



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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

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.

Zlín, červen 2019

© Irena Kocí

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

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

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

ABSTRAKT	3
ABSTRACT	4
ÚVOD	7
1. SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÍ PROBLEMATIKY	10
2. TEORETICKÝ RÁMEC	12
2.1 CÍL PRÁCE	12
2.2 POUŽITÉ METODY.....	12
2.2.1 Tvůrčí psaní teoretické disertační práce.....	13
2.2.1.2 Deník – introspektivní metoda výzkumu	14
2.3 METODA POLO-ŘÍZENÝCH ROZHOVORŮ – AUDIO PŘÍLOHA.....	14
3. VÝZKUMNÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM – TEORIE	16
3.1 VYJASNĚNÍ POJMU FLASHFORWARD	16
3.2 VYPRÁVĚNÍ NEBO NARACE?	16
3.3 NARUŠENÍ CHRONOLOGIE VYPRÁVĚNÍ.....	27
3.4 FILMOVÝ ČAS – VIDEO PŘEDNÁŠKA PROF. LABÍKA.....	28
4. VÝZKUMNÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM – PRAXE	35
4.1 PRÁCE S ČASEM VE SCÉNÁŘI – PRAKTICKÉ POSTUPY Z AUDIO-PŘÍLOHY	35
4.1.1 Zuzana Gindl-Tatárová	36
4.1.2 Dagmar Ditrichová	38
4.1.3 Dušan Dušek	38
4.1.4 Jozef Paštéka	39
4.1.5 Stanislav Párnický	40
4.1.6 Peter Michalovič	40
4.1.7 Kateřina Ondřejková	41
4.1.8 Linda Aronson	42
4.2 RYTMUS A ČAS JEANA-CLAUDA CARRIÈRA	47
4.3 TARKOVSKIJ – ZAPEČETĚNÝ ČAS	49
4.4 GILLES DELEUZE – OBRAZ-ČAS A RHIZOMATICKÁ STRUKTURA	52
5. NELINEÁRNÍ VYPRÁVĚCÍ VZORCE.....	54
5.1 STRUKTURY FILMOVÝCH VYPRÁVĚCÍCH VZORCŮ.....	54
5.1.1 Příběhové vzory podle L. Seger	54
5.1.2 Příběhové vzory podle Lindy Aronson	57
5.1.3 Vývojové vzorce syžetu D. Bordwella	60
5.1.4 Dělení vyprávěcích vzorců podle zápletek.....	61
5.2 NARACE JAKO NOSITEL SYŽETU	64
5.2.1 Spirituální modus	64
5.2.2 Filmosofie	67

6.	FLASHFORWARDY	68
6.1	DEFINICE OPAKEM – FLASHBACKY.....	70
6.1.1	Členění flashbacků podle L. Aronson.....	70
6.1.2	Vyprávění ve dvou časových rovinách.....	70
6.1.3	Názorný flashback.....	71
6.1.4	Flashback lítosti.....	71
6.1.5	Rámcový flashback.....	72
6.1.5.1	Dojemný rámcový flashback.....	72
6.1.5.2	Šokující rámcový flashback.....	73
6.1.6	Flashback v prologu.....	73
6.1.7	Flashback zásadní životní chvíle	74
6.1.8	Flashback s mimoobrazovým komentářem.....	74
6.2	ČLENĚNÍ FLASHBACKŮ PODLE MAUREEN TURIM.....	75
6.3	KLASIFIKACE FLASHBACKŮ PODLE YANNICKA MOURENA.....	76
6.4	KLASIFIKACE FLASHFORWARDŮ	77
6.4.1	Podobnosti výrazových prostředků a postupů v nelineárních vyprávěcích strukturách	79
7.	ANALYTICKÁ ČÁST	81
7.1	MUSÍME SI PROMLUVIT O KEVINOVI (2011)	81
7.2	PULP FICTION (1994).....	83
7.3	Go (1999)	84
7.4	SPRING BREAKERS (2012)	86
7.5	VANTAGE POINT (2008)	88
7.6	ČAS V HLAVNÍ ROLI?	89
8.	PŘEDZNAMENÁNÍ ZÁVĚRU.....	91
9.	PŘÍNOS TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE.....	93
10.	PROJEKTOVÁ ČÁST – SCÉNÁŘ	94
10.1	EXPLIKACE	94
10.2	TREATMENT.....	98
11.	ZÁVĚR	107
12.	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	109
13.	SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ	117
14.	PŘÍLOHY.....	117
15.	PUBLIKAČNÍ AKTIVITY AUTORKY	119
16.	ODBORNÝ ŽIVOTOPIS AUTORKY.....	120

I. TEORETICKÁ ČÁST

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 (*Vyjadřování 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 zabývala¹.

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.

Ústředním tématem této disertační práce je nelinearita. Domnívám se, že téma předurčuje formu, a proto by i tato výsledná práce jako taková měla být nelineární. Ideální podoba tištěné disertační práce by mohla vypadat jako mozaika ucelených kapitol, nahlížejících téma nelineárního vyprávění z několika úhlů pohledů, jejichž relativní samostatnost by umožňovala různé a nelineární čtecí strategie. Tento cíl možná bude naplněn v tiskové verzi – bude-li shledána tato práce natolik užitečnou, aby se k tisku připravila.

První kapitola se věnuje shrnutí současného stavu řešení problematiky.

¹ 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.

V kapitole druhé, nazvané „Teoretický rámec práce“, je blíže vysvětlena volba jednotlivých metod a nástrojů, využitých při tvorbě této práce. Práce jako celek je výsledkem aplikace u nás zatím poměrně nové metody tzv. výzkumu uměním (*Artistic Research*). Postupy jsem uplatnila zejména ve vzájemném spolupůsobení obou mých výstupů, které předkládám, a to při psaní scénáře celovečerního mockumentu *Tříštění* a samotné disertační práce (pro tvůrčí postupy, uplatněné ve scénáři, jsem pak hledala pojmy a termíny v naratologických analýzách G. Genetta i D. Bordwella).

Kapitola třetí je výzkumnou částí práce a věnuje se teoretickému vymezení základních termínů a pojmů. Těžiště kapitoly je v naratologických teoriích. Základní analytickou metodou je naratologická analýza G. Genetta, která někdy také bývá označována přímo jako analýza časová. Kognitivně-naratologická analýza D. Bordwella z Genettova členění ve značné míře vychází a rovněž ji v této práci představuji. Součástí kapitoly jsou myšlenkové koncepty dalších filmových teoretiků, jejichž úhel pohledu na možnosti členění vyprávěcích struktur je užitečný i pro tvůrce scénářů, kteří chtějí novátorsky a neotřele s časem vyprávění pracovat. Závěr třetí kapitoly tvoří zestručnělý přepis videonahrávky přednášky o filmovém čase prof. Labíka, která je v plné verzi k dispozici na uvedeném odkaze a tvoří přílohu této práce.

Čtvrtá kapitola obsahuje praktická doporučení pro práci s časem při tvorbě scénáře a dává nahlédnout do tvůrčích postojů pedagogů VŠMU Bratislava, kreativní producentky ČT Kateřiny Ondřejkové a australské scenáristky a dramaturgyně Lindy Aronson. Jedná se o zestručnělý přepis audionahrávek, které jsou v plné míře k dispozici na uvedených odkazech. Na závěr čtvrté kapitoly připojuji úvahy o filmovém čase Jeana-Clauda Carrièra a Andreje Tarkovského.

V kapitole páté přináším nelineární vyprávěcí vzorce, jak je definuje Linda Seger, Linda Aronson, David Bordwell a Charles Ramírez Berg a kapitolu končím Blažejovského „spirituálním modem“.

Šestá kapitola přináší několik členění flashbacků a v závěru kapitoly nabízím schéma pro analogické vytvoření členění flashforwardů.

V kapitole sedmé rozebírám nelineárně vyprávěné, ale přitom typově odlišné filmy. Vybrala jsem je jakožto co nejnázornější zástupce dané kategorie použitých nelineárních vyprávěcích postupů.

Zároveň jsem si po celou dobu svého doktorského studia vedla deník s plánem využít jej coby introspektivní metodu (*Diary Method*), což mělo posloužit zejména v kognitivistických polohách analýzy diváckých, potažmo tvůrčích, postupů a posunu v chápání filmových struktur při jejich opakovaném sledování.

Ovšem vzhledem k rozsahu práce se ke kognitivistickým teoriím neobracím a ani deník tedy v původně zamýšlené míře nevyužívám.

V návaznosti na praktickou část doktorského studia, scénář celovečerního filmu, v němž jsou nelineární vyprávěcí postupy využívány, dochází ke kombinování laterálních a vertikálních postupů práce (podle metody maltského psychologa a kognitivního vědce Edwarda de Bona²) a samotná tvorba textu scénáře slouží jako zdrojový materiál pro následné zkoumání práce s časem ve filmovém dramatickém vyprávění, potažmo fenoménu flashforwardů.

Na celou tematiku práce s časem ve filmovém vyprávění nahlížím primárně z pozice autorky (scenáristky a dramaturgyně), tedy z praktických tvůrčích hledisek. Zároveň jsou výsledky zkoumání, jež tato disertační práce přináší, využitelné nejen pro tvůrčí, ale i v teoretické a pedagogické činnosti.

Součástí práce je také audio příloha, která vznikla z nahrávek polostrukturovaných rozhovorů s odborníky na filmové vyprávění.

Překlady z angličtiny jsem vytvořila sama, v textu práce uvádím i jejich původní podobu. Překlady byly konzultovány s H. Atcheson z FHS UTB.

² Edward de Bono ve svých studiích postavil do opozice k myšlení posloupně-logickému (vertikálnímu) myšlení kreativní (laterální). De Bono zdůrazňuje, že originální myšlenky nevznikají logickým řazením a vyvozováním, ale že se přiválí v jakési vlně ve svém celku. Vytvořil několik metod, které oba způsoby myšlení kombinují. Ve scénaristické praxi je tento způsob kombinace obou způsobů myšlení jedním ze základních tvůrčích principů. Srov.: DE BONO, Edward. *The use of lateral thinking*. London: Penguin Books, 1988. Pelican books. ISBN 0140214461.

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 Univerzity Karlovy a Radomíra D. Kokeše z Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MUNI 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.“³ 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.

Na základě rešerší je zřejmé, že zdroje informací o flashforwardech jsou skromné – jeden článek Lucie Česálkové v *Cinepuru*⁴ a nečetné zmínky roztroušené v publikacích (již zmíněná B. Čechová, kniha J. Blažejovského *Spiritualita ve filmu*, o níž bude řeč později) nebo do češtiny přeložených monografií scenáristů či režisérů (*Vyprávět příběh J. C. Carriéra, Zapečetěný čas* A. Tarkovského). Zmínky jsou k dopátrání v publikacích, věnujících se primárně jiným formám nelineárního vyprávění, a to flashbackům (Linda Aronson, Maureen Turim) a v teoretických pracích Davida Bordwella.

Rešerše ukázaly další podstatný aspekt novodobého vývoje nelineárních vypravěčských strategií, který je i ze strany teoretiků bohatěji rozvíjen v oblasti game studies, oboru, který se zabývá vytvářením fikčních světů v počítačových hrách (výskyt termínu „flashforward“ v množství odborných příspěvků z oborových konferencí game studies desetinásobně převyšuje výskyt stejného

³ 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>

⁴ ČESÁLKOVÁ, Lucie, 2006, *Flashforward*, in *Cinepur* [online] [cit. 2018-05-04]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=932>

pojmu v odborných statích filmových vědců). Přičemž je očividné, že oba vypravěčské světy se vzájemně silně ovlivňují – svět fikčních narativů počítačových her vyrůstá z filmového jazyka, ovšem jde dále v možném zapojení hráčů/diváků (imerze), kdy jsou to právě hráči, kteří rozhodují o výsledné podobě vyprávění; protipólem tohoto postupu a spíše pasivním přístupem k vyprávění tzv. „cut scén“, tedy okamžikům ve fikčním světě her, kdy hráči sledují filmové pasáže.

Dílčí poznatky jsem prověřovala s odborníky na danou oblast (v r. 2017 na Mezinárodní naratologické konferenci ENN 5th⁵ v rámci dvoudenního semináře pro doktorandy, kde jsem své téma představila; v r. 2018 jsem se zúčastnila Mezinárodní mezioborové e-konference QUAERE 2018⁶).

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 Ondřejková⁷ 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*⁸, 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!

⁵ ENN5: Prague Conference (13-15/09/2017) | European Narratology Network. *European Narratology Network* / *European Narratology Network* [online]. Copyright © 2010 [cit. 16.05.2020]. Dostupné z: <https://www.narratology.net/enn5>

⁶ QUAERE 2020 (roč. X.). *QUAERE 2020 (vol. X.)* [online]. Copyright © [cit. 16.05.2020]. Dostupné z: <http://www.quaere.econference.cz/predchozi-rocniky>

⁷ U Kateřiny Ondřejkové jsem absolvovala roční stáž.

⁸ 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. TEORETICKÝ 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*⁹, 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.

2.2.1.1 Myšlenkové mapy

Polořizené 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.

⁹ *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. Disertační práce. Masarykova univerzita.

Tuto metodu tvůrčího postupu zde uvádím nejen proto, že jsem ji při psaní této práce rovněž využila, ale také proto, že ji považuji za důležitý scenáristický nástroj.

2.2.1.2 Deník – 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: nahrála jsem dva rozhovory s prof. Zuzanou Gindl-Tatárovou¹⁰, po jednom rozhovoru s doc. Dagmar Ditrichovou¹¹, prof.

¹⁰ První rozhovor se Zuzanou Gindl-Tatárovou:

https://drive.google.com/open?id=1jSh3jOHJcsrN_Juq1Jf2l9Ik9ZuSTgJB a druhý rozhovor:
<https://drive.google.com/open?id=1kJltSVZSolztnavROtEqFNbo3kqKknm>

¹¹ Rozhovor s Dagmar Ditrichovou:

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

Dušanem Duškem¹², doc. Jozefem Paštékou¹³, z Ateliéru televizní a filmové režie s prof. Stanislavem Párnickým¹⁴ a na základě konzultací a přednášek jsem pořádila hodinový rozhovor s prof. Petrem Michalovičem¹⁵ z Filosofické fakulty University Komenského v Bratislavě, jehož přednášky na VŠVU jsem během své stáže navštěvovala.

Zvukový záznam konzultací s Lindou Aronson¹⁶ 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 rozhovoru¹⁷ je rovněž součástí audio-přílohy.

Poslední netextovou přílohou je videozáznam přednášky o čase ve filmu prof. Ľudovíta Labíka¹⁸.

¹² Rozhovor s Dušanem Duškem:

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

¹³ Rozhovor s Jozefem Paštékou: <https://drive.google.com/open?id=11DNkQRpVN70WZtC-X-mrCYx4UDD6sS4m>

¹⁴ Rozhovor se Stanislavem Párnickým:

https://drive.google.com/open?id=12wCf707pI_6NGkxt7XHH2M-Coy5sHKLH

¹⁵ Rozhovor s Petrem Michalovičem: <https://drive.google.com/open?id=1gfuZPwQBZLdlpXs-bQjRtOqbIBzOOIx3>

¹⁶ Záznam konzultací s Lindou Aronson:

<https://drive.google.com/open?id=1v5CGQ47E6O4FzUb7v8BoHRnwlstJsB3q>

¹⁷ Rozhovor s Kateřinou Ondřejkovou:

<https://drive.google.com/open?id=1CUGC9Nko7XPLvtUdDroAUhplCmRlvAl> laterá

¹⁸ Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ľudovíta Labíka:

https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5

3. VÝZKUMNÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM – TEORIE

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 flashbacku¹⁹ (retrospektivě). Opakem retrospektivy je tedy prospekce – předjímání, anticipace, na poli literární teorie je zaužívaný termín proliferace.

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 retrospekci nebo retrospektivní posloupností, nepovažuji tento termín za dostatečný, protože implikuje časové inverze pouze směrem do minulosti²⁰.

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)²¹. 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

¹⁹ Flashback je úsek vyprávění, který se odehrál v minulosti ve vztahu k přítomnému okamžiku ve vyprávění. O flashbacích (retrospektivách) pojednám dále. 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.).

²⁰ 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

²¹ Česko-Slovenská filmová databáze | ČSFD.cz [online]. [cit. 2020-04-14]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/5999-happy-end/prehled/>

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, Ronald 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**“²² (v Genettově pojetí se jedná o *histoire* – skutečný běh událostí, příběh) a „**syžet**“²³ (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 kongitivisticko-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).²⁴

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“. Nezříkám se ale zcela ani nazírání na

²² Internetová jazyková příručka – fabule. *Internetová jazyková příručka* [online]. Copyright © [cit. 14.04.2020]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=fabule>

²³ Internetová jazyková příručka – syžet. *Internetová jazyková příručka* [online]. Copyright © [cit. 14.04.2020]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=sy%C5%BEet>

²⁴ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film* (Madison: The University of Wisconsin Press) 1985.

narativ jako na **proces**: „...akt výběru, uspořádání a ztvárnění látky příběhu za účelem dosažení konkrétního, v čase omezeného působení na diváka.“²⁵

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."²⁶ / "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 neúspěšně snaží svůj dualismus skrývat; linearita, kauzalita a kontinuitní střih slouží pouze jako mizanscéna pro ze své podstaty dualistický vztah.²⁷

Pavel Skopal ve svém článku v časopise Cinepur dále stručně představuje také teorie filmového teoretika a historika, profesora Thomase Elsaessera²⁸, 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“.²⁹ 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

²⁵ tamtéž

²⁶ SEGER, Linda. *Advanced Screenwriting* (Los Angeles, Silman-James Press), 2003.

²⁷ 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>

²⁸ ELSAESSER, Thomas. *Digital cinema: Delivery, Event, Time*. In: *Thomas Elsaesser - Kay Hoffmann (eds.). Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam, 1998.

²⁹ 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>

průchodů skrze databázi narativních událostí, jejichž souhra je spíše strukturní nebo architektonická než časová.³⁰

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.³¹ Narativ spirálový je podle Kokeše vyprávěcím schématem filmu *Na Hromnice o den více*: protagonista filmu, na rozdíl od ostatních postav, neprožívá uzavřenou smyčku, 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.“³² Smyčkový narativ byl podle Kokeše využit např. ve filmech *Lola běží o život*³³ nebo *Náhoda* (Przypadek, 1987).

David Bordwell³⁴ analyzoval model větvcích se linií (*Forking Paths*), hovoří o vícenásobné vyprávěcí struktuře (*Multiple-draft structure*) a popsal sedm konvencí, které tyto narativy používají:

³⁰ tamtéž

³¹ 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

³² 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 (s. 11)

³³ 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.

³⁴ BORDWELL, David. *Film Futures*. Substance 2002, č. 97, s. 88-104

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 – přes 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.

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“³⁵, 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.“³⁶

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,

³⁵ tamtéž

³⁶ BORDWELL, David, *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.

o tom, že potěšení z formy a způsobu vedení vyprávění příběhu dominuje nad samotným dějem příběhu.³⁷

Podrobněji se typologií nelineárního vyprávění teoretika Charlese Ramíreze Berga, založené na rozlišení různých druhů zápletek³⁸, věnuji v páté kapitole této práce. Vycházím z jeho studie *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the „Tarantino Effect“*.³⁹

Kategorizace rozvětvených narativů Petera Parshalla, který se filmy s **komplexním narativem** zabývá ve své knize *Altman and After: Multiple Narratives in Film*⁴⁰, 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“⁴¹ (např. *Nashville*, 1975) a „síťový narativ“⁴². 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“⁴³. 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“⁴⁴ (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*⁴⁵ vycházela Barbora Hrínová, pedagožka scenáristiky na VŠMU v Bratislavě, při psaní své disertační práce *Špecifiká rozprávania vo viac príbehových filmoch*.⁴⁶

³⁷ 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>

³⁸ 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.

³⁹ 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>.

⁴⁰ PARSHALL, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow Press, 2012.

⁴¹ Z původního originálu „Mosaic Narrative“

⁴² Z původního originálu „Network Narrative“

⁴³ Z původního originálu „Multiple-draft film“

⁴⁴ Z původního originálu „Forking Paths Narrative“

⁴⁵ AZCONA, Maria del Mar, *The Multi-Protagonist Film*. Reynold Humphries. Wiley-Blackwell, 2010. ISBN: 978-1-4443-3393-0.

⁴⁶ HRÍNOVÁ, Barbora. *Špecifiká rozprávania vo viac-príbehových filmoch*. VŠMU Bratislava, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8

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

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

1. Více-příběhové 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. Více-příběhové 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.
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, více-příběhové filmy mohou působit dojmem, že se nic anebo nic převratného neděje.
7. Přítomnost vícerých, 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 více-příběhových 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.⁴⁷

Překvapující pro mne je převod východiska Ascony (*multi-protagonist film*) do B. Hrínové 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

⁴⁷ HRÍNOVÁ, Barbora. Špecifika rozprávania vo viac-príbehových filmoch. VŠMU Bratislava, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8

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 rovnítka 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**⁴⁸, která v jeho pojetí obsahuje pět základních kategorií, jejichž dominantou je element času ve vyprávění a v příběhu;

1. **Posloupnost** – všímá si anachronií⁴⁹, 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 přerušeni 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 délkou⁵⁰
3. **Frekvence** – jde o frekvenční (repetitivní) vztah mezi vyprávěním (narativní promluvou) a příběhem (vyprávěnými událostmi)⁵¹
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,

⁴⁸ GENETTE, Gérard and DARNADYOVÁ Natálie, *Česká literatura*, Vol. 51, No. 3 (ČERVEN 2003), pp. 302-327

Dostupné též online: 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>

⁴⁹ 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).

⁵⁰ 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.

⁵¹ 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.

neboli hledisko⁵² (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 Ryan⁵³ navazuje Edward Branigan⁵⁴, který 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 mysli 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 Arnheim⁵⁵, 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.

⁵² 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).

⁵³ 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].

⁵⁴ 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>

⁵⁵ 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

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 analýzy⁵⁶) a naratologických teoriích. V knize *Umění filmu*⁵⁷ 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.

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 nediegetické obrazy a zvuky, které mohou ovlivnit chápání děje, ale do fabule nepatří.*“⁵⁸ 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

⁵⁶ 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

⁵⁷ 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.

⁵⁸ 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)

filmu“⁵⁹ definuje „diegetičnost“ jako „dění z vůle příběhu“ a nediegetičnost 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 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.“⁶⁰. Tatáž definice platí také pro flashforward.

Podkategorie „trvání“ rozlišuje čas obsažený v syžetu (*plot duration*)⁶¹ a čas trvání fabule (*story duration*). Například ve filmu *Memento* má čas zachycený

⁵⁹ Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ludovíta Labíka:

https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5

⁶⁰ 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)

⁶¹ V Mukařovského terminologii „dramatický čas“. Srov. MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna.

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*⁶²), 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 délku⁶³. 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 (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 Narušení chronologie vyprávění

Ve vyprávění chronologickém je plynutí času zachováno ve svém přirozeném proudu, události v syžetu jsou prezentovány v tom pořadí, v jakém se staly (od nejstarší po nejnovější) ve fabuli.

⁶² 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 mívá na ulici. Tyto flashforwardy, nebo přesněji úseky budoucího možného vyprávění, by neměly ujít naší pozornosti.

⁶³ Pokud diváci krátký film vnímají jako nekonečně dlouhý, někde udělal dramaturg s ostatními tvůrci chybu.

Kauzální řetězení a zákonitosti motivací v rozvíjení příběhu často vyžadují, aby divákovi byly **předem** poskytnuty příslušné informace. Jedná se o „anticipace“, často realizované ne v prvních, ale ve druhých či dalších plánech filmového obrazu. Scenáristé jsou vedeni k tomu, aby včas exponovali určitý motiv (rekvizitu, princip), jehož důležitost se vyjeví až později⁶⁴. V myslích diváků se naznačováním či předjímáním určitých možností budí očekávání, zvědavost, zájem. Kultivace schopností vedení pozornosti diváků patří mezi důležité momenty ve výuce scenáristiky, dramaturgie i režie.

Správné načasování vstupu jednotlivých komponentů do celku vyprávěného příběhu je další důležitou dovedností tvůrců filmových děl. Tradiční trojaktová struktura, jak ji definují Syd Field, rozšířeněji Blake Snyder, Linda Seger, Linda Aronson a mnozí další není předmětem mého zkoumání, tento vyprávěcí vzorec je dostatečně popsán v dílech zmíněných autorů i jinde. Pozornost této práce je soustředěna na netradiční práci s časem, tedy na různé typy nechronologických filmových vyprávění a na mechanismy jejich tvorby.

3.4 Filmový čas – video přednáška prof. Labíka⁶⁵

Profesor Labík uvažuje o filmovém času jako o charakterizaci postavy.

Rozlišuje **Flash-back a Back-story**. Flash znamená blesk, takže jsou to spíše záblesky na hraně iracionality. Slovo „flash“ znamená totiž „rychlý“, „rychle ukázat“, „blikat“. Otázkou je, jestli je to správné pojmenování i pro ty delší úseky děje, které nejsou jen zábleskem⁶⁶. **Filmový čas dělí:**

- kontinuální (nevyužívá elipsy, výpustky), např. jedno-záběrovka, stříhy nevytvářejí elipsy v čase, ale jen rozvíjejí příběh, např. *Cléo od 5 do 7* (A. Varda, 1962)⁶⁷, *Dvanáct rozhněvaných mužů* (1957).

⁶⁴ 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. 117)

⁶⁵ Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ludovíta Labíka:

https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5

⁶⁶ Lucie Česálková k definici flashbacku: „...Flashback je obrazem nebo filmovým segmentem chápaným tak, že reprezentuje časové události předcházející těm, které byly právě ukazovány. Představuje minulost, která přerušuje aktuální tok filmového narativu. Ačkoli narativní formy uměleckého vyjádření, jakými jsou literatura či divadlo, využívaly technik manipulace, přeuspořádání časového pořádku příběhu ještě před nástupem kinematografie, je samotný termín "flashback" užívaný ranými publicisty či teoretiky umění ve stejném smyslu jako dnes, tedy pro návrat v narativní minulosti vložený do narativní přítomnosti, bezprostředně svázan s médiem filmu. Cinepur č.48, 2006. Srov.: C I N E P U R / Flashback. C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily [online]. Copyright © Cinepur [cit. 23.05.2020]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=941>

⁶⁷ Z jistého úhlu pohledu bychom sem jako příklad mohli uvést i film *Spánek* (Sleep, A. Warhol, 1963), i když v tomto případě se jedná spíše o snímek experimentální s vysokou mírou nepřiběhovosti,

- nekontinuální (využívá deformity času)
- lineární – „fabulační“ vyprávění příběhu
- nelineární – „syžetové“ vyprávění příběhu

Jeho definice **reálného času** zní: „Film je iluze modifikované reality, která se z hlediska reálného času odehrává v přítomném průběhovém čase a zobrazuje minulý děj.“⁶⁸

Minulý čas dále dělí na flashback (krátký vstup do minulosti anebo iracionality, jako např. v seriálech *Akta X* anebo *Sběratelé kostí*) a backstory – může být dialogový nebo vizuální nebo kombinace obou – (příběh ozřejmující události z minulosti na delší časové ploše, jako příklad autobiografické backstory uvádí prof. Labík *Forresta Gumpa* (1994). Třetí podkapitola minulého času označuje termínem Syda Fielda „*circle of being*“ (kruh bytí) a definuje jej jako událost z minulosti, mající zásadní význam pro charakterizaci hrdiny (např. *Tenkrát na Západě*, 1968 a *Thelma a Louise*, 1991), zásadním způsobem má na chování a jednání hrdiny vliv.“

Pozoruhodný je přechod do backstory přes flashback, jako je tomu např. v ukázce z filmu *Dobrý ročník* (R. Scott, 2006)⁶⁹.

Přítomný příběhový (dramatický) čas se podle prof. Labíka odehrává v průběhu filmové scény a zobrazuje současnost filmového příběhu. „Takže děj zobrazovaný konkrétním záběrem scény současnosti je přítomný průběhový čas.“

Budoucí čas s prvky realistické interpretace je na delší ploše příběhu dosažitelný jen nelineárním vyprávěním, protože při vyprávění lineárním se automaticky ve vědomí mění na čas přítomný a původně přítomný čas se mění na minulý.

Rozlišuje tři stupně budoucího času:

- čas, který se bude konat za chvíli, zítra, za týden

někdy označovaný za anti-filmový film. Jiným příkladem filmů, jejichž dramatický čas je stejný – nebo ještě delší – než by byl čas trvání stejných akcí ve skutečnosti, by byly pornofilmy. Umberto Eco v jedné z přednášek upozorňuje na specifika zacházení s časem vyprávění filmů tohoto žánru; in: ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997. Velká řada (Votobia). ISBN 80-7198-248-2.

