. Víme tedy, že si máme dát pozor na to, v jaké rovině se zrovna nacházíme a hledat mezi nimi kauzality. Jen těžko si představit mistrovštější expozici pravidel vyprávění ve filmu.

### 3.6 Jak dostat z křížovky katarzi

Většina dnešních návštěvníků multiplexů přichází do kina pro „zážitek“ – nejdou na konkrétní film, ale film si vybírají až u pokladny. Z toho se dají číst očekávání, která mají, když platí za lístek: Vnější očekávání je se pobavit, takzvaně užít si film. To vnitřní ale, které si zpravidla nepřipouští, je prožít emoci – to je důvod proč lidé odjakživa sledují filmy: jsou to automaty na emoce, které člověku v běžném životě chybí. Pokud divák začne sledovat

film, který se vymyká jeho běžné zkušenosti – film inovativně vyprávěný, jeho standardně naučené postupy sledování se mění, přizpůsobují a to divákovi způsobuje buď pozitivní, nebo negativní emoci navíc (vedle standardní emoce z příběhu vyprávěného). Nicméně zdá se, že i pokud byla nová emoce kladná, tak v momentě nenaplnění základní emoce z filmu katarzí, odchází divák z filmu nenaplněn, v horším případě zklamán. Naplnění obou dvou složek je pro maximální úspěch filmu zásadní. Co se povedlo Nolanovi v *Inception* bylo, že ačkoliv jeho příběhová katarzní emoce byla slabá, jeho formalistický koncept byl tak integrální součástí jeho hlavního příběhu, že pokud mu zafungovala formalistická katarze z povedeného „pětinásobného heistu“, pak samotný mechanický úspěch fungujícího nápadu dokázal vyvolat dojem dobrého příběhu. Vystavět takto silně strukturální a stále příběhem motivovanou konstrukci vyžaduje velmi dobrého architekta. Možná, že jeho ploché postavy přeci jen mají důvod – vždyť jediné, čím jsou naplněny, je popis úkolů a podmínek, které musí být splněny pro úspěch úkolu, takže v momentě, kdy je úkol splněn...

Takový film je jako hokejový zápas: Máte tým, znáte jména hráčů, ale nic o nich nevíte. Víte jen, že celý život trénovali na to, aby teď vyhráli, a když se jim to povede a vy jste fandili tomu správnému týmu, cítíte radost, možná i hrdost z toho, že jste věřili, že to dobře dopadne.

Ale jaký to mělo smysl? Co vám zbyde po tom, až vaše radost po půl hodině opadne? A hlavně - nebudou vlastně příští rok hrát znovu? Nebudou hrát stejný film, jen s jinou číslovkou na konci, příští týden?

Kdyby tomu tak bylo, tato práce by nikdy nevznikla – je něco zvláště silného na filmech, které se rozhodnou znejistit naše zažitá koncepty vnímání příběhů a postavit naše očekávání vzhůru nohama. Něco, co dokáže sjednotit fanouškovské základny po celém světě a nutí nás pouštět si hlavolamové filmy pořád dokola: Otrásají naším konceptem reality. Kolik věcí vás v životě donutí se zamyslet nad smyslem času a skutečností existence? Ne mnoho. Jsme pevně usazení v realitě, protože je snadné neklást otázky. A proto existují filmy, jejichž posláním je ukázat věci s odstupem, ukázat, že možná ne všechno je tak, jak se zdá. Zde je výčet motivů a postupů, které takové filmy používají k dosáhnutí katarze podle Thomase Elsaessera:

- 1) Hrdina se účastní nebo je svědkem událostí, jejichž význam nebo konsekvence mu unikají. Společně s ním se film ptá: „*Co se přesně stalo?*“ Je tu napětí plynoucí z příčiny a následku nebo obráceně. Příkladem může být *Memento* nebo *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001).

