

# **Čas ve filmu – netradiční práce s časem v dramatickém vyprávění**

## **Vyjadřování flashforwardů**

MgA. Irena Kocí, Ph. D.

Teze disertační práce



**Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně**  
**Fakulta multimediálních komunikací**

Teze disertační práce

**Čas ve filmu – netradiční práce s časem  
v dramatickém vyprávění**

**Vyjadřování flashforwardů**

**Time in Film – Unconventional Working with Time  
in Dramatic Narrative  
Expressing Flashforwards**

Autor: MgA. Irena Kocí, Ph. D.

Studijní program: P8206 – Výtvarná umění  
Studijní obor: 8206V102 Multimédia a design

Školitel: prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.

Oponenti: prof. Jan Gogola  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

ISBN 978-80-7454-944-1

Zlín 2020

© Irena Kocí

Vydala Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně v edici Doctoral Thesis Summary.

Publikace byla vydána v roce 2020

Klíčová slova: *filmový čas, flashforward, nelineární vyprávěcí struktura*

Key words: *film time, flashforward, nonlinear narrative structure*

ISBN 978-80-7454-944-1

## Abstrakt

Disertační práce si klade za cíl shrnout dosavadní poznatky a pojmenovat směřování vývoje nelineárních vyprávěcích struktur, reflektovat posuny od vyprávění lineárního k nelineárnímu a nechronologickému způsobu narace.

Disertační práce s názvem *Čas ve filmu – netradiční práce s časem v dramatickém vyprávění, Vyjadřování flashforwardů* definuje flashforwardy jakožto vyprávěcí postupy ve filmovém dramatickém vyprávění, které se objevují v nelineárních vyprávěcích strukturách a působí nechronologické vyprávění. Tento scenáristicko-dramaturgický nástroj zatím není v odborné literatuře uceleněji reflektován.

Práce přináší klasifikaci flashbacků na základě rozlišení jejich funkcí a formální podoby a nabízí možné paralely pro taxonomii flashforwardů. Součástí práce je rovněž přehled nelineárních vyprávěcích struktur a narativních vzorců.

Tvůrčí výstup disertační práce tvoří scénář celovečerního filmu, mockumentu nazvaného *Tříštění (Fragmentation)*, který je založen na kombinaci některých nelineárních vyprávěcích principů a využívá flashforwardy.

## Abstract

The aim of the dissertation is to summarize the existing knowledge and to name the direction of development of nonlinear narrative structures, to reflect shifts from linear narrative to nonlinear and non-chronological narrative.

Dissertation entitled *Time in Film-Nontraditional Work with Time in Dramatic Narrative, Flashforward Expressions* defines flashforward as narrative techniques in film dramatic narrative that appears in nonlinear narrative structures and causes non-chronological narration. So far, this scriptwriting and dramaturgical instrument has not been more fully reflected in literature.

The dissertation brings the taxonomy of flashbacks based on the distinction between their functions and formal shape and offers some parallels for classification of flashforwards. There is also an overview of nonlinear narrative patterns.

The creative output of the dissertation consists of a feature film scenario with a title *Fragmentation*, which is based on a combination of some nonlinear narrative principles and uses flashforwards.

## Obsah

<b>ABSTRAKT .....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>4</b>
<b>ÚVOD .....</b>	<b>6</b>
<b>1. SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÍ PROBLEMATIKY .....</b>	<b>6</b>
<b>2. METODICKÝ RÁMEC .....</b>	<b>8</b>
2.1 CÍL PRÁCE .....	8
2.2 POUŽITÉ METODY.....	8
2.2.1 Tvůrčí psaní teoretické disertační práce.....	9
2.2.1.2 Introspektivní metoda výzkumu.....	10
2.3 METODA POLO-ŘÍZENÝCH ROZHOVORŮ – AUDIO PŘÍLOHA.....	10
<b>3. TEORETICKÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM .....</b>	<b>11</b>
3.1 VYJASNĚNÍ POJMU FLASHFORWARD .....	11
3.2 VYPRÁVĚNÍ NEBO NARACE? .....	12
3.3 FLASHFORWARDY.....	23
3.3.1 Klasifikace flashforwardů .....	24
3.3.2 Podobnosti výrazových prostředků a postupů v nelineárních vyprávěcích strukturách.....	26
<b>4. VÝZKUMNÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM – PRAXE .....</b>	<b>27</b>
4.1 PRÁCE S ČASEM VE SCÉNÁŘI – PRAKTICKÉ POSTUPY Z AUDIO-PŘÍLOHY .....	28
<b>5. ANALYTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>29</b>
<b>6. PŘÍNOS TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE .....</b>	<b>29</b>
<b>7. ZÁVĚR .....</b>	<b>29</b>
<b>8. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A FILMŮ .....</b>	<b>32</b>
<b>9. PŘÍLOHY .....</b>	<b>38</b>
<b>10. ODBORNÝ ŽIVOTOPIS AUTORKY .....</b>	<b>39</b>

# Úvod

Tématem této práce je nelineární vyprávění ve filmu. Práce s časem je jedním ze základních aspektů tvorby scénáře (po scenáristické i dramaturgické stránce) a o toto téma se zajímám už od dopsání své diplomové práce na JAMU (*Vyjádřování časových vztahů v současné televizní tvorbě*, 1998, JAMU). Je s podivem, že ani po dvaceti letech se zatím neobjevila publikace, která by se aspektem tvůrčí práce s časem ve filmovém vyprávění systematicky zabývala<sup>1</sup>.

Práce s časem ve filmovém vyprávění je – snad až příliš – samozřejmou součástí práce scenáristů a dramaturgů, potažmo filmových vědců a kritiků. V posledních desetiletích se filmy obsahující nelineární vyprávěcí postupy množí a jejich obliba roste. A mnohé vyprávěcí postupy prosakují do (anebo z) spřízněných tvůrčích oborů, jako je například svět počítačových her. Práce s časem ve filmu je zřejmě považována za natolik automatickou součást samotného vyprávění, že se jí paradoxně nedostává takové pozornosti, jakou podle mého názoru ve skutečnosti zasluhuje. A to nejen pro včasná scenáristicko-dramaturgická rozhodnutí, ale může pomoci předcházet někdy nadbytečnému natáčení sekvencí, které se nakonec ve výsledném tvaru neupotřebí.

Cílem práce je přinést přehled některých nelineárních vyprávěcích modelů či konceptů a napomoci tomu, aby se nelineární vyprávění pečlivě tvořilo už ve fázi literárního scénáře a nevznikalo až ex post ve střížně. A mohla-li by tato práce prospět i v tom, aby se kritika a filmová věda více této tematice věnovala, bude cíl zcela naplněn.

## 1. SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÍ PROBLEMATIKY

Primární literatura, která by se věnovala kategorii času (a práci s ním), jakožto základnímu elementu ve filmovém vyprávění, není k dispozici; v některých scenáristických či dramaturgických skriptech, příručkách a manuálech základní kategorie možností zacházení s časem vyprávění jsou, ale systematické scenáristicko-dramaturgické hledisko při třídění informací týkajících se práce s časem chybí.

Téma časovosti, obecněji temporality, je velmi široké. Po konzultacích s profesorem Labíkem a také na radu docenta Szczepanika z Filmové vědy

---

<sup>1</sup> V nakladatelství Karolinum měl již v r. 2019 vyjít český překlad publikace Mary Ann Doane *The Emergence of Cinematic Time*, Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts, and London, England, 2002. Tato vědecká teoretická publikace je ovšem zaměřena na vznik a rané začátky filmového média a na problematiku času a časovosti pohlíží v historických a teoretických rámcích a konceptech, které jsou pro praktickou scenáristiku jen málo použitelné.

Univerzity Karlovy a Radomíra Kokeše z Kabinetu audiovizuální tvorby Masarykovy univerzity bylo rozhodnuto soustředit pozornost na flashforwardy. A skrze tuto dílčí vypravěčskou strategii témata spojená s temporalitou nazírat.

Tato volba vytyčuje směr, ovšem nezaručuje dostatečné teoretické nástroje ke zkoumání daného fenoménu. V dalším postupu práce na výzkumném teoretickém disertačním tématu bylo přistoupeno k definici opakem; „Většina teoretických prací se spíše než flashbacku samotnému věnuje filmové temporalitě obecně.”<sup>2</sup> píše Briana Čechová ve své disertační práci *Flashback jako narativní prostředek pro vyjádření paměti. Československá nová vlna v zrcadle flashbacku*. A teoretických textů, které se týkají flashforwardu, je ještě méně – nevyšla zatím ani jedna práce, která by toto téma komplexně zpracovávala.

Protože k tématu nelinearity ve filmových vyprávěních existuje jen minimum odborné literatury, je sběr praktických zkušeností úspěšných tvůrců důležitým zdrojem informací. Audio příloha byla průběžně vytvářena od mé zahraniční stáže na VŠMU v Bratislavě (únor–červen 2018). Jedná se o záznamy polo strukturovaných rozhovorů s pedagogy scenáristiky, dramaturgie a režie, působícími na VŠMU. Jedinečné způsoby nakládání s faktorem času při tvorbě scénáře, které jednotliví mluvčí uplatňují, obohacují celý myšlenkový přínos práce. Mezi zpovídanými odborníky byla i kreativní producentka ČT TS Ostrava Kateřina Ondřejková<sup>3</sup> a filosof a estetik prof. Peter Michalovič. Cenný je rovněž audiozáznam konzultace mého tématu s Lindou Aronson, australskou scenáristkou a dramaturgyní, autorkou scenáristické „bible“ *Scénář pro 21. století*<sup>4</sup>, s níž polemizuji nad správností užití některých termínů flashbacku. Přínosnou může pro někoho být i její metoda analýzy filmů, kterou popisuje v audionahrávce a vysvětluje ji na konkrétním příkladu, rozboru filmu *Musíme si promluvit o Kevinovi* (*We Need to Talk About Kevin*, 2011). Rovněž její dramaturgické postřehy k mému scénáři *Tříštění* byly velmi užitečné. A poslední netextovou přílohou této práce je videozáznam přednášky o filmovém čase prof. Ludovíta Labíka z VŠMU. Všem nepřestávám děkovat za jejich ochotu a čas, který mně věnovali!

---

<sup>2</sup> ČECHOVÁ, Briana, *Flashback jako narativní prostředek pro vyjádření paměti. Československá nová vlna v zrcadle flashbacku*. Disertační práce. [online] 1/2017 [cit. 2018-05-04]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/77923>

<sup>3</sup> U Kateřiny Ondřejkové jsem absolvovala roční stáž.

<sup>4</sup> ARONSON, Linda. *The 21st Century Screenplay*. Česky: ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.



## **2. METODICKÝ RÁMEC**

### **2.1 Cíl práce**

Cílem této práce je systematizovat úvahy o práci s časem ve filmovém vyprávění, především v nelineárně strukturovaných příbězích.

Přínos této práce spočívá především v tom, že soustředí pozornost na jeden z podstatných aspektů práce scenáristů i dramaturgů. Přináší taxonomie, pojmosloví a terminologii, jako i přehled dosavadních členění vyprávěcích vzorců nelineárního filmového vyprávění. Pojmenovává praktické scenáristické postupy, kterými autoři mohou obohacovat své příběhy.

Disertační práce má za cíl přitáhnout pozornost ke kategorii práce s časem ve filmovém vyprávění tak, aby se tato důležitá složka vyprávění stala také rovnoprávnou kategorií filmových analýz (vedle samozřejmého analyzování práce filmů s prostorem, kamerou, barvami, svícením, hereckým vedením aj.).

Dalším cílem práce je vnést do našeho prostředí, nebo rovnou vytvořit, pojmenování pro flashforwardy a přinést přehled nelineárních narativních vzorců, protože zde panuje nejednotnost a termíny či pojmy jsou užívány nesystematicky a nahodile, což mnohdy působí spíše nedorozumění, než že by sloužilo k vzájemnému pochopení.

### **2.2 Použité metody**

Primárně jsem v základním výzkumu přistoupila k teoretickému reflektování nelineárního vyprávění ve filmu, a to především na základě důkladných rešerší. O flashforwardech literatura téměř úplně chybí (kategorizace či členění podle funkcí neexistuje). Zmínky, reflektující existenci flashforwardů, jsou roztroušeny a převážně se objevují v souvislosti s databázovými narativy PC her.