⁶⁸ Čas videozáznamu přednášky 12'

⁶⁹ Flashback se nejprve připraví zvukem (zadumčivá píseň, později zvuk tenisového míčku), vzápětí se filmové záběry zalijí takřka hmatatelnou září světla, atmosféra příběhu se promění a plynutí jeho přítomného vyprávění se zpomaluje až do zastavení, respektive vrácení do minulosti – dětství protagonisty. Zvukové i obrazové (zahradní stůl s rozpitou sklenkou vína) flashbacky předznamenávají následnou sekvenci – děj z minulosti. Ten byl tedy skrze flashbacky anticipován = předznamenán. Tyto anticipace jsou obdobou „fastforwardingu“, stříhového postupu vložení několika oken z následné scény do scény končící (poprvé byly využity jako princip přechodu mezi scénami ve filmu *Easy Rider*).

- čas v budoucnosti určený naším vědomím v letech (sny, představy)
- čas z budoucnosti po našem životě

Budoucí čas se stává reálným časem, když se naplní (ve významu „uděje“), ale ve chvíli svého vzniku je jen hypoteticky reálný. V myšlenkové nebo slovní podobě předpokládáme v budoucím čase reálné předměty, reálné skutky a předpokládáme reálné emoce. Zavřeme oči a ve snu anebo v představě si představíme, co budeme zítra dělat. Potom otevřeme oči a jsme zase v reálném příběhovém čase přítomném. Sen i představa trvaly v reálném čase a čas strávený představou či snem je reálný. Čas, který je OBSAHEM snu, je nereálný.

Na filmu *Angličan (The Limey, 1999)*⁷⁰ prof. Labík ukazuje rafinovanost titulkové sekvence, která anticipuje jedinečné zacházení s časem filmového vyprávění tím, že přináší záběry, které nejsme schopni nijak časově ukotvit (černobílá fotografie mladé dívky v autě z expoziční části filmu, záběry na protagonistu sedícího v letadle, přičemž nedokážeme ani zpětně určit, zda se jedná o záběry na muže přilétajícího na místo pátrání – tedy zda jde o flashback, anebo jestli patří tyto záběry konci filmu a odletu z toho místa – tedy by se jednalo o flashforward).

Text písně k úvodním titulům artikuluje charakter protagonisty („...Hledal jsem všude, na zemi i na nebi, lidé mají sklony nenávidět mě, jsem muž, co se nikdy neusměje...“) a přináší explicitní charakteristiku muže. Zatímco se střídají titulky se jmény tvůrců filmu, sledujeme, jak se muž vybaluje v právě pronajatém hotelovém pokoji. Skrze novinové médium se starým článkem o smrti mladé dívky začínáme tušit i důvod jeho příjezdu. Slova písně: „...dokud nezemřu, jsem hledač, naprostý zoufalec...“. Na obálce dopisu je adresa. Ve zvukové stopě dominuje zvuk odlétajícího letadla.

Mozaika záběrů bez zjevných souvislostí⁷¹, jejichž místo v čase vyprávění budeme moct s určitostí stanovit až v průběhu filmu, působí na diváka jako háček. Tento neobvyklý vyprávěcí mód (nelineární vyprávění) je definován v prvních minutách filmu, v souladu s teorií Blakea Snydera⁷² a anticipuje celkový způsob řazení syžetových bloků, prorůstajících do sebe na styčných plochách.

⁷⁰ Čas videozáznamu přednášky 23:30

⁷¹ Označuji termínem juxtapozice;

⁷² Blake Snyder je autorem až matematicky přesného určení významných strukturálních momentů ve filmovém vyprávění (teorie beatů). Srov. SNYDER, Blake. *Save the cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005, s. 70. ISBN 19-329-0700-9.

Film *Na nože* (*Knives Out*, 2019) rozklíží audio stopu současnosti, tedy přítomného času příběhu, od obrazové části. V obraze ukazuje budoucí děj, který se vlastně teprve odehraje. V přítomnosti je ve zvuku popisován způsob provedení budoucí dějové akce, již ovšem už vidíme, jak je prováděna. Zvláštní manipulace s časem přítomným a budoucím je založena na synchronicitě slovního popisu akce a její realizace, přičemž v obraze jsme překvapováni vizuálními gagy (mající někdy podobu komentáře ke slyšenému plánu akce). Obdobné rozklížení zvukové stopy od obrazové je patrné i v jiných filmech, např. v *Schindlerově seznamu* (*Schindler's List*, 1993).

Metafyzika času a především **iracionalita**, respektive její vyjádření (předvedení či zpřítomnění) ve filmu bývá založena na zrelativizování fyzikálních zákonů. Prof. Labík na ukázce z českého filmu Saši Gedeona *Návrat idiota* (1999)⁷³ demonstruje iracionalitu na plátně skrze subjektivní prožívání času hrdinky (usne ve vlaku a po probuzení zjistí, že v kupé není sama). Následná ukázka nekonečnosti žebříku, vedoucího k vrchní palandě v lůžkovém kupé, kdy František nejprve zírá na spící slečnu (což budí dojem reálného příběhového času), a poté při stoupaní po žebříku vzhůru mívá další a další palandy – prostory, obydlené různými cizími lidmi, působícími metaforicky jako průřez obyčejným bytím, sekvence končí na střeše vagónu a pozorováním sama sebe při elektrických šocích. Jsme plně v subjektivním čase hrdiny, uvnitř Františkova snu, představy o ději minulém, ale možná uskutečněném jinak. V tomto světle přehodnotíme první záběr této sekvence – pohled na spící slečnu na dolní palandě – nejednalo se o skutečnost, nýbrž to byla součást snu, subjektivního světa hrdiny, který celou dobu ležel na své palandě, trápený noční můrou. Prof. Labík se domnívá, že metafyzika byla přítomna už ve scénáři. Její kořeny jsou v epilepsii, nebo schizofrenii, kterými trpí protagonista.

„**Objektivní čas**“⁷⁴ je ten, který divák dokáže z příběhu – skrze jeho výrazové prostředky – vnímat. Charakteristickým znakem je neemocionálnost vyjádření informace. Každý divák s usazením se u filmové projekce opouští svůj reálný čas a stává se svědkem filmového času, filmového časoprostoru. Během sledování příběhu mu autor nabízí dvě polohy sledování příběhu; prostřednictvím objektivního autorského pohledu (vzhledem k trvání dramatického času) anebo metodou vcítění se do pozice hrdiny (očima subjektivního prožívání času hrdinou).

⁷³ Čas videozáznamu přednášky 41'30''

⁷⁴ Čas videozáznamu přednášky 1h

„**Subjektivní**“ (vnitřní) čas je individuální pohled hrdiny na plynutí času. Bývá emocionálně zabarvený. Filmový tvůrce volbou nejrůznějších stylistických prostředků zviditelňuje onen vnitřní stav postavy a odlišuje jej od objektivního času (zpomalovačky, sny, představy hrdinů, metafyzika).

Manipulace s časem jsou součástí každého přechodu mezi situacemi, záběry, při přechodech mezi liniemi vyprávění. Existuje také možnost měnit čas uvnitř jednoho záběru, proměňovat „**vnitrozáběrový čas**“⁷⁵ (zpomalovačky, zrychlovačky, triky). „...vývojem filmového jazyka dokážeme změnit vnitrozáběrový čas také dialogem, komentářem, hereckou akcí, i ruchem. Takto dochází k průniku divadelního a filmového jazyka. O změně vnitrozáběrového času hovoříme také v případě, kdy zpočátku vnímáme záběr jako součást předcházející scény (kontinuitně) a druhou jeho část, až se divák zorientuje v časoprostoru, chápe jako čas související s novou realitou v dalším záběru (např. švenk kamery z měsíce na Forresta, film *Forrest Gump*, 1994).

Příklad z filmu *Sex, lži a video (Sex, Lies and Videotape, 1989)*; nález cizí náušnice v ložnici způsobí proměnu hrdinky, je otřesena, rychle se převléká (vizuální předvedení změny spočívá v převlečení hrdinky z dosavadních světle barevných svršků do tmavého trika a riflí) a sedá za volant do auta před svým domem. Dominanci si získává ohlušující zvuk, hrdinka si ucpává dlaněmi uši, nepomáhá to. Startuje motor. Jump cut. Přesun kamery z bočního pohledu na řidičku na čelní pohled dovnitř vozu. Hrdinka vystupuje z auta. Vzápětí zjišťujeme, že se přemístila do jiné části města a vchází do domu kamaráda, s nímž chce o nevěře svého partnera mluvit. Odvážný jumpcut vypustil čas přesunu, jako by ani neexistoval. Ani pro vnitřní stav hrdinky neexistoval. Její vědomí je naprosto zaplněno jinými otázkami a tématy a přesun provedla automaticky. Dostali jsme se tak dovnitř subjektivního prožívání plynutí času postavy.

„**Mrtvý čas**“ nastává pro diváka tehdy, když se děj zpomalí na až neúnosnou míru (milenci si spočinou v náručí, kempování hrdinů u táboráku, situace před akcí anebo po akci). Jako příklady uvádí scény filosofických úvah při táboření hrdinů filmu *Bezstarostná jízda (Easy Rider, 1969)*, zastavený čas při nekonečné cestě drezínou ve *Stalkerovi (1979)*, několika okénkové přerušované ztuhnutí⁷⁶ záběru ve filmu *Zakázané ovoce (Out of Sight, 1998)* zdůrazňující jedinečnosti

⁷⁵ Čas videozáznamu přednášky 1h 9'

⁷⁶ Obdobné zmrtnění záběru, také ve funkci akcentu, zdůraznění jistého okamžiku v ději, je patrné i ve filmu Pavla Juráčka *Postava k podpírání (1963)*. Titulní hrdina prochází městem a všimá si replik okolních postav, týkajících se nerozumění, nedorozumění, nesmyslnosti věcí (subjektivní pohled).

okamžiku lásky. Takový tvůrčí postup se rodí až ve střížně, není patrný ve scénáři.

„**Zamrznutý čas**“ vytvořený rozkopírováním okének (např. ve filmu *Zakázané ovoce*), působí zadržování v jinak plynulém toku vyprávění, a toto pozdržení plynutí, oddalování dosažení cíle, zvyšuje dramatický účinek scény a posiluje jiskření sexuálního napětí. Emocionální účinek roste tímto postupem, bez explicitního ukazování erotických detailů⁷⁷.

Ačkoli metoda kontinuálního stříhu udržuje diváka v pocitu, že sleduje reálně plynoucí čas, ve skutečnosti drtivá většina stříhových postupů pracuje s dramatickými elipsami, časovými výpustkami. **Časové zkratky** mohou být jednak mezi jednotlivými záběry či scénami, tak uvnitř nich. Možnosti časových zkratk prof. Labík definuje jako: analogie, asociace, montážní sekvence (rapidmontáže, mozaiky) a zkratky ostrým stříhem.

Postup ostrého stříhu bývá zakotven už ve scénáři. „...Význam a charakter ostrého stříhu doplňuje dialogový prvek zvuku, který naznačuje akci v budoucnosti.“⁷⁸ Jde o vazbu mezi dialogem a časem. Propojení záběrů rozdílných časů (časovou zkratkou) příběhu, spojovaných ostrým stříhem, se děje přes rekvizitu, společnou hudbou či zvukem i emocí (jako například ve filmu Christophera Nolana *Interstellar* z roku 2014, ve scéně loučení se otce se svými dětmi, kdy už uhání autem pryč mezi kukuřičnými poli, burácení motoru auta se mísí se zvukem motorů vesmírného stroje, zaznívá odpočítávání do startu jeho rakety, prostřihává se na záběry jeho dcery, jak za ním vybíhá z domu a zoufale křičí; je to ukázka propojení dvou časových rovin zvukem a společnou emocí).

Časovou zkratkou někdy také vyjadřuje pohyb kamery.⁷⁹ Panoramou, švenkem, které se s jistou pravidelností opakují.

Také gesto může časovou zkratkou vyjádřit.⁸⁰ Časovou zkratkou ostrým stříhem lze vyjádřit také přes pohled (triáda s časovou zkratkou). Analogie jako způsob přechodu z jedné scény do druhé byla v kinematografii podle prof. Labíka

⁷⁷ Čím méně toho reálně vidíme, tím intenzivněji se zapojuje naše představivost a o to silněji pociťujeme, prožíváme. Rozpojení obrazu a zvuku (do scény svlékání je vložen dialog scény předcházející, který se nijak nevztahuje k právě probíhající akci svlékání se protagonistů v obraze) otevírá ještě jiné vyprávěcí dimenze.

⁷⁸ Čas videozáznamu přednášky 1h 13'30''

⁷⁹ Ovšem tento způsob spadá spíše do kategorie filmového stylu a režijní koncepce, než do scénaristické kompetence – ale to je třeba zvážit individuálně, jistě může existovat takové téma, pro jehož nejlepší vyjádření bude i scenárista hledat formální výrazové prostředky realizace a zakomponuje je do jazyka a rytmu vyprávění scénáře. Jako je tomu v mém případě se scénářem *Tříštění*.

⁸⁰ I tento postup – princip vazby mezi dvěma záběry přes pohyb, je typický spíše pro technický scénář a vizi vedení herce, než pro fázi literárního scénáře. Jisté je, že tento postup nevznikl až ve střížně.

nejhojněji využívána od 30.–70. let. Analogické přechody mezi scénami se realizovaly přes pohyb, tvary, barvy, kostýmy, herecký projev, kameramanské zobrazení, také byly využívány analogie hudební, zvukové, ruchové... „Máme tolik analogických možností pracovat s časovou zkratkou, kolik máme výrazových prostředků ve filmové řeči.“⁸¹

Časovou zkratku je možné tvořit také skrze asociace – jako příklad uvádí prof. Labík moment ze *Schindlerova seznamu* – asociacním přechodem je stoupající kouř svíčky, sfouknuté během pietního aktu a následné prolnutí s kouřem stoupajícím z komína vyhlazovacího tábora.⁸²

Časová zkratka realizovaná přes rekvizitu je dalším hojně užívaným postupem, ať už mezi jednotlivými scénami, anebo uvnitř jedné scény (záběr na zvýšený počet prázdných lahví na stole během plynoucího dialogu).⁸³

K vyjádření skoku v čase se rovněž používá zobrazení změněného věku (vzhledu) člověka, časový posun se dá sdělit i titulkem, prolínačkou, stíračkou, záběrem na kalendář atp.

„Nekontinuální, ale lineární vyprávění je ve filmu *21 gramů*“ (scéna dárcovství srdce), ve videozáznamu přednášky od 1h 41'30''⁸⁴

Termín „**diegetické**“ vysvětluje prof. Labík jako to, co se odehrává z vůle příběhu a „**nediegetické**“ tedy vnímá jako to, co se odehrává z vůle autora.

⁸¹ Čas videozáznamu přednášky 1h 22'14''

⁸² Ve filmu *Krev zmizelého* (2005) se pohled do plamenů ohně stal také asociacním momentem přechodu do minulosti a vzpomínek na vyhlazovací tábor.

⁸³ Ve filmu *Hodiny* (*The Hours*, 2002) jsou právě rekvizity využity k přechodům mezi jednotlivými vyprávěcími liniemi z různých časových rovin.

⁸⁴ Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ludovíta Labíka:
https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5

4. VÝZKUMNÁ ČÁST – PRÁCE S ČASEM – PRAXE

„Nejde ani tak o to, co chtěl autor říct, jako o to, co říká.“

André Breton⁸⁵

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 vertikální⁸⁶. 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 propočítání počtu nocí, potřebných pro dojem přirozeného plynutí času v myslích diváků, je mým základním tvůrčím postupem. U pedagogů

⁸⁵ 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).

⁸⁶ 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.

scenáristiky a režie na VŠMU v Bratislavě jsem zjišťovala, jak k práci s časem přistupují oni.

Následující podkapitoly jsou prepisem vybraných pasáží odpovědí z rozhovorů, v úplnosti je možné si rozhovory poslechnout na jednotlivých odkazech. Vybírala jsem tak, aby výsledkem byl zhuštěný obraz metod práce s časem jednotlivých tvůrců.

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...

4.1.1 Zuzana Gindl-Tatárová⁸⁷

V televizním projektu využíváme flashe jako leitmotiv TAJEMSTVÍ. Třináct hodinovek tvoří tento seriál a flashe jako drobné fragmenty rozkrývají jednu klíčovou scénu pro hlavní postavu, a to je motiv, který určuje a vysvětluje konání této postavy. Zpočátku jí nerozumíme, dokonce ji odsuzujeme, protože se vzdala svého třetího dítěte. A tyto **flashe drží tajemství jejího tajemství**. Tvoří takovou klenbu jejího backgroundu, její třinácté komnaty. Ty flashe se objevují nejprve jako emocionální záblesky, fragmenty, které nic nevysvětlují, ale postupně se prodlužují a proměňují. V jednom díle jsou v průměru asi jen dva. A jen domodelovávají tu postavu. A potom z nich jako z puzzle vznikne na konci ta skládačka, která do sebe zapadne. A jedna klíčová vzpomínka z té situace nám vlastně spojí všechny věci a motivy postav a poví nám, proč vlastně se to všechno stalo a jaké postoje ve skutečnosti měly tehdy všechny postavy. Flashová struktura je tedy „tajomstvotvorným prostriedkom“, zároveň je udržovatelem tajemství pro diváka a je hnacím motorem té postavy.

Co se týká nelineárního vyprávění v mých filmových věcech – já vyprávím spíše takové příběhy, které nejsou příliš dějotvorné, že to například jedna situace (setkání rodiny), ale kde se ta rozbíhavá linie vede přes charakter a motivy jednotlivých postav, které vytvářejí celou tu situaci jednoho dne třeba. Tam mně ta nelinearita dělá spíše takové puzzle vzájemných vztahů. Pro mě je nelinearita něco jako úkol pro diváka, který musí trochu přemýšlet a spojovat si věci. Což

⁸⁷ Zvukový záznam rozhovorů:

https://drive.google.com/open?id=1jSh3jOHJcsrN_Juq1Jf2l9Ik9ZuSTgJB

Druhý rozhovor: <https://drive.google.com/open?id=1lkJltSVZSoIztnavROtEqFNbo3kqKkmm>

někteří diváci nemají rádi, vadí jim, že tam příběh není, že „to netáhne“, mnozí diváci se nechtějí nořit do problémů postav, ale touží po odpočinku a relaxu. Ale – DOBRÝ FILM BOLÍ.

Co se týká nelineární struktury; její dominantní účinek spočívá v tom, že nepřímo dává věci do vztahů, umožňuje divákovi výrazněji akčněji spolupracovat na projektování toho díla. Umožňuje mu nejrůznější fabulace, dovoluje mu hrát s autorem tu hru. Nejhorší je, když divák v půlce filmu ví, jak to dopadne. Divák něco předpokládá, ale autor se rozhodne k jinému řešení, takže překvapuje. Puzzle tedy buduje i divákovu zainteresovanost, nesedí pasivně. V tomto je to podobné počítačovým hrám. Nelinearita více aktivuje diváka.

*Planina v ohni*⁸⁸ disponuje mikropříběhy, které do sebe zapadnou. *Short Cuts*⁸⁹ vychází z povídek Raymonda Carvera, které jsou více méně uzavřené, ale on některé z nich propojil, některé nechal samostatně.

Naše doba spěje k fragmentaci – množství podnětů z různých stran. A nelinearita odráží náš způsob vnímání světa. Například během jízdy tramvají nás napadá spousta různých věcí, spolucestující se hádají, jiné děje vidíme z okna, pak nás pohltí vnitřní myšlenka – když bychom si vyskládali mentální mapu těchto deseti minut, můžeme z toho mít hotový film. Primárně ani nemluvíme, ani nepřemýšlíme lineárně.

Seriál *Sedmilhářky* (HBO) také pracuje s nelinearitou – i tam je tajemství udržováno a odhalováno skrze flashe. Produkce na HBO směřuje ke „quality TV“, ale průměrné televize vysílající seriály, ve výsledku dělají ze seriálů něco jako „nosiče reklamního času“, protože jeden díl seriálu, který měl padesát minut, nakonec trval hodinu a čtvrt. Dopředu se s pauzami na reklamy počítat nedá. Výsledný čas trvání epizody je jasný až po stříhu.

Druhý rozhovor:

Divák je voyeur. Komerční filmy cílí na „první signální“ – sex, násilí, smrt, peníze atp. Od 90. let přicházejí filmaři na to, že mluvit o vážných tématech pro globálního diváka je skoro nemožné. A když nejde mluvit o vážném vážně, tak si pojd'me hrát. A vzniká celá plejáda těch postmoderních filmů – Tarantino, Almodóvar, Kaurismäki, Greenaway, byli schopni svoje výrazové prostředky přetavit na hru. *Pulp Fiction* – ukázková ukázka toho, jak nízká forma přináší vyprávění o vysokých tématech.

⁸⁸ *The Burning Plain*, 2008, v ČR na DVD pod názvem *Spálené životy*, jedná se o režijní debut Guillerma Arriagy, scenáristy filmů *Babel*, *Amores Perros*, *21 gramů*.

⁸⁹ Film Roberta Altmana z roku 1993 v ČR pod názvem *Prostřihy*.

4.1.2 Dagmar Ditrichová⁹⁰

Některá témata si svůj čas vyžádají přirozeně a vůbec to nemusíme řešit...to první psaní je spontánní. Ale to druhé čtení a psaní – to už je spíše racionální dramaturgická analýza... když si určíte TÉMA, dá vám základní organizační principy.

Čím více zkracují čas, tím více zvyšují napětí a umožní jim to více gradovat. Naopak delší čas je nutný pro hlubší psychologické prokreslení postav, lépe se pracuje s podtextem.

V životě se s časem nic moc dělat nedá – dá se buď využít, nebo promarnit. Ale ve filmu můžete všechno – zpomalit, prodloužit, vrátit, lze i skočit dopředu. Pokud všechny tyto postupy podporují téma, lze je využít. Chronologie se dodržovat nemusí, ale když je potřebná, je to v pořádku. Aristotelovo dělení příběhu na začátek, prostředek a konec se nemusí dodržovat v tomto pořadí. Klidně je možné začít od konce. Například film *21 gramů* je nelineárně vyprávěný příběh, ale fungoval by i lineárně, protože je to silné drama. Inárritu tvoří puzzle, o to je to ještě zajímavější. Obdobný film je *Pulp Fiction*, také se dá vyprávět chronologicky... Narušení linearity je něco, co může téma ozvláštnit, prohloubit.

4.1.3 Dušan Dušek⁹¹

Motto tohoto hovoru: DODATEČNĚ MŮŽEME ZPŘÍBĚHOVAT VŠECHNO

Vždy jsem vnímal, že lidský život se odehrává v izolovaných okamžicích. Zpětně se pak dá najít něco jako „příběhová nit“, která jednotlivé okamžiky spojí, propojí, vytvoří z nich příběh. Asociativně, myšlenkově...logická souvislost se mně zdá mírně falešná. Nejdůležitější princip – obzvláště v tvorbě – je ten ASOCIATIVNÍ.

Při společné tvorbě vždy říkáme všechno, i když víme, že je to hloupost. Ale někdy právě ta hloupost jeho, nebo moje, díky asociaci přinesla to, co jsme hledali, na co bychom si bez té hlouposti nevzpomněli.⁹²

⁹⁰ Rozhovor s Dagmar Ditrichovou:

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

⁹¹ Rozhovor s Dušanem Duškem:

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

⁹² Srov. laterální a vertikální myšlení, teorie způsobů Edwarda de Bona. Viz výše. V této souvislosti je zajímavé přibrat k úvahám rovněž teorii Daniela Kahnemana, držitele Nobelovy ceny za ekonomii, o systémech lidského myšlení, které dělí do dvou kategorií: Systém 1 je rychlý, intuitivní a emocionální a Systém 2 je „pomalý“ logický, váhavý. KAHNEMAN, Daniel. *Myšlení: rychlé a pomalé*. V Brně: Jan Melvil, 2012. Pod povrchem. ISBN 978-80-87270-42-4.

Základní struktury vyprávění máme v sobě zakódovány. Ze zkušenosti se čtením knih, se sledováním filmů... Nejsvobodnější film se odehrává v představě. Jakmile se to pak píše, nebo natáčí, už se to něčemu přizpůsobuje. V komunikaci, když si budeme povídat a budeme mít šťastnou chvíli, tak najednou začne vznikat okolo nás jeden úžasný film, který nikdy nepůjde natočit, ale bude to náš film.

Když jdu psát knížku, tak v mé představě je ta knížka geniální. Jakmile ji začnu psát, tak čím blíže jsem konci, tím to je horší a horší a nakonec je to vždy takové ztroskotání oproti té představě, kterou člověk na začátku měl. V podstatě vždycky sám sebe zklamou – že jsem nedokázal naplnit tu svoji představu.

Když se píše scénář, Dušan Hanák (režisér, spoluautor scénářů – pozn. IK) vždycky říkal: Musíme mít téma. Na to, abychom vyjádřili nějaké téma, musíme mít nějaké charaktery. Nejdůležitější je TÉMA: o tomhle jdeme vyprávět. K tomu budeme potřebovat ty a ty postavy s takovými charaktery a pak čekáme, jestli ožijí. Struktura přichází na řadu až později. Čili první je téma, pak postavy – to je můj způsob, ale je to individuální, každý autor si najde ten svůj. Práce na scénářích mě těšila proto, že tam fungovala indukce, ten myšlenkový ping pong. Film oproti literatuře potřebuje mnohem více akce. Hrubým odhadem tak trojnásobně více situací než próza. Film potřebuje větší „nasycenost“ než próza. Film požírá nápady.

NIE JE PEKNÉ, ČO JE PEKNÉ, ALE ČO SA KOMU PÁČI. Divák nebo čtenář má svaté právo odmítnout, co jsem napsal, i kdybych to své dílo považoval za skvělou a nejlepší věc.

„Osvědčené vyprávěcí principy“ – o nich se ví, že skvěle fungují, ony až tak skvěle fungují, že jsou až klišé. ORIGINALITA JE V DETAILECH.

4.1.4 Jozef Paštéka⁹³

Scenárista nebo režisér, když se tím živí, tak jim rytmus střídání dne a noci přejde do krve.

Čas plyne pomocí střídání prostředí (vyjma *Dvanácti rozhněvaných mužů*). Každá změna prostředí znamená skok v čase.

V *Pulp Fiction* se povedlo, oč jsem sám usiloval. Nechtěl jsem, aby věci dopadly zle, ale ony dopadnou zle. A skončit to vyprávění, aby postavy ještě žily, i když vlastně umřou, to se mně líbí.

⁹³ Rozhovor s Jozefem Paštékou: <https://drive.google.com/open?id=11DNkQRpVN70WZtC-X-mrCYx4UDD6sS4m>

V divadelním dramatu je čas absolutně totožný na jevišti a v hledišti – jako ve filmu Dvanáct rozhněvaných mužů.

Existuje tisíc různých časů. Ale pro mě jsou tři základní: první je totožný s tím na scéně (v situaci), druhý je rychlejší a třetí pomalejší. Rychlejší zrychleně, trikem, elipsou.

V DETAILU SE ČAS ZASTAVÍ.

Přechody mezi fragmenty vyprávění dělám tak, aby to netrhalo mozek, řídím se asociacemi a tématem. Ale jinak jsem to dělal surově. Dnes už je divák vzdělaný, nepotřebuje nájezdy, stíračky nebo prolínačky nebo jiné berličky.

4.1.5 Stanislav Párnický⁹⁴

Film od svého počátku – i v němé éře ještě – využíval skoky ve vyprávění...kdo se snažil racionalizovat strukturu vyprávění střihem, byl Griffith. Pokoušel se dát filmu takovou stavbu, jakou má literární věta, literární příběh; poprvé bylo velkolepě použito paralelní vyprávění v *Intoleranci*, objevilo se to už ve *Zrození národa*.

Novinka byla vyprávět z více pohledů. Kurosawa stejný příběh vypráví skrze vícero různých pohledů a po něm to postmoderně opakují všichni a vypadá to, že si myslí, že je to jejich vynález. A není. Není důležité držet se linearity. Důležité je, jak se efektivně vybuduje EMOCE. Naši mladí filmaři vyprávějí zdánlivě lineárně, ale střihově to vyprávějí tak, jako kdyby se to složilo z různých situací, které mohou být kdykoli, v jakémkoli čase. Dějí se mimo čas. Dějí se jako psychologická hra. Vrší na sebe kruté situace, ale ve výsledku je to hřejivá komedie. Všechno je to jen jako stav mysli.“

4.1.6 Peter Michalovič⁹⁵

Flasforward je statisticky méně četný, než flashback. *Pulp Fiction* navazuje na brak, ale z hlediska formy vyprávění je sofistikovaný. Českou obdobou by mohli být *Knoflíkáři*.

Minority Report je film, který hodně pracuje se zviditelněním úmyslu, myšlenky, děje, které se ještě nestaly předem trestá. S budoucím časem ve vyprávění se zde pracuje – v rámci fikčního světa příběhu – hodně.

Bergsonovské pojetí vnímání času jako trvání (durée) se nesoustředí na kvantifikaci časovosti.⁹⁶ Výklad myšlení Deleuze, navazujícího na Bergsona, se

⁹⁴ Rozhovor se Stanislavem Párnickým:

https://drive.google.com/open?id=12wCf707pI_6NGkxt7XHH2M-Coy5sHKLH

⁹⁵ Rozhovor s Petrem Michalovičem: <https://drive.google.com/open?id=1gfuZPwQBZLdlpXs-bQjRtOqbIBzOOIx3>

⁹⁶ Čas záznamu 7‘

dotýká typologie a nové ontologie znaků u Deleuze, a to obraz-pohyb a obraz-čas.⁹⁷ Zpřetrhání senzomotorických vazeb ve filmech *8 a 1/2* a *Loni v Marienbadu* umožňuje splynutí psychologického času diváka s atmosférou snu či snění.

