

# **Záporný protagonista a role antagonisty v žánru thriller**

Pavel Orság

---

Diplomová práce  
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize  
akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Pavel Orság**  
Osobní číslo: **K15308**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Záporný protagonista a role antagonisty v žánru thriller**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,  
délka minimálně 20 min., režie.**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

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

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě.

d) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk – nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

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

Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Dějiny filmu, Bordwell a Thompson  
Film Genre: From Iconography to Ideology, Grant  
Scénář pro 21. století, Linda Aronsonová  
Story, Robert McKee  
Tisíc tváří hrdiny, Campbell

Vedoucí teoretické části: doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
Ateliér Audiovize  
Vedoucí praktické části: Mgr. MgA. Jan Gogola  
Ateliér Audiovize  
Datum zadání diplomové práce: 26. února 2019  
Termín odevzdání diplomové práce: 6. května 2019

Ve Zlíně dne 26. února 2019

doc. Mgr. Irena Armutidisová  
*děkanka*



MgA. Irena Kocí  
*vedoucí ateliéru*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 23. 4. 2019

.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

*(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu*

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

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

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce zkoumá narativní postupy thrillerového žánru, z hlediska dramaturgické práce s postavami a hledá východiska pro jejich tvorbu, funkci a zkoumá vnitřní mechanismy s ohledy na rizika, která obnáší práce se záporným protagonistou i rolí antagonismu.

Klíčová slova: protagonista, záporný, dramaturgie, antagonista, hrdina, struktura, film, narativ, úspěch, postava, thriller, napětí

## **ABSTRACT**

This diploma thesis explores narrative processes of the thriller genre in terms of dramaturgical character's work and seeks the basis for their creation, function and internal mechanisms, with regard to risks involved in working with the negative protagonist and the role of antagonism.

Keywords: protagonist, negative, dramaturgy, antagonist, structure, hero, film, narrative, success, character, thriller, suspense

Velké díky patří mé vedoucí práce, paní doc. MgA. Janě Janíkové, ArtD. alias JJ, za hodnotné a věcné připomínky. Velký dík mé rodině, která mi dala vůbec příležitost studovat a velký dík rovněž mé úžasné ženě Nelly, která mi byla silnou oporou (společné thrillerové zážitky mě navíc inspirovaly k sepsání této práce).

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

## **OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	9
<b>1 UCHOPENÍ ŽÁNRU THRILLER</b>	
1.1 Stručná historie žánru thriller.....	11
1.1.1 Kořeny žánru.....	12
1.1.2 Zdroje inspirace.....	12
1.1.3 Klasická éra.....	14
1.1.4 Moderní éra.....	15
1.2 Thriller a divácká očekávání.....	16
1.3 Problematika definice, hybridismus a specifika.....	19
1.4 Metodika.....	20
<b>2 POSTAVA</b>	
2.1 Vnitřní a vnější svět .....	22
2.2 Trojdimenzionalita.....	23
2.3 Klasický protagonista.....	25
2.4 Antihrdina.....	27
2.5 Záporný protagonista.....	29
2.6 Antagonista.....	32
2.7 Typologie postav a jejich úloha v příběhu.....	37
2.7.1 Hero - hrdina.....	38
2.7.2 Mentor.....	38
2.7.3 Treshold Guardian - strážce prahu.....	39
2.7.4 Herold.....	40
2.7.5 Shapeshifter - přetvářeč.....	41
2.7.6 Shadow – stín.....	41
2.7.7 Ally - spojenec.....	42
2.7.8 Trickster.....	43
<b>3 VYUŽITÍ V PRAXI</b>	
3.1 The Fugitive .....	45
3.2 Nightcrawler.....	49
3.3 Mr. Brooks .....	55
3.4 Falling Down .....	63
<b>ZÁVĚR</b> .....	69
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	71
<b>ELEKTRONICKÉ ZDROJE</b> .....	72
<b>FILMOVÉ ZDROJE</b> .....	73