- 2) Hrdina je naivní nebo se plete ohledně rozdílu mezi realitou a fantazií, ale místo aby se jeho fantazijní svět stal filmovou realitou (jako třeba v *Pí* a jeho život), není pozorovatelná žádná změna oproti skutečnému světu. Tyto filmy většinou obsahují zvrát natolik přehnaný, že donutí hrdinu pochybovat o skutečnosti reality. Ta se většinou ukáže být pouhou konspirační simulací. Např. *Matrix*, *Smrtihlav* (Alex, Proyas, *Dark City*, 1998), *The Truman Show* (Peter Weir, 1998).
- 3) Hrdina má přítele, mentora nebo společníka, který se ukáže být vymyšlený. Např. *Klub rváčů*, *Čistá duše* (Ron Howard, *A Beautiful Mind*, 2001).
- 4) Hrdina je nucen se sám sebe zeptat: „*Kdo nebo co jsem ve skutečnosti?*“ Např. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990). Nebo také „*Jsem ještě na živu nebo už mrtvý?*“, jako např. ve filmech *Jakobův žebřík* (Adrian Lyne, *Jacob's Ladder*, 1990), *Šestý smysl* nebo *Inception*.
- 5) Hrdina nejenom že je neschopen rozlišit mezi různými světy; často ani netuší, že by různé světy mohly existovat – až do momentu, kdy si, často společně s divákem, uvědomí, že celý jeho příběh byl založen na pomýleném vnímání. Bod ve vyprávění, kde se celý příběh obrátí na ruby, bývá často těsně před vyvrcholením filmu a dovoluje sledovat film znovu v novém kontextu. Např. *Klub rváčů*, *Šestý smysl*, *Čistá duše*. [12]
- 6) Hrdina je obklopen okolím, které se ho snaží přesvědčit, že se mýlí ohledně své víry v život svého dítěte/partnera/partnerky, často ztraceného během traumatu v minulosti. Je přesvědčován, že jeho naivní víra je pouze následek šoku ze ztráty. Hrdina nebo hrdinka trvá na své víře za každou cenu a většinou je mu/jí dáno za pravdu díky odhalení konspirace, která je buď ďábelsky sofistikovaná, nebo naopak byrokraticky zbytečná, přikázaná vládnoucí mocí jako test nebo sčítání lidu apod. Např. *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Vesnice* (M. Night Shyamalan, *The Village*, 2004).

Jak vidno, hlavolamové filmy jsou plné překvapivých zvrátů – snaží se diváka na ně připravovat a naučit ho, jak se s nimi vyrovnat. Je to dáno povahou jejich alternativních způsobů vyprávění – pro jejich scénáristy až příliš snadné informace zatajit a vyjevit až ve správný moment a tak se postupem času z mnoha inovativních a odvážných postupů stávají kvůli jejich nadužívanosti kliše. Můžeme tedy z kinematografie atrakcí, kde polovina z toho, co nám vypravěči říkají je lež, dostat katarzi? Dobrý, tedy emotivní film? Podle mého názoru

ano. Fakt, že hlavolamový film je častěji více než o příběhu o novém zážitku, můžeme v dnešní době sequelů, prequelů a spin-offů možná vlastně uvítat. Není dnes lepší jít do kina na nový zážitek než na film, který nás, stejně jako desítky před ním, dožene ke stejným slzám? Zaručená katarze takového snímku spočívá v sebeuvědomění vlastní omylnosti.

## ZÁVĚR

Termín logický film je ošemetný pojem, protože filmy, které se tento žánr snaží naplnit, často logické vůbec nejsou. Sice se zpravidla velmi urputně snaží, ale i u těch nejpropracovanějších se najdou fanoušci a kritici, kteří kritizují papírově motivované díry v kauzalitách a nelogičnosti v motivacích, často s nabídkou zdánlivě lepšího řešení. Většinou však jen otevírají další seznam dramaturgických problémů. Musíme si být vědomi, že čistá kauzalita, emoce a dramaturgie jsou jen z dalších scénářistických trojúhelníků, ve kterých si může tvůrce vybrat pouze jeden bod, kam směřování svého díla namíří.

Způsoby nelineárního vyprávění se od popisné titulkové karty Intolerance vyvinuly v sofistikované postupy, které mnohdy přebijí zážitek ze samotného příběhu, jež vypráví. Podobně jako cesta, která je cíl, se stává prožitek způsobu vyprávění hlavním očekáváním diváka. Ale možná to není až zas tak nová věc. Koneckonců, v literatuře jsou tyto postupy známé už staletí. Ale to je jiné médium – svobodnější, nezávislé na obrovských finančních zdrojích. Do takové pozice se dostupnost filmových technologií dostává teprve dnes.