O čase příběhu a čase diskurzu píše Eco, prof. Michalovič ještě doporučuje Lotmana, Chatmana a Ivanova. „Dialogy ve filmu jsou jednou z mála věcí, která trvá ve filmu stejně dlouho, jako v reálném životě.“⁹⁸ Moment ozvlášťování skutečnosti vnímá jako zásadní esenci uměleckého díla.

Simulakrum jako předstírání něčeho, co ve skutečnosti není, jako kopie bez originálu. Tento termín pochází od francouzského teoretika Jeana Baudrillarda.

Prof. Michalovič připouští, že koncept „otevřeného díla“ (jak jej definoval Eco) je analogickým ke rhizomatické struktuře (termín Deleuze).⁹⁹

4.1.7 Kateřina Ondřejková¹⁰⁰

V audionahrávce je popsán příběh získání námětu i následné větvení produkčních úvah. Zachování dvou vyprávěcích linií z knižní předlohy se stalo základním vyprávěcím principem. Prvním krokem, který následně vedl dramaturgická rozhodnutí jistým směrem, byla interpretace předlohy. Samozřejmě nebylo možné ve vyčerpávající úplnosti převést knihu – se všemi postavami a vedlejšími příběhy – do scénáře filmu, ani do scénářů minisérie. Stanovení si tématu se tak stalo klíčem krácení.

Následovala tvorba dějových linií. Během tří verzí scénáře celovečerního filmu docházelo k dalšímu vynechávání drobnějších podpříběhů, až zůstal obnažený sled silných situací hlavní postavy. Struktura celovečerního scénáře podléhá trojaktovému modelu. Zlomové momenty celovečerního příběhu jsou místy, kde končí jednotlivé díly minisérie.

Producentská úvaha, aby se herců a lokací maximálně využilo ve prospěch natočení obou podob příběhu, byla motivována snahou maximalizovat divácký okruh, kam až bude možné dostat myšlenku adaptace. Tématem filmu je ukázání křivd páchaných českými lidmi na německém obyvatelstvu těsně po skončení druhé světové války a v následujících dekádách až do Sametové revoluce. Téma

⁹⁷ Čas záznamu 9'-11'50''

⁹⁸ Čas záznamu 27'

⁹⁹ Čas záznamu 40'

¹⁰⁰ Rozhovor s Kateřinou Ondřejkovou (45'):

<https://drive.google.com/open?id=1CUGC9NKO7XPLvtUdDroAUhpyLcMRLvAl>

dosud nedostatečně zpracované a ve vztahu k morální nevyrovnanosti naší společnosti nadměru důležité¹⁰¹.

4.1.8 Linda Aronson

V online nahrávce¹⁰² našeho rozhovoru L. Aronson hovoří o filmu *Musíme si promluvit o Kevinovi*, prokládané poznámkami ke scénáři *Tříštění*.

Odpovědi na otázky, které jsem pokládala i ostatním tvůrcům a pedagogům, mně L. Aronson poslala předem písemně:

Po přečtení Vašich otázek cítím potřebu vysvětlit, že samu sebe nepovažuji za dramaturgyni, ale jako spisovatelku, pomáhající ostatním spisovatelům dosáhnout jejich vize skrze scénář k filmu, TV, divadlu a fikci. Vážím si práce dramaturgů a naratologických teoretiků, ale nepovažuji se za jednoho z nich a nemám aktuální znalosti týkající se naratologie, jelikož mé zájmy jsou jiné než zájmy naratologů. Myslím, že zájmy mé osoby a zájmy naratologů jsou komplementární, ale mají jiné zaměření. Popis naší práce je jiný. Já se zajímám o to, jak je práce konstruována. Naratologové se zajímají o rozebrání již hotového díla.

Velmi zjednodušené (možná až příliš jednoduché) vysvětlení rozdílu mezi tím, co dělám já a co dělají dramaturgové a naratologové, je, že z mého pohledu se dramaturgové a naratologové zajímají primárně o to ‚co‘ (to je o definování různých částí příběhu nebo jeho složek). Zatímco já se zajímám o to ‚co‘ *jenom proto, že mi to pomáhá vysvětlit to ‚jak‘ a to ‚proč to funguje?‘* Například, našla jsem online rozbor *Memento* od naratologů a ne-spisovatelů. Popisují nelineární strukturu, ale ne způsobem, který by vysvětloval, proč to divákovi přijde silné či emocionálně poutavé, nebo jak může spisovatel nebo scenárista použít stejné metody pro dosažení podobných efektů ve vlastních pracích. Rozebírání *Memento* ukazuje pouze jak psát *Memento*. Ale *Memento* už napsáno bylo. Spisovatelé potřebují *Memento* pochopit a něco z něj vyvodit. Tohle nám objasňuje rozdílnost podstaty práce. Považuji naratologii za naprosto platnou. Často je pro mě vskutku velmi užitečná, neboť mi poskytuje terminologii. Ale, jak říkám a jak to vidím, naratologie popisuje a analyzuje dokončené dílo. Má práce je být architektkou a stavitelkou.

¹⁰¹ Domnívám se, že krokem k de-infantilizaci naší společnosti je uznání chyb, které k nám patří a přijetí odpovědnosti za ně – což se mimo jiné může projevit i ve vyslovení prosté lítosti a omluvy. Téma ne-dospělosti je hlavním tématem scénáře celovečerního mockumentu *Tříštění*.

¹⁰² Záznam konzultací s Lindou Aronson (2h 30'): <https://drive.google.com/open?id=1v5CGQ47E6O4FzUb7v8BoHRnwlstJsB3q>

Myslím, že můj původ vysvětluje můj přístup. Když mi bylo dvanáct let, byla jsem vybrána z mnoha mladých lidí na udělení dětského hudebního stipendia na jedné z hlavních hudebních akademií v Londýně. Studovala jsem hru na housle, klavír, klasickou kytaru, hudební teorii, muzikologii a skladbu. Učili mě nejenom rozumět hudební formě a ocenit její emocionální a intelektuální vliv (tzn. muzikologii), ale hlavně a především *jakými technikami toho všeho dosáhnout jako interpret*. Učila jsem se, jak to uskutečnit pomocí trénování svých prstů, rukou, paží a mozku, abych přenesla skladatelovy a své vlastní emoce a myšlenky na publikum.

Nestala jsem se profesionální hudebnicí, protože přestože jsem měla ideje a emoce a věděla jsem, co chci předat publiku hrou na housle, neměla jsem jako houslistka techniku. Bez techniky hudba existuje pouze v našich hlavách. Podobně je tomu ve filmovém, televizním či divadelním umění – bez techniky a dovednosti psaní existuje dané dílo jen v našich hlavách.

Nalezla jsem vlastní uměleckou formu v psaní, jako dramatička pro média filmu, televize, rádia, divadla. Získala jsem ocenění a mnoho nominací. Napsala jsem divadelní hry, film, televizní série, seriály a dětské seriály, hry do rádia a jako románová spisovatelka pro Young Adults jsem publikovala čtyři romány, které byly přeloženy do několika jazyků. Aktuálně píšu experimentální filmy pro Immersive Virtual Reality (hloubkovou virtuální realitu). Tyto filmy uplatňují zcela nové využití technologií. Divák nemá možnost výběru toho, co vidí. Moje VR filmy nejsou hry s uživatelskou interakcí. Jsou to emocionálně velmi silné příběhy se složitými nelineárními propletenými zápletkami zfilmované v kombinaci 360° a 2D. Co je obzvlášť nové, je to, že moje VR filmy mají několik samostatných příběhů odehrávajících se zároveň v 360° prostoru v kombinaci se speciálními zvukovými a vizuálními efekty. Jsem tedy pracující spisovatelka. Učení scenáristiky je pouze část mé práce.

Všechny tyto informace uvádím proto, abych vysvětlila, že jsem začala psát knihy o nelineárním a paralelním vypravování ve scenáristice pouze proto, abych já sama pochopila, jak to psát. Chtěla jsem pochopit, proč to občas fungovalo a jindy ne. Vnímám svůj úkol tak, jak to vnímala moje učitelka houslí – ukázat ostatním, jak předat divákovi co má umělec v hlavě a v srdci. Ukazují autorům, jak přenést to, co mají v hlavě a v srdci, na papír a následně k divákovi.

Mé odpovědi na Vaše otázky jsou tudíž odpovědi zkušené spisovatelky, jejíž zaměření je konstrukce, ‚co‘ a ‚jak‘ a ‚proč to funguje‘.

Otázky:

1. Práce s časem obecně. Co to pro Vás jako scénáristku a dramaturgyni znamená?

- a. To je velice obecná otázka. Nejsem si jistá, zda se ptáte na můj osobní náhled na svět/filozofii povahy času nebo na něco více konkrétního.

Odpovím na otázku jako spisovatelka, jak já pracuji s časem ve svém psaní. Jako autorka záměrně používám jak chronologické vyprávění příběhu, tak různé druhy ne-chronologických a mnoha-dějových struktur, abych tím vyvolala v divákovi specifické emoční a duševní reakce. Například, když začnu příběh na jeho chronologickém začátku, kde bude zobrazený muž pojídající zmrzlinu v kavárně se svými dětmi, emocionální reakce mého publika bude dosti neutrální. Divák bude sledovat scénu a vstřebávat informace o osobnostech a vztazích postav; jejich postavení; jejich finanční situaci a tak dále. Základní informace. Ale když začnu svůj příběh posunem v čase směrem dopředu a ukážu stejného muže se svými dětmi, jak umírají při strašlivé nehodě a pak ukážu tu scénu z kavárny, popsanou úplně stejně v každém detailu, způsobím tím to, že divák bude cítit zármutek a lítost. Ta stejná scéna z chronologicky pozdější části příběhu použitá v jiném místě filmu způsobí naprosto odlišný výsledek. To je můj vědomý vypravěčský záměr. Používám zpětný pohled jako vypravěčský prostředek pro dosažení určitých reakcí publika.

Jako dramaturgyně sleduji psychické a emocionální efekty struktury filmu, hry nebo románu a pracuji zpětně na objevení toho, jak autor a režisér vytvořili tyto efekty skrze strukturu.

- b. **Na které hlavní nebo centrální momenty se zaměřujete?**
Normalita (výchozí stav), první zlomový bod, mid-point (prostředek), druhý zlomový bod a vyvrcholení

2. Lineární znamená chronologický?

- a. Pro mě ano.

3. Simultánně je to samé jako paralelně?

- a. Přesně řečeno, ne. 'Simultánně' by mělo znamenat 'dějící se v naprostou stejnou dobu'. V mých VR filmech jsou příběhy ukázané **doslova** simultánně.

Nicméně když používám termíny ,paralelně' a ,simultánně', tak to často dělám volně a/nebo obrazně, abych pomohla svým čtenářům. Moje primární snaha v mých knihách a učení je pomoci autorům pochopit, jak přenést jejich nápady do příběhů pro film, divadlo, televizi a beletrii. Používám terminologii, abych jim

pomohla to chápat. Proto, „paralelně“ nemusí znamenat dějící se v naprosto stejný čas na plátně. Používám to, protože to pomáhá čtenáři představit si dvě linky běžící rovnoběžně (jako v geometrii), čímž si čtenáři vybaví, co myslím tím, když říkám, že film má několik příběhů běžících paralelně.

4. A co „synchronně“?

- a. Nevím, zda pojem „synchronně“ má pro naratology specificky technický význam. Podle mě to znamená to samé co „simultánně“, ale možná to s sebou nese význam něčeho více konkrétního.

5. Ve své knize jmenujete pár „narativních vzorců“. Který z nich je nejvíce známý?

- a. To nevím. Víím, že různé formy flashbacků jdou zpět o tisíce let. Například Homérova *Odyssea* je nelineární a užívá flashback k popisu dobrodružství od odchodu z Tróje až po Odysaea, když je požádán, aby vyprávěl svůj příběh. Vergiliův *Aeneis* má samozřejmě stejnou strukturu.

6. Podle čeho jste vybírala filmy ve Vaší knize Scénář pro 21. století?

- a. Vybrala jsem filmy, které nejjasněji zobrazovaly ty struktury, které popisují.

7. Flashforward – máte nějakou definici?

- a. To musíme prodiskutovat.

8. Co významy a funkce flashforwardů?

- a. Viz nahoře. Také se podívejte, co jsem napsala v knize *21st Century Screenplay*, co říkám o Arriagově používání flashforwardů.

9. Filmová interpunkce vyjadřující skoky v čase – jsou nějaká klišé, ale možná jste viděla něco neobvyklého a originálního?

- a. Ne.

10. Co sny ve filmu – jsou to flashbaky? Nebo „záblesky z jiného prostoru“?

- a. Můžete je nazývat jako „záblesky z jiného prostoru“, protože to přesně ony jsou. Já bych je prostě nazývala jako „sny“, protože to redukuje nejasnosti pro spisovatele. Jsou konstruovány a vkládány podle stejných pravidel jako flashbaky. Moje pravidlo je mít naprosto jasné instrukce a terminologii.

11. Jakou analytickou metodu používáte pro vytváření filmových analýz?

- a. Rozdělím si film na všechny jednotlivé příběhy, v rovině akce i vztahů. Používám strukturu devíti bodů, „story mountain“ (dějová

hora) a moje 'Narrative Sentences' (věty shrnující vyprávění) – viz 'Development Strategies' v knize *'The 21st Century Screenplay'*. Potom si vytvářím tabulky (jak můžete vidět v mé knize *Screenwriting Updated*), abych si ukázala, jak film přeskakuje mezi příběhy.

- b. V *The 21st Century Screenplay*, v části o paralelním vypravování, na konci každé části o různých typech paralelního vypravování předkládám vysvětlení, jak každý z nich strukturovat. To by pro Vás mohlo být užitečné.

12. Zmínila jste Lindu Seger. Linda Seger mluví o „East-minded world“ – můžete mi pomoci s pochopením? Myslí tím „mentální vzorce“?

- a. Myslím, že byste měla napsat Lindě Seger a zeptat se jí. Má webové stránky. Pozdravujte ji ode mě.

13. Jsou nebo mohou být flashforwardy nástrojem k vytváření rozšířené (augmented) reality?

- a. Může to být jeden z nástrojů. Ale jistě ne jediný?

14. Můžete mi prosím objasnit rozdíl mezi „augmented reality“ a „extended reality“? A mezi a „virtuální realitou“ a „hyper-realitou“ („hyperreality“)?

- a. Myslím, že se dnes tyto termíny používají velmi volně. Významy se mění a nové neustále se objevují nové termíny. Takže můžu být neaktuální.

- i. Já chápu ‚augmented reality‘ jako projektování obrazů/filmu/zvuku/textu do obrazů skutečného světa. Tudiž, na mobilu, kamera mobilu může být namířena na skutečnou budovu, ale mohou se vynořit obrazy nebo text nebo film (jako Pokemon).

- b. Virtuální realita je momentálně podle mě 360° film nebo animace. V současné době se používá na hry nebo výuku, s uživatelským zprostředkováním, takže si uživatel může vybrat, jak bude hra nebo lekce vedena (v mezích – protože koneckonců všechny hry a lekce jsou kontrolovány svými tvůrci, neexistuje naprostá svoboda výběru). Já osobně teď vytvářím nový případ technologie virtuální reality, kde uživatel může řídit pouze dívání se kolem. Vizualní a sluchové (a možná haptické) vjemy jsou všechny řízeny. Není nic na výběr. Je často velmi obtížné přesvědčit lidi, že hráčovo zastoupení není ve virtuální realitě nutné a že má virtuální realita potenciál mít mnoho různých uměleckých forem.

- c. „Extended reality“ (rozšířená realita) a hyperrealita. Pojem rozšířená realita se zdá být jakýmsi deštníkem, který zastřešuje všechny typy virtuální reality, augmentovanou realitu – teď i v budoucnu.

15. Co si myslíte o konceptech "fabule" and "syžetu"?

- a. Nevím dost na to, abych to mohla komentovat. Jestliže 'fabule' znamená chronologický příběh a 'syžet' znamená způsob, jakým je strukturovaný, je to potencionálně užitečný zkrácený termín pro tvůrce, jako jsem já. Ale já bych tyhle termíny nikdy nepoužila, protože tuším, že mají mnohem hlubší význam a jsou předmětem sporů.

16. Znáte film "Musíme si promluvit o Kevinovi"?

Četla jsem knižní předlohu, podle níž byl film natočen – můžeme v tomto příběhu hovořit o třech (možná více) dějových liniích. Na film se podívám.

4.2 Rytmus a čas Jeana-Clauda Carrièra

V knize *Vyprávět příběh*¹⁰³ popisuje Jean-Claude Carrière, scenárista, spisovatel a pedagog, svoje scenáristické zkušenosti z psaní v tvůrčím tandemu s Luisem Buñuelem i s Milošem Formanem. Kapitola „Rytmus a čas“ je pro téma této práce nejdůležitější.

„Při čtení scénářů podléháme často beletristickému čtenářskému módu, ovšem pak se mohou zdát scénáře nudné, suché, s málo rozvinutou psychologií postav. Klíčové je naučit se scénáře při čtení rovnou vidět. Tato schopnost je vlastní scenáristům, u nichž se právě přílišné literární postupy považují za chybné. Najít tu správnou míru mezi literárností slovních spojení a vyjadřování a jejich funkčností je záležitostí stylu každého autora, protože univerzálně platná šablona neexistuje.“

Obrazy postav, které budí dojem, že na něco myslí, že se v jejich mysli něco odehrává, zhusta nevypovídají o svém charakteru nic moc konkrétního a mnohdy je velmi obtížné dovtípit se, na co přesně v danou chvíli mají myslet, tedy co se nám autoři snaží sdělit. Silně jsem si to uvědomila při sledování filmu *Ve stínu* (2012) – mnohokrát vidíme protagonistu, vyšetřovatele (Ivan Trojan), jak

¹⁰³ 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.

hluboce zadumán pochází různými prostředími, zhusta si zapaluje cigaretu a na něco myslí, na mnoho rozličných věcí nutně musí myslet, ale při tak vysoké četnosti takových momentů bylo pro mne jako pro diváčku nadmíru obtížné být s hrdinou ve spojení a uhádnout, na co myslí on, a nemyslet na to, co jsem si sama dosazovala jako obsah jeho myšlenek. Tato zvýšená míra vyzvání ke spoluúčasti diváků na konstruování smyslu viděného je blízka literární čtenářské zkušenosti. Ovšem najít míru a rovnováhu mezi konkretizací doslovnosti a volného prostoru pro aktivitu diváka je úkol z nejobtížnějších.

„Myšlenka je soumrakem filmu.“ (s. 20) Literární věta ve scénáři nefunguje.¹⁰⁴ Carrière mluví o až zničující realističnosti konkretizace filmového zobrazení a srovnává diváckou zkušenost divadelní s filmovou: „Divadelní režisér musí počítat s představivostí publika, jinak spěje k fiasku. Filmový divák je ponořen ve stínu a připraven přijmout jakýkoli obraz, je spoutaný a zhypnotizovaný jako muž v Platónově jeskyni. Věří tomu, co vidí, a považuje to za skutečnost...Plátno je nositelem pravdy...v divadle se účastníme představení. Ne, že by emoce procítěné tam byly slabší, ale zasahují nás jinak. Je to »sekundární pravdivost«, pravdivost jiného druhu...“¹⁰⁵

Carrière se vyznává z toho, že pro něj je nejdůležitějším momentem při tvorbě scénářů postihnutí přirozeného, ale skrytého, rytmu střídání dnů a nocí. „Uvnitř jediného »filmového dne« se může nacházet více dnů, měsíců, celých epoch, celý reálný život. Přejít z jednoho dne do druhého je snadné. S nocemi je to složitější...některé noirové filmy se odehrávaly téměř výhradně v noci. Ale jak potom poznat, že už jde o jinou noc? ... Nedovedu to vysvětlit, ale zřetelně cítím, že jedna *filmová noc* těžko může obsahovat několik nocí reálných. Bez přechodu daného denním světlem je obtížné přejít z jedné noci do druhé. Uvnitř scénáře je nejdůležitější **vzájemný poměr dní a nocí.**“¹⁰⁶

Ideálem je „...nastolení nepozorovatelného **rytmu**, jaký funguje v kolektivním vědomí obecnosti...dýcháme, spíme, stárneme...Příběh trvající dva nebo tři měsíce nemůžete vyprávět za využití jenom dvou nocí. Mělo by jich být šest nebo sedm...střídání dne a noci udává **rychlejší tempo**. Je dobré střídat pokud možno pravidelně, aby intervaly mezi nocemi byly stejně dlouhé. Film

¹⁰⁴ Autor použil větu Marcela Prousta ze Swannovy lásky: „Nazítří se Charles Swann probudil v myšlenkách na Odettu.“ Předlohu Carrière scénaristicky zpracoval a v roce 1984 vznikl stejnojmenný film (*Swannova láska* v režii Volkera Schlöndorffa).

¹⁰⁵ 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. (s. 20)

¹⁰⁶ 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. (s. 21)

začne pravidelně »dýchat« a **rytmus vypadá přirozeně**, protože je v souladu se skrytým během času...**jakýkoli rytmus je správný.**“¹⁰⁷

O **mrtvém času** hovoří Carrière jako o potřebné strukturální pauze, kdy diváci potřebují oddechnout. Mrtvým časem nenazývá ani prázdnou kompozici, ani obzvláště dlouho trvající scénu, naopak momenty pauzy vnímá jako příležitost pro diváky, aby „vstoupili do našeho filmu“, zapojili se a „...vmysleli se do slov a činů zmizelé postavy.“

Z Carrièrových slov je zřejmé, že poloha scenáristická, ačkoli i zde jsou základním vyjadřovacím prostředkem slova, se od literární liší ve způsobu uvažování o nazírání světa a jeho převedení na plátno. Například věta z literární předlohy: „Autista Josef je jediný syn starosty“ dá scenáristovi dost zabrat, než ve scénáři vytvoří takové situace, v nichž Josef svoji diagnózu divákům vnukne (a většinou to scenárista ještě pojistí dialogem). Také ostatní informace z literární věty jsou vlastně teprve předpokladem situací, charakteristikou postav, ale ne větou scenáristy.

4.3 Tarkovskij – Zapečetěný čas¹⁰⁸

MOTTO: „*Pravda se rodí ve sporech.*“

Parafrázovat stylisticky vytríbené formulace Tarkovského, jak byly publikovány v knize jeho úvah o filmu a kinematografii, bez poškození samotných sdělení nelze. Hovoří-li Tarkovskij o kombinaci záběrů, v nichž svébytným způsobem proudí kinematografický čas a podléhá tak svému vlastnímu rytmu, přeformulováním těchto vět by jeho myšlenky přestaly být týmiž. Proto následuje můj „sestřih“ stěžejních úvah, které jsem seřadila za sebe ne v tom pořadí, v jakém byly publikovány, ale tak, jak je pro moje vlastní uvažování nejsmysluplnější.

Při zpracování této podkapitoly jsem využila kartičkovou (lístečkovou) metodu (jako při psaní scénáře). Následující seskupení myšlenek Tarkovského nejpřesněji odráží způsob, jakým mu rozumím a jak jej chápu.

s. 66 „(Kinematografie) – nejde o pouhou techniku nebo o nový způsob, jak zobrazit svět. Zrodil se nový estetický princip. Tento princip spočívá v tom, že poprvé v dějinách umění našel člověk způsob, jak bezprostředně ZAPEČETIT

¹⁰⁷ tamtéž (s. 22)

¹⁰⁸ TARKOVSKIJ, Andrej Arsenjevič. *Zapečetěný čas*. Příbram: Camera obscura, 2009. ISBN 80-903678-4-4. (s. 19)

ČAS. Zároveň s tím získal i možnost tento čas na plátně libovolně opakovat, vrátit se k němu. Člověk získal *matrici skutečného času*... Jak film zachycuje čas? Řekněme, že způsobem *faktickým*. V roli faktu zde může vystupovat nějaká událost, pohyb člověka nebo libovolný reálný předmět, přičemž tento předmět lze zobrazovat jako nehybný a neměnný (protože tato nehybnost existuje v reálně probíhajícím čase) ... Hlavní idea filmu jako umění spočívá v *čase, zafixovaném ve svých faktických formách a projevech*.“

s. 67: „Podstata autorské práce na filmu by se za určitých podmínek dala přirovnat k práci sochaře, jehož **socha je vyrobena z času**. Jako jiný sochař ubírá přebytečné kusy mramoru...režisér z „hroudy času“ odsekává a odhazuje vše nepotřebné¹⁰⁹ a nechává jen to, co se má stát součástí budoucího filmu – to, co se má projevit jako součást filmového obrazu.“

s. 63: „Příčiny a následky jsou vzájemně podmíněny přímou a zpětnou vazbou. Jedno plodí druhé s neúprosnou předurčeností, která by pro nás byla osudová, kdybychom dokázali ihned prohlédnout všechny vazby až do konce. Vazba příčiny a následku neboli přechod z jednoho stavu do druhého, je FORMOU EXISTENCE ČASU.“

s. 62: „Když teoretici umění nebo kritici zkoumají čas, jak se projevuje v literatuře, hudbě nebo ve výtvarném umění, mluví o *způsobech* jeho fixace. (Joyce, Proust) ...pozorují **estetickou mechaniku** retrospekci, které jsou zde obsaženy – pozorují samotnou fixaci vzpomínající osobnosti. Zkoumají ty objektivní formy, u kterých se v umění fixuje čas – mě však zajímají vnitřní, mravní kvality, jež jsou bytostně vlastní času.“ ... „Čas, který prožíváme, se usazuje v našich duších pomocí zkušenosti, jež je rozložena v čase... Pomocí svědomí vracíme čas.“

s. 66: „Kinematografický obraz nevzniká sloučením literární myšlenky a malířské plastičnosti – takto může vzniknout jedině bezvýrazná nebo strojená eklektičnost. Také zákony pohybu a organizace času ve filmu se nesmí podřizovat zákonům scénického času.“

s. 123: „Hudební dílo lze hrát různými způsoby, může trvat různou dobu. Čas je zde jen podmínkou spojující příčiny a následky, uspořádané v určitém pořadí – v tomto případě má čas abstraktně filosofický charakter. Film dokáže zachytit čas v jeho vnějších, emocionálně postižitelných znameních. Čas je tedy samotným základem filmu, podobně jako je zvuk základem hudby, barva výtvarného umění a postava základem dramatu. Odtud plyne, že *rytmus není*

¹⁰⁹ Jinými slovy elipsy, výpustky; při adaptacích literárních či jiných předloh nejčastější tvůrčí princip přístupu k předloze – krácení.

metrickým sledem jednotlivých částí; rytmus utváří časový tlak uvnitř záběrů. Podle mého hlubokého přesvědčení je právě RYTMUS *hlavním obrazotvorným prvkem kinematografie*, a nikoli montáž záběrů, jak se obvykle tvrdí.“

s. 121 „Třebaže spojení záběrů určuje strukturu filmu, ještě to neznamená, jak se často soudí, že také určuje jeho rytmus. Rytmus filmu vzniká v souladu s charakterem času, který probíhá v záběru. Jednoduše řečeno, rytmus filmu samozřejmě neurčuje délka poskládaných částí, ale stupeň napětí protékajícího času.“¹¹⁰

s. 123: „Montáž zjevně existuje v jakémkoli druhu umění, jako následek nevyhnutelného výběru, který dělá umělec... Zvláštnost kinematografie se však projevuje v tom, že filmová montáž spojuje čas zapečetěný v natočených úsecích. Montáž slepuje kousky a kousičky materiálu, které v sobě nesou různý čas. A teprve jejich spojení dává vzniknout novému vjemu existence tohoto času, jenž vzniká v důsledku vynechaných částí.“

s. 67: „Proč chodí lidé do kina? Principiální podstata filmu je spojena s potřebou vnímat a chápat svět... Pohnutka člověka, který jde do kina, spočívá v tom, že tam jde kvůli *času* – kvůli ztracenému nebo promeškanému času, nebo kvůli času dosud nenalezenému. Člověk jde do kina pro životní zkušenost, protože film...rozšiřuje, obohacuje a koncentruje faktickou zkušenost člověka, že ji *prodlužuje*.“

„Sledování kinematografických děl je pro diváky mnohdy jako ‚hledání ztraceného času‘; nahlízejí do životů jiných a porovnávají, zda jim něco důležitého v jejich opravdových životech neuniklo.“¹¹¹

s. 71: „Filmový obraz je tedy ve své podstatě pozorováním životních faktů, probíhajících v čase, organizovaných v souladu s formami samotného života, v souladu se zákony času života.“

s. 31 „Pro mě se přiblížení k pravdě a vnitřní pravda vyvozuje nejenom z věrnosti ke skutečnosti, ale i z **věrnosti přenosu vnímání**.“¹¹²

s. 27: „Existuje způsob syntézy filmového materiálu, kde je hlavním cílem odhalení logiky lidského myšlení...zrod a rozvíjení myšlenek se řídí zvláštními zákonitostmi. Pro své vyjádření občas potřebují formy, které se liší od logicko-spekulativních konstrukcí. Podle mě má poetická logika blíže zákonitostem rozvíjení myšlenek, a to znamená i blíže životu, než logika tradiční

¹¹⁰ Srov. s metodou Cinemetrie, statistikou počtu stříhů a délek záběrů ve filmu.