Sekundárně jsem provedla výzkum dramaturgické a scenáristické podpůrné literatury (skripta, příručky a manuály pro scenáristy a dramaturgy), sloužící budoucím profesionálním scenáristům a dramaturgům v praktických fázích práce na filmovém vyprávění.

Filmy, které jsou v disertační práci uváděny jako příklady popisovaných jevů, jsou čerpány buď z výzkumné literatury, v níž jsou uvedeny, nebo se jedná o filmy, které byly doporučeny konzultanty a v rozhovorech do audio přílohy.

Textovou analýzu následuje syntéza poznatků a formulace dílčích etap práce. V teoretických oblastech mapování tématu jsou uplatněny analýzy významných teoretiků, zejména práce strukturalisticky zaměřeného teoretika Gérarda Genetta a naratologa a filmového teoretika Davida Bordwella.

Princip definice opakem byl využit při snaze o vytvoření klasifikace flashforwardů – práce vychází ze tří různých kategorizací a dělení flashbacků (opak flashforwardu). Tento postup se ukazuje jako přínosný, avšak ne vyčerpávající, proto je navrženo vlastní pojmenování některých kategorií flashforwardů.

Proces psaní autorského scénáře, v němž se nelineární vyprávění uplatňuje a v němž využívám také flashforwardy, se stal cenným zdrojem dalších výzkumných otázek.

Pro získání ještě více praktických informací a rozšíření kontextu zkoumané oblasti, který je nutně omezený osobou výzkumníka, bylo přistoupeno k metodě tvorby myšlenkových map a k pořízení audionahrávek.

### 2.2.1 Tvůrčí psaní teoretické disertační práce

Fakt, že je legitimní využít metody tvůrčího psaní také v případě vědeckých textů, umožňuje naplno využít obou pólů v promýšlení tématu. Kombinace laterálního a vertikálního myšlení je v samotném základu profesí scenáristiky a dramaturgie. Užitečným pomocníkem v úplném využití vícera možností přístupů k psaní odborného textu mně byla disertační práce Pavly Pazderníkové z Masarykovy Univerzity: *Tvůrčí psaní a vědecká práce; Využití tvůrčích technik při přípravě, psaní a prezentaci odborného textu*<sup>5</sup>, obhájené v roce 2009.

Artistic Research je u nás zatím málo známá metoda "výzkumu uměním". Propojení s projektovou částí disertační práce, psaním autorského scénáře, se stalo zdrojem dalších otázek pro teoretickou část práce. A protože moje východisko je primárně praktické (scenáristky dramaturgyně), výčet použitých metod níže chápu jako možné tvůrčí postupy k tvorbě obecně – teoretických i uměleckých textů.

#### 2.2.1.1 Myšlenkové mapy

Položené asociační řetězení podvědomých a na bázi intuice a pocitu vynořených souvislostí mohou napomoci fázi zvědomění některých poloh či souvztažností, o nichž bychom se jinak jen těžko dozvěděli. Metoda myšlenkových map, kombinující obrazové vidění, prostorové zobrazení a jazyk, patří mezi postupy kreativního myšlení. Zároveň není nutně lineárním postupem, nýbrž sama o sobě je tvořena mozaikou významů, což odráží nelinearitu samotného tématu disertační práce a je blízké "rhizomatické", tedy ne-stromové, struktuře.

---

<sup>5</sup> *Tvůrčí psaní a vědecká práce* [online]. Brno, 2009 [cit. 2020-05-16]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/vmmru/DIZ\\_fv\\_27.3\\_PRINT.pdf](https://is.muni.cz/th/vmmru/DIZ_fv_27.3_PRINT.pdf). Disertační práce. Masarykova univerzita.

### 2.2.1.2 Introspektivní metoda výzkumu

Deník patří mezi základní nástroje scenáristické práce. A deník, reflektující vývoj vztahu k tématu, zachycující reflektování proměňování porozumění novým souvislostem nebo nečekaným kontextům, je užitečný pomocník paměti i při rekonstrukci vlastního způsobu kognice v proměňujícím se světě vnímání a rozumění. Ačkoli jej ve výsledném textu práce s ohledem na její rozsah nevyužívám, přesto tuto metodu zmiňuji a její důležitost jako zásadního scenáristického nástroje tak podtrhuji.

### 2.2.1.3 Kartičková metoda

Zvláště při psaní nelineárně vyprávěných příběhů využívají scenáristé tzv. kartičkovou (lístečkovou) metodu. Jednotlivé segmenty vyprávění se rozepíší na jednotlivé lístky, což umožňuje nahlédnout celkovou strukturu sdělení najednou. Snadněji se pak volí přesuny jednotlivých dílčích částí, protože pořadí, v jakém se sdělení dostává ke čtenáři, spoluurčuje jeho význam.

## 2.3 Metoda polo-řízených rozhovorů – audio příloha

Audio příloha je průběžně vytvářena od mé zahraniční stáže na VŠMU v Bratislavě (únor–červen 2018). Jedná se o záznamy polo-strukturovaných (polo-řízených) rozhovorů.

Profesionálové a zároveň akademici z Ateliéru scenáristické tvorby, kteří mně poskytli svůj čas a dali mně nahlédnout do svých přístupů k zacházení s časem ve filmovém vyprávění, byli tito: prof. Zuzana Gindl-Tatárová<sup>6</sup>, doc. Dagmar Ditrichová<sup>7</sup>, prof. Dušan Dušek<sup>8</sup>, doc. Jozef Paštéka<sup>9</sup>, z Ateliéru televizní a filmové režie s prof. Stanislavem Párnickým<sup>10</sup> a na základě konzultací a přednášek jsem pořídila hodinový rozhovor s prof. Petrem Michalovičem<sup>11</sup>

---

<sup>6</sup> Rozhovor se Zuzanou Gindl-Tatárovou:

[https://drive.google.com/open?id=1jSh3jOHJcsrN\\_Juq1Jf2l9lk9ZuSTgJB](https://drive.google.com/open?id=1jSh3jOHJcsrN_Juq1Jf2l9lk9ZuSTgJB)

<sup>7</sup> Rozhovor s Dagmar Ditrichovou:

<https://drive.google.com/open?id=1mSlqfBs7P8Vykwl4trBw0yp02-9TeIm>

<sup>8</sup> Rozhovor s Dušanem Duškem:

<https://drive.google.com/open?id=1EVCzCERWFI6d2BPvYmCzn73oInFzOeR>

<sup>9</sup> Rozhovor s Jozefem Paštékou: <https://drive.google.com/open?id=11DNkQRpVN70WZtC-X-nrCYx4UDD6sS4m>

<sup>10</sup> Rozhovor se Stanislavem Párnickým:

[https://drive.google.com/open?id=12wCf707pI\\_6NGkxt7XHH2M-Coy5sHKLH](https://drive.google.com/open?id=12wCf707pI_6NGkxt7XHH2M-Coy5sHKLH)

<sup>11</sup> Rozhovor s Petrem Michalovičem: <https://drive.google.com/open?id=1gfuZPwQBZLdlpXs-bQjRtOqbIBzOOIx3>

z Filosofické fakulty University Komenského v Bratislavě, jehož přednášky na VŠVU jsem během své stáže navštěvovala.

Zvukový záznam konzultací s Lindou Aronson<sup>12</sup> se týká nejen otázek spjatých s nelineárními vyprávěními obecně, ale také vysvětluje svoji metodu dramaturgické analýzy nelineárně vyprávěných filmů (na konkrétním příkladu filmu *Musíme si promluvit o Kevinovi* a poskytuje cenné rady k první verzi scénáře *Tříštění*.

Během roční stáže u Kateřiny Ondřejkové, kreativní producentky České televize TS Ostrava, jsem byla přítomna tvorbě filmové adaptace knižní předlohy Kateřiny Tučkové *Vyhnání Gerty Schnirch* do scénáře celovečerního filmu a scénářů třídílné minisérie (knižní předloha disponuje vyprávěním v několika časových liniích, což scenáristka a režisérka Alice Nellis i dramaturgyně Milena Jelinek v maximální možné míře zachovaly). Záznam rozhovoru<sup>13</sup> je rovněž součástí audio-přílohy.

Poslední netextovou přílohou je videozáznam přednášky o čase ve filmu prof. Ludovíta Labíka<sup>14</sup>.

### 3. TEORETICKÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM

#### 3.1 Vyjasnění pojmu flashforward

Definice flashforwardu jako úseku ve vyprávění, které v rámci plynutí času fabule teprve nastane, ale syžet nám je ukazuje už nyní, v předstihu, je platná pouze za předpokladu, že se vrátíme zase zpět na původní místo v přítomném vyprávění (kdyby se vyprávění nevrátilo zpět, ale pokračovalo by v budoucnosti, jednalo by se o elipsu, výpustku).

Flashforward se dá definovat také opakem k více známému flashbacku<sup>15</sup> (retrospektivě). Opakem retrospektivy je tedy prospekce – předjímání, anticipace, na poli literární teorie je zaužívaný termín proliferace.

Tento způsob vyprávění, využívající skoků v čase, není novodobým výdobytkem postmoderní dekonstrukce myšlení a vnímání, v literatuře se s časovými inverzemi setkáváme už v Homérově *Odyssei* (konec 8. stol. př. Kr.).

---

<sup>12</sup> Záznam konzultací s Lindou Aronson:

<https://drive.google.com/open?id=1v5CGQ47E6O4FzUb7v8BoHRnwlsTJsB3q>

<sup>13</sup> Rozhovor s Kateřinou Ondřejkovou:

<https://drive.google.com/open?id=1CUGC9Nko7XPLvtUdDroAUhpvLCmRlvAl> laterá

<sup>14</sup> Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ludovíta Labíka:

[https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU\\_BUqmCVxfl6UDZcZRA5](https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfl6UDZcZRA5)

<sup>15</sup> Flashback je úsek vyprávění, který se odehrál v minulosti ve vztahu k přítomnému okamžiku ve vyprávění. O flashbacích (retrospektivách) pojednám dále.

Flashbacky i flashforwardy jsou postupy, které způsobují narušení chronologie ve vyprávění. **Chronologií** rozumím postupné a popořadě jdoucí události či děje, které jsou prezentovány podle časové posloupnosti. Narušení časové posloupnosti označuji jako nechronologii (anachronii). Ačkoli se často setkávám s označením pro porušování časové chronologie jako s retrospekcí nebo retrospektivní posloupností, nepovažuji tento termín za dostatečný, protože implikuje časové inverze pouze směrem do minulosti<sup>16</sup>.

Za důležité považuji rovněž upřesnění si termínu linearity, potažmo lineárního vyprávění. Za **lineární vyprávění** považuji takové, které nevyužívá nechronologické časové skoky, jeho proud událostí se vrství za sebou popořadě; ať už od začátku příběhu do jeho konce, nebo v opačném pořadí – jako je tomu třeba v českém filmu z r. 1967 *Happy End* (režie Oldřich Lipský, scénář O. Lipský a Miloš Macourek)<sup>17</sup>. Pro úplnost dodávám, že naprosto běžnou součástí filmového vyprávění je využívání lineárních časových skoků (elips, výpustek).

Ve středu mého zájmu jsou tedy vyprávění nechronologická a nelineární, protože pouze v takových se vyskytují flashforwardy.

### 3.2 Vyprávění nebo narace?

Naratologie je věda o vyprávění a soustředí se na relace mezi příběhem a způsoby jeho podání. Naratologie se zabývá zkoumáním způsobů vytváření fabulí, schémata jejího uspořádání a jejich typologií. Hledá fabulační vzorce platné pro znakové systémy uměleckých děl.

Vyrůstá z kořenů Aristotelovy *Poetiky*, v níž byl poprvé definován klasický narativ (osoby, místo, čas) a jako věda se naratologie, teorie vyprávění, ustálila ve druhé polovině 20. století. Nejčastěji se diskutují a hierarchizují základní naratologické elementy: čas, prostor a kauzalita. Jednotlivé koncepty spatřují dominanty v různých elementech. Mezi nejvýznamnější představitele patří Franz Stanzel se svou Teorií vyprávění, Tzvetan Todorov, Ronad Barthes a Gérard Genette, autor tzv. časové narativní analýzy, která je vhodná pro zkoumání vyprávění ve filmu a jejíž dominantou je element času.