## ÚVOD

Poslední rok mého života v sobě začínám pociťovat tendenci, kterou bych nazval *únavou z opotřebovaných konvencí*. Únavu z neustále se opakujících vzorců napříč žánrovými odvětvími. Variace variací, které se bez uzardění hlásí o naši pozornost a nekončící recyklace úspěšných děl minulosti. Malou útěchu od rozbíhajícího se kolosu tak do jisté míry skýtá regionální kinematografie a nezávislá tvorba spolu s art filmy. Filmu stále patří velká část mého srdce a neztracuju ani masový Hollywood s jeho neoddělitelnými aspekty i tam koneckonců nalezneme řadu tvůrců, kteří se rozhodli vykročit jiným směrem ať už ve formě osvěžujících narativních postupů, které bourají klasické vyprávění jako třeba Christopher Nolan nebo naopak cestou vyzdvižení čistých emocí a subjektivity, na úkor akčního fyzického příběhu, v podobě Terrence Malicka a jiných.

Ale jak je na tom thriller? Velká oblíbenost jak u diváků, tak kritiků svědčí o neutuchající oblibě žánru, což je až s podivem, protože jsou filmy často zasazeny do kriminálního prostředí, kde zločin tematizuje palčivé společenské otázky. Prostor je koneckonců nositelem postav a v případě nastíněném výše, je divák nezdědka nucen ztotožňovat se s protagonistou, kterého rozhodně nemůžeme označit za kladného. Trend má dlouhou tradici nejen v podobě celovečerního formátu, jako notoricky známá postava Alexe ze snímku *A Clockwork Orange* (1971), ale od nového tisíciletí zažívá boom na televizních obrazovkách v pravidelných intervalech. V seriálu *The Shield* (2002) sledujeme zkorumpovaného policistu, zatímco *Dexter* (2006) je sériový vrah pracující na kriminálním oddělení. Na první pohled charakter, budící přinejmenším smíšené pocity. Jak je tedy možné docílit u diváků účinného ztotožnění se záporným protagonistou a přinutit je akceptovat konání překračující vlastní morální zásady?

Diplomová práce operuje s dvěma základními výzkumnými otázkami. Jakou funkci má záporný protagonista v žánru thriller a jak do tohoto rámce zapadá pojetí antagonisty? Do jaké míry jsou pro podobná žánrová vyprávění funkční archetypy postav?

Název diplomové práce odkazuje na trend dnešní doby a pomalý odklon od klasického obrazu protagonisty. Množství záporných protagonistů od 90. let sice postupně narůstá, ale přesto je celkový podíl marginální. Pro pochopení je však nutné komplexní uchopení problému. Během funkční modelace záporné postavy je dobré pochopit dogmata při tvorbě klasického protagonisty a jeho narativní ukotvení. Proto se práce bude věnovat hlubšímu zmapování psyché i sociálních činitelů, ovlivňujících postavy v jejich konání,

spolu s vlivy soudobé společnosti. Z takto koncipovaných charakterových map, je následně možné jasné srovnávání mezi sebou navzájem, bez povrchních tvrzení a soudů, napříč filmy žánru. Rozboru budou podrobeny hlavní postavy, včetně antagonistů. Díky tomu bude možné pochopit, proč jsou záporné postavy tak atraktivní, kdy je vhodné model využít a jakým způsobem ho ozvláštnit. S tím souvisí i analýza využití antagonistických principů, které zásadně mění divácký prožitek a naše vnímání filmového vyprávění i postav. Cílem práce je rovněž snaha definovat základní terminologii, při kategorizaci dramatických postav.

# 1 UCHOPENÍ ŽÁNRU THRILLER

## 1.1 Stručná historie žánru thriller

Je až s podivem, kolik lidí nedokáže specifikovat pojem *thriller* a myšlenkově orámovat žánr do konkrétnějšího tvaru. Jednou stranou mince je dnešní stav kinematografie, kdy se s nástupem post-modernismu jasnější hranice stírají a to nejen u filmu. Pokud se však vrátíme zpátky do minulosti s cílem vystopovat atributy prvotních zástupců, budeme možná překvapeni nehomogenní směsicí zastoupených titulů, ze kterých žánr čerpal.