¹¹¹ Rozhlasová esej A. Tarkovského: <https://vltava.rozhlas.cz/andrej-tarkovskij-umeni-touha-po-idealu-7790527>

¹¹² Srov. audiopříloha, rozhovor s D. Duškem a pasáž o „našem filmu“ (9. minuta)

dramaturgie.¹¹³...Poetická forma vazeb přidává velkou citovost a aktivizuje diváka. Divák se stává spoluúčastníkem poznávání života, a přitom se neopírá o hotové závěry plynoucí z děje, ani ho nevede neomylné autorovo ukazovátko...Logika přímých, obyčejných posloupností podezřele připomíná důkaz geometrické poučky. Pro umění je taková metoda nesrovnatelně chudší o možnosti, které odkrývají asociativní vazby spojující citové a racionální hodnocení.“

s. 69: „Poetický film. Takto se označuje film, jehož obrazy se směle vzdalují faktické konkrétnosti skutečného života a zároveň budují svoji vlastní konstruktivní celistvost. Tady se ovšem skrývá jisté nebezpečí. Film se může vzdálit sám sobě. Poetický film zpravidla vytváří symboly, alegorie a jim podobné figury, které nemají nic společného s kinematografickou obrazností.“

s. 37: „Princip poetické logiky má stejně jako princip logiky literární a divadelně-dramaturgické svoje vlastní zákonitosti; jde o to, že princip stavby se pouze přenáší na jiné prvky.../nahradit dějové vazby poetickými v přechodech mezi sny a skutečností/...existují takové stránky lidského života, které lze pravdivě zobrazit jedině pomocí poetických prostředků...Mám na mysli vše, co je spojeno s iluzorním nebo přízračným charakterem, například **sen**, **vzpomínku** nebo **touhu**.“

s. 73: „Jedna z velmi důležitých a zákonitých konvencí filmu spočívá v tom, že děj na plátně se musí rozvíjet postupně, bez ohledu na reálně existující chápání časového souběhu, retrospekce a podobně. Pro vyjádření dvou a více časově souběžných nebo paralelních jevů je zcela nezbytné použít montáž k jejich postupnému zobrazení. Jiné cesty není...technická možnost rozdělit široký záběr na dvě nebo více částí, na kterých se současně (simultánně) zobrazují dva nebo více paralelně probíhajících dějů – podle mě je to falešná cesta, smyšlená pseudokonvence, která je ve vztahu k filmu neorganická, a proto neplodná.“

Poslední citace A. Tarkovského zpochybňuje princip segmentace plátna, který ve svém scénáři *Tříštění* využívám. Polemizuji tímto s jeho tvrzením a končím tuto kapitolu stejným Tarkovského citátem, jakým začala: „Pravda se rodí ve sporech“.

4.4 Gilles Deleuze – obraz-čas a rhizomatická struktura

Ačkoli jsme v kapitole praktické, nemohu zde nezmínit myšlenkové koncepty francouzského teoretika a filosofa Gilla Deleuze, navazujícího na filosofické

¹¹³ s. 31: „Díky celým věkům divadelní dramaturgie vzniklo ohromné množství šablon a schémat, které bohužel našly útočiště i ve filmu.“

koncepty vnímání času Henriho Bergsona. Deleuze je autorem myšlenkových konceptů, týkajících se filmového umění. Jeho termíny „obraz-pohyb“ (nebo také obraz-akce), „obraz-čas“ a „obraz-krystal“ odráží způsoby nazírání na matérii filmového vyprávění, tvořenou dynamikou zobrazovaného a spjatou se senzomotorickými vazbami obrazů a jako jeden z mála teoretiků významně přibírá do svých úvah kategorii časovosti.

Zejména jeho statě *Film 1 Obraz-pohyb*¹¹⁴ a *Film 2 Obraz-čas*¹¹⁵, obě přeložené do češtiny a vydané Národním filmovým archivem, jsou pro scenáristy a dramaturgy velmi inspirativní. Zastával názor, že filosofie spočívá v tvorbě nových pojmů (pojmů-metafor), v nalézání nových pojmenování pro nové postřehy. Velmi úspěšně překračoval hranice mezi filosofií, filmovou a literární vědou i teorií umění a je považován za představitele poststrukturalismu. Deleuzovských pojmů obrazu-pohybu, obrazu-času i obrazu-krystalu se dotýkáme v rozhovoru s prof. Michalovičem.¹¹⁶

Deleuze je společně s Félixem Guattarim autorem konceptu „rhizomu“, struktury bez začátku či konce: „Rhizom nemá žádný začátek ani konec; je pořád uprostřed, mezi věcmi, mezibytí, intermezzo. Strom je odnož (synovství, vyrůstání z), rhizom je však spojení, aliance“.¹¹⁷ Tuto představu je možno brát také jako tvůrčí výzvu: je možné vytvořit rhizomatický film?

¹¹⁴ DELEUZE, Gilles. *Film 1 Obraz-pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000. Knihovna Iluminace. ISBN 80-7004-098-x.

¹¹⁵ DELEUZE, Gilles. *Film 2 Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006. Knihovna Iluminace. ISBN 80-7004-127-7.

¹¹⁶ Rozhovor s Petrem Michalovičem: <https://drive.google.com/open?id=1gfuZPwQBZLdlpXs-bQjRtOqbIBzOOIx3>

¹¹⁷ DELEUZE, Gilles a Félix GUATTARI. *Tisíc plošin*. Praha: Herrmann, 2010. ISBN 978-80-87054-25-3.

5. NELINEÁRNÍ VYPRÁVĚCÍ VZORCE

5.1 Struktury filmových vyprávěcích vzorců

Abychom mohli hovořit o vyprávěcích strukturách, jejich tendencích, směřování a nových variacích, nabízím nyní jejich přehled. Snahou tvůrce je vytvořit originální podobu díla, a právě znalost již existujících vyprávěcích vzorců může tento akt zpřehlednit a zefektivnit.

5.1.1 Příběhové vzory podle L. Seger

Příběhové vzory (Storytelling Patterns) a struktury vyprávění¹¹⁸ podle Lindy Seger *Advanced Screenwriting*¹¹⁹:

Linear Storytelling Structure (Lineární vyprávěcí struktura)

Lineární vyprávění je založeno na principu řetězení příčin a následků. Hrdina překonává stupňující se překážky. Cílem je vyvrcholení hrdinova snažení – tedy orientace na výsledek, na konec. Konec příběhu zpětně dává smysl snažení hrdiny, konec příběhu je ústředním vrcholem vyprávění. Imanentně vychází lineární vyprávění z předpokladu, že život plyne chronologicky a lineárně, že se v této linii vyvíjí, kultivuje, zlepšuje a roste.

Lineární vyprávění sestává z vývoje událostí v průběhu tří dějství (aktů).

The Descriptive Story (Popisný příběh) – *Kolja* (1996)

Příběhy se nesoustředí na vývoj událostí, spíše události popisují. Protagonista není hybatelem děje, ale bývá spíše jeho obětí. Vyprávěcí tempo mívá pomalejší. Základní hnací motor tradičního vyprávění – silná narativní linie – tu není patrná, vyprávění je rozdrobeno do menších a oddělenějších dílčích zápletek, někdy bývá až epizodické.

Ovšem lineární průběh událostí není jedinou možností, jak nazírat na svoje životy. V některých ne-západních kulturách vyprávění příběhů lineární není např. východní kultury, Maorové, původní obyvatelé Ameriky, se vymaňují z běžně pojímaných kategorií času – místo na sebe navazujících a ze sebe vyplývajících řetězců událostí příčin a následků pojímají čas jako oddělené okamžiky

¹¹⁸ 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“. Nezdíám 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, jak jsem popsala výše.

¹¹⁹ SEGER, Linda. *Advanced Screenwriting* (Los Angeles, Silman-James Press), 2003.

přítomnosti. „*Tradiční Balijská kultura nenazírá na život jako na souvislý proměnlivý proces, ale vnímá jej jako ustálený stav.*”¹²⁰

Mnozí z nás, přestože jsme zformováni západními kulturními vzorci, také vnímáme naše životy poněkud méně lineárně. Výjimečnost našich určitých našich životních okamžiků, které nás mohou fatálně proměnit, nám pak nepasují do tradiční příběhové šablony.

Drama (filmové) má možnosti, jak rozdílné nazírání našich životů interpretovat a vyprávět nové obsahy novými či jinými podobami vyprávění. Řečeno s Lindou Seger: „New forms and new structures can lead us to new understandings of our own lives.”¹²¹

Vyprávěcí vzorec s názvem **The Journey Story** (Příběh cesty) spatřuje L. Seger například ve filmech *Thelma a Louisa*, *Magnolia*, *Saving Private Ryan* (*Zachraňte vojína Ryana*). Postavy v těchto příbězích nemusí nutně fyzicky cestovat. Cestou se tu myslí spíše pouť – situace, ve smyslu akce vyvolávající reakce, mluvíme tedy o kauzálních vztazích.

Opakování jako vyprávěcí vzorec (*Repetitive Structures*)¹²² alias – *Na Hromnice o den více* (*Groundhog Day*, 1993), *Lola běží o život* (*Lola rennt*, 1998).

Tak jako se nám v životě někdy vrací stále stejné situace (někomu neuspokojivá práce, jiný opakovaně zkouší přestat pít nebo kouřit), tak se ve filmech využívajících tuto strukturu stále vrací situace, které jsme už viděli. Opakování – obecně – není dramatické. Ale vyvíjející se repetice (v každém dalším "stejném" dni je něco jinak, něco navíc) udržuje tah vyprávění.

Ovšem i tento strukturální vzorec pracuje podle L. Seger s jasným začátkem, prostředkem a koncem (příčemž v *Hromnicích* druhé dějství sestává ze sedmi variant téhož dne). U *Loly* se často zmiňuje vliv počítačových her – směr, vedoucí až k "databázovému" narativu, o němž se mezi teoretiky vyprávění hovoří výše.

Paralelní struktury (*Parallel Structures*) dále Linda Seger dělí na paralelní cesty (*Parallel Journeys*) či paralelní linie. Paralelní vyprávěcí postup bývá využíván i v tradičně vyprávěných příbězích, kdy je představován nejprve život jedné postavy a průběžně život druhé postavy, aby se – buď ještě v expozici, anebo v prvním bodě zvratu – jejich cesty spojily. Struktura paralelních linií okamžik protnutí obou linií vyprávění oddaluje. To nastává až v midpointu, tedy

¹²⁰ SEGER, Linda. *Advanced Screenwriting* (Los Angeles, Silman-James Press), 2003. ISBN13 9781879505735

¹²¹ „Nové formy a nové struktury nás mohou přivést k novému porozumění vlastnímu životu.“

¹²² "Broken-record Structure" (zaseknutá deska)

uprostřed filmu, jako například ve filmu *Tajnosti a lži* (*Secrets and lies*, režie Mike Liegh, 1996) anebo ještě později, v druhém bodě obratu. Například ve filmu *Hodiny* (*The Hours*, režie Stephen Daldry, 2002) je vyprávění tvořeno třemi paralelními liniemi ze tří odlišných časových rovin. Dvě tyto příběhové linie se protnou až ve třetím aktu.¹²³

Příkladem filmů, sestávajících z vícera vyprávěcích linií, může být třeba snímek z roku 1998 *Srdcová sedma* (*Sliding Doors*, scénář a režie Peter Howitt) nebo *Traffic – nadvláda gangů* (*Traffic*, režie Steven Soderbergh, 2000), který sestává ze čtyř paralelních linií, jež se téměř neprotínají. Ve filmu *Magnolia* (*Magnolia*, režie Paul Thomas Anderson, 1999) je příběh tvořen devíti protínajícími se vyprávěcími liniemi.

Dalším vyprávěcím vzorcem paralelně vedeného vyprávění je struktura spirály (*The spiral*). Nejčastěji se využívá pro příběh o proměně hrdiny. Využívá flashbaky, které jsou takovou podobou vyprávění nezbytné. Příkladem použití takové vyprávěcí struktury může být režijní debut Roberta Redforda *Obyčejní lidé* (*Ordinary People*, 1980), příběh o rozkrývání dávného traumatu z dětství hlavního hrdiny.

Ovšem filmový teoretik a analytik Radomír D. Kokeš ve své poslední studii *Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění*¹²⁴ označuje termínem Spirálový narativ poněkud jiný typ vyprávěcího vzorce než Linda Seger.

Vyprávěcí vzorec, využitý ve filmu *Obvyklí podezřelí* (*The Usual Suspects*, režie Bryan Singer, 1995), označuje L. Seger jako odhalení tajemství (*The Unravelling-Mystery Structure*). Termínem obrácená struktura (*The Reverse Structure*) definuje specifickou podobu vyprávění filmu *Memento* (režie Christopher Nolan, 2000). Začátek příběhu v přítomnosti dělá z následného vyprávění flashback. Příběh začíná koncem, pokračuje prostřední částí a končí začátkem¹²⁵. Tyto vzorce vyprávění definovala Linda Seger v souvislosti s možným spojením s naší obecnou životní zkušeností – s naší psychologií, s našimi tématy, se situacemi, v nichž jsme se někdy ocitli.

Dále pojmenovává příběhové struktury, které nejsou založeny na našich reálných životech. Zakřivené struktury (*Curved Structures*) jsou využity ve

¹²³ První linie je z roku 1921, druhá 1951 a třetí 2001 (s velmi krátkou částí umístěnou do roku 1940). I když se jedná o jasně oddělené časové osy, cítíme, že příběh Virginie Woolfové, psaný v roce 1920, je určující pro události v budoucnu.

¹²⁴ Srov. *Informační systém* [online]. Copyright © [cit. 17.05.2020]. Dostupné z: https://is.muni.cz/www/douglas/2018_RDK_Spirala.pdf

¹²⁵ Flashforward je pojmem, označující záběry, obrazy, scény z opačného směru ve vyprávění, než odkud čerpá flashback. Z jiného úhlu pohledu na strukturu vyprávění bychom mohli hovořit spíše o flashforwardu. Ostatně flashforwardy jsme schopni s jistotou určit většinou až po skončení filmu.

snímcích s příběhy se stroji času nebo s fantaskními bytostmi. Takové snímky jsou vyprávěny jednak kruhovou strukturou (*The Circular Structure*), jako třeba ve filmu *Před deštěm*¹²⁶, tak i smyčkovou strukturou vyprávění (*The Looping Structure*). I ona má, podle Lindy Seger, začátek, prostředek a konec, ale ne v tomto pořadí. Má začátek – konec – a prostřední části. Jako například v *Pulp Fiction – historky z podsvětí* (*Pulp Fiction*, režie Quentin Tarantino, 1994) anebo ve filmu Davida Lynche z roku 2001 *Mulholland Drive*. Oba tyto snímky budí dojem, že začínají koncem, po němž následuje smyčka zpět na začátek, dále se pokračuje prostřední částí příběhu a v závěru se vyprávění vrací na samotný konec konce. Zpřeházené pořadí událostí umožňuje zobrazit vztahy a proměny, které by při zachování linearity vyprávění nebylo možné postřehnout.¹²⁷

5.1.2 Příběhové vzory podle Lindy Aronson

Australská scenáristka, spisovatelka a dramaturgyně Linda Aronson, autorka praktického průvodce pro scenáristy a dramaturgy *Scénář pro 21. století*¹²⁸ přináší odlišnou taxonomii nových (netradičních) vyprávěcích struktur současných filmových příběhů.

O konvenční klasické narativní struktuře (trojaktovce) hovoří v souvislosti s tradičním lineárním vyprávěním. Ostatní vyprávění souhrnně označuje jako paralelní naraci.¹²⁹ Přináší nová označení, jako je „vyprávění ve dvou časových rovinách“, „flashback v prologu z druhého bodu obratu“¹³⁰ a „příběhy, které samy vstoupí do děje“. Rozlišuje šest různých druhů filmů s paralelní narací, lišících se strukturou (a rozdílnou filosofií). Těchto šest druhů dále dělí do dvou hlavních kategorií, na „filmy se skoky v čase“ a na „filmy bez skoků v čase“.

¹²⁶ Film *Před deštěm* se skládá ze tří povídek, jejichž děj postupně ozřejmuje celý příběh. Pomocí subjektivního pohledu navzájem velice odlišných protagonistů se pokouší vynést na světlo kořeny etnických konfliktů. První část nazvaná Slova se odehrává v makedonském pravoslavném klášteře. V povídce Tváře se přenášíme do Londýna a teprve ve třetí povídce Obrazy se pomyslný kruh uzavírá. <https://www.csfd.cz/film/70967-pred-destem/prehled/> [cit. 2.11.2017]

¹²⁷ Narušenou chronologii považují také za podpůrný prostředek při budování napětí. Jako mechanismus, který z jinak málo dramatických událostí dělá situace dramatičtější, napínavější, překvapivější, tajemnější.

¹²⁸ ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

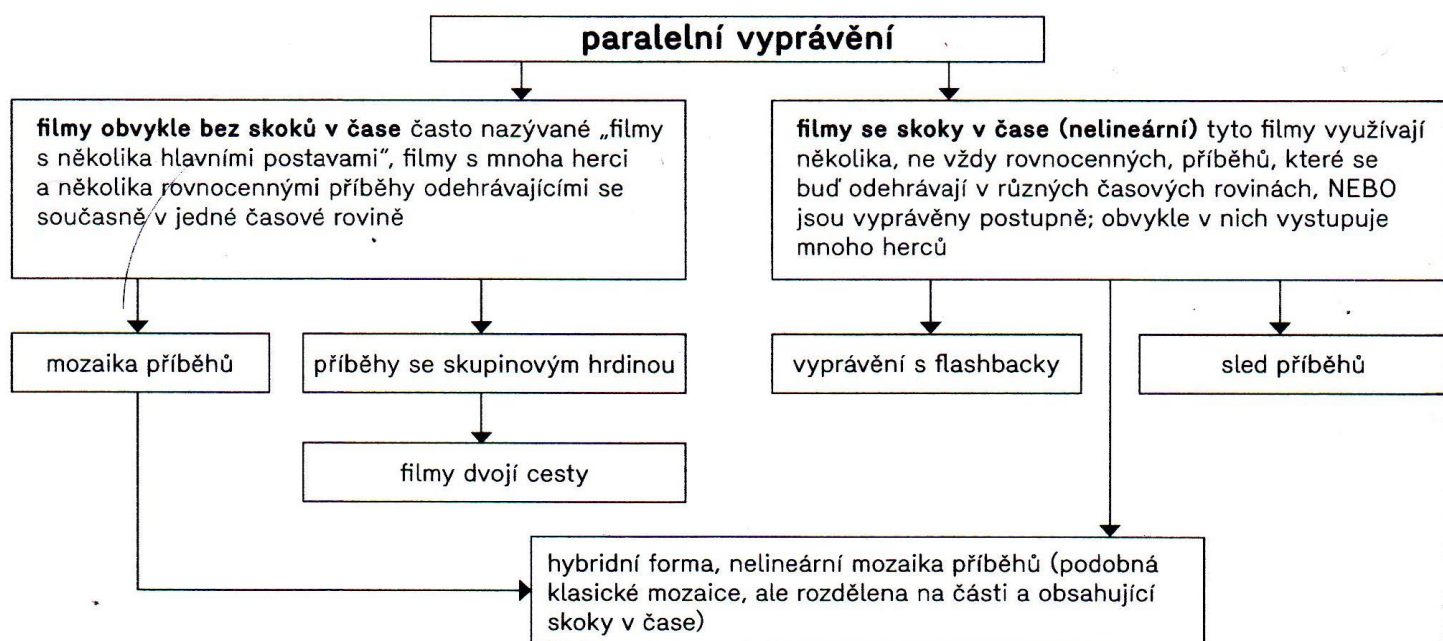
¹²⁹ Přičemž tvrdí, že všechny druhy nekonvenčního vyprávění vycházejí z tradičního tříaktového modelu s gradací a jako příklady uvádí filmy *Memento*, *Hodiny*, *21 gramů* aj. U posledních dvou se domnívá, že z původního tříaktového modelu vedení jejich vyprávění bylo vynecháno druhé dějství, sestávají tedy ze silně stupňující se expozice a rovnou končí vyvrcholením.

¹³⁰ V prologu, domnívám se, pakliže je využit obraz z pozdější části filmového vyprávění, není možné hovořit o flashbacku, nýbrž o flashforwardu.

Filmy, odehrávající se v jedné časové rovině, označuje jako „filmy s několika hlavními postavami“ a dále je dělí do tří druhů, na „mozaiku příběhů“, na „příběhy se skupinovým hrdinou“ a „filmy dvojí cesty“.

Filmy, které skoky v čase obsahují, nazývá nelineárními a rozlišuje je na „vyprávění s flashbacy“ a na „sled příběhů“.

A konečně šestý druh filmů s paralelní narací, a tou je tzv. „hybridní (kombinovaná) forma“, která se podobá snímkům s několika hlavními postavami, ale obsahuje skoky v čase. Hybridních forem Aronson připouští i více, ale dále je systematicky neklasifikuje.



Obr. 21.1 Kategorie současných filmů s paralelní narací

Filmy s několika hlavními postavami vždy využívají více dějových linií, které si jsou často rovny. Tato struktura je využívána pro zobrazení jednotlivců ve společnosti nebo společnosti obecně (válečné filmy, rodinná dramata, snímky o sociálních menšinách) a zachycují interakci v rámci společnosti, a také požadavky daných sociálních rolí i sociální odpovědnosti.

Snímky jako *Traffic – nadvláda gangů (Traffic)*, *Faunův labyrint (Pan's Labyrinth)*, *Prostřihy (Short Cuts)* jsou podle L. Aronson typickými mozaikami. Jsou tvořeny navzájem rovnocennými příběhy, které se věnují stejnému tématu, odehrávají se ve stejné časové rovině a na společném místě (stejný časoprostor), v průběhu filmu mezi nimi přecházíme. Aronson je zastřešuje mottem: „stejné téma, různá dobrodružství“.

Pro filmy se skupinovým hrdinou by motto znělo: stejná skupina, stejné dobrodružství. Jedná se o filmy se skupinou postav, které svede dohromady nějaká mise, jsou společně uvězněni nebo usilují o obnovení vztahu. Všechny hlavní postavy těchto filmů představují různé verze stejného hrdiny. Jako příklady filmů, patřících do této kategorie, uvádí Aronson *Sedm statečných* (*The Magnificent Seven*, 1960) a *Americkou krásu* (*American Beauty*, 1999)¹³¹.

Do kategorie „film dvojí cesty“ spadají taková filmová vyprávění, která jsou tvořena příběhy dvou postav, jež se k sobě buď přibližují, nebo vzdalují anebo se pohybují souběžně, jde o paralelní životy rovnocenných protagonistů. Jako například ve filmech *Vicky Cristina Barcelona* (2008), *Hledá se Nemo* (*Finding Nemo*, 2003) anebo *Thelma a Louise* (1991).

Klasifikace nelineárních snímků, filmů se skoky v čase, sestává ze dvou kategorií, a to „vyprávění s flashbaky“ a „sled příběhů“.

Vyprávění s flashbaky je nejčastěji využíváno jako vyprávění ve dvou časových rovinách. Struktura spočívá ve dvou plnohodnotných příbězích, přičemž jeden bývá v přítomnosti a druhý v minulosti a děj mezi nimi přechází – jako je tomu například ve filmech *Amadeus* (1984), *Občan Kane* (*Citizen Kane*, 1941), *Milionář z chatrče* (*Slumdog Millionaire*, 2008).

Existují i další formy, využívající flashbaky, a přitom nespádají pod vyprávění ve dvou časových rovinách, jak je L. A. myslí. Jedná se o filmy, které vkládají lineární vyprávění do obrazu nebo sekvence z přítomnosti,¹³² jako ve filmech *Titanic* (1997), *Zelená míle* (*The Green Mile*, 1999), *Klub rváčů* (*Fight Club*, 1999), *Velký Gatsby* (*The Great Gatsby*, 2013). Nebo využívají obraz prostřední či závěrečné části filmu, vloží jej na úplný začátek a po něm odvypráví děj chronologicky až do konce (např. *Mafiáni*, *Goodfellas*, z roku 1990 či *Michael Clayton* z roku 2007) nebo naopak nechronologicky zobrazují útržky z minulosti (*Annie Hallová*, *Annie Hall*, 1977).

Sledem příběhů má Aronson na mysli filmy, které mají samostatné příběhy (a protagonisty) a jsou vyprávěny postupně, jeden po druhém, aby se nakonec protnul. Kategorii „sled příběhů“ dělí dále na čtyři podskupiny. Jsou to „příběhy, které samy vstoupí do děje“ (na příklad povídkový film *Paříži, miluji tě*, *Paris, Je T'Aime*, 2006), podskupina s názvem „jiné úhly pohledu“ zahrnuje dvě varianty; jednak to mohou být různé verze téže události, jako jsou k vidění ve filmech *Lola běží o život* nebo *Na Hromnice o den více*, anebo jde o odlišené

¹³¹ Se zařazením filmu *Americká krása* do této kategorie úplně nesouhlasím, spíše bych jej řadila – v rámci klasifikace L. A. – mezi filmy s „flashbackem v prologu“. Ovšem samotné označení této kategorie vnímám jako sporné, viz výše v poznámce pod čarou na předchozí straně.

¹³² Využívají stylistickou figuru tzv. rámování (rámcování)

úhly postav na tutéž událost, například ve filmu *Rašomon* (*Rashomon*, 1950). „Stejná událost a různé důsledky“, to je vyprávěcí vzorec třetí podkategorie sledu příběhů a ukázkovým filmem, v němž je tato struktura použita, je *Pokání* (*Atonement*, 2007). Slovem „kazeta“ označuje L. Aronson „sled rámcově propojených příběhů“, čtvrtou podskupinu kategorie sledu příběhů. Jedná se o příběhy rozdělené na části, které jsou vloženy do jednoho rámcového příběhu (například *Pulp Fiction – Historky z podsvětí* nebo *Osudový dotek – The Butterfly Effect* – 2004).

Hybridní formou myslí L. Aronson nelineární mozaiku příběhů a řadí tam filmy jako *21 gramů* (2003), *Babel* (2006) a *Hodiny* (2002). Klíčovým dramatickým elementem bývá nečekaná a často tragická náhoda, nebo nehoda, která svede dohromady hodně rozdílné postavy, jejichž rovnocenné příběhy se odehrávají buďto současně, anebo v několika časových rovinách. Tak například snímek *Věčný svit neposkvrněné mysli* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004) klasifikuje Aronson jako hybrid flashbacku v prologu a mozaiky příběhů.

5.1.3 Vývojové vzorce syžetu D. Bordwella

Vývojové vzorce povzbuzují diváka ve vytváření očekávání. A uvědomělá práce s očekáváními diváků je klíčovou dovedností každého scenáristy i dramaturga. Odkládání naplnění očekávaného přináší napětí. Nenaplnění očekávání zklamává diváka.

Nejběžnějším vývojovým vzorcem syžetu je podle D. Bordwella¹³³ syžet „**směřující k cíli**“. Protagonista chce něco nebo někoho získat, najít rekvizitu, něčeho dosáhnout. Podskupinou tohoto vzorce jsou jeho variace „**hledání**“ a „**pátrání**“, které bývají uplatňovány v žánru detektivním či psychologickém – může se jednat o pátrání uvnitř psychiky. „**Záchrana**“ či „**putování**“¹³⁴ jsou dalšími možnostmi v rámci syžetového vzorce „směrování k cíli“.

„**Změna ve vědění**“ jakožto vývojový syžetový vzorec zahrnuje ta vyprávění, během nichž se postavy dozvídají nové věci. Postavy na konci vědí více, než věděly na začátku vyprávění.

„**Vzorce určovány časem**“ zahrnují taková vyprávění, k jejichž základním narativním postupům patří stres časem, deadliney a termíny nejrůznějšího druhu.

¹³³ 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.

¹³⁴ Srov. koncept tzv. CHRONOTOPŮ, jakožto ustálených funkčních vyprávěcích principů v literatuře. BACHTIN, Michail Michajlovič. *Román jako dialog*. Praha, 1980. ISBN: 01-098-80

„Vzorce určovány prostorem“ většinou jsou patrné u těch příběhů, které se odehrávají na jednom místě (ve vlaku, jednom domě).