Předesílám, že základní pojmy a termíny přejímá naratologie ze strukturalismu; takže strukturalistické pojmy „**fabule**“<sup>18</sup> (v Genettově pojetí se

---

<sup>16</sup> Čas ve vyprávění – Wikipedie. [online]. [cit. 2020-04-14] Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cas\\_ve\\_vypr%C3%A1v%C4%9Bn%C3%AD](https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cas_ve_vypr%C3%A1v%C4%9Bn%C3%AD)

<sup>17</sup> Česko-Slovenská filmová databáze | ČSFD.cz [online]. [cit. 2020-04-14]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/5999-happy-end/prehled/>

<sup>18</sup> Internetová jazyková příručka – fabule. *Internetová jazyková příručka* [online]. Copyright © [cit. 14.04.2020]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=fabule>

jedná o *histoire* – skutečný běh událostí, příběh) a „syžet“<sup>19</sup> (francouzský strukturalismus užívá pojem *discourse*, znamenající vyprávění, Genette jej dále člení na *narration* coby vlastní akt vyprávění a na *récit*, tedy vlastní řazení událostí v textu), jsou myšleny v tomto významu: fabule je souhrn událostí v časovém i příčinném sledu, čtenář nebo divák fabuli rekonstruuje při (a mnohdy až po) sledování či čtení díla ze syžetu. Syžet je v této práci myšlen jako dějové schéma díla, které mnohdy nechronologicky a nelineárně části díla předkládá divákům.

Filmoví teoretikové tzv. *wisconsinské školy* definovali principy klasické narace s důrazem na linearitu: klasický syžet pracuje s dvojitou kauzální strukturou, dvěma liniemi zápletek, přičemž obě linie jsou na sobě závislé a vzájemně se ovlivňují. Hladké kauzální navazování obou linií proto budí dojem linearity, třebaže linearity podvojně a David Bordwell, přední představitel kognitivisticko-narativních teorií wisconsinské školy, o paralelismu zpočátku hovoří jen v souvislosti dvou (nebo více) vyprávěcích linií, které jsou mezi sebou v kontrastu a vyjadřují určitý konceptuální závěr – jako například v *Intoleranci* (Griffith, 1916).<sup>20</sup>

Pojem "vyprávění" používám v tom nejširším možném významu, jako sdělování něčeho, včetně samotného aktu sdělování. Podle Bordwellova dělení narativu je mně nejbližší považování narativu za **strukturu**, neboli „konkrétní způsob spojování částí k výstavbě celku“. Neříkám se ale zcela ani nazírání na narativ jako na **proces**: „...akt výběru, uspořádání a ztvárnění látky příběhu za účelem dosažení konkrétního, v čase omezeného působení na diváka.“<sup>21</sup>

Drama (filmové) má možnosti, jak rozdílné nazírání našich životů interpretovat a vyprávět nové obsahy novými / jinými podobami vyprávění. Řečeno s Lindou Seger: "New forms and new structures can lead us to new understandings of our own lives."<sup>22</sup> /"Nové formy a nové struktury nás mohou přivést k novému porozumění vlastnímu životu."/

Naratolog Rick Altman aplikoval svůj koncept dvouohniskového narativu (*dual-focus-narrative*) nejprve na žánr amerického muzikálu a poté obecněji na klasický hollywoodský film a upozorňuje na přehodnocení zdánlivě "jednoohniskových" příběhů. Podle něj se dualita projevuje simultaneitou a paralelismem scén a sekvencí. Podle Altmana se hollywoodský klasický narativ

---

<sup>19</sup> Internetová jazyková příručka – syžet. *Internetová jazyková příručka* [online]. Copyright © [cit. 14.04.2020]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=sy%C5%BEet>

<sup>20</sup> BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film* (Madison: The University of Wisconsin Press) 1985.

<sup>21</sup> tamtéž

<sup>22</sup> SEGER, Linda. *Advanced Screenwriting* (Los Angeles, Silman-James Press), 2003.

neúspěšně snaží svůj dualismus skrývat; linearita, kauzalita a kontinuitní střih slouží pouze jako mizanscéna pro ze své podstaty dualistický vztah.<sup>23</sup>

Pavel Skopal ve svém článku v časopise Cinepur dále stručně představuje také teorie filmového teoretika a historika, profesora Thomase Elsaessera<sup>24</sup>, který hovoří o narativech o mnoha liniích ("*Multi-strand narratives*"). Jedná se o paralelní nebo větvcí se linie, jejichž proplétání již není "neviditelným", jako tomu bylo u lineárně kauzálních příběhů, ale švy naopak vystupují do popředí. Filmy jako *Pulp Fiction* nebo *Prostřihy*, které tento vyprávěcí vzorec využívají, označuje jako "postklasické filmy devadesátých let".

„Databázový narativ“ je podle Seana Cubitta narativní strategií, typickou pro jednu linii soudobé, hlavně hollywoodské produkce, a to „neobarokní film“.<sup>25</sup> Barokní příběh není konstrukcí v čase, ale čistě abstraktní konstrukcí času, kde narace funguje jako tvorba schématu. Za neobarokní označuje filmy *Obvyklí podezřelí* nebo *Sbal prachy a vypadni*, v jejichž konstrukci shledává až algoritmickou eleganci. Film *Na Hromnice o den více* pak podle něj nemá příběh v pravém slova smyslu, ale spíše je výsledkem jednoho z mnoha možných průchodů skrze databázi narativních událostí, jejichž souhra je spíše strukturní nebo architektonická než časová.<sup>26</sup>

Filmy tohoto typu vyprávějí stejný příběh dvakrát nebo třikrát, jako kdyby chtěl filmař experimentovat s různými konci. Jde o formu nápadně připomínající videohry, které umožňují protagonistovi, jenž umřel, příběh restartovat. Takové filmy mají k dispozici několik narativních událostí, které prezentují v různém pořadí a s různými konci, přičemž tyto události mohou být rovněž ukázány z různých hledisek.

Radomír Kokeš ještě rozlišuje **cyklické narativy na „spirály“ a „smyčky“** a pojmenovává základní odlišnosti obou forem.<sup>27</sup> Narativ spirálový je podle Kokeše vyprávěcím schématem filmu *Na Hromnice o den více*: protagonista filmu, na rozdíl od ostatních postav, neprožívá uzavřenou smyčku,

---

<sup>23</sup> C I N E P U R / Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [online]. Copyright © Cinepur [cit. 16.05.2020]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

<sup>24</sup> ELSAESSER, Thomas. *Digital cinema: Delivery, Event, Time*. In: *Thomas Elsaesser - Kay Hoffmann (eds.). Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam, 1998.

<sup>25</sup> C I N E P U R / Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [online]. Copyright © Cinepur [cit. 16.05.2020]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

<sup>26</sup> tamtéž

<sup>27</sup> KOKEŠ, Radomír. *Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění*. *Bohemica Litteraria*. 2018, vol. 21, no. 2, s. 7-43. Dostupné online: *Informační systém* [online]. Copyright © [cit. 17.05.2020]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/www/douglas/2018\\_RDK\\_Spirala.pdf](https://is.muni.cz/www/douglas/2018_RDK_Spirala.pdf)

nýbrž otevřenou spirálu, každé nové opakování (otáčka) variuje to předešlé a hlavní postava se vyvíjí, proměňuje. Variace bývají oddělené filmovou interpunkcí, zvukově (konkrétní písnička, zvuk budíku, trubení automobilu, určitá replika) i obrazově (setkání s jinou konkrétní postavou, stejná rekvizita, stejná činnost). Kokeš si všímá toho, že spirálové narativy se hojněji vyskytují v tvorbě amerických či kanadských tvůrců, zatímco smyčkové narativy jsou tvůrčím schématem více využívaným evropskými tvůrci. Rozdíly mezi narativem spirálovým a smyčkovým, jak jej chápe Kokeš, spočívají především v míře vědění jednotlivých postav: „Ve smyčkovém narativu si žádná postava jednotlivých variací není vědoma a všichni obyvatelé fikčního světa prožívají každou z nich takřikajíc poprvé.“<sup>28</sup> Smyčkový narativ byl podle Kokeše využit např. ve filmech *Lola běží o život*<sup>29</sup> nebo *Náhoda* (Przypadek, 1987).

David Bordwell<sup>30</sup> analyzoval model větvicích se linií (*Forking Paths*), hovoří o vícenásobné vyprávěcí struktuře (*Multiple-draft structure*) a popsal sedm konvencí, které tyto narativy používají:

1. Větvící se linie jsou lineární. Poté, co se linie rozdělí, jsou vedeny vztahem příčiny a následku bez dalšího větvení.

2. Místa větvení (rozcestníky) vyprávění jsou označena.

3. Linie se dříve či později protnou.

4. Větvící se příběhy jsou sjednocené tradičními nástroji soudržnosti – má na mysli vztah příčin a následků, realizovaný především schůzkami postav a deadlines – pres časem.

5. Linie často postupují paralelně (současně).

6. Jednotlivé linie si nejsou rovny – poslední skončená, uzavřená linie, v sobě nese očekávání ve vztahu k dalším liniím vyprávění; tedy to, co přichází dříve, vytváří naše očekávání o tom, co bude následovat.

7. Jednotlivé linie si nejsou rovny – vyprávěcí linie, která přichází později, formuje naše pochopení předcházejícího vyprávění. Tedy retrospekce je často stejně důležitá jako prospekce. Navíc často budí dojem, že poslední "verze" linie vyprávění je tou „opravdovou“, reálnou, která se skutečně stala.

---

<sup>28</sup> KOKEŠ, Radomír. *Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění*. Bohemica Litteraria. 2018, vol. 21, no. 2, s. 7-43. Dostupné online: *Informační systém* [online]. Copyright © [cit. 17.05.2020]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/www/douglas/2018\\_RDK\\_Spirala.pdf](https://is.muni.cz/www/douglas/2018_RDK_Spirala.pdf) (s. 11)

<sup>29</sup> Kokeš si rovněž všímá výjimečných vyprávěčských momentů: „velkých bloků flashforwardů v podobě zhuštěných narativních trajektorií budoucího života postav, jež se s hrdinkou setkají...a pokaždé se tyto trajektorie zásadně odlišují. Jsme proto nuceni se jako diváci neustále ptát, jakou logikou, jakými pravidly a skrze jaké postupy je tedy řízen fikční svět tohoto filmu, stejně jako proces narativního vypovídání o něm.“ tamtéž s. 13.

<sup>30</sup> BORDWELL, David. *Film Futures*. Substance 2002, č. 97, s. 88-104



Podle Davida Bordwella vznikly tzv. **sít'ové narativy** jako důležitá alternativa k zápletkám s jedním nebo dvěma protagonisty. Tyto "sít'ové" zápletky, které „působí v jednom momentě neotřele i povědomě, neobvykle i běžně“<sup>31</sup>, přirovnává k výskytu příběhů s flashbackem v šedesátých letech – jde o v té době dominantní princip nekonvenčního vyprávění.

„Sít'ový narativ užívá všechny možnosti vyprávění obecně, včetně flashbacku, omezeného časového rámce apod., ale zároveň se tato forma vyznačuje svými specifickými zvláštnostmi. (...) Sít'ový narativ se zaměřuje na několik protagonistů, přičemž někteří se snaží o dosažení svých vlastních cílů, zatímco ostatní ani žádné cíle mít nemusejí. Ať už se tyto postavy navzájem znají, nebo ne, obývají více méně stejný časoprostorový rámec a mohou se setkat tváří v tvář. Jejich příběhové linie se protínají, přičemž může jít o setkání dvou či více postav. Postavy si mohou setkání samy domluvit (naplánování schůzky nebo stanovením termínu), ale často jsou setkání spíše dílem náhody.“<sup>32</sup>

Thomas Elsaesser definuje rozdíl ve vnímání vyprávění mezi filmem a interaktivními médii jako rozdíl mezi narací a navigací. Objevují se také teorie, které radost či slast ze sledování takto vyprávěných filmů označují jako spíše „architektonické potěšení“, např. Murray Smith hovoří o jisté fascinaci formou, o tom, že potěšení z formy a způsobu vedení vyprávění příběhu dominuje nad samotným dějem příběhu.<sup>33</sup>

Podrobněji se typologií nelineárního vyprávění teoretika Charlese Ramíreze Berga, založené na rozlišení různých druhů zápletek<sup>34</sup>, věnuji v páté kapitole disertační práce. Vycházím z jeho studie *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the „Tarantino Effect“*.<sup>35</sup>

Kategorizace rozvětvených narativů Petera Parshalla, který se filmy s **komplexním narativem** zabývá ve své knize *Altman and After: Multiple*

---

<sup>31</sup> tamtéž

<sup>32</sup> BORDWELL, David, *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.