Cílem této práce není shrnout celé dějiny filmu a literárních děl, chci jen poukázat na dlouhotrvající tradici a oblíbenost příběhů spadajících pod zastřešující žánr *thriller*, převážně v americkém kontextu a upozaděním výrazných zástupců asijské i evropské produkce. Proto se v následující kapitole nevyhnu zobecňování a zjednodušování informací.

První dochované označení termínu *thriller* se datuje do roku 1889 (Merriam-Webster, ©2017) což podkopává přesvědčení o novosti žánru. Na jasné definici se však neshodnou ani jazykové slovníky. Ve staré angličtině slovo znamenalo proražení nebo proniknutí až na pomyslnou kost. Samotný kořen slova tvoří „thrill“, což dnes ve volném překladu znamená vzrušení, otřesení, napětí, zkrátka velmi silný emoční prožitek. Takový prožitek je bezpochyby možné zažít při poslouchání příhody našeho známého, rádia, sledování filmu nebo čtení knihy, přesto bude pro člověka velký problém označit konkrétní thrillerový film starší, než notoricky známá díla Alfreda Hitchcocka. Při historickém ohlédnutí zpět vyvstávají taková díla jako Homérova *Odyssea*, obsahující thrillerové atributy. Hrdina zápasící s nevůli bohů, přírodou, živly a nevyzpytatelností lidských tužeb, se snaží dostat zpět ke své milující ženě. Alexandr Dumas a jeho román *Hrabě Monte Cristo* je dalším příkladem thrillerových konvencí. Nevinný jedinec ocitnuvší se v kobce, usiluje nejdříve o uprchnutí na svobodu a následně o potrestání všech viníků podílejících se na komplotu vůči němu. Dá se však příběh označit za thrillerový a jak tento žánr vůbec rozpoznat?

### 1.1.1 Kořeny žánru

Thriller se začal výrazněji formovat až začátkem dvacátého století, ale už tehdy výrazně těžil především z estetiky literárního žánru. Ze všech pomyslných předchůdců, byly pro vývoj thrilleru obzvlášť důležité tři směry.

Prvním je gotický román z přelomu osmnáctého a devatenáctého století, jehož hlavním elementem je silná atmosféra, kterou buduje tak vehementně, až zpomaluje samotnou akci. Tradiční prostředí tvoří strašidelná krajina plná zakázaných hradů, ruin, opatství, kobek, šera, hřbitovů a duchů; tedy starobním, zatuchlým a především nesoudobým světem. Dalšími ingrediencemi je sex a násilí, často ve vztahu muž-utlačovatel a žena-oběť, vytvářející sadomasochistický element. To vše s cílem šokovat, napínat nebo polekat čtenáře. (Rubin, 1999)

Druhým předchůdcem je viktoriánský senzační román z devatenáctého století, který pocitovost a náladu gotického románu přenesl do soudobého a známého světa. Toto přiblížení se lidské každodennosti učinilo z románů ještě intenzivnější záležitost. (Rubin, 1999)

Třetí prototypickou formou jsou rané detektivní a mysteriózní příběhy, které čerpały ze dvou formátů výše. Typická výstřednost a izolace postavy detektiva, jej nepřímo označuje za dědice gotického antihrdiny, nakloněného konstruktivnějším účelům kombinací svého rozumu a imaginace, ke zkrocení chaotické nejednoznačnosti ovládající gotický svět. To nejlépe ilustruje Sherlock Holmes v příběhu *The Hound of the Baskervilles*. (Rubin, 1999)

### 1.1.2 Zdroje inspirace

Jedním zdrojem utváření žánru bylo čerpání inspirace z literatury, druhým pak postupné ovlivňování, soudobými filmovými tendencemi. Thriller sesbíral nejzajímavější prvky z ostatních žánrů a tato prolínání různorodých konvencí postupně utvořila obrovský, obtížně uchopitelný megažánr, pronikající skrze celožánrový prostor.