Tyto vzorce syžet konkrétního filmu často kombinuje. „Mnoho filmů, vystavěných kolem motivu cesty...obsahuje deadliny. Flashbacky ve filmu *Obvyklí podezřelí* slouží pátrání... Vývojové vzorce povzbuzují diváka ve vytváření dlouhodobých očekávání, která mohou být pozdržena, zklamána nebo naplněna“¹³⁵

Podle D. Bordwella tzv. **nenarativní střih** vytváří netradiční filmový jazyk: „...střih manipuluje s pořádkem, trváním a frekvencí (kolik děl sjíždí z výrobní linky v Ejzenštejnově filmu *Deset dní, které otřásly světem?*) a podřizuje tak přímočarý čas fabule specifickým pojmovým vztahům. Ejzenštejn se vzdal zobrazení událostí v chronologickém pořádku, aby mohl vytvořit ze záběrů emocionální a pojmovou jednotku.“¹³⁶

Osobně v tomto tvůrčím postupu vidím odklon od „chronos“¹³⁷ ke „kairos“¹³⁸. Posun od kauzální narace k poesii. Pro takový způsob řazení záběrů či sekvencí filmů používám literárně-vědný termín „juxtapozice“.¹³⁹

Postupy řazení filmového materiálu, techniky střihových montáží a možnosti různých perspektiv přístupu střihače k filmu mohou inspirovat scenáristy už ve fázi literárního scénáře¹⁴⁰.

5.1.4 Dělení vyprávěcích vzorců podle zápletek

Autorem konceptu členění druhů příběhů, v závislosti na povaze jejich zápletky, je teoretik Charles Ramírez Berg. Jeho metoda vyšla ve studii „A

¹³⁵ 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. 125)

¹³⁶ tamtéž (s. 338)

¹³⁷ Řečtina rozlišuje dvojí vnímání času; Chronos ve smyslu přesného časového údaje, jako odpověď na otázku, kolik je hodin. Srov. Chronos a Kairos – vnímání času | Nosime-hodinky.cz. *Nosime-hodinky.cz magazín pro milovníky značkových hodinek* [online]. Copyright © 2010 [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <http://www.nosime-hodinky.cz/chronos-a-kairos-vnimani-casu/>

¹³⁸ Kairos je označením pro „pravý čas“, správný okamžik pro dané činnosti. Srov. Kairos – Wikipedie. [online]. Copyright © 2010 [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kairos>

¹³⁹ Juxtapozice - Češtinaveslovníku.cz. *Češtinaveslovníku.cz - internetový slovník češtinářských / literárních pojmů* [online]. Copyright © 2019 [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.cestinaveslovníku.cz/juxtapozice/>; Juxtapozici jako klíčový tvůrčí princip zdůrazňuje např. Martin Scorsese, srov. TIRARD, Laurent. *Lekce filmu*. Praha: Dokořán, 2014. ISBN 978-80-7363-615-9. (s. 23)

¹⁴⁰ 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

*Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the „Tarantino effect“*¹⁴¹ v roce 2006.

Podle Charlese Ramíreze Berga lze filmy a jejich experimentování s konstrukcí syžetu rozdělit do dvanácti kategorií, uspořádaných do tří hlavních skupin na základě způsobů, jimiž vybočují z hollywoodského paradigmatu, a to: zápletky podle počtu protagonistů, zápletky s netradiční (či neobvyklou) temporalitou (nelineární a nechronologické) a na zápletky porušující klasická pravidla subjektivity, kauzality a sebereflexivní (metanarativní).

DĚJOVÉ ZÁPLETKY ZALOŽENÉ NA MNOŽSTVÍ PROTAGONISTŮ¹⁴²

1. **/The Polyphonic or Ensemble Plot/** Zápletky se skupinou hrdinů, ansámblové zápletky – několik protagonistů, jedno místo (jednota místa a času). Ovšem ne každý film s více protagonisty má ansámblovou zápletku, rozdíl spočívá v tom, jaký cíl postavy mají (společný či individuální). Např. film *Crash* (Crash, 2004).
2. **/The Parallel Plot/** Paralelní zápletky – více protagonistů v různých časech a/nebo na různých místech. Každá postava má svůj vlastní cíl. Postavy nemusí sdílet jedno místo, společný je čas (jejich příběhy se odehrávají ve stejném čase na různých místech), nebo žijí v různých prostorech i časech. Např. film *Hodiny* (The Hours, 2002).
3. **/The Multiple Personality (Branched) Plot/** Zápletky s rozvětvenou osobností – vyprávění o jedné postavě, ale v různých příběhových liniích, jiné verze téže osoby. Tento druh zápletek bývá motivován magickou událostí, nebo bláznovstvím. Např. ve filmu *Srdcová sedma* (Sliding Doors, 1998). Připojuji ještě jako příklad užití tohoto modu snímek *Musíme si promluvit o Kevinovi* (We Need to Talk about Kevin, 2001).
4. **/The Daisy Chain Plot/** Zápletkový věnec bez jednoho hlavního hrdiny – absence jednoho ústředního hlavního hrdiny, žádný hrdina není hlavní, jedna postava vede k druhé, jejich příběhy jsou zpravidla ukázány jako po sobě jdoucí (neproplétají se v průběhu), často jsou příběhy spojeny putujícím předmětem. Např. *Slacker* (Slacker, 1991).

ZÁPLETKY ZALOŽENÉ NA PŘEORGANIZOVÁNÍ ČASU, NELINEÁRNÍ ZÁPLETKY¹⁴³

¹⁴¹ 301 Moved Permanently [online]. Copyright © [cit. 30.05.2020]. Dostupné z: <https://italiancinema525.files.wordpress.com/2013/11/alternative-plot-formations.pdf>

¹⁴² „Plots Based on the Number of Protagonists“

¹⁴³ „Plots Based on the Re-ordering of Time; Nonlinear Plots“

5. / **The Backwards Plot**/ Zápletky vyprávěné pozpátku – kauzální řetězení událostí, prvotní příčina událostí se objevuje těsně před koncem filmu, přičemž divák už zná téměř všechny její následky. Např. *Memento* (2000).
6. /**The Repeated Action Plot**/ Zápletky s opakovanou akcí – jedna postava prochází stejnou akcí opakovaně¹⁴⁴, zobrazují se různé varianty jedné překážky (mohou být buď vnější, nebo vnitřní). Např. *Na Hromnice o den více* (Groundhog Day, 1993).
7. /**The Repeated Event Plot**/ Zápletky s opakovanou akcí – jedna akce z pohledu více postav. Berg uvádí jako příkladné užití tohoto typu zápletky filmy *Občan Kane* (Citizen Kane, 1941) a *Jackie Brown* (1997). Připojuji ještě jako příklad užití tohoto modu *snímek Úhel pohledu* (Vantage Point, 2008).
8. /**The Hub and Spoke Plot**/ Zápletky „soustředných paprsků“ – příběhové linie několika protagonistů se protnou ve stejném časoprostoru. Důraz je kladen na osud, shodu okolností i na náhodu. Např. *Amores Perros – Láska je kurva* (Amores Perros, 2000).
9. /**The Jumbled Plot**/ Nesrozumitelná zápletky – Anachronický narativ motivovaný umělecky¹⁴⁵ – zápletky vytvořené událostmi, motivovanými uměleckými záměry tvůrce (autora filmu). Kauzalita budí dojem flashbacku, ale flashback to není. Anachronicky uspořádané scény, s přerušovanými narativy. Např. *21 gramů* (21 Grams, 2003).

DĚJOVÉ ZÁPLETKY PORUŠUJÍCÍ KLASICKÁ PRAVIDLA SUBJEKTIVITY, KAUZALITY A SEBEVĚDOMÉ NARACE

10. /**The Subjective Plot**/ Subjektivní zápletky – subjektivní („filtrovaná“) perspektiva. Nejasné přechody mezi vnějším světem a vnitřním světem hrdiny. Např. *Donnie Darko* (2001) či *Věčný svit neposkvrněné mysli* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004).
11. /**The Existential Plot**/ Existenciální zápletky – minimální směřování k cíli, chybějící kauzalita, neumožňuje objektivní výklad. Např. *Dobrodružství* (L'Avventura, 1960).
12. /**The Metanarrative Plot**/ Metanarativní zápletky – sebereflexivní modus, vyprávění o problému filmového vyprávění. Např. *8½* (1963).

¹⁴⁴ „Zaseknutá deska“ – L. Seger; Kokeš rozlišuje spirálový a smyčkový narativ; Parshall klasifikuje jako „databázový narativ“.

¹⁴⁵ Překlad této kategorie čerpám z diplomové práce L. Petrlové Sítový narativ v české kinematografii od roku 1993 do současnosti. Dostupné online: *Theses.cz – Vysokoškolské kvalifikační práce* [online]. Copyright ©f [cit. 31.05.2020]. Dostupné z: https://theses.cz/id/k0h90y/S_ov_narativ_v_esk_kinematografii_od_roku_1993_do_sou_as.pdf

5.2 Narace jako nositel syžetu

Šklovského „teorie ozvláštnění“, dnes asi nejvýraznější přínos ruského formalismu, se stala klíčovou metodou i pro uvažování D. Bordwella. Klasický hollywoodský narativ vnímá jako historicky definovanou normu filmového vyprávění a sledováním odchylek od této normy nabídl v knize *Narration in the Fiction Film*¹⁴⁶ klasifikaci narativních modů (způsobů). Pro účely této práce je významný modus umělecké narace (*art-cinema narration*) a ještě více parametrické narace. „Ideu parametrické narace nachází Bordwell již u Jurije Tyňanova, jenž odhalil možnost takového vztahu mezi syžetem a fabulí, kdy v úloze hlavní hybné síly syžetu vystupuje styl.“¹⁴⁷ Styl, jakým syžet ztvárňuje skutečnost, zásadně ovlivňuje významy a vztahy, tedy způsoby rozumění diváků.

Parametrická narace má podle něj dva stupně. Nejprve vyprávění nastoluje technické parametry, s nimiž bude zacházet. Poté je seskupuje do variabilních vzorců. Typickým příkladem parametrické narace je film *Loni v Marienbadu*. Diváci si tak vytvářejí hypotézy nejen o smyslu filmu (o příběhu), ale také o stylu, snaží se pochopit nenarativní logiku filmu – všímá si variací, opakování či permutací, jejichž úkolem je hra, případně předvedení toho, co všechno médium filmu dokáže. Je tak zdůrazňována jistá míra sebereflexivity filmového média, upozorňující na sebe sama, na samotný akt vyprávění.

5.2.1 Spirituální modus

Jaromír Blažejovský ve své disertační práci z r. 2007 *Spiritualita ve filmu*¹⁴⁸ věnuje pozornost také temporalitě filmů a skrze ni hledá – a nachází – vyjadřovací prostředky (znaky) tzv. spirituálního modu.

¹⁴⁶ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film* (Madison: The University of Wisconsin Press) 1985. ISBN 9780299101749.

¹⁴⁷ 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]. (s. 51) Dostupné z: <https://www.slideshare.net/takeshikujiro/jaromir-blazejovskyspiritualita-ve-filmu>

¹⁴⁸ Srov. 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/takeshikujiro/jaromir-blazejovskyspiritualita-ve-filmu>

Východiskem mu je teorie Jana Mukařovského a jeho tři základní časové řady (čas plynutí děje, čas daný pohybem obrazů – čas projekce – a do třetice reálný čas prožívaný divákem).¹⁴⁹

Čas ve spirituálním filmu nahlíží Blažejovský skrze kombinace „...na jedné straně čtveřice světů: vnímatel – dílo – děj (diegetický svět postav a příběhu) – realita, a na straně druhé opozice objektivita – subjektivita. Výsledkem jsou tyto časové řady:

- a) objektivní čas vnímatele (měřitelný hodinkami na ruce diváka)
- b) subjektivní čas vnímatele (divákův vnitřní prožitek proudu obrazů)
- c) čas díla (měřitelný např. údajem na displeji videa)
- d) čas projekce (měřitelný hodinami v projekční místnosti)
- e) čas záběru (měřitelný hodinami v záběru, jsou-li součástí diegetického světa)
- f) čas postav (ozvláštněný čas záběru, evokující vnitřní prožitek filmové postavy, vyjádřitelný subjektivní kamerou, zpomalením záběru, snovou sekvencí apod.)
- g) čas realizace (určený hodinami v kameře, jež nejsou součástí diegetického světa)
- h) čas příběhu (určený historickým datem děje, resp. intervalem, v němž se odehrává fabule).

Všechny uvedené časy jsou si nejbliž během přímého přenosu, ovšem ani tehdy subjektivní čas postavy a subjektivní čas diváka nejsou totožné s objektivním časem.

Časem existenciálním míní Blažejovský jednu z odrůd subjektivního času, ohraničující horizont lidské existence, „bytí k smrti“ (např. odtikávání hodin od výbuchu bomby). Pakliže nelze určit historický čas příběhu, navrhuje označení **mytický čas**. Ve spirituálním filmu pak objevuje „...čas Boha či čas univerza. Podobně jako existenciální čas je i tento čas svým způsobem subjektivní i objektivní. Je a zároveň není součástí tohoto světa.“¹⁵⁰ Označuje jej jako **transcendentální čas**.

Pro pocítění a prožití transcendentálního času je podstatné, aby jej neprožívaly jen postavy na plátně, ale i divák. „Záběry mše ještě neznamenají, že pocit posvátna pronikne do divákova vědomí.“¹⁵¹

¹⁴⁹ MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna. (s. 183)

¹⁵⁰ BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1. (s. 113)

¹⁵¹ tamtéž (s. 133)

Tázání se po možnostech transcendentálního prostoru ve filmu dovádí Blažejovského k názoru, že „...jistým projevem transcendentálního prostoru by mohl být SEN...sen coby obraz oddělující svět viditelný od světa neviditelného...Snový prostor je však vždy imaginární a jeho hmotnost je jen »jakoby«.“¹⁵² Ontologie snových sekvencí zůstává nejistá, můžeme je totiž interpretovat jako **předtuchy, vize, proroctví, předzvěst**¹⁵³, jako kontakt s „tamním“ (oním) světem.

Způsobem, jak ukázat na transcendentní prostor, přičemž „...kontinuální transcendentní prostor může být ukázán jedině v transcendentním čase“, může být akcentované zobrazení prostoru našeho světa výrazovými stylistickými prostředky spirituálního modu (jako např. dlouhými, jakoby zbytečnými záběry, skrze záběry tzv. metafyzické jízdy, či „záběry – zátišími“, sekvencemi snů či vizí nebo předtuch, ale i skrze intenzivní realismus, kombinující světy viditelné s neviditelnými, nehmotné s hmotnými a skrze výraznou práci se zvukovou složkou¹⁵⁴).

Základním modálním atributem spirituálního filmu je **pasivita**. Postavy jako by prostorem ve filmu nekráčely, ale jako by byly kráčeny (analogicky v gramatice jazyka by se jednalo o trpný rod). Výrazové prostředky, kterými lze pasivitu navodit, jsou rámování (postava je rámována z větší než bezpříznakové vzdálenosti, což mívá za účinek přenesení pozornosti diváků z postavy na prostředí, které ji obklopuje), volba neobvyklého úhlu kamery (ne-lidské rakursy), příznakovou prací s deformitami času (prodlužování či zastavování záběrů), hereckým ztvárněním (jednání herce jako loutky, náměsíčníka)¹⁵⁵ a hudebním doprovodem (často v kontrastu s akcí).

Termínem „metafyzická jízda“ míní Blažejovský zpravidla dlouhé sekvence, v nichž se běžný čas příběhu zpomaluje nebo zastavuje a do díla tak proniká metafyzický čas. Tento stylotvorný prvek považuje za tzv. velkou formu takového průniku, oproti tomu tzv. malá forma průniku metafyzického času do díla je tvořena „lyrickými zátišími“.

¹⁵² tamtéž (s. 137)

¹⁵³ viz výčet možných významů v této práci, v kapitole 6.4 Klasifikace flashforwardů.

¹⁵⁴ Podle Blažejovského se v mnohých spirituálních filmech vytváří specifický typ konkrétní hudby, sestávající z přírodních zvuků. A jako notoricky známý příklad uvádí šelestění listů v Antonioniho *Zvětšenině*.

¹⁵⁵ Robert Bresson a jeho neherci – modely; mnohé jejich emočně neutrální akce neměly význam pro pochopení fabule, čímž se do záběrů dostává význam transcendentní. „Tam, kde chybí prostor k psychologickému vysvětlení, otvírá se cesta k vysvětlení spirituálnímu – motivace lidských činů není z tohoto světa...“ (s. 146)

Většina výše zmíněných stylotvorných strategií spirituálního modu jsou v daleko větší míře otázkou režijního řešení než scenáristickou možností vyjádření spirituality, transcendentna. Uvádím je zde pro autorské typy tvůrců i pro inspiraci ryzím scenáristům.

5.2.2 Filmosofie

V návaznosti na kapitolu spirituálního filmu výše a na transcendentno zapečetěné ve filmech se dostávám k možnostem filosofického filmu.

Filosofie ve filmu či přímo filosofování filmu je samo o sobě tématem natolik širokým, že se mu ve scenáristickém kontextu této práce – a s ohledem na rozsah práce – věnovat nemohu, ale uvádím zde alespoň možnosti, kudy se vydat a jak do tematiky proniknout hlouběji.

Americký profesor Thomas Wartenberg se možnostmi kinematografické filosofie systematicky zabývá, hledá možnosti a způsoby, jakými filmy mohou pěstovat či rozvíjet filosofii. Polemický vhled do problematiky skýtá jeho esej, publikovaná česky online, pod názvem *O možnosti kinematografické filosofie*¹⁵⁶.

Na téže platformě je ke studiu ucelený přehled možných přístupů nazírání tématu filosofie a filmu, autorkami článku jsou A. Slováková a Hadravová.¹⁵⁷

Tato esteticko-historická a spíše teoretická perspektiva může scenáristům rozšířit pole a dodat kuráž pro jemně-hmotné vrstvy jejich příběhů.

¹⁵⁶ O možnosti kinematografické filozofie | DOK.REVUE. *Časopis o dokumentárním filmu* | DOK.REVUE [online]. Copyright © 2012 [cit. 30.05.2020]. Dostupné z: <https://www.dokrevue.cz/clanky/o-moznosti-kinematograficke-filozofie>

¹⁵⁷ Kinematografická filozofie | DOK.REVUE. *Časopis o dokumentárním filmu* | DOK.REVUE [online]. Copyright © 2012 [cit. 30.05.2020]. Dostupné z: <https://www.dokrevue.cz/clanky/kinematograficka-filozofie>

6. 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 Čechová¹⁵⁸, „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“¹⁵⁹.

Slovem „flashforward“ myslím ty části vyprávění, které teprve nastanou. Části fabule, které se v syžetu „předběhnou“ ze svého místa v lineární linii vyprávění¹⁶⁰. Označení flash-backu i -forwardu je odvislé od stanovení si přítomnosti (přítomné vyprávěcí linie).

Mnohé prostřihy 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

¹⁵⁸ 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)

¹⁵⁹ BORDWELL, David, *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.

¹⁶⁰ 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.

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-kausálního 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“.

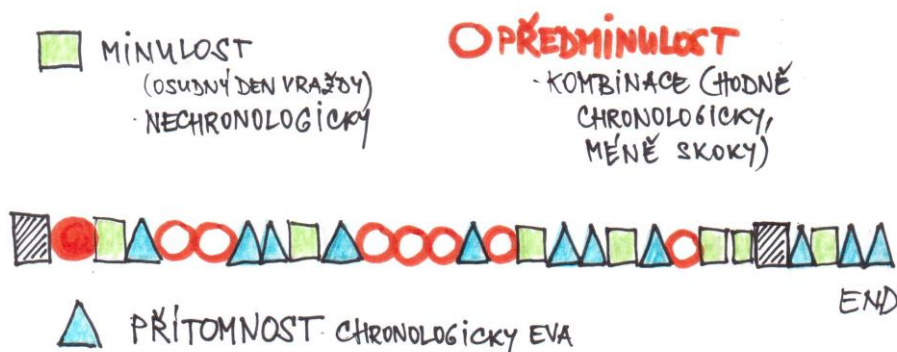
Domnívám se, že – zvláště do prologu umístěný – jakýkoli záběr (obraz, sekvence) z pozdějšího filmového děje, by měl být označen jako flashforward (Aronson ovšem ve své klasifikaci hovoří o flashbacku v prologu).

Grafické znázornění struktury vyprávění s flashforwardem v prologu by mohlo vypadat takto:



Flashforward jako prolog ve filmu *Americká krása* (*American Beauty*, 1999)

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*.



6.1 Definice opakem – flashbacky

Taxonomie dělení flashbacků tří autorů skýtá soubor způsobů nahlížení na členění a kategorizaci opačných jevů v rámci vyprávění, než jsou flashforwardy.

6.1.1 Členění flashbacků podle L. Aronson

Dle knihy Lindy Aronson *Scénář pro 21. století* můžeme problematiku flashbacků rozdělit do několika kategorií.

Názorný flashback/flashback jako vzpomínka – jedná se o drobný flashback, jehož funkce tkví v znázornění určité situace či vzpomínky některé z postav.

Flashback lítosti – zde může jít o rozmanité vzpomínky z rozsáhlého časového období, ukazující například okamžiky rozpadu nefungujícího vztahu

Rámcový flashback – tato retrospektiva dodává snímku důstojnost. Má funkci jakési gradace, která působí na diváka.

Flashback v prologu – v tomto případě vidí divák hned v úvodu snímku nějaký velmi poutavý záběr či dokonce celou sekvenci, která je minulostí protagonisty. Zbytek snímku se odehrává v přítomnosti a film většinou graduje právě touto scénou. Slouží k tomu, aby v divákovi vzbudil zvědavost a udržel ho v sedačce.

Flashback zásadní životní chvíle – tento flashback se objevuje poměrně často. Ukazuje divákovi zásadní životní chvíli protagonisty, přičemž by tento flashback měl mít vztah k aktuálnímu dění.

6.1.2 Vyprávění ve dvou časových rovinách

Vyprávění ve dvou časových rovinách je jednou z nejzajímavějších forem využívajících retrospektivního vyprávění. Ve skutečnosti tyto snímky vypráví dva plnohodnotné příběhy tvořené tříaktovou strukturou. Zpravidla je příběh z minulosti delší a rovina přítomnosti kratší, avšak pořad je důležitá pro vyznění celého příběhu. Film pak mezi těmito časovými rovinami v zajímavých okamžicích přepíná a výborně pracuje s prvkem napětí.

Tento typ retrospektivního vyprávění můžeme nalézt například ve snímku *Milionář z chatrče*, ve kterém současnost příběhu tvoří prostředí televizní soutěže *Chcete být milionářem?* Mladý indický chlapec v ní soutěží o velký obnos peněz, přičemž v něm jednotlivé otázky vyvolávají vzpomínky na jeho minulost, kdy se jako mladý kluk proháněl indickými slumy. Rovina přítomnosti,

kteřá se odehrává v televizní soutěži, se střídá se stěžejním příběhem odehrávajícím se v minulosti a vyprávějícím jeho životní zážitky.

6.1.3 Názorný flashback

Názorný flashback nám vizuálně prezentuje vzpomínky jedné z postav filmu. Odvíjí se tak od staré filmařské poučky – nepopisuj, ukazuj. Většinou navazuje na otázku nebo začátek příběhu vztahujícím se k aktuálnímu ději. Když se například maminka dcery zeptá, kde byla dnes ráno, divák se ocitne formou flashbacku v minulosti a tam spatří, co se dceři přihodilo. Tento flashback by však neměl být používán pro banální vzpomínky, nýbrž pro okamžiky minulosti, které mají silný vztah k tomu, co se odehrává v přítomnosti.

„Ať už jej použijeme v komedii nebo dramatu, je nutné, abychom jej provázali se silným hlavním příběhem odehrávajícím se v přítomnosti. Série flashbacků, která je navázána na slabou a vachrlatou zápletku, začne diváka brzo nudit.“¹⁶¹

Tato forma flashbacku je většinou ve filmu ojedinělá a objevuje se hned v úvodu filmu. V následujících pasážích ji už autor nevyužívá, a tak není výjimkou, že se film dále odehrává v klasickém konvenčním modelu tříaktové struktury.

Příkladem využití této formy flashbacku je například retrospektivní vyprávění ve snímku *Babettina hostina*. I zde se flashback objevuje pouze v úvodu filmu, zaujímá ale poměrně dlouhou pasáž. V této retrospektivě je odvyprávěna minulost Babetty a jejích sester. Když flashback končí, Babetta se dozvídá, že vyhrála v loterii, a dochází k prvnímu bodu obratu. Vzhledem k tomu, že je ale tento úvodní flashback poměrně dlouhý, značně už zasáhne do struktury celého snímku, ačkoliv se už později žádné retrospektivní vyprávění neobjeví.

6.1.4 Flashback lítosti

Tento druh flashbacku se nejčastěji vyskytuje ve snímcích, v nichž se protagonista potýká s neúspěšným vztahem. Flashback lítosti divákovi ukazuje události z minulosti, které vysvětlují aktuální psychické rozpoložení hlavní postavy. Ať už tedy jde o nevydařený milostný vztah, jak je tomu ve snímku *Annie Hallové*, či o špatný vztah mezi otcem a synem jako ve snímku *A kdy jste naposledy viděl svého otce*.

Retrospektiva formou flashbacku lítosti ukazuje divákovi příčiny těchto špatných vztahů. Linda Aronson popisuje, že po zhlédnutí těchto snímků

¹⁶¹ 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.

v divácích zůstává pachuč toho, že by tyto nevydařené vztahy mohly fungovat. Vše, co je pro to zapotřebí, je trocha snahy, která u postav často chybí. Tím je téma těchto snímků divákovi poměrně dobře srozumitelné, protože se s podobnými událostmi stýká i ve vlastním životě a může se tak do postav vcítit. Tyto snímky mu můžou být i vodítkem či poučením, které se může odrazit v jeho vlastním životě.

Ve flashbackích v *Annie Hallové* sleduje divák útržky z Alvyho vztahů s řadou žen a také celý jeho vztah s Annie Hallovou, a to vtipným a velmi dobře promyšleným způsobem, ve kterém samy postavy sledují svou minulost formou flashbacků. Retrospektiva ze snímku *A kdy jste naposledy viděli svého otce?* ukazuje kousky komplikovaného vztahu mezi oběma muži, tak jak se vyvíjel v průběhu let a vyvrcholí jejich vzájemnou neschopností se usmířit.

Flashbacky lítosti můžou narazit na problém, při kterém je děj těchto snímků až jaksi nesoudržný. Retrospektiv je totiž v těchto filmech takové množství, že často přebíjí děj v přítomnosti.

6.1.5 Rámcový flashback

Tento druh retrospektivy může tvůrce využít převážně na konci snímku. Využívá se především v těch případech, kdy chce prezentovat určitý dějový zvrat. Tento flashback může být využit ve dvou různých formách. Jde o retrospektivu v podobě „dojemného rámcového flashbacku“ a „šokujícího rámcového flashbacku“.

6.1.5.1 Dojemný rámcový flashback

Dojemným zvratem v závěru *Zachraňte vojína Ryana* je odhalení identity starého muže z úvodního obrazu. V *Zelené míli* je to zvláštní účinek, který měl John Coffey na hlavního hrdinu snímku Aula a na jeho myš pana Jinglese. V *Titanicu* je to zase chvíle, kdy stará dáma Rose, jež přežila potopení Titaniku, divákům odhalí, co se stalo se ztraceným diamantovým náhrdelníkem Srdcem oceánu.

Jak jsme mohli pochopit z příkladů, které uvádí Linda Aronson, dojemný rámcový flashback nám v závěru filmu prezentuje a odhaluje stěžejní myšlenku či vysvětlující prvek z minulosti postavy. Přitom má plnit funkci emocionální, toto odhalení nás má dojmout a v závěru filmu v nás má vzbudit emoce. To se může stát dvojsečnou zbraní. Může se totiž stát, že dojemný rámcový flashback vyzní jako klišé.

6.1.5.2 Šokující rámcový flashback

Na rozdíl od dojemného rámcového flashbacku přináší ten šokující dějový zvrát formou retrospektivy výrazně příkřejší formou. Většinou odhaluje souvislosti, kolem kterých se děj filmu točil. Často toto odhalení přichází nečekaně, a to ve chvíli, kdy divák už přestává věřit, že ještě k podobnému odhalení dojde. Jak už to vyplývá z jeho názvu, šokující rámcový flashback má diváka šokovat, a to se děje zejména za pomoci zobrazení formy násilí nebo jde o smrtelnou událost.

V *Sunset Boulevardu* je překvapivým dějovým zvrátlem odhalení identity mrtvého těla nalezeného v bazénu na začátku filmu. V *Klubu rváčů* je to zase odhalení identity a smrti Tylera Durdena. Je zajímavé, že *Sunset Boulevard* i *Klub rváčů* používají mimoobrazový komentář – hlas hlavního hrdiny, který nás podvedl, tj. nespolehlivého vypravěče.

6.1.6 Flashback v prologu

Dalším ze série jednoduchých flashbacků je takzvaný flashback v prologu. Zde je název velmi vypovídající o konkrétní podobě této formy retrospektivního vyprávění, neboť se flashback objevuje hned v úvodu filmu. Snímky, ve kterých se tato retrospektiva využívá, jsou vystaveny klasickou trojaktovou strukturou a flashback zde slouží zejména jako háček. Ten má diváka hned v úvodu filmu zaujmout a vytvořit v něm napětí a zájem pro sledování zbytku filmu. K tomu je vhodný flashback v prologu, neboť diváka ihned vtahuje do děje. Hned na začátku filmu se divák objeví někde uprostřed, či na konci děje. Většinou vidí hlavní postavy v nějaké nebezpečné situaci a obraz se vzápětí vrátí o několik dnů či týdnů dozadu. Divák tak sleduje film s tím, že ví, k jakým událostem děj směřuje. Zároveň si ale musí neustále klást otázku: Jak? Jak je možné, že se stane zrovna tohle? Svou funkci flashback v prologu plní dokonale, neboť má dozajista silný účinek na to, aby vzbudil divákovi pozornost hned od počátku.