<sup>33</sup> C I N E P U R / Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [online]. Copyright © Cinepur [cit. 16.05.2020]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

<sup>34</sup> Berg rozlišuje celkem dvanáct druhů podzápletek členěných do tří základních druhů zápletek: zápletky založené na počtu protagonistů, zápletky založené na nelinearitě a nechronologii a třetí skupinu tvoří zápletky založené na variacích tradičních postupů subjektivizace, kauzality a sebe reflexivní meta-vyprávění.

<sup>35</sup> BERG, Charles Ramirez. *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"* [online]. [cit. 16.05.2020]. Dostupné z: <http://www.thefreelibrary.com/A+taxonomy+of+alternative+plots+in+recent+films%3A+classifying+the..-a0153620392>.

*Narratives in Film*<sup>36</sup>, spočívá v jejich rozčlenění do dvou základních skupin. První zastřešující skupinu nazývá „Filmy s více zápletkami“ a dále ji dělí na podkategorie označené jako „mozaikový narativ“<sup>37</sup> (např. *Nashville*, 1975) a „síťový narativ“<sup>38</sup>. Termín „síťový narativ“ přejímá od D. Bordwella a řadí sem např. filmy *Pulp Fiction* a *Amores Perros – Láska je kurva*. Druhou zastřešující skupinu označuje jako „filmy s více osnovami“<sup>39</sup>. Stejný příběh je vyprávěn vícekrát a experimentuje s různými variantami konců, čímž nápadně připomíná videohry (bývá označován i jako „databázový narativ“). Druhou podskupinou filmů s více osnovami je „rozvětvený narativ“<sup>40</sup> (jako příklad uvádí film *Lola běží o život*, 1998).

Více-příběhové filmy se staly předmětem zkoumání také filmové kritičky a teoretičky Marii del Mar Azcony, z jejíž publikace *The Multi-Protagonist Film*<sup>41</sup> vycházela Barbora Hrínová, pedagožka scenáristiky na VŠMU v Bratislavě, při psaní své disertační práce *Špecifická rozprávania vo viac príbehových filmoch*.<sup>42</sup>

B. Hrínová přináší ve své práci sedm základních znaků, typických pro více-příběhové filmy:

Znaky více-příběhových filmů (inspirováno Marií Del Mar Azconou):

1. Vícepříběhové filmy zobrazují široké spektrum postav, které vystupují ve vícerých, rozdílných, ale rovnocenných dějových liniích.
2. Tyto dějové linie pokrývají spektrum od relativně navzájem nezávislých po takové, které spolu úzce souvisí a dávají smysl jen v rámci celku díla. V některých případech nacházíme hlavní příběh, který rámcuje ostatní.
3. Dějové linie mohou následovat za sebou, anebo se mohou prolínat. Mohou být strukturované okolo společného místa, ke kterému se vztahují všechny postavy.
4. Vícepříběhové filmy se soustředí více na vykreslení a studium charakterů než na dějový spád. Kauzální princip vytváření děje nahrazují využitím náhody, koincidence, skupinové dynamiky a nových forem propojení postav.

---

<sup>36</sup> PARSHALL, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow Press, 2012.

<sup>37</sup> Z původního originálu „Mosaic Narrative“

<sup>38</sup> Z původního originálu „Network Narrative“

<sup>39</sup> Z původního originálu „Multiple-draft film“

<sup>40</sup> Z původního originálu „Forking Paths Narrative“

<sup>41</sup> AZCONA, Maria del Mar, *The Multi-Protagonist Film*. Reynold Humphries. Wiley-Blackwell, 2010. ISBN: 978-1-4443-3393-0.

<sup>42</sup> HRÍNOVÁ, Barbora. *Špecifická rozprávania vo viac-príbehových filmoch*. VŠMU Bratislava, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8

5. Nečekané a překvapivé spojení mezi postavami v rozdílných dějových liniích se vytvářejí pomocí synchronicity a jiných alternativních způsobů narativní organizace. To přispívá k vytvoření pocitu „malého světa“, globálního propojení mezi lidskými bytostmi a efektu „motýlích křídel“.
6. Pro důraz na studium charakterů, paralelizmus mezi dějovými liniemi a důležitost náhody, vícepříběhové filmy mohou působit dojmem, že se nic anebo nic převratného neděje.
7. Přítomnost vícero, často protirečících si úhlů pohledu, přispívá ke komplexnímu všestrannějšímu uchopení zobrazovaného tématu. Nemožnost tradičních rozuzlení ústí do otevřených konců a cyklických narativů.

Žádný film v žánru vícepříběhových vyprávění neobsahuje všechny vyjmenované znaky, některé z nich může akcentovat, jiné vůbec nevyužít. Důležité je zachování základního principu plurality vyprávění prostřednictvím různorodých, a přitom rovnocenných postav a jejich příběhových linií.<sup>43</sup>

Překvapující pro mne je převod východiska Ascony (*multi-protagonist film*) do B. Hřínové terminologie „více-příběhové filmy“. Implikuje to rovnítko mezi postavou a příběhem, tedy co postava, to jiný příběh. Ovšem příběhy mohou být bez rozmanitých protagonistů a filmy bez příběhů (vyprázdňená narace). Rovnítko mezi oběma póly totiž neplatí v případě zkoumání flashforwardů; jak se ukáže v práci později, jedním z důležitých rozlišovacích faktorů je to, zda se flashforward děje postavě (jako např. ve filmu *Musíme si promluvit o Kevinovi*), nebo patří příběhu, naraci (jako např. v *Pulp Fiction*).

A narativy spirálové, potažmo smyčkové, nabízejí příběhových variant ještě více, přičemž zachovávají počet protagonistů. Například film *Na Hromnice o hodinu více* přináší příběhů devět, ale hlavní hrdina je tentýž. Nemohu tedy souhlasit s položením rovnítko mezi „multiprotagonist film“ a film „vícepříběhový“.

Gérard Genette byl francouzský literární teoretik, který na strukturalistických základech vytvořil systematiku vyprávění. Je autorem tzv. **časové narativní analýzy**<sup>44</sup>, která v jeho pojetí obsahuje pět základních kategorií, jejichž dominantou je element času ve vyprávění a v příběhu;

---

<sup>43</sup> HRÍNOVÁ, Barbora. Špecifiká rozprávania vo viac-příbehových filmoch. Disertační práce VŠMU Bratislava, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8

<sup>44</sup> Gérard Genette Rozprava o vyprávění - [online]. Copyright © DocPlayer.cz [cit. 14.04.2020]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/80204139-Gerard-genette-rozprava-o-vypraveni.html>

1. **Posloupnost** – všímá si anachronií<sup>45</sup>, tedy nesouladu mezi fabulí a syžetem; zkoumá vztah mezi časovou posloupností či pořádkem (*ordre*) událostí v příběhu a jejich rozvržením ve vyprávění. Při analýze anachronií je důležitý jejich dosah (*portée*), tj. časový odstup od okamžiku přerušení příběhu a rozsah jejich trvání (*amplitude*)
2. **Trvání** (*durée*) – způsob, jakým může vyprávění rozšiřovat, zrychlovat a zpomalovat trvání epizod; jde o poměr mezi trváním příběhu a jeho délkou<sup>46</sup>
3. **Frekvence** – jde o frekvenční (repetitivní) vztah mezi vyprávěním (narativní promluvou) a příběhem (vyprávěnými událostmi)<sup>47</sup>
4. **Kategorie způsobu (modu)** – je rozdělena na dvě podskupiny: distanci, tedy vztah vyprávění k jeho vlastnímu materiálu (zkoumá, zda jde o přímé zobrazení, *showing*, nebo o jeho reprezentaci, tedy *telling*) a perspektivu, neboli hledisko<sup>48</sup> (point-of-view; můžeme chápat jako hledisko vypravěče, majícího různou míru vědomostí oproti svým postavám)
5. **Kategorie rodu** – sleduje samotný akt vyprávění, rozebírá typ vypravěče a příběhu (všímá si míry zapojení se vypravěče do příběhu).

Pozdější vývoj naratologie spatřuje těžiště v prostorových souvislostech, v prostorovém určení událostí. Svou pozornost tedy zaměřuje na vztahy všech komponentů příběhu a jeho prezentaci v prostorových vzájemnostech. Na švýcarskou naratoložku Marii-Lauru Rayen<sup>49</sup> navazuje Edward Branigan<sup>50</sup>, který

<sup>45</sup> Anachronie má povahu buď anticipace, nebo retrospektivy. V Genettově terminologii buď PROLEPSE (vyprávěcí postup, jímž se evokuje nebo vypráví předem pozdější událost) nebo ANALEPSE (evokace události, která právě probíhající příběh předchází).

<sup>46</sup> Genette rozlišuje čtyři základní narativní pohyby: 1. Elipsa (výpustka), kdy se vyprávění skokem přenese přes delší čas (např. titulky „O šest let dříve“), 2. Popisná pauza – čas příběhu se prakticky zastaví a čas vyprávění trvá, 3. Scéna (nejčastěji dialogická) – čas vyprávění i čas příběhu se vyrovnává, 4. Shrnutí je narativní pohyb, který pokrývá prostor mezi Elipsou a Scénou.

<sup>47</sup> Genette rozlišuje opět čtyři základní typy frekvencí: 1. vyprávět jednou to, co se přihodilo jednou, 2. vyprávět n-krát to, co se přihodilo n-krát, 3. vyprávět n-krát to, co se přihodilo jen jednou, 4. vyprávět jednou to, co se přihodilo n-krát.

<sup>48</sup> Termín fokalizace je Genettův výraz pro narativní perspektivu a takto ji rozlišuje: fokalizace nulová (vševědoucí vypravěč), interní (vypravěč říká jen to, co ví postava; může být stálá, tedy se realizuje jen přes jednu postavu, proměnná-přes více postav anebo mnohonásobná, kdy je jedna událost vyprávěna několika různými postavami různě), externí (objektivní vyprávění, kdy vypravěč říká méně, než vědí postavy).

<sup>49</sup> RYAN, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana University Press 1991; online zdroj: *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [cit. 14.04.2020].

<sup>50</sup> *Beyond film: Branigan's narrational world* Horst Ruthrof Review of Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film*. London and New York: Routledge, 1992. (Distributed by the Law Book Company Ltd.). 325pp. ISBN 0415075114. (pbk) Continuum. [online]. [cit. 14.04.2020]. Dostupné z: <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/7.2/Ruthrof.html>

aplikuje její hodnocení narativní transformace (vnitřní proměny) na film a prohlubuje tezi o prostorové podstatě narace zahrnutím divácké percepce, která je podle něj založena na rekonstrukci času příběhu sestaveného z prostorových fragmentů zachycených během času projekce. Pro sestavení časové osy příběhu v myslí diváka je podle něj nutná prostorová představa, divák se primárně zajímá o to, kde událost začala, jak skončí a jaké akce patří k sobě, přičemž o časové souvislosti v podstatě nejde. Autorem teorie převodu časových jednotek do prostoru je Rudolf Arnheim<sup>51</sup>, autor psychologické analýzy vizuálního vnímání.

Protože nazírám témata spojená s narací především ze scenáristického hlediska, teorie upínající pozornost k prostoru ponechávám stranou. Jako scenáristka mám ve své vypravěčské moci ovládat čas, jeho plynutí. Prostor mohu ze své scenáristické pozice ovlivnit jen velmi omezeně, protože skutečná realizace příběhu v určitém konkrétním prostoru je prací dalších složek filmového štábu – lokačního manažera, architekta, výtvarníka, kameramana a samozřejmě režiséra a producenta snímku.