Během rešerší na tuto práci jsem narazil na fascinující televizní koncept z Německa, tzv. „Preisrätsselfilme“: detektivních filmů, které měly ve svém ději rozmístěny stopy, ale pachatel na konci nikdy nebyl prozrazen – diváci měli za úkol co nejrychleji zavolat a první správně detektivové dostali peněžní výhru [13]. Považuji to za geniální nápad nejenom kvůli snu každého studenta filmu, který by si přál být za koukání na filmy placen, ale i díky téměř imperativnímu rozkazu k bouřlivé debatě v rodinném kruhu u televizních obrazovek. Víc očí víc ví a víc vydělá, rodinná zábava na celý večer zaručena.

Podobně jako Němečtí diváci, můžeme i my na základě indicií tipovat, kam až vývoj v komplexnosti vyprávění posledních let dorazí. Dvojitá premisa Inception, kde Cobb musí zvládnout loupež a Ariadne vyřešit záhadu, jakkoli sofistikovaná, potvrzuje častý stesk kritiků po tom, že moderní blockbustery ztratily zájem o lidi. Z budoucnosti ale strach nemám: Po kritice svého nehumánního vyprávěcího stylu se Nolan rozhodl ukázat, že lidské charakteru mu nejsou cizí a natočil v pravdě učebnicovou ukázkou charakterového oblouku v epickém sci-fi Interstellar. Jestli je jedna vlastnost, kterou by měli ostatní filmaři Nolanovi závidět, je to jeho učenlivost, kterou film od filmu dokazuje velkou reflexi své vlastní tvorby. Pokud se mu někdo směje, že jeho charakteru neprocházejí změnou, jeho odpovědí je 160 milionový blockbuster o workoholickovi, který se promění v milujícího otce, a skvělý film. Rostoucí znovu obliba hlavolamů v posledních pěti letech je ale zjevná. Tento žánr může

indikovat krizi tradičního vyprávění, kdy už divákovi nestačí být klasickým příjemcem příběhu. Podobně, jako se mladá generace zcela odklonila od televize k interaktivnějším internetovým zdrojům typu YouTube a Netflix, odklání se i od klasických vyprávěcích metod omezené narace – nejsou již dost stimulující. Rok 2016 bude rokem boomu přístrojů dovolujících každému doma prožít plně obklopující zážitek virtuální reality. Soupravy jako Oculus Rift<sup>7</sup>, připomínající zatemněné lyžařské brýle, přesunou atmosféru kinosálu uživateli přímo na jeho hlavu v plném rozlišení a s dokonalou simulací pohybů jeho hlavy. Ačkoli se původně jedná o zařízení určené primárně na hraní počítačových her, první ohlasy na filmy natočené 360° technologií, kde divák může volně ovládat úhel kamery, nebo se spíš cítit jako jedna z postav, jsou nadšené.

Toto otevírá dveře inovativním cestám vyprávění nepochybně mnohem důrazněji, než poslední takto oslavovaná vlna inovace: 3D. Filmařina v takových světech bude mít mnohem blíže starodávnému ústnímu vyprávění příběhů – jen naše fantazie bude rozhodovat o tom, na co se zrovna soustředit nejvíc, na který z podnětů se zaměřit, vypravěč jen poskytuje vodítko a zdůrazňuje zásadní fakta. Psát dialogy tak, aby divákova pozornost byla přirozeně vedena správným směrem, vnořit ho do hrdinovy hlavy při automobilové akční honičce nebo z něj udělat umírajícího vojáka na Normandské pláži, to jsou jen prvoplánové stavební kameny pro nás, budoucí průkopníky vyprávěcích mechanismů, které si ještě ani neumíme představit. Klasický film zcela určitě nevymizí, ale díky novým technologiím budou diváci zase o něco zkušenější ve čtení narativních kódů. Virtuální technologie, zprvu klasicky přehnaně propagovaná, se ustálí na určitém střízlivém objemu produkce a bude vyživovat klasické vyprávění novými inovacemi, měnit ho v netradiční a konečně poskytovat další hlavolamy, které jsme ještě nevyřešili.