Snímky s flashbackem v prologu dále retrospektivy nevyužívají a spokojí se jen s prvotním "zaháknutím děje". Flashback v prologu můžeme identifikovat například ve filmu *Pařba ve Vegas*, který začíná "kocovinovým ránem" v neznámém pokoji. Nikdo z hlavních postav neví, jak tahle situace nastala, a v tom okamžiku se děj vrací zpátky do minulosti. Flashbacku v prologu si můžeme všimnout také v dalších snímcích, a to například v *Mafiánech* či *Zmizení* (2005).

Příkladem může být i *Popelka*, která začíná druhým bodem obratu, když dívka prchá ze zámku a s úderem půlnoci ztrácí svůj střevíček. Pak se děj příběhu vrací

na úplný začátek a v průběhu filmu se tato scéna zopakuje. V tomto druhém případě už ale divák zná kontext a souvislosti příběhu.

Vrátíme-li se k filmu *Americká krása* a předchozí úvaze ze začátku této čtvrté kapitoly, lze tvrdit, že se flashback v prologu dá označit za **flashforward**¹⁶².

6.1.7 Flashback zásadní životní chvíle

V tomto druhu retrospektivního vyprávění se jedná o flashback, který nám má vysvětlit důležitý životní okamžik hlavní postavy. Jak už název tohoto flashbacku napovídá, jedná se o okamžik, který je zásadní nejen pro protagonistu, ale také pro pochopení celého filmu. Flashback zásadní životní chvíle není ukázán na začátku snímku, jako tomu bylo například s flashbackem prologu, ale je v průběhu ukazován a odhalován postupně, kousek po kousku. To scénáristovi umožňuje budovat dramatické napětí, neboť stále se opakující a prodlužující flashback zásadní životní chvíle prohlubuje v divákovi zvědavost. Tato forma retrospektivy nám celý flashback vyjeví až v úplném závěru filmu, neboť má odhalit pointu.

Typickým příkladem je film *Hlava 22*. V *Hlavě 22* představuje flashback zásadní životní chvíle narušení rovnováhy. Snímek začíná druhým bodem obratu a retrospektiva nám postupně ukazuje motivy protagonisty.

Nebezpečím při využití flashbacku zásadní životní chvíle může být to, že pointa nebude odhalena až na konci a napětí z diváka bude strhnuto příliš brzo. Autor si tak musí dát velký pozor na to, aby si vyvrcholení ponechal až na úplný závěr a nedal ani pozornému divákovi šanci poodhalit jeho pointu.

6.1.8 Flashback s mimoobrazovým komentářem

U tohoto typu retrospektivního vyprávění se protagonista vrací do své minulosti, aby předešlé události komentoval. Důvodů k tomu může být několik. Například může pohlížet na své minulé já jako na antagonistu. Je tomu tak v případech, kdy se svou minulostí nesouhlasí a rád by své chování změnil. Může se taky se svou minulostí smířit, anebo ji komentovat či kritizovat, aby se znatelně vymezil vůči tomu, co představoval kdysi a co představuje dnes.

V tomto případě je to tedy protagonista, který rozhoduje o tom, v jakém světle bude jeho dřívější já ukázáno. Záleží také na tom, co má být rozřešením příběhu, protože flashbacks mohou prezentovat postavu v nich zobrazovanou jako cizího člověka. Divák se až v závěru může dozvědět, že na pohled naprosto rozdílná

¹⁶² Domnívám se, že v této souvislosti by opět bylo přesnější použít termín flashforward, protože se předjímají události budoucí, které se teprve stanou realizovanou částí fabule i syžetu.

osoba prezentující se jako zřetelný antagonista, je jen minulou verzí našeho protagonisty.

Podle Lindy Aronson by se toto chování dalo rozdělit do tří kategorií. Tou první je to, že protagonista své chování chápe nebo se s ním již smířil. Tak je to kupříkladu ve snímku *Milk*. Druhý způsob spočívá v tom, že si hlavní postava myslí, že své jednání chápe, ale nakonec zjistí, že tomu tak není. Jako například v *Memento*. V posledním případě je tomu tak, že se své jednání teprve snaží pochopit a za pomoci flashbacku s mimoobrazovým komentářem se snaží přijít na řešení. Tento případ retrospektivního vyprávění můžeme nalézt ve snímku *Hranice lásky*.

6.2 Členění flashbacků podle Maureen Turim

Typy retrospektivního vyprávění se podle Maureen Turim¹⁶³ dělí zejména podle období, ve kterém byly využívány. V každé etapě filmové historie byly flashbacy využívány pro jinou funkci. Pro rané němé filmy představovaly flashbacy značné ozvláštnění, a právě proto byly využívány. Příklady, které jsou uvedeny vzápětí, popisují funkce, pro které je autoři v tomto období využívali. Mnohé z těchto funkcí však byly přeneseny i do období pozdějších. Evropští filmaři využívali flashback především jako prostředek psychologický a psychoanalytický.¹⁶⁴

Příběh v příběhu – současný rámeček je narušen flashbackem, který zobrazuje příběh v minulosti.

Svědectví – tento flashback je vyvolán svědectvím jedné z postav, která vzpomíná na uplynulé události. Tento flashback může být realizován zvukově i obrazově, a tak divákovi vizuálně prezentovat minulost, o které mluví svědek.

Didaktické zobrazení události, která se již ve filmu objevila – tento flashback má zejména připomenout divákovi událost, která se již ve filmu objevila, se současnými znalostmi příběhu však nabrala jiného významu. Také se dříve mohla zdát nedůležitou a nyní, po nabytí smyslu, je divákovi připomenuta. Tento typ flashbacku je ještě také často spjat s jinou funkcí ze zde zmíněných možností.

Pronásledování minulostí – prezentuje posedlost postavy minulostí, může vyjadřovat znaky patologické, ale také prvky loajality nebo věrnosti vůči jiné

¹⁶³ TURIM, Maureen, *Flashbacks in Film: Memory & History*. London: Routledge 1989, s. 1.

¹⁶⁴ 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>

postavě. Je zaměřen zejména subjektivně a často je zobrazen formou vnitřního hlasu hrdiny.

Vyprávění protagonisty – prezentuje minulost hlavní postavy, protagonista propůjčuje svůj hlas pro roli vypravěče, který popisuje události, jež se dějí v obraze. Často je tato retrospektivní forma využívána pro zobrazení biografických událostí, stejně jako je tomu v případě dalšího flashbacku.

Vysvětlení – má za úkol vysvětlit divákovi okolnosti okolo protagonisty. Často se tedy využívá hned v expozici, ve které tato retrospektiva vysvětlí, o jakou postavu se jedná, co je její minulostí a jaká je její dramatická potřeba.

Odhalení – odhaluje incident, který se mohl odehrát hned v expozici příběhu. Je tak učiněno za účelem vytvoření napětí nebo vyvolání komických nedorozumění.

6.3 Klasifikace flashbacků podle Yannicka Mourena

Typologie Yannicka Mourena¹⁶⁵ (*Le flash-back*). Mouren rozlišuje v rámci filmového díla tyto flashbacky: částečné, kompletní, jediné, (ne)kontinuální, (ne)spojité, objektivní¹⁶⁶, subjektivní, podle počtu narátorů, zvukové, biografické a mající podobu završené elipsy.

Funkce, které flashbacky plní: zmapování vztahové historie, vysvětlují tajemství a záhady, svědectví.

Publikace nebyla přeložena do češtiny, tuto klasifikaci přejímám z disertační práce Briany Čechové a uvádím ji zde pro úplnost výčtu možných členění flashbacků.

¹⁶⁵ MOUREN, Yannick, *Le flash-back: Analyse et Histoire*. Armand Colin. 2005. ISBN: 978-22-00247478-1. Český překlad in: 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>

¹⁶⁶ D. Bordwell hovoří o „nemotivovaném flashbacku“ a jako příklad uvádí film S. Spielberga *Zakázané ovoce* (*Out of Sight*, 1998), v němž se objevují flashbacky, patřící naraci, protože žádná z konkrétních postav nevzpomíná. Srov. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. (s. 120) ISBN 978-80-7331-217-6.

6.4 Klasifikace flashforwardů

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

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

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“.¹⁶⁷ 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.

¹⁶⁷ 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>

6.4.1 Podobnosti výrazových prostředků a postupů v nelineárních vyprávěcích strukturách

Výčet tvůrčích postupů níže si nenárokuje 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 vypravěčů
- simultaneita různých perspektiv (nekauzalita, juxtapozice)
- členění na kapitoly (titulky, mezititulky)
- 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 kamery¹⁶⁸ (ne-lidská perspektiva pohledu)
- otočení kamery o 90°¹⁶⁹
- segmentace (dělení) promítacího plátna
- montáž asociativní, intelektuální, emoční, parametrická¹⁷⁰, distanční¹⁷¹

¹⁶⁸ Srov. BLAŽEJOVSKÝ, Jaromir. *Spiritualita ve filmu. Share and Discover Knowledge on LinkedIn SlideShare* [online]. Copyright © 2020 [cit. 20.05.2020]. Dostupné

z: <https://www.slideshare.net/takeshikujiro/jaromir-blazejovskyspiritualita-ve-filmu> (s. 141 – 142)

¹⁶⁹ Interpunkce, audiovizuální znak přechodu z iracionálního světa do racionální přítomnosti nebo naopak; např. ve filmu *Gravitace*, nebo *Návrat idiota*.

¹⁷⁰ BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. 370 s. ISBN 0-299-10170-3

¹⁷¹ 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

- sebereflexivita (filmy ve filmu¹⁷², televizní vysílání, rozhlas, noviny – média i v roli dramatického činitele)
- zrelativizování fyzikálních zákonů, zpřítomnění iracionálna

¹⁷² 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/Mise_en_abyme

7. ANALYTICKÁ ČÁST

V této části disertační práce bude klíčové uplatnění způsobu myšlení narativní analýzy, zejména pak rozlišení hlediska (úhlu pohledu), kdy v rozborech filmů bude podstatné, budeme-li na jeho vyprávění nahlížet z pozice diváka nebo analytika-teoretika – půjde-li tedy o pojmenování jevů a struktur vyprávění až po skončení filmu. Základní kategorizace spočívá v rozlišení již dříve zmíněných dvou úhlů, a to 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* (*We Need to Talk about Kevin*). *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.

7.1 Musíme si promluvit o Kevinovi (2011)

Film je tvořen třemi vyprávěcími liniemi:¹⁷³ první je v přítomnosti, druhá linie minulosti a třetí linie označím jako linku „předminulosti“. Linie přítomnosti zahrnuje období dvou let a začíná po zlomovém druhém bodě obratu vyprávění. Minulá linie je soustředěna na osudový den – zlomový okamžik ve vyprávění celého příběhu protagonistky Evy. Třetí linie, nazývám ji předpřítomná, je tvořena flashbacky mapujícími dávno minulý život hlavní postavy. Zachycuje život Evy, matky Kevinova, agresora a vraha spolužáků, od okamžiků ještě před seznámením se s budoucím manželem a otcem dětí, až do doby ústředního konfliktu; její "dramatická délka" je více než sedmnáct let.

Linie v přítomnosti postupuje chronologicky, linie minulosti a předminulosti nechronologicky (anachronicky). Ke spojení linie přítomnosti a minulosti dojde ve druhém bodě obratu – Kevinově hrozivém aktu povraždění spolužáků ve škole. Linearita třetího dějství je narušena jedním flashbackem z předminulosti, tedy z období před svatbou Evy s manželem Franklinem.

¹⁷³ Tabulka s podrobnou segmentací jednotlivých scén a vyznačením jejich trvání: https://drive.google.com/open?id=1KXxUV_0-JrspZ4_BFO5FL52P3TjOZZ9V Poděkování za poskytnutí tabulky patří Tomáši Polenskému.

První záběr filmu po titulcích (vlající záclona v otevřených balkónových dveřích) je zobrazením okamžiku, který teprve nastane v druhé linii, v linii minulosti. Jedná se tedy o flashforward¹⁷⁴. Následuje záběr z linie předminulosti – krvavá rajčatová bitva na ulici, v níže je Eva nesena davem v poloze ležícího Krista na kříži.

Systém vyprávění, kdy z linie minulosti /2/, tvořené flashbacks, je vyprávění prokládáno flashbacks linie předminulé /3/, přináší onu "architektonickou" slast ze sledování a z vytváření příběhových hypotéz. Že se v případě hned druhého záběru filmu a následující dvě a půl minuty dlouhé sekvence jedná o flashback, nemusí diváci ani po skončení projekce filmu rozkrýt, a přitom symbolický účinek této rudé lázně nebude umenšen, spíše naopak. Krvavá lázeň, druhá nejdelší scéna filmu, je "nejstarší" částí vyprávění třetí, předminulé linie (odehrálo se ještě před svatbou Evy s Franklinem. Eva má v předminulých sekvencích hodně dlouhé vlasy. Ty jsou směrem k přítomnosti čím dál kratší) a není kauzálně navázána na dějové události příběhu. Přináší informaci o Evině zážitku z doby před svatbou a – co je podle mě důležitější – metaforicky předznamenává téma stěžejní pro první linii vyprávění – život Evy v přítomnosti; vyrovnávání se se skutečností, že je matkou vraha a v postupném přijímání své viny. Motivy očisty, očišťování duše Evy, jsou podpořeny událostmi v přítomnosti, kdy čelí morálnímu odsouzení společností, což je vyjádřeno skrze drhnutí červené barvy ze stěn a oken domu, auta. Smývání viny, rozpouštění rudé barvy jako odpuštění.

Nejspíše se jedná o kouzlo nechtěného, protože v anglickém jazyce jméno Kevin konotace spojené s vinou (odpovědností) nenes, oproti češtině, kde konotovaný význam jména (Ke)vina pro některé percipienty může anticipovat (nést v náznaku) budoucí příčiny řetězení významů v příběhu.

Při srovnání struktury vyprávění filmu *Musíme si promluvit o Kevinovi* (*We Need to Talk about Kevin*, 2011), kde jsou mezi sebou důmyslně propleteny tři nelineární a nechronologicky řazené vyprávěcí linie, přičemž v každé linii je stále stejná hlavní postava, a filmu *Milionář z chatrče* vyplývá jistý rozdíl mezi pojmy „nelineární“ a „nechronologické“ vyprávění. V *Milionáři z chatrče* je sice také v obou časových liniích, z nichž film sestává, jeden hlavní hrdina, ovšem obě časové linie jsou skládány chronologicky. Linie přítomnosti trvá jeden den, Jamal hledá odpověď na poslední otázku televizní soutěže *Chcete být milionářem?* a čelí pronásledování policistů a linie z minulosti prostřednictvím ukázání

¹⁷⁴ V terminologii L. Aronson jde o „flashback v prologu“.

správných odpovědí na soutěžní otázky je rekonstruován Jamalův život od útlého dětství až po současnost.

Pro zajímavost si připomeňme strukturu filmu *Amarcord*. Ta nejspíše chronologická je, délka trvání dramatického času příběhu je jeden rok. Ale jednotlivé epizody, tvořící mozaiku, jež jsou mezi sebou řetězeny spíše asociativně než kauzálně, umožňuje i časově inverzní seskupení (časovým umístěním si jsme nejvíce jisti v subjektivních flashbacích a chronologie je dodržena jen v rámci každé více méně uzavřené epizody). Zřejmě je to důsledkem absence přísné kauzality, typické pro tradiční (klasické) vyprávění. A také tím, že film nemá jednoho protagonistu, jakou je matka Eva v *Kevinovi*, ale jedná se o skupinového hrdinu.

Míra kauzálních vazeb mezi úseky vyprávění je v každém mozaikově vyprávěném filmu jiná. V *Prostřizích* (*Short Cuts*, 1993), založených na mozaice krátkých povídek Raymonda Carvera, režisér ponechal mnohé povídky jako samostatné epizody (v poloze až povídkového filmu), jiné se dříve či později protnou, a to skrze postavy, které jsou v některé epizodě protagonisty, v jiné jsou ve vedlejší roli. Společným průsečíkem je zde místo děje, společný časoprostor, který vytváří půdorys celého vyprávění a jinak oddělené děje jednotí.

Zatímco plynutí času v obou liniích vyprávění Jamala (přítomnost a minulost) podléhá stejným zákonitostem, je shodné (imituje přirozenost lidského života), v *Kevinovi* se linie z „předminulosti“ prodlužuje (zpomalení záběru) a vzniká tak atmosféra snového až idylického světa, který pro někoho reprezentuje paměť hrdinky, pro jiného může vyvolávat dojem idealizované představy o své minulosti, oblíbené vzpomínky. Zatímco v *Milionáři z chatrče* postupují obě linie vyprávění lineárně, chronologicky, v *Kevinovi* je chronologicky vyprávěna jen linie přítomnosti. Linie minulosti a předminulosti jsou nechronologické.

7.2 Pulp Fiction (1994)

Ačkoli *Pulp Fiction – Historky z podsvětí* Quentina Tarantina nejsou prvním filmem, který využil nelineární strukturu a nechronologicky propletl na sobě nezávislé vyprávěcí linie, stal se zlomovým a „kultovním“.

Vzniklo několik monografických studií, které se podrobně rozboru fenoménu snímku věnují, detailně popisují stovky spontánně vznikajících webových stránek, které se Tarantinovi a jeho filmům věnují a shodují se na nebyvalé vlně fanouškovství, dokazující režisérovu mimořádnou popularitu.

V oficiálním textu českého distributora čteme: „Nejkultovnější z kultovních filmů 90. let je autorskou Biblí Quentina Tarantina, který v tomto opusu

definoval základní prvky své režisérské poetiky a vytvořil dílo rozněčující náročné kritiky na festivalu v Cannes, levicové a pravicové intelektuály i zedníky dopřávající si po těžké šichtě trochu oddychu. *Pulp Fiction* je multižánrovým opusem, který přetéká fetišistickými detaily a popkulturními odkazy a zároveň dokonale funguje jako svrchovaně napínavý film rozvržený do inovativní příběhové struktury...“¹⁷⁵

Struktura filmu je sama o sobě rébusem, vyžadujícím po divácích, aby si děje do chronologického pořádku sestavili sami. Podle L. Aronson se tímto strukturálním postupem podařilo dostat do filmu napětí, které by v lineárně odvyprávěných příbězích nebylo. Upozorňuje také na skutečnost, že každý jednotlivý příběh je ve své lineární podobě tradičním trojaktovým vyprávěním.

Zároveň se díky porušení chronologií příběhů podařilo, že přestože je jeden z ústředních hrdinů linie gangsterů zabit, film končí pasáží z doby, kdy byl ještě naživu.

„Dělání nepořádku a jeho úklid se v Tarantinových filmech stává hlavním organizačním procesem – a to v doslovné i obrazné rovině.“¹⁷⁶ Tento postřeh může doplnit Bordwelovy kategorie syžetových vzorců (kapitola 5.1.3 této práce).

Způsob syžetové výstavby, kdy se odhalují nejprve důsledky a teprve pak příčiny, byl dříve doménou detektivních žánrů a vůbec filmů s tajemstvím, ovšem *Pulp Fiction* z tohoto syžetového vzorce vytvořil kult.

Protože snímku je věnováno dost jiných rozborů, nebudu je multiplikovat a pozornosti čtenářů doporučuji zejména dvě publikace věnované Tarantinovi a filmu *Pulp Fiction*, a to jednak knihu *Pulp Fiction* autora Dana Polan a nedávno vydanou monografii Jasona Baileyho *Pulp Fiction – Kompletní historie mistrovského díla Quentina Tarantina*¹⁷⁷.

7.3 Go (1999)

V oficiálním textu distributora zveřejněném na ČSFD se dočteme: „...Všechny tři příběhy se pochopitelně s neodvratitelnou osudovostí a tarantinovskou rafinovaností spojí ve velkolepém, napínavém a zároveň

¹⁷⁵ Dostupné online: <https://www.csfd.cz/film/8852-pulp-fiction-historiky-z-podsveti/prehled/> [cit. 16.05.2020]

¹⁷⁶ POLAN, Dana B. *Pulp fiction*. Praha: Casablanca, 2007. Moderní film. ISBN 978-80-903756-3-5.

¹⁷⁷ BAILEY, Jason. *Pulp fiction: kompletní historie mistrovského díla Quentina Tarantina*. V Praze: Slovart, 2014. ISBN 978-80-7391-854-5.

komickém finále.¹⁷⁸ Odvolávání se na Tarantina je marketingový tah, podobnosti jsou patrné ve výběru prostředí (drogový dealer, Las Vegas, odvrácené strany nablýskané Ameriky). Ale co se týká vyprávěcího principu, obě struktury se podobají jen dost vzdáleně.

V *Go* sledujeme tři příběhy, které se stanou třem mladým přátelům během víkendu (přesné určení délky trvání dramatického času je diskutabilní, možná se jednalo jen o jeden den a jednu noc). Už titulková sekvence disponuje jako by roztrženým stříhem, titulky se jmény pobíhávají do rytmu diskotékové hudby a vlastně se rovnou očitáme v příběhu – na vánočním večírku (kde se protnou dvě ze tří příběhových linií, což ale uvidíme až mnohem později) – jedná se tedy o flashforward, který vytváří jistý rám celému filmu. L. Aronson vysledovala, že nejčastěji se tímto způsobem předsazují úseky vyprávění ze dvou třetin příběhu, okolo druhého bodu obratu.

Vyprávění začíná v obchodě, kde většina postav buď pracuje, nebo nakupuje. Úvodní situace odchodu se třikrát zopakuje: Ronnu, mladou pokladní, uplatí její kolega Simon, aby za něj vzala sobotní směnu. To je začátek pro tři různé příběhy, které se odehrávají ve stejném (občanském) čase – od pátečního večera do sobotní či nedělní noci (to není pro vnímání a rozumění podstatné), ale jejichž protagonistou je pokaždé jiná postava.

Takový způsob propletení děje má blíže k *Lole běží o život* nebo *Rašomonu*. Zatímco *Pulp Fiction* splétá a nechronologicky představuje dějové linie po částech, v *Go* se celý příběh každého protagonisty odehraje bez přerušování, lineárně. Vyprávěcí vzorec je podobný *Rašomonu*, ale tam se jedna událost nahlíží z různých úhlů jednotlivých postav. Také v *Lole* se setkáme se třemi verzemi jedné události. V *Go* se každé postavě dějí události dost odlišné. Tři dějové linie jsou odděleny titulky se jmény protagonistů toho kterého příběhu. Celková délka filmu je 89 minut, každá linie trvá půl hodiny. Linie jsou mezi sebou propojeny velmi jemně – např. přes drobnou situaci telefonátu, která se odehrála z úhlu pohledu jedné postavy v prvním příběhu a poté se opakuje ve druhém příběhu z úhlu pohledu volajícího. Že jde o vlastně o paralelní vyprávění, divákům dojde v momentě, kdy se narace vrací k úvodní zápletce vyměnění služeb v supermarketu.

Ve všech příbězích jsou v popředí drogy. Zejména příběh Ronny, v němž se její kamarád Many sjede dvěma pilulkami Extáze, je pozoruhodnou ukázkou stavu zdrogované mysli. Přistoupíme-li tedy na to, že východiskem příběhu jako

¹⁷⁸ Dostupné online: <https://www.csfd.cz/film/12533-go/prehled/> [cit. 16.05.2020]

celku je téma, pak je užití nelineárního vyprávěcího postupu v souladu s tématem drog a jejich vlivu na životy postav.

7.4 Spring Breakers (2012)

Rozklížení audia a videa připomíná klip. Jeden velký, osmdesát sedm minut dlouhý videoklip. Zatímco obrazová část skládá puzzle mladistvého opojení, bezuzdných večírků, tělesného užívání si života, ve zvukové části vyprávění slyšíme kromě hudby i útržky telefonátu rodině, které tvoří lež („...je to tady všechno báječné, jezdíme na mopedech po okolí a poznáváme historii... příští rok si moc přeju, abys jela, babi, se mnou...“). To vše doprovází barevně výrazně stylizovaný obraz veselí a drogových opojování. Sex se přímo zhmotňuje skrze exponovanou tělesnost mládí.

Jsou pasáže, v nichž jen těžko máme povědomí o tom, jaká z linií vyprávění, které se střídají mezi sebou a vytváří tak skrumáž již uběhlých i teprve budoucích dějů, jaká z nich je ta „přítomná“. Pevná linie, k níž bychom se mohli vztahovat – coby diváci, tvořící si strategie ve vyprávění – v tomto snímku není.

Přítomnost jumpcutů, mrtvolek, přechodů přes osu (např. 30. minuta), kombinace „autentických“ záběrů z mobilů lidí přítomných na večírcích, technicky náležitě upravených, aby bylo na první pohled patrné, které záběry jsou „opravdové“ (jakože „dokumentární“) a které inscenované. Ano, víme, že inscenované jsou všechny. Ale divák přistupuje na hru, že ve zbytku filmu jsme svědky dění, jako by kamera byla neviditelná. Zpomalovačky a technická deformace obrazu (32'20'' - 33') vytváří dojem až pointilistického portrétu.

Těžko spočítám, o kolika vyprávěcích liniích se bavíme, plynule se přechází mezi tím, co už bylo, a tím, co teprve nastane.

Ve čtrnácté minutě projekce filmu zazní v dialogu pojmenování tématu snímku: „Ber to jako film...jako videohru...“. Následuje přepadení baru, aby dívky získaly peníze na cestu na Floridu, do snového světa za ostatními studenty. Ve dvacáté deváté minutě filmu se předváděná hra na přepadení vlastně proměňuje ve zpřítomněný flashback. Zatímco jsme přepadení napoprvé viděli zvenku, z auta jedné z komplicek, nyní jsme uvnitř. Tříštění nádobí nás ohlušuje, nemožnost obhlédnout celý prostor v nás burcuje nejistotu, nervozitu, obavy, protože vše je snímáno zblízka v neustále a až nervně se chvějících záběrech. Míra agrese je překvapivá.

Všudypřítomnost drog ospravedlňuje jinak nelogické přecházení mezi vyprávěcími liniemi. Tato struktura sama sebou znázorňuje rozšíření či

rozostření pojmu „tady a teď“, protože mnohé účinky drog právě zesilují to, co bylo a vlamují to do přítomnosti s takovou intenzitou, že překrývají skutečnost.

Brunetka Faith je nevinátka. Ty tři blond'até „čubky“ pracují na jejím „zašpinění“. Faith je zdrženlivá, vykazuje známky citlivosti a empatie. Poté, co všechny skončí ve vězení, aby je odtud vykoupil na kauci neznámý chlapík s kovovými zuby, Faith se definitivně rozhoduje k odjezdu. Cestou autem od věznice vedou s řidičem dialog, v obraze jsou záběry na jednotlivé hrdinky a také záběry z lokace, kam směřují, tedy ukázkové flashforwardy (park) 42'42''. Tento princip se vzápětí opakuje; zatímco dívky s vykupitelem sedí v parku a mluví, je zvuková stopa dialogu souvislá a nepřerušovaná, v obraze se ovšem dostáváme na břeh jezera. Ve zvuku se již dříve objevovalo hlasité natahování a odjišťování zbraně – tento děj teprve teď vidíme. Tento zvukový flashforward se až nyní stává skutečností, zpřítomněnou realitou fikčního světa. Takže byl-li použit v předcházejících scénách, jednalo se spíše o symbol, výstrahu, memento. Mohli bychom jej označit za zvukový flashforward.

Stříhový postup v podobě probliků do budoucí sekvence byl poprvé použit ve filmu *Easy Rider*¹⁷⁹.

Motiv víry v Boha se poprvé objevuje v šesté minutě trvání projekce filmu, jedná se o školní mši, mající podobu spíše jakéhosi motivátorského výkonu; „Z každé těžké zkoušky, které vás vystaví, vám Bůh připraví východisko.“ Tento motiv se připomene také o půl hodiny později, v dialogu po propuštění slečen z vězení, když jsou se svým osvoboditelem, gangsterem s kovovými zuby, v parku.

Celý snímek je výrazně tělesný. Všudypřítomnost sexuálního napětí v kombinaci s možností kdykoli umřít evokuje „hru doopravdy“ a sekvence chlápčného laškování se zbraněmi v domě gangstera balancuje na tenké hraně vzrušení ze smrti.

Klipovitost snímku je přibližně po hodině trvání projekce opět zdůrazněna sekvencí na terase u domu gangstera. Na vyvýšeném místě s výhledem na moře se zapadajícím sluncem je bílé piano, gangster hraje píseň Britney Spears, tři kamarádky mají růžové kukly a stejné plyšové oblečky, každá drží v ruce pušku a předvádí tanec až balet. A do toho je prostřiháváno budoucí přepadení. Anebo to už bylo? Protože u piana se smráká, růžovějící nebe fialoví a v prostřizích na akci přepadení je den. Oblečení jsou stejně... Zatímco zní skladba Britney, jako by se vyprávění filmu proměnilo v klip a beze slova dokresluje píseň.