David Bordwell, již dříve zmíněný americký filmový historik a teoretik, vytváří svoje teoretické koncepty, stojící na základech neoformalismu (s manželkou Kristin Thompson jsou autory tzv. neoformalistické analýzy<sup>52</sup>) a naratologických teoriích. V knize *Umění filmu*<sup>53</sup> definuje tři základní elementy příběhu: kauzalita, prostor a čas. Vyprávění je „...příčinně propojený řetězec událostí, který se odehrává v čase a prostoru. Vyprávění je to, co obvykle míníme slovem příběh...“, v Bordwellově terminologii *story* anebo též fabule. Fabulí tedy myslí soubor všech událostí ve vyprávění (těch, které se v příběhu objevují přímo, nebo i těch, které si vyvozuje divák). Syžet (*plot*) obsahuje všechny události fabule, které jsou ve filmu uvedeny. Na nesoulady mezi syžetem a fabulí nahlíží Bordwell ze dvou perspektiv, z pozice vypravěče-filmaře (filmař z fabule vytváří syžet) a z pozice diváka (ze syžetu rekonstruuje fabuli). Narace je tedy pro Bordwella proces, v němž syžet prezentuje divákům informace o fabuli.

---

<sup>51</sup> ARNHEIM, Rudolf, *Art And Visual Perception : Internet Archive: Digital Library of Free & Borrowable Books, Movies, Music & Wayback Machine* [online]. Dostupné z: <https://archive.org/details/ArtAndVisualPerception/page/n1/mode/2up> [cit. 16.04.2020]

Srov. také: Rudolf Arnheim, *Film as Art*. online zdroj: *home - Adam Brothánek :Adam Brothánek* [online]. Copyright © [cit. 16.04.2020]. Dostupné z: [http://www.adambrothanek.com/wp-content/uploads/2014/09/Arnheim\\_Rudolf\\_Film\\_as\\_Art.pdf](http://www.adambrothanek.com/wp-content/uploads/2014/09/Arnheim_Rudolf_Film_as_Art.pdf)

<sup>52</sup> THOMPSON, Kristin, *Breaking the Glass Armor*, s. 3–46, česky Kristin Thompsonová, Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup mnoho metod. *Iluminace* 10, 1998, č. 1, s. 5–36. Dostupné online:

*Informační systém* [online]. Copyright ©X [cit. 19.04.2020]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/el/1421/jaro2006/USK\\_12/um/kt\\_analyza.pdf](https://is.muni.cz/el/1421/jaro2006/USK_12/um/kt_analyza.pdf)

<sup>53</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

Do souboru nástrojů pro filmovou analýzu ještě řadí Bordwell rozlišení „diegetického“, tj. v příběhu obsaženého, a „nediegetického“, tedy takového materiálu (obrazového i zvukového), který je do vyprávění dodán vypravěčem-filmařem (části syžetu mohou přicházet ze světa mimo příběh, např. titulky, hudební doprovody). Fabule se tedy od syžetu může lišit tím, že zahrnuje některé diegetické události, které se ale do syžetu nikdy nedostanou a diváci je na plátně neuvidí ani neuslyší. „*Syžet zase zahrnuje niediegetické obrazy a zvuky, které mohou ovlivnit chápání děje, ale do fabule nepatří.*“<sup>54</sup> S tímto tvrzením nemohu zcela bezvýhradně souhlasit, protože vypravěč-filmař je tvůrcem fabule i syžetu a považuje-li za podstatné využít v tomto syžetu různorodého materiálu, je to projev „nediegetického“ – tedy mimo tento konkrétní příběh existujícího – materiálu, ale v tomto spojení tvořící plnohodnotnou součást právě vytvářeného světa vyprávění. Jinými slovy: jestliže se filmař rozhodl do svého vyprávění tyto segmenty zařadit, pak do něj patří. Ačkoli ve vztahu ke kauzálnosti diegetického světa jsou jasně „odjinud“. Profesor Ľudovít Labík ve své přednášce „Čas ve filmu“<sup>55</sup> definuje „diegetičnost“ jako „dění z vůle příběhu“ a niediegetičnost jako „dění z vůle autora“.

Kauzalita označuje princip příčin a jejich následků. Detektivky, horory, sci-fi, ale i mnohé nežánrové filmy, zakládají svoje tajemství zhusta na zamlčení či zatajení příčin dějů. Příčiny jsou pouze součástí fabule, v syžetu se prezentují jen následky.

A naopak – syžet může skrývat následky a prezentovat jen příčiny, což v divácích vzbuzuje napětí a nejistotu (otevřené konce). Např. častý postup při vyprávěních na pokračování – *cliffhanger* – spočívá v zatajení následků dramatické situace.

Nositeli příčin a následků bývají většinou postavy a jejich vlastnosti. Ovšem v některých vyprávěních tuto funkci přebírá prostředí – jako například pohromy v katastrofických filmech, kdy postavy reagují na vnější podněty. Tato dichotomie zrcadlí scenáristické přístupy v obecnější rovině; jsou scenáristé, kteří svá vyprávění začínají tvorbou postav, které nechají vstupovat do jim přirozených situací. Druhý přístup spočívá v soustředění se na situace (či strukturu), které následně zabydlí postavami, vhodnými pro daný typ situace. Nehodnotím ani jeden jako „ten lepší“, oba přístupy mají své výhody a nevýhody, jako i zastánce a praktiky. Například Miloš Forman byl ten typ tvůrce, který šel

---

<sup>54</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6 (s. 114)

<sup>55</sup> Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ľudovíta Labíka:

[https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU\\_BUqmCVxfL6UDZcZRA5](https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5)

na své vyprávění primárně přes situace. Naproti tomu Jean-Claude Carrière, Dick Ross, Syd Field a mnoho dalších začínali tvorbou dramatických postav.

Bordwellovo uvažování o filmovém vyprávění jako formálním systému obsahuje kromě výše zmíněné kategorie **kauzality** také kategorie **prostoru a času**.

Kategorii času dále dělí na podkategorie pořadí, trvání a frekvence, obdobně jako v časové narativní analýze postupuje Gérard Genette (viz výše). Podkategorie „pořadí“ (nebo též pořádek) je pro zkoumání této práce tou nejdůležitější; zpřeházené pořadí syžetu, které nechronologicky představuje fabuli, využívá flashbacky a flashforwardy. Flashback definuje Bordwell jako „...část fabule, kterou syžet prezentuje mimo její chronologický pořádek.“<sup>56</sup>. Tatáž definice platí také pro flashforward.

Podkategorie „trvání“ rozlišuje čas obsažený v syžetu (*plot duration*)<sup>57</sup> a čas trvání fabule (*story duration*). Například ve filmu *Memento* má čas zachycený syžetem pouhé tři dny, ale ve vzpomínkách protagonisty se dostáváme do období několika let do minulosti hrdiny. Takže *plot duration* je kratší než *story duration*. Dramatický čas filmu, tedy čas syžetu, kdy film může prezentovat jen velmi krátký úsek života protagonistů (jako např. *Lola běží o život*<sup>58</sup>), je ukázkou druhého pólu spektra vytyčeného kategorií trvání času v syžetu a času fabule. *Screen duration* neboli reálný čas filmu označuje skutečnou délku filmu, čas nutný k jeho projekci. Za důležitější je ovšem považován tzv. divácký čas (psychologický, subjektivní čas diváka), tedy to, jak divák film vnímá, a to bez ohledu na jeho skutečnou délku<sup>59</sup>. Trvání syžetu je tedy výběrem z trvání fabule a trvání projekce je výběrem z úplného trvání syžetu (např. v již zmiňovaném filmu *Memento* je délka trvání syžetu tři dny, ale výsledný film trvá dvě hodiny).

Podkategorie „frekvence“ (opakování) umožňuje soustředit pozornost k pasážím fabule, které se v syžetu objevují vícekrát. Ať už jako vracející se vzpomínky (flashbacky), nebo jako dotěrně naléhající flashforwardy

---

<sup>56</sup> Srov. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6. (s. 118)

<sup>57</sup> V Mukařovského terminologii „dramatický čas“. Srov. MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna.

<sup>58</sup> Film *Lola běží o život* bude ještě připomenut později (promiňte mi poznámku v poznámce, týkající se reflexe tohoto komunikačního aktu psaní disertační práce: všimněme si anticipace, tedy předznamenání budoucího návratu k tématu, spojeného s filmem *Lola běží o život*), v souvislosti s tzv. narativní smyčkou, o níž se zmiňuji v kapitole Vyprávěcí struktury. Tento film je pozoruhodný i z dalšího hlediska – obsahuje totiž několik velmi krátkých silně kondenzovaných ukázek vývoje celého života vedlejších postav, které protagonistka Lola míjí na ulici. Tyto flashforwardy, nebo přesněji úseky budoucího možného vyprávění, by neměly ujít naší pozornosti.

<sup>59</sup> Pokud diváci krátký film vnímají jako nekonečně dlouhý, někde udělal dramaturg s ostatními tvůrci chybu.

(vizualizované předznamenání budoucí události, jako jsou přání či naopak obavy a noční můry), anebo se tatáž událost stane opakovanou součástí syžetu, protože ji nazíráme skrze různé postavy. Zvýšená frekvence umožňuje vidět stejnou událost různými způsoby.

A poslední kategorií filmového vyprávění je „prostor“. Většinou se setkáváme s tím, že prostor je ve fabuli i syžetu totožný. Prostorový kontext děje (mizanscéna) poskytuje divákům mnoho informací o diegetickém světě vyprávění, v němž se film odehrává. Vyskytují se ale i případy, kdy se prostor ve fabuli nestane součástí syžetu, je vytvořen jen v představivosti diváků. Prostor na plátně je utvořen z vybraných částí prostoru syžetu.

### 3.3 Flashforwardy

Zatímco flashback má také alternativní označení retrospektiva, v případě flashforwardů zatím žádný zažitý pojmový ekvivalent nemáme. V českém prostředí by mohl být nejbližší plnému významu termín, s nímž pracuje Briana Čechová<sup>60</sup>, „časoprostorově kreativní flashback“ (postup, který vyjadřuje vztah mezi objektivní současností a subjektivní minulostí). Ovšem vůči nepřesnému termínu „flashback“ se vymezují, stejně jako v případě, že jsou takto označovány takové části vyprávění, u nichž není možné s jistotou tvrdit, že se jedná o děje už minulé (jako např. sny, tužby, noční můry).

Při hledání definice flashforwardu mohu s jistotou tvrdit, že flashforward je možný pouze v nelineárních a nechronologických vyprávěních. Je jedním ze znaků takových vyprávěních. Přehled jednotlivých vyprávěcích struktur, v nichž je flashforward možný, jsem přinesla v předcházejících kapitolách. Řečeno s Lindou Seger, soustředím se na repetitivní a paralelní struktury vedení vyprávění filmového příběhu. V terminologii Lindy Aronson se soustředím na filmy se skoky v čase, a to zejména na skoky do budoucnosti a na hybridní formy filmového vyprávění. Tyto nelineární nechronologické (vyjádřeno termínem G. Genetta achronologické) vyprávěcí struktury považuji za trend „nového“ vyprávění, v terminologii D. Bordwella se jedná o příklon k „síťovým narativům“<sup>61</sup>.

---

<sup>60</sup> ČECHOVÁ, Briana, *Flashback jako narativní prostředek pro vyjádření paměti. Československá nová vlna v zrcadle flashbacku*. Disertační práce. [online] 1/2017 [cit. 2018-05-04]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/77923> (s. 109, 114 a 167)

<sup>61</sup> BORDWELL, David, *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.



Slovem „flashforward“ myslím ty části vyprávění, které teprve nastanou. Části fabule, které se v syžetu „předběhnou“ ze svého místa v lineární linii vyprávění<sup>62</sup>. Označení flash-backu i -forwardu je odvislé od stanovení si přítomnosti (přítomné vyprávěcí linie).

Mnohé prostříhy z jiných vrstev vyprávění ovšem nejsou v pravém slova smyslu ani flashbacky, ale ani flashforwardy. Například sny se běžně označují jako flashbacky, s čímž nemohu souhlasit. Stejně jako v případě vizualizací tužeb, prorocství, předtuch nebo nočních můr by bylo přesnější přinést jiné označení. Pro takové úseky ve filmovém vyprávění, které na časové ose příběhu nejsou ani zpřítomněním minulosti, ani v budoucnu se nestanou součástí děje příběhu (protože prostě vybočují z lineárně-kauzálního plynutí vyprávění), navrhuji vlastní označení, jako scény „odjinud“. Např. Flash-from-soul, nebo Sub-Un-Conscious Flash = pod-ne-s-vědomí anebo „Flash-from-other-universe“ či „No Time Flash“ nebo snad „Out-of-Time-Flash“?