Robert Hlož, 12.5.2015

---

<sup>7</sup> <https://www.oculus.com/>

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

- [1] BORDWELL, David. „Christopher Nolan A Labyrinth of Linkages“, *Madison, Wisconsin: Way Institute Press*, 2013. [ebook]
- [2] „10 Movies You Need To Watch Twice To Completely Understand“. *Whatculture.com*, August 19, 2014. [online]. Dostupné z: <http://whatculture.com/film/10-movies-you-need-to-watch-twice-to-completely-understand.php/11>
- [3] „The Sixth Sense“. *Box Office Mojo*. [online]. [cit. 2015-05-08]. Dostupné z <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=sixthsense.htm>
- [4] MITTEL, Jason. „Narrative Complexity in Contemporary American Television“, *Velvet Light Trap no. 58*, Fall 2006. [journal]. Dostupné z: <http://juliaeckel.de/seminare/docs/mittel%20narrative%20complexity.pdf>
- [5] "Inception (2010)". *Box Office Mojo*. [online]. [cit. 2015-05-08]. Dostupné z <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=inception.htm>
- [6] SMITH, E., Thread Structure: Rewriting the Hollywood Formula. *Journal of Film & Video*, 51. 2000. [kniha].
- [7] BÉBAROVÁ, Jana., Sít'ový narativ, 13. November 2014. [prezentace]. [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: <https://prezi.com/6av1nrj3r7zp/sitovy-narativ/>
- [8] ARONSON, Linda, The six sorts of parallel narrative, [online]. [cit. 2015-05-08]. Dostupné z: <http://www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html>
- [9] SCHMERHEIM, Philipp, Paradigmatic Forking-paths Films: Intersections between Mind-Game Films and Multiple-Draft Narratives, [online]. 2008 [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: [http://www.academia.edu/168569/Paradigmatic\\_Forking-paths\\_Films\\_Intersections\\_between\\_Mind-Game\\_Films\\_and\\_Multiple-Draft\\_Narratives](http://www.academia.edu/168569/Paradigmatic_Forking-paths_Films_Intersections_between_Mind-Game_Films_and_Multiple-Draft_Narratives)
- [10] 3 Theories of Time Travel Explained in One Image, Tech Blog, 11.9.2012, [online]. [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: <http://www.techeblog.com/index.php/tech-gadget/3-theories-of-time-travel-explained-in-one-image>
- [11] DUNBAR, Robin, The Human Story: A new history of mankind's Evolution. faber and faber, 2004 [kniha], Dostupné z: <http://www.uboeschstein.ch/texte/dunbar43.html>
- [12] ELSAESSER, Thomas. „The Mind-Game Film“ in Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema, edited by Warren Buckland, Wiley-Blackwell, 2009, [ebook]
- [13] PEHLA, K., Joe May und seine Detektive. Der Serienfilm als Kinoerlebnis, v Joe May. Regisseur und Produzent, editor H-M. Bock a C. Lensen, edition text + kritik, 1991, [kniha]

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- Obr. 1: Struktura finálního snu v Inception ..... str. 19  
KOENTA, Inception infographic, Deviantart. [infographic]. [cit. 2015-05-08].  
Dostupné z:  
<http://koenta.deviantart.com/art/Inception-infographic-188929814>
- Obr. 2: Časová linka filmu Looper ..... str. 20  
SLUSHER, Rick, Looper: The Timelines. Film.com [infographic]. October 2,  
2012 [cit. cit. 2012-05-09]. Dostupné z:  
<http://www.film.com/movies/looper-infographic>
- Obr. 2: Obr. 3 – D. W. Griffithsova titulková karta, kterou vysvětluje koncept  
Intolerance ..... str. 20  
GRIFFITHS, David Wark, Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages  
(1916), CopyLeft Movies, 1916 [screenshot]. [cit. cit. 2012-05-09]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=-zzXYPJAGkg>