¹⁷⁹ Prof. Labík ve své přednášce o filmovém čase zmiňuje tento objev v 75. minutě. Srov.:
Videozáznam přednášky Čas ve filmu prof. Ludvíka Labíka:
https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfL6UDZcZRA5

Nikomu se nedá věřit, všichni trochu lžou. Rozkol mezi tím, co slyšíme a tím, co vidíme, upozorňuje na nespolehlivé vypravěče a lhavé vypravěčství. Synchronizovaný společný telefonát kamarádek jejich mámám, během něhož slibují svoje polepšení, působí až jako výsměch. Což stvrdí následující vývoj příběhu. Ačkoli slibovaly, že se z nich stanou lepší lidé, obě se vyzbrpjí a vydají se s gangsterem vystřílet nepřátelské doupě.

„Je to jako sen...je to jako sen...je to jako sen...“ gangster šeptá MO, zatímco kráčí s maskovanými blondýnami s puškama, aby odstřelili nepřátelského vůdce černocho. Prochází po velmi dlouhém mostě či molu, které je celé nasvícené ostrým růžovofialovým neonem. Opět silně výtvarně stylizovaný záběr podtrhuje pocit, jako bychom byli v přibarveném barvotiskovém popkulturním snu.

Zatímco v obraze kamarádky kosí černochoy v sídle jejich gangstera, ve zvukové stopě zní vyklidněná hudba a MO telefonát jedné z kamarádek s mámou; monolog líčící jedinečnost těchto jarních prázdnin je v až skandálním kontrastu s tím, co dělá. Následuje svítání, ony jedou v autě, odjíždí z Floridy, vrací se zpátky do školy.

7.5 Vantage Point (2008)

Vantage Point – Úhel pohledu (2008, 90 minut)

Titulková sekvence sestává ze záběrů na místo konání summitu zástupců pěti kontinentů, jsou stříhány s detaily spisů s označením přísně tajné. V komentářích jakoby různých televizních stanic se dozvídáme o účelu setkání – vše sledujeme z přenosového vozu americké televize GNN. Je 12:00 a ve Španělské Salamace právě zahajuje se celosvětová aliance proti terorismu jednání. Tento první příběh dostává diváky dovnitř světa živého přenosu a skrze režii a kameramany reflexivně vnímáme výseče událostí, které jednotlivé kamery zabírají. Situace kulminuje a vrcholí střelbou na amerického prezidenta a výbuchem bomby na náměstí. Děj ještě chvíli pokračuje, pak dochází ke zpětnému chodu obrazu. Po osmi minutách projekce filmu se objeví titulek „O 23 minut dříve“.

Následuje druhý příběh, jehož protagonistou je velitel ochranky amerického prezidenta Thomas. Thomas se v hotelovém pokoji obléká a vyráží k limuzíně, aby doprovodil prezidenta na pódium. Jeho příběh trvá třináct minut projekce filmu. Opět končí zpětným chodem filmu. Motiv sebereflexivnosti videozáznamů je akcentován i v průběhu Thomasova příběhu (respektive příběhu viděném z jeho perspektivy) – Thomas po výbuchu vpadne do přenosového vozu GNN, kde s technikem vrací natočený materiál, aby odhalil...něco velmi

důležitého – co přesně, to se diváci dozvědí až na konci posledního příběhu. Součástí této motivické linie je i americký turista, který si summit natáčí na videokameru, a i jeho záznam Thomas při pátrání využije.

Třetí příběh je z úhlu pohledu místního muže, tvrdícího, že je policista a chrání starostu města. Dozvídáme se tak podrobnosti umístění bomby pod pódium a rozkrývá se komplikované spiknutí místní teroristické buňky. Jeho příběh trvá (čas projekce je) sedm minut. A opět následuje zpětný chod záběrů a vracíme se do téhož okamžiku před výbuchem.

Čtvrtý, dvanáct minut trvající příběh patří americkému turistovi, nadšenému videoamatérovi. Zpětný chod záběrů filmu nás opět vrací do času před střelbou a před výbuchem.

Tentokrát jsme s prezidentem USA. Pátý příběh odhalí přítomnost jeho dvojníka a dál se splétá komplikované spiknutí. Těchto třidvacet minut je odvyprávěno z úhlu pohledu prezidenta a trvá devět minut projekce.

Protagonistou závěrečného šestého příběhu je mozek místní teroristické skupiny. Všechny překvapivé podrobnosti atentátu na prezidenta se dovysvětlují. Podoba třidvaceti minut dramatického času příběhu filmu *Úhel pohledu* je završena. Thomas zachránil amerického prezidenta, vrtulník vzlétá, nejprve jsou diváci o dění informováni v komentáři mimo obraz hlasem zpravodaje a na závěr i obrazem vysílání zpravodajství televizní stanice GNN. Oblouk je završen, forma z úvodu filmu je zopakována na závěr (rámcování), čímž se uzavírá i první příběh.

V celém filmu je patrný důraz na neobvyklé úhly pohledu kamer – extrémní podhledy (kamera je na podlaze hotelové chodby) anebo nezvyklé nadhledy (záběry zřejmě z dronu nad hotelem či náměstím).

Ukazuje se, že onen titulek, který nás poprvé vracel v toku událostí do doby před výbuchem (o 23 minut dříve), je vlastně přesným určením délky dramatického času filmu, jehož celková projekce trvala 90 minut.

7.6 Čas v hlavní roli?

Novátorství ve vytváření nových vyprávěcích vzorců spočívá, podle mého názoru, především v inovativních přístupech k práci s časem vyprávění.

Jedním z tvůrců, kteří se právě tímto přístupem vyznačují, je scenárista a režisér Christopher Nolan. Ohromil především filmem *Memento* (2000), kde zvláštnost dvou vyprávěcích linií syžetu zdůraznil a odlišil je barevností (přítomnost černobíle, minulost barevně), přičemž linie minulosti se posouvá v čase nazpátek. Takže první událost syžetu filmu, kterou vidíme, je poslední

událostí fabule. Nejedná se jen o pouhý formalistický či l'art pour l'artistický tah, tento vyprávěcí postup odráží i protagonistovu ztrátu krátkodobé paměti ,a tak forma formuje a spoluformuluje téma filmu.

Originální zacházení s časem vyprávění je patrné ve všech jeho filmech, pro ohledávání tématu této disertační práce zmíním ještě *Dunkirk* (2017); film líčí evakuaci vojáků u Dunkerku během 2. světové války ze tří perspektiv: týden na zemi, den na moři a hodina ve vzduchu, mezi nimiž se střídavě přechází (na hladkosti spojů mezi všemi liniemi má velký podíl výrazný zvukový design). Syžet je sice lineární a chronologický, ovšem jeho výjimečnost spočívá právě v onom funkčním spojení tří dějových linií o tak různých délkách trvání. Tematizace času, v tomto případě především jako dramatického činitele, se děje skrze zvuk tikotu hodinek.

Obdobný důraz na samotný motiv času je patrný v titulkové animované sekvenci filmu *Lola běží o život*. Režisér Tom Tykwer má trvalou zálibu v časově nápaditých syžetech, jako např. v jedné z povídek filmu *Paříži, miluji tě*, jejíž syžet, rekapitulující neobvyklý vztah mezi nevidomým mladíkem a adeptkou herectví, se odehrává během několika málo vteřin přítomného času během pomlky v telefonátu s přítelkyní, která si zkouší repliku z nové hry, ale on ji pochopí jako rozchod a v oněch několika vteřinách mu bleskne hlavou celý jejich dosavadní společný život. V *Lole* také použil segmentaci plátna, čímž posílil dojem variací možných hypotéz konce příběhu.

Film *Časový kód* (Timecode, 2000) je snímkem, který aspekt časovosti silně tematizuje. Film byl natočen čtyřmi ručními kamerami v jediném záběru a bez použití stříhu. Projekční plocha je rozdělena do čtyř polí, v každém z nich se odehrává příběh jednoho hrdiny. Divák se tak rozhoduje, který příběh upřednostní. Po čase se všechny čtyři příběhy začnou proplétat, postavy pronikají do prostorů těch druhých a jen zvuková stopa drží diváky v orientaci, na jaký příběh se zaměřit.

Čas se stal ústředním platidlem a nejvyšší hodnotou ve filmu *In Time* (Vyměřený čas, 2011). Bohužel se k jinému promítnutí důležitosti času do struktury vyprávění tvůrci nedostali a film je lineární chronologickou akční podívanou, žánrově řazenou mezi akční sci-fi a thrillery.

8. PŘEDZNAMENÁNÍ ZÁVĚRU

Vztahování se k tématu netradiční práce s časem, vyjadřování flashforwardů, mě dovedlo k rozlišení flashforwardů nejen jako k výrazovým prostředkům, významově opačným k flashbackům, ale i k uvědomění si komplexnosti filmového vyjádření. Je rozdíl mezi flashforwardem, coby úsekem děje budoucího, zasazeného do lineární, jinak chronologické a kauzální struktury toku děje a mezi roztržitou (parametrickou) narácí, kdy se paralelní či synchronní linie vrací (smyčkou či spirálou nebo v cyklu) a čas trvání se opakuje a variuje se jeho náplň.

Jiným způsobem řazení dějových úseků v opozici ke kauzálně-chronologickému postupu je pro mne juxtapozice, analogická Ejzenštejnově rapid montáži. Zpřetrhání senzomotorických vazeb filmových obrazů-akcí a usilování o obrazy-čas či ještě dále o obrazy-krystaly, jak o nich uvažuje G. Deleuze, v tom vidím novou cestu k nalezení nových vyprávěcích podob, jež budou umět novým způsobem stvořit neuspořádaný a proměnlivý výraz vyprávěcí filmové struktury jako otisku nestálého či vždy znovu-se-ustavujícího vědomí člověka.

Zpřehlednění používání principů toku časů, možností zacházení s různými liniemi vyprávění v rámci jednoho filmu, mě vede k uvědomělému (racionálnímu) postupu řazení situací a zápletek i v mém scénáři *Tříštění*. Už při psaní předchozího celovečerního scénáře *Smečka* mně doporučení J. C. Carriéra byla užitečná v uvědomění si nutnosti přiměřeného počtu nocí v asi půl roku trvajícím úseku života mladého hokejisty. To mě vedlo k tomu, že hokejové sekvence byly kombinovány v první řadě s aktivitami nočními. Vzhledem i k dalším významům příběhu jsem volila linii tanečních. Jsou v příběhu funkční nejen tím, že se přirozeně odehrávají v životě mladých lidí téhož věku,¹⁸⁰ ale plní i kontrastní úlohu ke zhmotněné agresii na ledě. V prvních verzích scénáře *Smečky* jsme v prologu pracovali také s flashforwardem (story-forwardem), ale ten jsme nakonec na radu amerického script-doctora vynechali, abychom zachovali tradiční lineární strukturu.

První verze *Tříštění* zachovávala ve velké míře chronologii lineárního a kauzálního sledu událostí, do níž byly vloženy flashbacks a halucinace. I druhá verze scénáře *Tříštění* začíná prologem, předtitulkovou sekvencí „Vrtulníkového

¹⁸⁰ Až díky americkému script-doctorovi jsme si se spoluscenáristou a režisérem T. Polenským uvědomili, že taneční, tak, jak je známe v naší zemi, nikde jinde nemají takovou podobu. To nás přimělo k dodání sledu paralelních mikrosituací chystání se do tanečních u skupiny spoluhráčů a jejich slečen.

nanebevstoupení“, které je opět flashforwardem (vyvrcholení druhého bodu obratu), což ale pozná divák teprve, až když přítomný čas vyprávění do druhého bodu obratu dospěje. Do té doby se jedná o juxta poziční sekvenci bez srozumitelných kauzálních vazeb na postavy či děj.

Kdybych se měla držet současných žánrových zařazení, pak by scénář *Tříštění* vzhledem k množství scén blouznění či falešných představ měl nést označení „mysteriózní“, „thriller“, „drama“ a „mockument“.

Scénář bude dokončen až jeho natočením. Ačkoli volbou slov implikují způsob vidění v představivosti čtenářů, přestože každým odstavcem v popisech akcí změny velikostí záběrů, rakursů kamery, ale teprve až režijním zpracováním bude dílo dokončeno. Snad se mně podaří najít podobně vnímavého tvůrce!

9. PŘÍNOS TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE

Cílem disertační práce je přehled 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.

10. PROJEKTOVÁ ČÁST – SCÉNÁŘ

MOTTO: „Když vyjadřuji pomocí umění nějakou myšlenku, znamená to, že musím najít formu, která maximálně přesně vyjádří tu ideu, na které stojí můj svět...“¹⁸¹

Scénář celovečerního hraného filmu žánru mockument je založen na vícevrstevnatém a synchronním vyprávění několika linií současně i paralelně.

Psaní scénáře, respektive přepisování první verze příběhu, se mně stalo inspirací pro dotváření teoretické disertační práce. Nejprve jsem napsala příběh.

10.1 Explikace

Fiktivní dokumenty, či mockumenty, si v české filmové tvorbě teprve stálejší místo hledají. Výraznějším filmem tohoto žánru v posledních letech byl snímek Petra Zelenky *Ztraceni v Mnichově* (2015), nebo jeho ještě starší film *Rok d'ábla* (2002) či *Mňága-Happy End* (1996) téhož autora. A přitom crossžánrové mixy jsou v ostatních okolních kinematografiích etablovanou součástí spektra natáčených filmů. Film *Tříštění* kombinuje žánry dramatu, sociálního thrilleru a mockumentu. Odlehčování díky snad humorným kontrastům ve vyprávění umožní mluvit o smrtelně vážných věcech s nadhledem a humorem.

Rovněž nelineární forma vyprávění je čím dál populárnějším vyprávěcím vzorcem a počet filmů s novátorskou skladbou vyprávěcích linií roste geometrickou řadou. V případě *Tříštění* se nebude jednat o samoučelnou hru s formou a prvoplánovou těžbu z atraktivity neobvyklých vyprávěcích postupů. Jelikož je v centru mé pozornosti touha osvětlit principy skládání lidských vjemů do mozaiky reality (která je pro každou postavu trochu jiná), se nelinearita filmu stane ukázkou skutečného prožívání života a formování světa postav.

Celá struktura vyprávění pak sama svou formou bude demonstrovat motiv pravdy a obtížnosti jejího hledání a nalézání, a také motiv rekonstrukce paměti a způsobu, jakým vnímáme, jak se z interpretací reality a skutečnosti tvaruje individuální skutečnost, identita. A pak – všichni vlastně trochu lžeme.

Co vlastně může být horšího než smrt? Bude to znít asi divně, ale odpověď paradoxně zní: život. Smrt totiž v určitém momentě může být vysvobuzující, jako únik před odpovědností za to, co člověk dělal. Nebo spíš nedělal? Samotnou smrtí

¹⁸¹ TARKOVSKIJ, Andrej Arseňjevič. *Zapečetěný čas*. Příbram: Camera obscura, 2009. ISBN 80-903678-4-4 (s. 107)

totiž mnoho souvislostí nekončí. Zůstávají závazky. Děti. A dluhy. Zůstávají lži... Nezbyvá, než ještě žít – je to šance, jak přeci jenom dospět.

Témat, která skrze tento příběh a tento způsob vyprávění rozeznívám, je víc. Motiv odpovědného přístupu k životu – k sobě, svému tělu, ke svým blízkým. Rovněž motiv genetických dědičných predispozic se stane jedním z důležitých motivických řetězců ve vyprávění obou dcer, které celoživotně trpí nadváhou, již přičítají genetickému vkladu z otcovy strany. Jak moc jsme v zajetí genů a nakolik si můžeme "stvořit" sami sebe? Odpovědnost vůči sobě i druhým se ukáže jako důležitý moment signalizující dospělost. Schopnost odpuštění pak naplnění dospělého přístupu k životu. "Kdo všechno pochopí, všechno odpustí." (Marcus Aurelius). Dalším podstatným tématem jsou peníze. Peníze jako prostředek k životu, ale i jeho cíl. Peníze namísto lásky či pozornosti i jako nástroj k udržení si vlastní masky. Mám-li vybrat téma primární, pak je jím dospělost.

Premisa příběhu má kořeny ve skutečném životě, ale jména a profese osob jsou změněny, jako i konec příběhu.

Vyprávění fiktivního dokumentu (mockumentu) *Tříštění* využívá vyprávěcí principy dokumentárních filmů, jako např. tzv. mluvící hlavy¹⁸², dynamickou, prostorem plující kameru, reportážní způsob snímání "hraných rekonstrukcí" (v tomto případě je ovšem celý snímek hraný). Zároveň budou tyto rádooby autentické sekvence kombinovány s hranými momenty vyprávění, situačně vybranými tak, aby budily co nejsilnější emoce. Postupné odhalování obludnosti skutečnosti působí formálně téměř jako detektivka.

Vyprávění je tvořeno několika vyprávěcími liniemi; linka v přítomnosti zaručuje autenticitu a maximálně možné napětí boje lékařů o otcův o život. Linie obou dcer budou tvořeny jednak časosběrně se tvářícími výpověďmi, kdy dcery vzpomínají na svůj vztah k otci, jednak to budou hrané rekonstrukce určitých silných okamžiků v jejich životech, v nichž jejich otec hrál důležitou roli, a také rozhovory na kameru à la mluvící hlavy. Třetím protagonistou příběhu je o život bojující otec. Formou hraných rekonstrukcí se dostaneme do jeho vzpomínek a diváci tak budou mít na některé situace nejméně dva úhly pohledu, z nichž se mozaika skutečnosti, potažmo pravda reality, skládá.

Každá postava má v příběhu svůj vlastní dramatický oblouk. Během skoro až detektivního pátrání dojdou jednotliví protagonisté k poznání, které je proměnění. Obě dcery se dosud nikdy nesetkaly, neznaly se. Až společná obava o život otce

¹⁸² Srov. disertační práci Tomáše Polenského, *Tvůrčí aspekty tzv. mluvících hlav v dokumentárním filmu*, FMK UTB, obhájené v prosinci 2019.

je svede dohromady a při společných návštěvách v bohunické nemocnici se vzájemně poznávají. Starší dcera JANA (32) zdánlivě konečně dospěje a rozhodne se napravit promeškané roky ve vztahu k otci. Mladší dcera KRISTÝNA (18) postupně překonává postpubertální zbrklé výkyvy a postupně porozumí souvislostem, které její matku modelovaly do současné podoby hluboce věřící nepokřtěné křesťanky. Jen otec zůstává stejný, proměňuje se pouze způsob, jak jej vnímají lidé okolo.

Ústřední momenty zvratu ve vývoji příběhu jsou úzce spjaty se zlomovými okamžiky v životech obou dcer. Měla-li bych přesto určit ústřední postavu filmu, je to mladší dcera Kristýna. Právě ona v tak křehkém období, kdy se ze slečny stává mladá žena, prožívá vše nejvyhraněněji. A právě na její proměně se asi nejvýrazněji ukáže, co může znamenat, když je někdo "dospělý". V kontrastu k ní pak ostatní postavy působí sice dost staře, ale nedospěleji. Rovněž období hledání vlastní identity je přirozenější pro lidi v jejím věku. Skrze příběh ale ukazují, že identita je nikdy nekončící zápas o sebe sama – o svůj charakter i svědomí. A to v každém věku. Cílovou skupinou filmu jsou primárně teenageři, sekundárně jejich rodiče.

Město Brno je pro tento příběh klíčovou lokací. Sedmnáctipatrová nemocnice v Bohunicích, ten mrakodrap bolesti a utrpení čnící nad Brnem jako vztyčený ukazovák, hrozící dolů na město a na všechny Brňany... Brno, Campus a Fakultní nemocnice Bohunice jsou základními místy, v nichž se odehrává vyprávěcí linie příběhu v přítomnosti. ARO (2. patro) a JIP (15. patro), heliport, přilehlý park a sto let staré pavilony s mřížemi na oknech. Toto unikátní místo plánuji využít v co nejvíce jeho polohách. Přítomnost všech zásadních medicínských pracovišť na jednom místě umožňuje přirozeně využít celé spektrum neduhů, s nimiž se tak v příběhu nenásilně potkáme. Navíc jedna z příjezdových cest k areálu nemocnice vede kolem největšího pohřebiště v celé České republice, kolem Ústředního hřbitova ("Centrální") – těžko bychom hledali větší kontrast k životu. A časové zasazení do období, překrývající se se svátkem Všech svatých, potažmo Halloweenem, také nabízí možnosti kontrastu. Přítomná linie vyprávění se protáhne do období Vánoc, jakožto oslavy rodiny a narození Krista. A samozřejmě brněnské specifikum nočních rozjezdů a zastávky u hlavního nádraží hrají v příběhu rovněž nezastupitelnou roli.

Nelinearita je dosažena segmentací plátna, kdy v jednom okamžiku jedou zároveň různé příběhové linie. Základní příběhové linie jsou tři; Kristýny (18), její nevlastní sestry Jany (32) a jejich otce Jana (55). V kompozici se objevují ještě sekvence retrospektivní a snové. Mnohdy jsou bez přímých kauzálních vazeb, a právě tím, že se dané obrazy objeví vedle vyvíjejících se příběhových

linek, vzniká jiskření nových významů a větvení interpretačních hypotéz v myslích diváků. Právě i ono úsilí o paralelismus a synchronicitu vjemů má samo sebou vyjadřovat kognitivní mechanismy a vzorce, podle nichž se lidské vědomí konstituuje. Kromě tříštění obrazovky spoléhám také na rozpojení obrazu a zvuku. Právě zvuk z jiné vyprávěcí linie pod obrazem další části příběhu může zase jinak formální podvojnost vyprávěcí struktury nést.

Způsob snímání si představuji jako publicisticko-dokumentární, inspirací mně jsou filmy *Výjimeční* (2019) a *Já, Tonya* (2017). Malá hloubka ostrosti dá jednoznačně pocítit, či úhel pohledu je v danou chvíli ústřední a posiluje to způsob vnímání lidského vědomí při rekonstrukci vzpomínek a tvorby přítomného vědomí. Dojem reportážní či skryté kamery zároveň zajistí pocit autenticity. Jako by se diváci ocitli na místech, kam je nikdo nezval a voyeursky nasísají do intimních oblastí protagonistů.

Další inspirací mně byl Hitchcockův „nevinný hrdina“, člověk, který je spíše obětí okolností, na něž nemá vliv. Tyto principy jsou uplatněny v expozičních situacích Ivany a jejích dětí. A právě moment, kdy se tyto postavy stávají hybateli děje, symbolizuje jejich dospění (ve smyslu přijetí odpovědnosti za svoje životy, za situace, v nichž se ocitají). Při hledání vnějších znaků, které by viditelným způsobem vnitřní proměny ukázaly, jsem u hlavní postavy Kristýny pracovala s její tloušťkou (obezita jako oběť genových sklonů a následné zhubnutí jako vědomé, odpovědné přistoupení k vlastnímu tělu). Ivana, její matka, přestane kouřit. Kristýnin mladší bratr Kryštof v sobě najde sílu nepřítakat skupině (nabízeného jointa za školou odmítne a vystaví se posměchu), uvědomuje si vlastní temné stránky (napůl vědomě a napůl intuitivně veze otce na invalidním vozíku do lomu, kde by bylo docela snadné neuhlídat jej a nechat invalidní vozík sjet ze skály).

Domnívám se, že všechny charakterové oblouky jsou řádně vyklenuty a odráží ústřední téma. Nejistotu mám v tom, zda jsou všechny transformační oblouky dostatečně vyjádřeny – to zjistím asi až s větším dostupem. Nejistotu vnímám také v práci s časem – dramatický čas příběhu je necelý rok. Je žádoucí, aby příběh obsahoval dostatek nocí (nočních scén), aby plynutí času vyvolávalo dojem přirozenosti. Na scénáři ještě budu dále pracovat podle dramaturgických doporučení prof. Labíka (VŠMU Bratislava) a doc. Janíkové (UTB Zlín). Tento příběh jsem konzultovala také s Lindou Aronson (ostatně to byla její rada, abych se soustředila na maximálně tři příběhové linie). Dialogy jsou zatím načrtnuty, jistě ještě budou procházet úpravami.

Co se týká původního názvu *Horší než smrt* – nebyl dobrý. Přicházím s jinými a méně doslovnými nápady, jako třeba název *Tání* (Thaw) nebo *Tříštění*

(Fragmentation). Oba nové názvy se pojí k motivu rekvizity, s níž jako s leitmotivem ve scénáři pracuji – jedná se o skleněné těžítka, v němž jsou umělé vločky, které na konci roztají. Nositelem závěrečné katarze se tak stává okamžik tání umělohmotných vloček spolu s přírodními sněhovými vločkami. Proces transformace – jímž dospění de facto je – je dokončen.

Infantilizace naší společnosti je čím dál častěji uváděna coby příčina neuspokojivé podoby našeho společenství. Uvědomění si neduhu je prvním předpokladem k jeho vyléčení. Kéž by film *Tříštění* mohl být nápomocen!

10.2 Treatment

PROLOG:

Vrtulníkové nanebevstoupení. Klavírista ve skleněném těžítka. Sněhová bouře uvnitř skleněného těžítka.

TITULEK: TŘÍŠTĚNÍ / FRAGMENTATION

Tma. Mix vzrušených ruchů – vylomení dveří, řinčení skla, houkání sirén záchranky. Několikanásobné šepoty okolostojících lidí. Policie. Modrá světla záchranky. Záchranáři vynášejí z bytu na ulici nosítka. Nosítka se rozpadnou. Nemocný JAN DÍTĚ (55) taktak nepadne na ulici. Do vysílačky záchranář volá další vůz záchranné služby, s pevnějšími nosítky. Policie přidržuje nemocného, záchranáři na ulici napíchávají žílu, přikládají masku s kyslíkem, odebírají krev...

V záchrance první výsledky krve – neměřitelná hodnota cukru. Otrava celého organismu. Ztrácí ho...

Na ulici je BRATR DANIEL (56) a rodinný přítel, realitní makléř PETR (55), telefonuje s IVOU (44). Ivaniny děti sledují na mobilu v přímém přenosu záchrany jejich otce.

Výpověď bratra Daniela v jeho garsonce. Mluví o tom, že bez něj by už nemocný byl mrtvý. Plátno se rozpůlí – bratr nechává kameru se štábem natáčet, odchází a demonstrativně organizuje dění v práci, v druhé polovině plátna paralelně běží rozhovor s rodinným přítelem, realitním makléřem Petrem. Popisuje, jak se mu nemocný v neděli ozval, mluvil zvláště, chtěl pomoci s domluvou vyšetření, protože se nemohl vymočit, tak mu dohodl vyšetření v menší poliklinice poblíž Brna, kam ho měl dovézt bratr nemocného v úterý brzo ráno. Ale v pondělí už nebral telefon, vypravil se tedy za ním, ale nemohl se dobouchat. Tak zavolal jeho bratra, aby společně mohli přivolat policii a otevřít byt. Z promluvy je jasné, že bez Petra by se nemocný úterního rána nedožil.

Mladší dcera KRISTÝNA (18) přichází do Fakultní nemocnice, mívá mladou ženu, z níž nemůže spustit oči...je to vzájemné.

Kristýna na JIPce. Zdravotní sestra jí podává plášť, roušku na ústa, návleky na boty, gumové rukavice. Přibíhá její MÁMA IVA (44). Kristýna ji šeptem odbývá – jsou přece rozvedení! Souboj očí. Ale máma se nedá odbýt, bere si plášť, roušku, gumové návleky a do pokoje vchází společně.

Kristýna se potřebuje dostat k jeho osobním věcem, aby mohla zařídit, co je potřeba a oč ji polobdělý táta prosí. Předání věcí v igelitovém pytlíku musí proběhnout v přítomnosti svědků – je to fraška, kývají mu bezvládnou hlavou na vyjádření souhlasu.

Výpověď Kristýniny mámy Ivy na kameru (mluvicí hlava, v pozadí Ježíš na kříži). Mluví o tom, že dokázala Janovi odpustit nepochopitelnou zradu a nepřeje mu nic zlého. Mluví pravdu? Do nemocnice prý nechodí kvůli němu, ale kvůli dětem, aby na to nebyly samy.

Kristýna s mámou ve sklepním prostoru paneláku, kde má její otec sklad, kterému říká firma.

Bohunická nemocnice. Campus. Parkoviště. Kristýna s mladším bratrem KRYŠTOFEM (15) a mámou, rodinný přítel, doktor Petr a strýc Daniel jdou na návštěvu. Jsou zdrceni, volali Kristýně z nemocnice, že tátu převáží na ARO, aby jej uvedli do umělého spánku, protože jeho stav je kritický. Na parkovišti nějaký mladý tatínek mlčky tlačí do auta asi tříletého chlapečka, který snad dvěstěkrát zoufale volá maminko, maminko, maminko, maminko, maminko...