Zásadní účinek, který použití flashforwardu působí, je – podle mého názoru – v přenesení pozornosti diváků od „CO se stane“ k „JAK k tomu dojde“.

Domnívám se, že – zvláště do prologu umístěný – jakýkoli záběr (obraz, sekvence) z pozdějšího filmového děje, by měl být označen jako flashforward (Aronson ovšem ve své klasifikaci hovoří o flashbacku v prologu).

Flashback, tentokrát ne v prologu, ale jako první záběr filmu, po němž následuje scéna rovněž flashbacková, z ještě "starší" minulostní linie vyprávění – takovou neobvyklou strukturu má film *Musíme si promluvit o Kevinovi*.

### 3.3.1 Klasifikace flashforwardů

Pro stanovení nové taxonomie flashforwardů je využito kombinace dělení opačných narativních prostředků:

- objektivní (patřící naraci), např. *Pulp Fiction*, *Amores Perros*
- subjektivní (patřící protagonistům), např. *Donnie Darko*

---

<sup>62</sup> Připomínám definice důležitých pojmů, kterými jsou *syžet a fabule*, z úvodních kapitol této práce a nově přináším definici D. Bordwella: Zatímco fabulí nazýváme: „...soubor všech událostí ve vyprávění – ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem, (...) termín syžet se používá k popsání všeho, co můžeme ve filmu před námi vidět a slyšet“. Pochopení rozdílu mezi těmito dvěma pojmy divákovi pomáhá uvědomit si, že příběh filmu tvoří i události, které se ve filmu explicitně neobjevují.

- podle počtu narátorů *Magnolia*
  - zvukové (jako např. v *Psychu*, kdy sledujeme hlavní hrdinku, jak ujíždí autem a ve zvuku slyšíme rozhovor v kanceláři, týkající se odhalení krádeže peněz, kterou má na svědomí; zvuk natahování pistole v níže rozebíraném filmu *Spring Breakers*)
  - biografické (např. film *Věčný svit neposkvrněné mysli*)
  - flashforward v prologu (polemika s L. Aronson) *Americká krása*
  - naplněné (ve vztahu k budoucímu vyprávění; stanou se součástí děje) *Příchozí*
  - nenaplněné (nerealizované):
- Klasifikace flashforwardů nenaplněných:**
- sny, představy, tužby a vize, Déjà vu – např. *Vejsdi do prázdna*
  - předtuchy, proroctví *Osvícení*
  - noční můry, obavy, strachy (opakem flashbacku zásadní životní chvíle; např. v televizním filmu *Šťastný Jim*, 1969)
  - halucinace (blouznění vyhladovělého vězně v kuchyni vesnické chalupy, kdy touží po chlebu a dotírají na něj představy zabítí kuchařky v *Démantech noci*; častěji se objevují ve spojení s opiáty, např. *Go*, *Spring Breakers*, *Trainspotting*)

Zásadním účinkem flashforwardů je uvedení diváka do nejistoty, o jaký úsek vyprávění se jedná, což jej nutí k vytváření stál nových příběhových hypotéz. Dostává se tak v myšlení do laterálních poloh, kde se otevírá větší množství narativních možností a nemusí existovat nutně jen jedna správná interpretační varianta. Toto zvýšené zapojení se diváků do procesu vnímání vyprávění od 90. let přestává být doménou artových filmů a čím dál častěji se objevuje i v mainstreamové produkci.

Klíčové pro rozlišování flashforwardů je rozlišení toho, zda se jedná o „flash“, tedy záblesk či проблík z budoucích (zatím nerealizovaných) částí vyprávění, anebo o větší úsek děje. Pro delší sekvence by bylo možné začít využívat termín **story-forward** (opět vytvořen opakem od zaužívaného pojmu „back-story“), který vyplynul ze společné diskuze během přednášky s prof. Labíkem. Přesněji totiž vystihuje syžetovou achronologii.

Pro všechny flashbacky (či story-forwardy) platí, že přitahují pozornost k samotnému aktu vyprávění a vtahují diváky hlouběji k aktivnímu sledování příběhu. Zejména pak story-forward (terminologií L. Aronson „flashback v prologu“) přenáší těžiště pozornosti diváků od otázek spojených s „co se stane“

směrem k otázkám „jak k tomu dojde“ nebo „je to pravda?“. Jako je tomu například v *Americké kráse*, kde se v prologu objeví videozáznam výpovědi dcery protagonisty, která si přeje jeho smrt. A v kombinaci s mimoobrazovým komentářem hlavního hrdiny, jejího otce Lestera, který sám o sobě mluví jako o člověku, který bude za rok touhle dobou mrtev, ustaluje se základní divácké vnímání v poloze porovnávání řečeného s ukazovaným. Naproti tomu v *Kevinovi* je úvodní záběr na potměšlé okno s vlající záclonou flashforwardem, zábleskem z budoucnosti fikčního světa příběhu (tento záběr by se dal označit termínem Blažejovského „záběr-zátiší“).

Účinky flashforwardů jsou snad v ještě větší míře, než tomu bylo u flashbacků, spojeny s pronikáním do lidské psychiky, zanořením do duševního světa hrdinů. Absence kauzálního spojení story-forwardů či její oddálené ukázání nastoluje atmosféru poetické nejistoty.

Briana Čechová ve své práci rovněž narazila na nedostatečnost termínů flashbacku i flashforwardu, ale vedena nejspíš anglosaskou tradicí vnímat flashback jako širší pojem, zastřešující různé časové inverze, přináší ve své práci termín „časoprostorově kreativní flashback“.<sup>63</sup> Pro mě osobně je ovšem tento pojem spíše odstoupením od tématu, které odstředivě odvádí pozornost od nuancí formálních i významových a pro tvůrčí růst méně užitečným.

### 3.3.2 Podobnosti výrazových prostředků a postupů v nelineárních vyprávěcích strukturách

Výčet tvůrčích postupů níže si nenárokují vyčerpávající úplnost. Předkládám soupis tvůrčích formálních postupů, které se v nich nejčastěji vyskytují (ne všechny nelineárně strukturované filmy využívají všechny možnosti):

- prolog (méně často epilog)
- úvodní titulkové sekvence (s funkcí jako háček, cliffhanger, velmi výrazné výtvarné zpracování – jako animace titulkové sekvence např. v *Lole*, nebo plní funkci expozice, či zvýrazňují narativní zvláštnosti)
- multiplikace vyprávěčů
- simultaneita různých perspektiv (nekauzalita, juxtapozice)
- členění na kapitoly (titulky, mezititulky)

---

<sup>63</sup> ČECHOVÁ, Briana, *Flashback jako narativní prostředek pro vyjádření paměti. Československá nová vlna v zrcadle flashbacku*. Disertační práce. [online] 1/2017. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/77923>

- motiv víry v Boha a další iracionality (sny, halucinace)
- drogy (celá škála opiátů, alkohol)
- motiv lži a lhaní
- otevřený konec (otevřené možnosti interpretacím)
- výrazná práce s audio rovinou (četné rozpojení obrazu se zvukem, mimoobrazový komentář)
  - mimoobrazový komentář (často v kombinaci s „nespolehlivým vypravěčem“, tedy jistý druh lhaní)
  - rámcování (shodné úvodní a konečné záběry filmu, hudební motiv aj.)
  - přechody přes osu
  - výrazné barevné stylizace (postprodukční)
  - neobvyklé rakursy kamery<sup>64</sup> (ne-lidská perspektiva pohledu)
  - otočení kamery o 90°<sup>65</sup>
  - segmentace (dělení) promítacího plátna
  - montáž asociativní, intelektuální, emoční, parametrická<sup>66</sup>, distanční<sup>67</sup>
  - sebereflexivita (filmy ve filmu<sup>68</sup>, televizní vysílání, rozhlas, noviny – média i v roli dramatického činitele)
    - zrelativizování fyzikálních zákonů, zpřítomnění iracionálna

## 4. VÝZKUMNÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM – PRAXE

„*Nejde ani tak o to, co chtěl autor říct, jako o to, co říká.*“  
*André Breton*<sup>69</sup>

---

<sup>64</sup> Srov. BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu. Share and Discover Knowledge on LinkedIn SlideShare* [online]. Copyright © 2020 [cit. 20.05.2020]. Dostupné z: <https://www.slideshare.net/takeshikikujiro/jaromir-blazejovskyspiritualita-ve-filmu> (s. 141 – 142)

<sup>65</sup> Interpunkce, audiovizuální znak přechodu z iracionálního světa do racionální přítomnosti nebo naopak; např. ve filmu *Gravitace*, nebo *Návrat idiota*.

<sup>66</sup> BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. 370 s. ISBN 0-299-10170-3

<sup>67</sup> Srov. teorii Artavazda Pelešjana: ČIHÁK, Martin, Andran ABRAMJAN, Darja ČERNJAK, et al. *Distanční montáž Artavazda Pelešjana*. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016. ISBN 978-80-7331-423-1

<sup>68</sup> *Misé en abyme* – stylistická figura; technika „umístování obrazu do sebe sama“, (zrod v malířství; existence i v ostatních oblastech), označuje např. divadlo na divadle (potulná herecká společnost v Hamletovi na hradě Elsinor hraje představení pro krále), film ve filmu, rozhlasové vysílání v rozhlasové hře apod. *Misé en abyme* - Wikipedia. [online] Copyright © 2020 [cit. 20.05.2020]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Misé\\_en\\_abyme](https://en.wikipedia.org/wiki/Misé_en_abyme)

<sup>69</sup> Citát z urážlivého dopisu A. Bretona literárnímu kritikovi in: CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 2. Přeložila Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří DĚDEČEK. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 978-80-905624-2-4. (s. 64).

## 4.1 Práce s časem ve scénáři – praktické postupy z audio-přílohy

Při psaní scénáře přecházíme mezi jeho jednotlivými součástmi, měníme vyprávěcí linie, prostředí, postavy. Už samotnou volbou jazykových prostředků implikujeme v myslích čtenáře (režiséra, dramaturga, producenta, kameramana, herců a dalších) audiovizuální podobu zamýšleného filmu. Volbou jazykových prostředků dáváme výraz autorské představě a přepisujeme, jak kterou situaci, postoj, gesto či velikost záběru vnitřním zrakem sami vidíme.

Už výše bylo zmíněno, že scenáristická práce mentálně kmitá mezi dvěma základními póly myšlení – mezi myšlením laterálním a vertikálním. Fáze kreativní je střídána – mnohdy za vydatné pomoci dramaturga – fází vertikální<sup>70</sup>. Přiměřujeme zavedená a osvědčená schémata, řemeslné šablony, paradigmata a testujeme, nakolik je vyprávění, i při jistých odchylkách, funkční.

Pro zacházení s filmovým časem obecně platí, že čím kratší časový úsek film zobrazuje, tím je pravděpodobnější, že vznikne intenzivnější drama. Čím delší čas film zachycuje, přímou úměrou roste riziko, že se vyprávění stane epizodickým, s roztrhaným a neplynulým dějem. Zároveň se zvyšuje riziko, že příběh bude více „vyprávěn“ („*telling*“) než „ukazován“ („*showing*“). Dojem spojitosti mohou posílit rekvizity nebo objekty, které se objevují ve všech oddělených částech vyprávění v jiném čase (např. květiny či kniha ve filmu *Hodiny*).

Pro mou scenáristickou praxi je jedním z klíčových strategických rozhodnutí volba délky trvání syžetu. V návaznosti na divadelní dramaturgiu platí, že čím je kratší doba trvání syžetu, tím působí drama sevřeněji, koncentrovaněji. Délka syžetu a propočtený počet nocí, potřebných pro dojem přirozeného plynutí času v myslích diváků, je mým základním tvůrčím postupem. U pedagogů scenáristiky a režie na VŠMU v Bratislavě jsem zjišťovala, jak k práci s časem přistupují oni.

Všem jsem položila tyto tři stejné otázky:

1. Co je podle vás při psaní scénáře nejdůležitější?
2. Je pro vás práce s časem vyprávění podstatná? V čem?
3. Využíváte skoky v čase? Proč?

Byla to základní východiska, dál se hovor ubíral různými směry...

---

<sup>70</sup> Kombinace obou způsobů myšlení se ukázala jako klíčová například v případě profesora Wichterleho - vynález měkké kontaktní čočky byl dokončen díky stavebnici Merkur, kterou o Vánocích dostal jeho syn. Při společné hře přišel prof. Wichterle na způsob, jak dosáhnout kýženého tvaru čočky (odstředivka). Zajímavostí také je, že za války našel útočiště před gestapem ve Zlíně.

## 5. ANALYTICKÁ ČÁST

Základní kategorizace spočívá v rozlišení již dříve zmíněných dvou možností; jestli se flashforward děje postavě (je subjektivní), nebo je spjat s příběhem (jedná se primárně o sebereflexivní akt objektivizované vševědoucí narace).

Pro tuto část práce jsem vybrala po jednom zástupci obou kategorií; flashforwardy navázané na subjekt postavy zastoupí film *Musíme si promluvit o Kevinovi. Pulp Fiction – historky z podsvětí*, jakožto nejpopulárnější zástupce vyprávěcího vzorce, k němuž jsou obdobné struktury filmového vyprávění často přirovnávány (jako např. filmy scenáristy Guillerma Arriagy *Amores Peros – Láska je kurva, 21 gramů a Babel*), rovněž rozeberu, ovšem s odkazy na množství publikací, které tak učinily již přede mnou a obsáhleji.

Filmy *Go*, *Spring Breakers* a *Úhel pohledu* jsem vybrala jako názorné ukázky nelineárních vyprávěcích vzorců

## 6. PŘÍNOS TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE

Cílem disertační práce je klasifikace nelineárních vyprávěcích vzorců ve filmovém vyprávění a vznik taxonomie flashforwardů.

Největší přínos práce spočívá ve zpřehlednění uvažování o nelineárních vyprávěcích strategiích. Fokalizace na dílčí naratologický postup, jakým je flashforward, dává východisko pro jeho možnou kategorizaci a zavádí pojmosloví potřebné nejen pro tvůrčí využití – ať už scenáristické či dramaturgické – ale možná i teoretické.

Výstupy přinesou užitek jak ve scenáristické a dramaturgické praxi, tak v rozvoji teoretického mapování tohoto území a v neposlední řadě je využijí pedagogové i studenti audiovizuálních studií.

## 7. ZÁVĚR

Při konstrukci celé práce – počínaje definováním si tématu (práce s časem) – přes jeho zúžení na „vyjadřování flashforwardů“, při využití scenáristických postupů, popsaných v metodách práce (myšlenkové mapy, Diary Method, lístečková metoda), které jsem plně využila i při psaní scénáře *Tříštění*,

nelineárního mockumentu, jsem se dopracovala ve výsledném tvaru „architektonického“ výsledku.

Přináším přehled úvah o práci s časem ve filmovém vyprávění. Jednotlivé přístupy a postupy k této kategorii tvůrčího postupu jsem vysbírala roztroušeny z uvedených publikací (viz seznam literatury) během čtyřletého studia a také na stážích či konferencích a jsou z části přímo v textu práce, v plných verzích pak formou audio přílohy na uvedených odkazech.

Kapitoly mapující strukturální vzorce nelineárních příběhů slouží jako přehled dosud poznaných a pojmenovaných příběhových variant nelineárních filmových vyprávění. Jak je vidět – terminologie není sjednocená, snad vlivem zatím ne moc velkého zájmu kolegů filmových vědců. Nebylo mým cílem beze zbytku zaplnit všechny mezery, spojeny s tématem flashforwardů z filosofického, sémantického, naratologického, kognitivistického či lingvistického hlediska – ostatně by to ani nebylo v mých silách. A právě toto uvědomění si své primární role, tedy scenáristky-dramaturgyně a ne filmové vědkyně, mně pomohlo najít míru zanoření či jen dotknutí se zmíněných oblastí.

Nejobtížnějším momentem při sestavování základní konstrukce struktury této disertační práce mně byl zlom, spojený s nemožností vytvoření nelineární podoby této disertační práce. Mám naději, že sice formálně méně adekvátně, ale obsahově neméně srozumitelně přináším odpovědi na otázky, které jsem si na začátku kladla; je vůbec možné, aby scenárista už ve fázi literární přípravy scénáře vytvořil plně funkční nelineární, nechronologickou strukturu tak, že by ve střížně nebylo nutné dál ji výrazněji modifikovat? Jakou roli hraje čas – respektive vyjádření jeho přirozeného plynutí – ve vyprávěcí struktuře? Co to jsou flashforwardy? Jaké známe druhy? A k čemu mohou sloužit?

Pravidla zacházení s časem ve filmovém vyprávění, popsány v této práci především pro dramatické příběhy, platí v jisté míře i v dalších větvích filmových děl – jako jsou snímky „dokumentární“<sup>71</sup> či animované. Ovšem podrobnější zkoumání těchto druhů filmových tvarů by vydalo na samostatné práce, záměrně je tedy ponechávám stranou s nadějí, že se stanou předmětem zkoumání v budoucnu.

---

<sup>71</sup> srov. analogie rozlišování dokumentárních modů a kategorií řeči a hlasu; NICHOLS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2010. ISBN 978-80-7331-181-0.

K podstatě mého tématu, tedy k nelineárnímu a nechronologickému vyprávění, které vytváří nejrůznější kompozice (strukturální vzorce) rovněž přináší koncept Umberta Eca a jeho teorie „Otevřeného díla“ (*opera aperta*)<sup>72</sup>.

Při prvním zamyšlení se už nad samotným názvem práce si uvědomuji, že plní funkci flashforwardu, anticipace, ve významu "předznamenání", vzbuzení očekávání jistého druhu. Tento způsob "ladění" očekávání percipientů díla má univerzální platnost. Nejen v literatuře, jak důležitost volby správného názvu knihy popisuje A. Schopenhauer: „Čemu je dopisu adresa, tím má být knize její titul...měl by tvořit pokud možno monogram obsahu.“<sup>73</sup>, totéž platí samozřejmě také ve filmu.

Principy vyprávění i jejich následná interpretace a hledání významů se čím dál častěji odklánějí od logicky vysledovatelných kauzálních řetězců příčin a následků. Vazby jsou spíše asociativní, intuitivní, aktivující kreativní myšlení diváků.

Posilování kreativních přístupů nejen při sledování filmů, ale i v ostatních životních situacích, považuji za dominantní proměnu ve vnímání a prožívání života i světa. Otevírá nekonečné možnosti průniků oblastí, dříve vnímaných odděleně.

Nelineární myšlení jako dominanta nejen uměleckého světa, ale i všech dalších možných světů – i vědeckých? Domnívám se, že se podařilo prokázat, že i při psaní teoretických disertačních prací lze využít kreativní způsoby myšlení. Budeme tak více schopni přinést řešení "out of the box". V kreativním přístupu vidím šanci, jak přestat recyklovat staré osvědčené myšlenkové vzorce.

Věřím, že tato práce přináší možné návody, JAK svoje příběhy konstruovat. Ovšem přinést odpověď na otázku, O ČEM vyprávět, tak snadné není – je to na každém autorovi zvlášť!

---

<sup>72</sup> srov. ECO, Umberto. *Otevřené dílo: forma a neurčenost v současných poetikách*. Přeložila Zora OBSTOVÁ. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3. K tématu rovněž část rozhovoru s prof. Michalovičem z audiopřílohy práce (čas záznamu 27').

<sup>73</sup> SCHOPENHAUER, Artur. *O spisovatelství a stylu*. s. 11. Praha: Hynek, 1994. ISBN 80-85960-00-7



## 8. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A FILMŮ

### **Knižní publikace:**

ARONSON, Linda. *The 21st Century Screenplay*. Česky: ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

AZCONA, Maria del Mar, *The Multi-Protagonist Film*. Reynold Humphries. Wiley-Blackwell, 2010. ISBN: 978-1-4443-3393-0.

BACHTIN, Michail Michajlovič. *Román jako dialog*. Praha, 1980. ISBN: 01-098-80.

BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1. Možno online: *Share and Discover Knowledge on LinkedIn SlideShare* [online]. Copyright © 2020 [cit. 20.05.2020]. Dostupné z: <https://www.slideshare.net/takeshikikujiro/jaromir-blazejovskyspiritualita-ve-filmu>

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

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film* (Madison: The University of Wisconsin Press) 1985. ISBN 9780299101749.

BORDWELL, David, *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008. ISBN 978-0415977791.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 2. Přeložil Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří DĚDEČEK. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 978-80-905624-2-4.

ČIHÁK, Martin, Andran ABRAMJAN, Darja ČERNJAK, et al. *Distanční montáž Artavazda Pelešjana*. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016. ISBN 978-80-7331-423-1.

DELEUZE, Gilles. *Film 1 Obraz-pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000. Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-098-x.

DELEUZE, Gilles. *Film 2 Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006. Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-127-7.

DELEUZE, Gilles a Félix GUATTARI. *Tisíc plošin*. Praha: Herrmann, 2010. ISBN 978-80-87054-25-3.

DOANE, Mary Ann. *The Emergence of Cinematic Time*, Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts, and London, England, 2002. ISBN 9780674007840.

ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997. Velká řada (Votobia). ISBN 80-7198-248-2.

GENETTE, Gérard. *Rozprava o vyprávění* - [online]. Copyright © DocPlayer.cz Dostupné z: <https://docplayer.cz/80204139-Gerard-genette-rozprava-o-vypraveni.html>

KAHNEMAN, Daniel. *Myšlení: rychlé a pomalé*. V Brně: Jan Melvil, 2012. Pod povrchem. ISBN 978-80-87270-42-4.

MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Albatros, Praha 2004. ISBN 80-00-01410-6

MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna.

PLAZEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu 1895-2005*. Academia. Praha 2009. ISBN 978-80-200-1689-8.

RYAN, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana University Press 1991; online zdroj: *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

SEGER, Linda. *Advanced Screenwriting* (Los Angeles, Silman-James Press), 2003. ISBN 9781879505735.

SCHOPENHAUER, Artur. *O spisovatelství a stylu*. s. 11. Praha: Hynek, 1994. ISBN 80-85960-00-7

SNYDER, Blake. *Save the cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. ISBN 19-329-0700-9.

THOMPSON, Kristin, *Breaking the Glass Armor*, s. 3–46, česky Kristin Thompsonová, Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5–36. Dostupné online: *Informační systém* [online]. Copyright © Dostupné z: [https://is.muni.cz/el/1421/jaro2006/USK\\_12/um/kt\\_analyza.pdf](https://is.muni.cz/el/1421/jaro2006/USK_12/um/kt_analyza.pdf)

TARKOVSKIJ, Andrej Arsenjevič. *Zapečetěný čas*. Příbram: Camera obscura, 2009. ISBN 80-903678-4-4.

TIRARD, Laurent. *Lekce filmu*. Praha: Dokořán, 2014. ISBN 978-80-7363-615-9.

TURIM, Maureen, *Flashbacks in Film: Memory & History*. London: Routledge 2013. ISBN 9781317916673.

**Disertační práce:**

ČECHOVÁ, Briana, *Flashback jako narativní prostředek pro vyjádření paměti*.

*Československá nová vlna v zrcadle flashbacku*. Disertační práce. [online] 1/2017. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/77923>

PAZDERNÍKOVÁ, Pavla. *Tvůrčí psaní a vědecká práce* [online]. Brno, 2009. Disertační práce Masarykova univerzita. Dostupné z:

[https://is.muni.cz/th/vmmru/DIZ\\_fv\\_27.3.\\_PRINT.pdf](https://is.muni.cz/th/vmmru/DIZ_fv_27.3._PRINT.pdf).

HRÁNOVÁ, Barbora. *Špecifika rozprávania vo viac-príbehových filmoch*. Disertační práce VŠMU Bratislava, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8

**Články:**

BERG, Charles Ramirez. *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"* [online]. Dostupné z:

<http://www.thefreelibrary.com/A+taxonomy+of+alternative+plots+in+recent+films%3A+classifying+the..-a0153620392>.

KOKEŠ, Radomír. *Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění*. Bohemica Litteraria. 2018, vol. 21, no. 2, s. 7-43. Dostupné online: *Informační systém* [online].