ARO. Všichni si navlékají pláště, roušky, návleky na boty a desinfikují si ruce. Čekají v čekárně. Nepouští je dovnitř. Kristýna jim sděluje, co vypátrala při procházení otcovy pošty – samé dluhy a exekuční příkazy. Ale v peněžence objevila příjmové doklady, jím podepsané, na celkem tři sta padesát tisíc! Kde ty peníze jsou? Nikdo nic nechápe. Nevěří. Po dlouhé chvíli za nimi přijde ošetřující lékař – diagnóza zní kompletní sepse celého těla, zanedbané snad všechno, co šlo. Ledviny nefungují, dialyzují. Dlouhodobě neléčená cukrovka. Mykózy ve všech záhybech tlustého těla. A nejhorsí na konec – akutní zánět slinivky břišní s četnými nekrózami. Přežije? Těžko říct...

Rekonstrukce vzpomínky Jana Dítěte (kde se toulá vědomí, když je člověk v umělém spánku? když je i není zároveň?). Jsou Vánoce, přijel s dvouměsíční Kristýnkou vyzvednout dceru z prvního manželství. Nechce nastoupit do auta k miminu. Jako důkaz své lásky k ní jí předává obálku s penězi a s vysvětlením, že se nemusí bát, že se o ně dál bude starat, teď jim dokonce bude dávat ještě víc peněz, než dřív!

Výpověď JANY (32), dcery z prvního manželství ("mluvicí hlava", na zdi visí fotky psů a tři medaile z výstav). Vzpomíná na dětství, že si je táta bral čím dál méně, že jim dával čím dál méně peněz, s narozením jeho druhých dětí že se to

zhoršilo. Její maminka z toho byla špatná, nevydělávala moc peněz, žili v bídě. Paralelně se záběry Jany vidíme v druhé části projekčního plátna o třicet let mladšího Jana Dítěte, jak sedí v autě pod okny bytu, vzteká se do telefonu na její mámu a usiluje o to, aby mu děti půjčila...

Kristýna pozvala na oběd tatínka své kamarádky, notáře. Má na něj tisíc otázek ohledně dluhů a celé komplikované situace – další a další důkazy, odhalující šílenou a nečekanou skutečnost pravdy o životě táty. Nemůže uvěřit tomu, že by dokázal být až tak nezodpovědný! Notář si povzdechne, protože dokud žije, je to značná komplikace... Máma vybuchne, že není svéprávný, nikdy nebyl a nebude!

Máma veze svým obouchaným autem obě děti do nemocnice. Mají puštěnou skladbu z Kristýnina mobilu a všichni s ohromnou vervou a chutí řvou slova písně a la Tublatanka a songu "Dnes mám rande so svojím mestom". Zastaví na semaforech na křižovatce u Ústředního hřbitova a dojde jim, že za chvíli budou Dušičky. Ale teď se jim tam vážně nechce, raději pojedou za ještě živým předkem...je po náladě. Vysoké zpívané tóny písně z autopřehrávače se zlomí v jekot sirény projíždějící záchranky.

ARO. Lůžko s Janem v umělém spánku je obklopeno množstvím blikajících displejů – tep, dech, teplota. Dialýza jede. Ventilátor s kyslíkem připojen napevno k hrdlu nemocného. Je napojený na mašiny, které za něj žijí... Vlastně se jdou rozloučit... pro jistotu. Kryštof se rozhoduje, že jakožto jediný pokřtěný může zkusit spasit tátovu duši. Mámu s Kristýnou odvedl k údivu personálu oddělení do čekárny. Obraz se opět rozpulí. V levé části vidíme, jak se Kryštof chvíli ošívá, je nejistý. Ale pak udělá otcí křížek na čele a neslyšně šeptá, že ho křtí. Hlasitěji se modlí Otčenáš, který ve zvuku bude přítomen i pod zvukem z pravé části obrazu, který se odehrává v čekárně: Stav otce je kritický, potvrzuje lékař. Do čekárny přichází Janova starší dcera Jana s igelitkou, v níž nese župan a přezůvky, na nichž sedí omšelý plyšový medvěd (podobný, jaké jsme viděli ve skladu, vlastně ve firmě otce). Iva Janu poznává, seznamuje obě dcery i přicházejícího Kryštofa. Strýc Daniel jí volal, že je otec v nemocnici... Dcery si na sebe vymění kontakty.

Pronajatý byt je v hrozném stavu. Kristýna s mámou jdou za majitelem, který dlí o patro výš, aby mu zaplatily nájem. Majitel bytu vypoví smlouvu o nájmu s okamžitou platností, stěžuje si, že Jan působil dobře a zodpovědně, ale za půl roku mu jeho krásný byt celkem hrozně vybydlel. Ony slíbí, že byt do konce měsíce uvedou do pořádku. Při odchodu si musí zacpat nos, biologické zbytky se v bytě začínají rozkládat... Oběma dojde, že jestli to Jan přežije, nebude mít, kam jít. Nebude mít ani na nájem. Ivě začíná docházet, že teď je na zabezpečení dětí neodvolatelně sama...

Výpověď Kristýny. Stydí se za to, co ji napadá, ale nemůže si pomoci – cítí vztek. Zlobí se na tátu, že dokázal být tak nezodpovědný. Stydí se, že ji napadlo, že by bylo možná lepší, kdyby umřel...

Obraz se opět rozdělí na poloviny. Zatímco v levé části pláče Kristýna, loví kapesníky pod postelí a nahmátne i kus čokolády, který si kradmo vstrčí do pusy, maskující pohyb papírovým kapesníkem, v pravé pülce je výpověď její mámy. Nejprve o tom, že ji napadla kacírská myšlenka – že kdyby byla nachlazená a šla na návštěvu a nakazila jej...bylo by všechno jednodušší. Ale naštěstí ji takové nesmysly okamžitě přešly. A mluví o křtu, že chce žít podle toho, jak to cítí, pravdivě, a proto o pokřtění usiluje. A o překážkách, které jí brání (musela by církevním soudem nechat zneplatnit první manželovo manželství a v současné době má vztah s jiným mužem). Jeden kněz jí radil, ať to zatají! Ale ona chce konečně žít v Pravdě! Rozpláče se. Pozornost odvede promluvou o lítosti – o tom, že pozůstalí pláčí vždy nejvíc nad sebou, než nad mrtvým...je to sebelítost.

Noční Brno. Čajovna Utopia. Kristýna odchází ze společnosti přátel, jde na rozjezd na Hlavní nádraží. Telefonuje s manažerem v práci, který jí odmítá dát dovolenou, ačkoli jí má opravdu hodně a stejně si ji bude muset vybrat...ale ne a nedá. Kristýna je unavená, vyčerpaná, žádný argument nefunguje. Míjí několik spících bezdomovců. Namísto, aby nastoupila do svého autobusu, rozhodne se jet na návštěvu do nemocnice. Je půl dvanácté pryč.

Bohunická nemocnice v noci svítí do daleka. Campus je potemnělý. Kristýny si na chodbě všimne sestra z ARA, vezme ji dovnitř k tátovi. Lékaři bojují, on sám by se mohl víc snažit. Ale poprvé od té doby, co tu leží, slyšíme první pozitivnější zprávy o jeho stavu. Naděje na přežití začíná být reálnější.

Výpovědi Petra a Daniela na kameru o Janovi. Pátrání po tom, kým vlastně ve skutečnosti Jan byl, pokračuje.

Máma Iva s oběma dětmi na Ústředním hřbitově. U vchodu kupují ještě balíček se svíčkami. Jdou k hrobu, v rukou podzimní výzdobu, míjí hned za bránou skupinovou hrobku pochovaných kněží. Kristýna jim nadšeně sděluje pokroky v léčbě otce. Když dojdou na místo, s hrůzou zjistí, že hrob už jejich rodině nepatří. Výzdobu vyhodí do kontejneru a svíčky – tak, jak byli odmalička zvyklí – zapálí na opuštěném německém hrobě, o který se nikdo celé roky nestará a pustne.

Výpověď Jany na kameru o vděčnosti lékařům, o plánech, které s tátou má, až se uzdraví. Její promluvy přejdou plynule do návštěvy v nemocnici v Bohunicích na ARU a ona pokračuje v popisu stavu nemocného. Nemocný má udělanu tracheostomii, z umělého spánku se podařilo jej probírat. Na mluvení mu sestřičky vkládají mluvítko do trubky vedoucí z hrdla. Zhubl dvacet kilo (dalších dvacet

klidně ještě může a bude štramák). Kvůli zanedbané cukrovce a rozjetým mykózám přišel o poslední články nejdelších prstů na obou rukou. Během promluvy vytahuje Jana z kabelky plyšového pejska, podkládá mu jím kanyly a drény, vedoucí přes jeho hrud' do přístrojů. Na klavír si už nikdy nezahraje. Jan sípe, sotva mluví, skrz slavíka. Kdo ví, jestli si vůbec kdy ještě zazpívá. Zatím není nic jistého než to, že co je pryč, je pryč napořád. Ale hlavní je, že se lepší, na Vánoce ho bude mít doma! Jan zoufale koulí očima – dává najevo, že Vánoce raději stráví na ARU, ale Jana to nevidí.

Bratr Daniel a kamarád Petr ve svých výpovědích na kameru nevěří, že Jan někde peníze nemá ukryté. Považují to za naprosto jisté. Odmítají uvěřit tomu, co jim Kristýna říkala, že zjistila. Nezávisle na sobě mluví o nějakých kabelách, plných peněz. Skutečnost, že by Jan dokázal vyrobit tak obludné dluhy, je pro ně neuvěřitelná. Oni jej totiž znali jako dost jiného člověka... tyto skutky neodpovídají jejich představě o tom, kým Jan asi byl.

Sen jako vzpomínka Jana na to, kým byl (nebo spíše kým být chtěl?) – koncertní sál, naleštěné křídlo, mikrofon namířený nad pultíkem s notami nad klaviaturou. Sebevědomý vzpřímený postoj Jana, uklání se publiku, schovanému ve tmě sálu. Donese si svůj pupík, schovaný ve fraku, ke stoličce u klavíru, usadí se. Obdivné pohledy okolostojících dam ve společenských róbách ztuhnou, promění se atmosféra, v sále se rozsvítí – je prázdný. Svoje ruce položí na klapky klavíru – pokládá obvázané pahýly, crčí z nich krev. Chce se mu řvát, má otevřená ústa, jak nejvíce je to možné, ale nevydává ani hlásku...to proto, že má tracheostomii.

Jana během péče o svoje psy vysvětluje na kameru, že psi jsou ta nejlepší stvoření na světě. Umí důvěřovat a nelžou. Umí bezvýhradně milovat – to si pak lehnou na záda a odkryjí slabiny, třeba tak... Jakoby Jana reagovala na právě položenou otázku, kterou ale není slyšet, přerývavě popisuje nešikovný přístup její mámy k rozvedenému tátovi, že vlastně naváděla děti proti němu i proti jeho nové ženě, že je strašila, že je teď nebude mít rád a nic jim nedá. Proč jí tak dlouho trvalo, než jí to došlo? To nedokáže říct. Ale teď už bude všechno jinak a správně.

Janův sen či halucinace – vždycky rád vařil, jídlo bylo odjakživa jeho vášní. Krájí cibuli, jednu mu podává malá Janička, další malá Kristýnka, Janička, Kristýnka, všude cibule. A pak špagety. Hází špagetu na strop a sleduje, jestli se odlepí. Zpocený Jan na nemocničním lůžku upřeně zírá na strop. Strop nikdo nezná líp než pacoši, na stropě je záznam toho, co se ve skutečnosti dělo. Tady ten strop viděl stříkat tepnu, vysmeknutí drénu z močáku... strop je limit všech

reálných věcí. Strop je stop. Jeho myšlenky zběsile víří a nikomu než jemu, nedávají smysl. Zdá se, jako by mu mozek fungoval nepřesně.

Kristýna s mámou v gumových rukavicích uklízí zaneřáděný byt. Na roušky si stříkají voňavku. Snaží se vtipkovat, který parfém je lepší. Smích, byť nepatřičný, je spása, záchrana před zcyničtěním. Máma se podivuje, proč Kristýna neřekla o pomoc Janě. Kristýna ji tu nechce. Tohle je její úkol, tohle pro tátu udělá ona... žárlí. Jenže máma kvůli odklizení odpadu po bývalém manželovi a četných návštěvách v nemocnici zanedbává svoji práci. Hrozí kolize.

Kristýna na kameru vypovídá o tom zmatku, který cítí – jak se v ní mísí strach o tátu se vztekem na něj, touha odpočinout si od práce s nenávisť, protože ve firmě manažeři nezacházejí s lidmi férově. Nemůže v noci dobře spát, celé ji to vyčerpává. Zároveň ví, že by pomohlo, kdyby zhubla, ale na to potřebuje klid!

Táta se opravdu začíná lepšit. Kristýna dala výpověď, aby se mu mohla víc věnovat, když jí nechtěli v práci vyjít vstříc. Asi trochu soupeří s Janou. Jdou spolu na kávu a Kristýna se rozhoduje, že Janě o ohromných dlužích jejich otce poví. Jana se jí vysměje. Nevěří jí. Lituje ji. Drží se svých iluzí.

Bohunická nemocnice, gastro JIP. Kristýna s mámou a bratrem jsou navlečeni do plášťů, roušek a gumových ochranných prostředků. Stojí okolo postele. Jan jim vypráví o tom, že se sem dostal vrtulníkem a že hned potom umřel. Nechápou. Vypráví jim o tom, že včera byl v Německu, na lodičce na jezeře, lítali tam racci. Kristýna mu natírá vysušené paže mastným krémem, masíruje mu je. Kryštof škádlí tátu, aby zahýbal pravou nohou, musí přece cvičit. Ale táta zahýbá levou. Natáhne k němu ruku a ukáže tři prsty. Na otázku, kolik prstů vidí, řekne Jan, že pět.

Vánoce. Jan je na Štědrý den propuštěn ze špitálu. Jana si jej vítězoslavně přiváží k sobě domů. Jan se tváří nasupeně, tohle opravdu nechtěl, ale nemá jinou možnost, nemá, kam by šel. Kristýna to bere jako prohru. Chce tátu u sebe a zároveň chápe, že je to nesmysl. Fotky Jany na Instagramu ale obrečí.

Máma dostala pod stromeček nový telefon. Neumí jej obsluhovat, požádá děti. Kryštof se posmívá. Kristýna se nadechuje, aby se k bráchovi přidala, ale nakonec posměšek spolkne a mámě pomůže.

Na Půlnoční mši Kristýna nejprve odmítá jít. Pak se v ní něco promění, dojde jí, že tak zraňuje a ubližuje mámě i bráchovi – skoro jako to dělal táta? Začátek sice nestihla, ale Kryštof s mámou vidí, že je v chrámu s nimi.

Zvonění telefonu slábne... Boží hod ve znamení vrtulníku záchranné služby. Vypadá to, že Jan záměrně nedodržel strašně přísnou dietu, zkolaboval. Odletěl? Zvonění telefonu řinčí, probírá Kristýnu ze zlého snu. Volá jí nevlastní sestra, tátu odvezla záchranka. Kristýna se vyděsí, že letí vrtulníkem, ale ne, neletí.

Nemocniční pokoje ve vyšších patrech mají neuvěřitelný výhled dolů, na Brno, vzadu na kamenolom Hády, všude kolem jsou stromy, sady, parky a lesy. Oldřich Mikulášek psal o Brnu jako o městu v sadech. Teď, vprostřed zimy a bez listů, jsou to spíš vytrčené kostřičky, co se s jarem snad vzkřísí k novému životu... Iva čte seminární práce svých studentů, svá zaměstnání zvládá dobře. Na kameru vypoví, že v úsporném režimu, jako na autopilota, se nedá jet dlouho, člověk si nakonec na jistou dávku citového nepohodlí prostě uvykne, protože potřebuje žít co nejnórmálněji dál. Zmíní, že Kristýna je skvělá, statečně se s celou situací vypořádává, možná statečněji, než ona sama. Pod stromeček dostala osobní váhu a začala na sobě pracovat... Studuje čím dál intenzivněji, za pár měsíců jde k maturitě a pak přijímačky na vysokou... Na návštěvy do nemocnice chodí s Janou, ji už nepotřebuje, což je úleva. A dokud Jan žije, nemusí se bát, že se odněkud vynoří nějaký věřitelé...

Ve vzduchu je cítit jaro. Po poledni se u Hlavního nádraží míjí stovky lidí. Mezi nimi na sebe narazí i Kristýna s Kryštofem. Křísnou o sebe, ale hádka je výrazem blízkosti a sourozenecké lásky.

Kristýna ve svém pokoji. Leží na posteli, kolem sebe rozložené knihy, počítač zapnutý, z mobilu zní hudba. Prý ji to uklidňuje. Vážně vypadá pěkně, na první pohled je zřejmé, že se jí podařilo shodit první rychlá kila. I ona se cítí líp, září. Nakoukneme pod postel. Čisto!

Nemocnice Bohunice, běžné gastro oddělení. Jan rehabilituje, snaží se, chce se už dostat pryč ze špitálu. Jana nechala předělat svoji koupelnu, aby se v ní mohl otec sprchovat, koupila mu polohovací lůžko, všechny přípravy na jeho nastěhování k ní provedla. Ale on zvláštní radost ani vděk nejeví.

Kristýna odmaturovala se skvělým výsledkem. Je z ní vyklidněná, sebevědomá a už ne tlustá, ale plnoštíhlá, mladá dáma. Je na návštěvě u Jany, otec na ni naléhá, ať si ho vezme k sobě, že je tu nešťastný. Do pokoje vejde našťvaná Jana. Ztropí scénu – na otce nedostane ani korunu jako příspěvek na péči o blízkého člověka! (důsledek jeho neodpovědného neplacení sociálních odvodů ani důchodového pojištění). A ještě se uvidí, na jakou sumu vystaví účet VZP – pobyt na ARU a JIPce bude nejspíš pěkně mastný. Kristýna ji tiší, že jí to přece říkala. Jana nepřimo otce vyhodí.

Máma Iva na kameru o svém rozpolcení z nastalé situace – Kristýna chce tátu domů, nechce ho nechat na ulici, to prostě nemůže, ať byl jaký byl, ať udělal, co udělal, je to přece její táta. S tím Iva musí souhlasit. Nechce, aby otec jejich dětí byl bezdomovec.

Otce Jana nastěhují k sobě do domku. Po pár týdnech na něj děti nemají čas... Kristýna se dostala na vysokou mimo Brno. Kryštof se potýká se svou pubertou. Iva lítá z práce do práce.

Zdravotní stav Jana Dítěte se zlepšuje, ale musí držet velmi přísnou dietu a píchat si inzulin, na který nemá, protože je úplně bez příjmu. Od státu nemá nárok vůbec na nic. Janovi nezbyvá, než pohlédnout pravdě do očí. Žil ve vylhaném světě. Začíná mu docházet, co všechno způsobil, jak zdiskreditoval svoje jméno, jak zle ovlivnil životy svých dětí. Jenže s tímto vědomím nedokáže sám se sebou vydržet. Jeho staré iluze o sobě se mu nedaří nahradit přijetím nové skutečnosti, nové pravdy o sobě.

Kryštof vezme otce na vycházku. Zajedou na Hády. Na kolečkovém křesle ho veze po asfaltových chodnících bývalým lomem. Je odsud skvělý výhled. Brno jako na dlani. Jan provede neumělý pokus o to, aby sjel s vozíkem ze skály. Nechce žít. Kryštof ho ale zachrání. Smrt by byla jen další křivárna. Tak snadné to mít nemůže, zůstal naživu i proto, aby mohl aspoň něco napravit (à la píseň Trouba Lucie Bílé: „...Jo, tůdle, jen tu pěkně se mnou zůstaň žít...“). Píseň zní pod celou následující složenou sekvencí tří dějových linek.

Kristýna v posluchárně Právnické fakulty, obklopena novými spolužáky, působí zraleji a dospěleji než vrstevníci. Obraz se rozpůlí, její linie je v menší části plátna, zbytek projekčního prostoru zaplní následující obraz.

Jana venčí svoji psí smečku. Obrazová mozaika psí idyly se rozdrobí do několika projekčních ploch, na nichž jedou podobné záběry této situace.

Kryštof má velkou přestávku a je na školním dvoře se spolužáky. Schovávají se ve vchodu do sklepa, pokuřují jointa s trávou, když špek doputuje ke Kryštofovi, odmítne. Vyposmívaný odchází. Koláž dějů Jany, Kristýny a Kryštofa přes sebe v mnoha čtvercích a obdélnících, do nichž se obraz rozpadal v předchozích sekvencích.

Kryštofovi dochází, jak by sebevražda Jana vypadala – že jej on shodil ze skály! Vyčítá tátovi, že zase svým jednáním chce škodit. Je z toho rozrušený, spěchá na bezpečnější místo, co nejdál od strmých zlomů skal. Zastavuje v akátovém hájku, zabrzdí vozík, nechává Jana zaparkovaného a odchází od něj pryč, aby se uklidnil.

Jan je ale rozhodnutý. Svůj život bere do svých zmrzačených rukou. Z kapsy vyloví ampulku s inzulinem. Z druhé kapsy vytáhne velkou plastovou stříkačku, nejspíš ji sebral Janě, protože ona takové stříkačky používá na vyplachování uší psů. Dnes je opravdu krásný teplý podzimní den. Brno se tetelí v oparu. Dole v Maloměřicích křižují vlaky. Jan natáhne obsah celé ampule do stříkačky. Připevní jehlu. Jehla proniká kůží, stříkačka se vyprazdňuje...

Mozaika rozmlžených vzpomínek Jana. Strop kuchyně s milionem přilepených špaget. Klavírní koncert, on hraje a zpívá. Je náhle zdravý a sklízí úspěch. Vrací se zpátky do svých snů a iluzí o sobě...

Vrtulník záchranné služby startuje z Hádů. Víří prach a první spadane listí.

Rozptylová loučka brněnského Ústředního hřbitova. Daniel, Petr, Iva s Kryštofem stojí ve smutečních šatech v těsném kruhu. Kristýna má v ruce urnu. Zřízenec lopatkou odkrývá svrchní drn a obnažuje temnou hlínu. Daniel se ptá na Janu. Kristýna zavrtí hlavou. Nepřijde. A nejspíš se ani dál nebudou vídat. Kristýna sype popel do jamky. Obraz se štěpí na vzpomínky na Jana všech přítomných.

11. 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 *Třištění*, 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“¹⁸³ či animované. Ovšem podrobnější zkoumání těchto druhů filmových tvarů by vydalo na samostatné práce, záměrně

¹⁸³ 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.

je tedy ponechávám stranou s nadějí, že se stanou předmětem zkoumání v budoucnu.

K podstatě mého tématu, tedy k nelineárnímu a nechronologickému vyprávění, které vytváří nejružnější kompozice (strukturální vzorce) rovněž přináší koncept Umberta Eca a jeho teorie „Otevřeného díla“ (*opera aperta*)¹⁸⁴.

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.“¹⁸⁵, 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!

¹⁸⁴ srov. ECO, Umberto. *Otevřené dílo: forma a neurčenost v současných poetikách*. Přeložila Zora OBSTOVÁ. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

¹⁸⁵ SCHOPENHAUER, Artur. *O spisovatelství a stylu*. s. 11. Praha: Hynek, 1994. ISBN 80-85960-00-7

12. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Knížní 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. Přeložila 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.

DE BONO, Edward. *The use of lateral thinking*. London: Penguin Books, 1988. Pelican books. ISBN 0140214461.

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

DELEUZE, Gilles. *Film 2 Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006. Knihovna Iluminace. 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. *Iluminace* 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

TARKOVSKIJ, Andrej Arseňjevič. *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.

HRÍNOVÁ, Barbora. *Špecifiká 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 inovatívni 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

C I N E P U R / Flashback. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [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 cinefily* [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 – Lásky 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 otřásly 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, Frédéric Auburtin, Gérard Depardieu, Alexander Payne, 2006)
Pokání (Atonement, režie Joe Wright, 2007)
Popelka (Cinderella, režie Kenneth Branagh, 2015)
Prostříhy (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 d'ábla (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 neposkvrněné 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)

13. SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ

1. Nákres – diagram dělení vyprávění s paralelní narací L. Aronson
2. Vlastní nákres – prolog coby flashforward (film *Americká krása*)
3. Vlastní nákres – úvodní záběr jako "flash - from - soul" (film *Musíme si promluvit o Kevinovi*)

14. PŘÍLOHY

Přílohu disertační práce tvoří audionahrávky polo-strukturovaných rozhovorů, které byly pořízeny 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_Juq1Jf219Ik9ZuSTgJB

<https://drive.google.com/open?id=1kJltSVZSolztnavROtEqFNbo3kqKknm>

doc. Dagmar Ditrichová:

<https://drive.google.com/open?id=1mSlqfBs7P8Vykwfl4trBw0yp02-9Telm>

prof. Dušan Dušek:

<https://drive.google.com/open?id=1EVCzCERWFIm6d2BPvYmCzn73oInFzOeR>

doc. Jozef Paštéka:

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

prof. Stanislav Párnický:

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=1v5CGQ47E6O4FzUb7v8BoHRnwlsTJsB3q>

VIDEOPŘEDNÁŠKA:

prof. Ludovít Labík: „Čas ve filmu“:

https://drive.google.com/open?id=123HL8AoZUFtWU_BUqmCVxfl6UDZcZRA5

15. PUBLIKAČNÍ AKTIVITY AUTORKY

Z účasti na 5. Mezinárodní naratologické konferenci sice nebyl tištěný výstup, ale přítomnost všech významných teoretiků prověřila moje disertační téma i dosavadní sběr podkladů (září 2017).

Příspěvek „*Proměny vyprávěcích struktur audiovizuálních děl*“ na konferenci Proměny dramaturgie – pedagogická a profesní východiska (2017). Kapitola v kolektivní monografii Proměny dramaturgie 1. ISBN 978-80-7510-267-6

Recenzovaný sborník příspěvků interdisciplinární Mezinárodní certifikované vědecké konference doktorandů a odborných asistentů QUAERE (VIII. ročník, červen 2018) vyšel na CD nosiči. Můj příspěvek má název: TRENDY A TENDENCE VYPRÁVĚCÍCH STRUKTUR AUDIOVIZUÁLNÍCH DĚL. ISBN 978-80-87952-26-9

V nakladatelství Albatros mně byla vydána kniha pro děti:

České vydání:

Název: Zima ve světě zvířat

Autorky: Irena Kocí, Markéta Špačková

Nakladatelství: Albatros

Rok vydání: 2018

ISBN: 978-80-00-05265-6

<https://www.albatrosmedia.cz/tituly/48350664/zima-ve-svete-zvirat/>

Slovensky:

Název: Zima vo svete zvierat

Napísali: Irena Kocí, Markéta Špačková

Ilustrovala: Jana K. Kudrnová

Translation: Jan Ondrejko, 2019

Pre Albatros Media vyrobilo B4U Publishing v roku 2019

Rok vydání: 2019

ISBN: 978-80-00-05343-1

<https://www.albatrosmedia.sk/tituly/20344902/zima-vo-svete-zvierat/>

16. ODBORNÝ ŽIVOTOPIS AUTORKY

Irena Kocí,
1974, Ostrava

Vzdělání:

Od roku 2016 / Doktorský studijní program, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací.

1994 – 1998 / JAMU (Janáčkova akademie muzických umění) v Brně, Divadelní fakulta, Ateliér Televizní a rozhlasová dramaturgie a scenáristika, titul MgA.

Praxe:

- 2014 – dosud **UTB Zlín, FMK**, Audiovizuální tvorba – externě výuka scenáristiky 2. a 3. ročníků, Animovaná tvorba 2. ročníky
- 2013 – dosud **Slezská univerzita v Opavě**, Filosoficko-přírodovědecká fakulta, oddělení Audiovizuální tvorby; Asistentka – předměty Scenáristické a režijní přípravy, dramaturgie televizních a rozhlasových pořadů.
- 1998 – dosud Spolupráce s **ČT Ostrava** a **ČT Brno** externí autorka scénářů k dílům z cyklů: AZ kvíz, Na stopě, Ta naše povaha česká, Záhady Toma Wizarada, Bydlení je hra, Šikulové, Za našima humny.
- 2010 – 2015 **Tisková mluvčí a PR&FR TyfloCentra Brno, o.p.s.** – kontakt a komunikace s médii; organizace a vedení tiskových konferencí; psaní tiskových zpráv, článků, reportáží; jazykové korektury (knihy, zprávy, projekty, letáky aj.); prosazování informací o společnosti do médií; Fundraisingová strategie spol.
- 2006 – 2009 **Česká televize, TS Brno, Běhounská 18, 658 00 Brno** externí dramaturgyně, scenáristka – koordinace aktivit – příprava, zajištění a spoluodpovědnost za výrobu a kompletaci cyklu Záhady Toma Wizarada – psaní scénářů, dramaturgie cyklu, reprezentace na festivalu; PR aktivity (TZ).

- 2009 Oponentka teoretických absolventských (bakalářských i magisterských) prací na JAMU, oboru Televizní a rozhlasová dramaturgie a scenáristika
- 2008 Hodnotitelka projektů Pomozte dětem za Českou televizi (NROS)

Poslední (zadní) strana musí být vždy stránkou sudou! Případně vložte prázdnou stranu!

Irena Kocí

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

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

Disertační práce

Náklad: vyšlo elektronicky

Sazba: autorka

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.

Rok vydání 2020