Copyright © Dostupné z: [https://is.muni.cz/www/douglas/2018\\_RDK\\_Spirala.pdf](https://is.muni.cz/www/douglas/2018_RDK_Spirala.pdf)

C I N E P U R / Flashback. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefilly* [online]. Copyright © Cinepur. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=941>

ČESÁLKOVÁ, Lucie, 2006, *Flashforward*, in Cinepur [online] Dostupné z:

<http://cinepur.cz/article.php?article=932>

C I N E P U R / Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefilly* [online]. Copyright © Cinepur. Dostupné

z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

DOK.REVUE. *Časopis o dokumentárním filmu* | *DOK.REVUE* [online]. Copyright © 2012

Dostupné z: <https://www.dokrevue.cz/clanky/o-moznosti-kinematograficke-filozofie>

DOK.REVUE. *Časopis o dokumentárním filmu* | *DOK.REVUE* [online]. Copyright © 2012

Dostupné z: <https://www.dokrevue.cz/clanky/kinematograficka-filozofie>

## **Weby:**

<https://www.csfd.cz/>

<https://prirucka.ujc.cas.cz/>

<https://www.cestinaveslovníku.cz/>

Rozhlasová esej A. Tarkovského: <https://vltava.rozhlas.cz/andrej-tarkovskij-umeni-touha-po-idealu-7790527>

## **FILMY:**

21 gramů (21 Grams, režie Alejandro González Iñárritu, 2003)

Amadeus (režie Miloš Forman, 1984)

Amarcord (režie Federico Fellini, 1973)

Americká krása (American Beauty, režie Sam Mendes, 1999)

Amores Perros – Láska je kurva (režie Alejandro González Iñárritu, 2000)

Angličan (The Limey, režie Steven Soderbergh, 1999)

Annie Hallová (Annie Hall, režie Woody Allen, 1977)

Babel (režie Alejandro González Iñárritu, 2006)

Cléo od pěti do sedmi (Cleo from 5 to 7, režie Agnes Varda, 1962)

Crash (režie Paul Haggis, 2004)

Časový kód (Timecode, režie Mike Figgis, 2000)

Deset dní, které otřáslý světem (October: Ten Days That Shook the World, režie Sergej M. Ejzenštejn a Grigorij Alexandrov, 1928)

Démanty noci (Diamonds of the Night, režie Jan Němec, 1964)

Dobrodružství (l'Adventure, režie Michelangelo Antonioni, 1960)

Donnie Darko (režie Richard Kelly, 2001)

Dunkerk (Dunkirk, režie Christopher Nolan, 2017)

Dvanáct rozhněvaných mužů (Twelve Angry Men, režie Sidney Lumet, 1957)

Faunův labyrint (Pan's Labyrinth, režie Guillermo del Toro)

Forrest Gump (režie Robert Zemeckis, 1994)

Go (režie Doug Liman, 1999)

Hlava 22 (Catch-22, režie Michel Nichols, 1970)

Hodiny (The Hours, režie Stephen Daldry, 2002)

Hořící planina nebo též Spálené životy nebo také Planina v ohni (The Burning Plain, režie Guillermo Arriaga, 2008)

Interstellar (režie Christopher Nolan, 2014)

Intolerance (režie David Wark Griffith, 1916)  
Jackie Brownová (Jackie Brown, režie Quentin Tarantino, 1997)  
Klub rváčů (Fight Club, režie David Fincher, 1999)  
Knoflíkáři (režie Petr Zelenka, 1997)  
Krev zmizelého (Shadows of the Deceased, režie Milan Cieslar, 2005)  
Lola běží o život (Run Lola Run, režie Tom Tykwer, 1998)  
Loni v Marienbadu (Last Year at Marienbad, režie Alain Resnais, 1961)  
Mafiáni (Goodfellas, režie Martin Scorsese, 1990)  
Magnolia (režie Paul Thomas Anderson, 1999)  
Memento (režie Christopher Nolan, 2000)  
Milionář z chatrče (Slumdog Millionaire, režie Danny Boyle, 2008)  
Minority Report (režie Steven Spielberg, 2002)  
Mňága – Happy End (režie Petr Zelenka, 1996)  
Mulholland Drive (režie David Lynch, 2001)  
Musíme si promluvit o Kevinovi (We Need to Talk About Kevin, režie Lynne Ramsay, 2011)  
Náhoda (Blind Chance, režie Krzysztof Kieślowski, 1987)  
Na Hromnice o den více (Groundhog Day, režie Harold Ramis, 1993)  
Na nože (Knives Out, režie Rian Johnson, 2019)  
Nashville (režie Robert Altman, 1975)  
Návrat idiota (Return of the Idiot, režie Saša Gedeon, 1999)  
Občan Kane (Citizen Kane, Orson Welles, 1941)  
Obvyklí podezřelí (The Usual Suspects, režie Bryan Singer, 1995)  
Osm a půl (8½, režie Federico Fellini, 1963)  
Osudový dotek (The Butterfly Effect, režie Jonathan Mackye Gruber a Eric Bress, 2004)  
Osvícení (The Shining, režie Stanley Kubrick, 1980)  
Pařba ve Vegas (The Hangover, režie Todd Phillips, 2009)  
Paříži, miluji tě (Paris, Je T'aime, režie Bruno Podalydès, Gurinder Chadha, Gus Van Sant, Joel Coen, Ethan Coen, Walter Salles, Daniela Thomas, Christopher Doyle, Isabel Coixet, Nobuhiro Suwa, Sylvain Chomet, Alfonso Cuarón, Olivier Assayas, Oliver Schmitz, Richard LaGravenese, Vincenzo Natali, Wes Craven, Tom Tykwer, Fredéric Auburtin, Gérard Depardieu, Alexander Payne, 2006)  
Pokání (Atonement, režie Joe Wright, 2007)  
Popelka (Cinderella, režie Kenneth Branagh, 2015)  
Prostřihy (Short Cuts, režie Robert Altman, 1993)

Před deštěm (Before the Rain, režie Milcho Manchevski , 1994)  
Příchozí (Arrival, režie Denis Villeneuve, 2016)  
Psycho (režie Alfred Hitchcock, 1960)  
Pulp Fiction: Historky z podsvětí (Pulp Fiction, režie Quentin Tarantino, 1994)  
Rašómon (Rashomon, režie Akira Kurosawa, 1950)  
Rok ďábla (Year of the Devil, režie Petr Zelenka, 2002)  
Sedm statečných (The Magnificent Seven, režie John Sturges, 1960)  
Sex, lži a video (Sex, Lies and Videotape, režie Steven Soderbergh, 1989)  
Schindlerův seznam (Schindler's List, režie Steven Spielberg, 1993)  
Slacker (režie Richard Linklater, 1990)  
Spánek (Sleep, režie Andy Warhol, 1963)  
Spring Breakers (režie Harmony Korine, 2012)  
Sunset Boulevard (režie Billy Wilder, 1950)  
Srdcová sedma (Sliding Doors, režie Peter Howitt, 1998)  
Šťastný Jim (TV film, režie Zdeněk Kaloč, 1969)  
Titanic (režie James Cameron, 1997)  
Thelma a Louise (režie Ridley Scott, 1991)  
Traffic – nadvláda gangů (Traffic, režie Steven Soderbergh, 2000)  
Trainspotting (režie Danny Boyle, 1996)  
Úhel pohledu (Vantage Point, režie Pete Travis, 2008)  
Vejdi do prázdna (Enter the Void, režie Gaspar Noé, 2009)  
Velký Gatsby (The Great Gatsby, režie Baz Luhrmann, 2013)  
Ve stínu (In the Shadow, režie David Ondříček, 2012)  
Věčný svit neposkvřené mysli (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, režie Michel Gondry, 2004)  
Vicky Cristina Barcelona (režie Woody Allen, 2008)  
Vyměřený čas (In Time, režie Andrew Niccol, 2011)  
Zachraňte vojína Rayena (Saving Private Ryan, režie Steven Spielberg, 1998)  
Zakázané ovoce (Out of Sight, režie Steven Spielberg, 1998)  
Zelená míle (The Green Mile, režie Frank Darabont, 1999)  
Zmizení (Prisoners, režie Denis Villeneuve, 2013)  
Zrození národa (The Birth of a Nation, David Wark Griffith, 1915)  
Ztraceni v Mnichově (Lost in Munich, režie Petr Zelenka, 2015)  
Zvětšenina (Blow Up, režie Michelangelo Antonioni, 1996)

## 9. PŘÍLOHY

Přílohu disertační práce tvoří audionahrávky polo-strukturovaných rozhovorů, které byly pořizeny na stážích; Na VŠMU v Bratislavě byly nahrávány odpovědi tamních pedagogů scenáristiky, dramaturgie a režie. Během stáže u kreativní producentky Kateřiny Ondřejkové v České televizi Ostrava, další přílohou této disertační práce je audionahrávka rozhovoru s Lindou Aronson. Videozáznam přednášky prof. Labíka o filmovém čase je poslední přílohou této práce.

### **AUDIONAHRÁVKY:**

prof. Zuzana Gindl-Tatárová:

[https://drive.google.com/open?id=1jSh3jOHJcsrN\\_Juq1Jf2l9Ik9ZuSTgJB](https://drive.google.com/open?id=1jSh3jOHJcsrN_Juq1Jf2l9Ik9ZuSTgJB)

<https://drive.google.com/open?id=1lkJltSVZSolztnavROtEqFNbo3kqKknm>

doc. Dagmar Ditrichová:

<https://drive.google.com/open?id=1mSlqfBs7P8VykwfI4trBw0yp02-9Telm>

prof. Dušan Dušek:

<https://drive.google.com/open?id=1EVCzCERWFlm6d2BPvYmCzn73oInFzOeR>

doc. Jozef Paštéka:

<https://drive.google.com/open?id=11DNkQRpVN70WZtC-X-nrCYx4UDD6sS4m>

prof. Stanislav Párnický:

[https://drive.google.com/open?id=12wCf707pl\\_6NGkxt7XHH2M-Coy5sHKLH](https://drive.google.com/open?id=12wCf707pl_6NGkxt7XHH2M-Coy5sHKLH)

prof. Peter Michalovič:

<https://drive.google.com/open?id=1gfuZPwQBZLdlpXs-bQjRtOqbIBzOOIx3>

Kateřina Ondřejková:

<https://drive.google.com/open?id=1CUGC9NKO7XPLvtUdDroAUhpyLCmRlvAl>

Linda Aronson:

<https://drive.google.com/open?id=1v5CGQ47E6O4FzUb7v8BoHRnwlTJsB3q>

### **VIDEOPŘEDNÁŠKA:**

prof. L'udovít Labík: „Čas ve filmu“:

[https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU\\_BUqmCVxfL6UDZcZRA5](https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5)

## 10. ODBORNÝ ŽIVOTOPIS AUTORKY

Irena Kocí, 1974 v Ostravě. V roce 1998 absolvovala JAMU v Brně, v ateliéru prof. Přidala Televizní a rozhlasovou dramaturgii a scenáristiku. Deset let byla na volné noze jako externí dramaturgyně ČT Brno a autorka scénářů pro televizní cykly *AZ-kvíz*, *Záhady Toma Wizarada*, *Za našima humny*, *Ta naše povaha česká* (díl *K poctě zbraň!*). Ve spolupráci s ČT Ostrava psala scénáře pro cykly *Na stopě*, *Bydlení je hra*, *Šikulové*. Od roku 2013 působí jako pedagog scenáristiky a dramaturgie na Slezské univerzitě v Opavě v ateliéru audiovize, od roku 2016 nastoupila doktorské studium na FMK UTB. V nakladatelství Albatros jí vyšla jí kniha pro děti *Zima ve světě zvířat*. Na podzim 2020 vstoupí do kin film *Smečka*, k němuž napsala scénář společně s jeho režisérem T. Polenským. V současné době dopisuje podle filmového příběhu knihu, kterou vydá Euromedia Group a.s.



**Čas ve filmu – netradiční práce s časem v dramatickém  
vyprávění  
Vyjadřování flashforwardů**

Time in Film – Unconventional Working with Time  
in Dramatic Narrative  
Expressing Flashforwards

Teze disertační práce

Autor: MgA. Irena Kocí, Ph.D.

Vydavatel: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Pořadí vydání: První

Rok vydání: 2020

Náklad: vyšlo elektronicky

ISBN 978-80-7454-944-1

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.