Ještě ve svém formativním období byl budoucí žánr thriller, silně ovlivněn kinem atrakcí a jeho intenzivními prožitky, které vyvolávalo. Horská dráha je tak pomyslnou metaforou pocitů, které divák zažívá při sledování. Podobné pocity vyvolávaly i honičkové filmy s velmi jednoduchou zápletkou, bez propracovanější narace. To se brzy začíná měnit, především díky D. W. Griffithovi a nástupu narativního filmu. Rozmach vyprávění vedl ke

vzniku filmů na pokračování a seriálů, ze kterých si thriller osvojil kupříkladu využití cliffhangeru, který končí v napínavé dramatické situaci a nutí nenabaženého diváka, ke zhlédnutí pokračování. Tou dobou ve Francii vytváří Louis Feuillade své průkopnické filmy, které se odehrávají v kriminálním prostředí, plném mazaných lotrů a mistrů převleků, zahrnující i detektivní vyšetřování, čímž postavil základy kriminálního thrilleru, jako v sérii *Les Vampires* (1915).

V sousedním Německu záhy začíná tvořit Fritz Lang, po Hitchcockovi je jedním z největších inovátorů žánru. Za filmy, které formovaly thriller, můžeme považovat jeho snímek *Dr. Mabuse, der Spieler – Ein Bild der Zeit* (1922), kde zločinný arcilotr a hypnotizér Mabuse čelí v berlínských kulisách snaze o jeho dopadení detektivem Wenkem.

O pár let později se dostává ke slovu už zmíněný Alfred Hitchcock s filmem *The Lodger* (1927), který předznamenává jeho autorskou orientaci a práci s napětím. Narativ se soustředí na londýnského sériového vraha, nájemníka, který je mu nápadně podobný a pátrání bezpečnostních složek. Podobný vzorec, hledání sériového vraha, nyní však vraha dětí a navíc ve větším měřítku, je zachován i v dalším, tentokrát zvukovém filmu Fritze Langa, *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931), před kterým si stihl zrežirovat i špionážně konspirační film s příhodným názvem *Spione* (1928), o rozplétání a zničení špionské sítě. Vliv expresionismu, se dá rovněž pokládat za stylistického předchůdce vizuálnosti thrillerů.

Za předchůdce a zdroje inspirace však můžeme označit i filmy typu *Safety Last!* (1923) s Haroldem Lloydem v hlavní roli mládence hledajícího štěstí, který je nečekaným zvratem nucen vylézt na vrchol mrakodrapu. Neobvyklý mix komediálních prvků a vytváření napětí-strachu byl pro *komedii vzrušení*, typický, stejně jako dualita emocí pro thriller.

O pár let později nastupuje důležitá vlna hororů, současně s legendární trojicí zakladatelů gangsterkého filmu. *Little Caesar* (1931), *The Public Enemy* (1931) a *Scarface* (1932). V každém z nich se setkáváme s velmi podobným příběhem. Vzestup a pád zločnické kariéry a poprvé se hledisko výrazněji soustředí na záporné postavy v tolika snímcích za sebou. Podobné filmy by nemohly kvůli cenzurním úřadům vzniknout, a proto bylo extrémně důležité docílit konsenzu v celkovém vyznění. Glorifikace zločinu byla tabu, proto je klíčovým pádem zločince a morální vítězství zákona, který musí být nastolen.

### 1.1.3 Klasická éra

V polovině třicátých let thriller vstupuje do svého klasického období, které zaznamenává rozpuštění klíčových nebo nových thrillerových žánrů jako špionážní film, detektivní film, film noir, policejní film a thrillerový science-fiction. (Rubin, 1999)

Čtyřicátá léta a úsvit hard-boiled detektivek i prolínání s filmem noir, měl zcela zásadní vliv na vývoj samotného thrilleru. Představení ambivalentních postav, cynismu, sexuality, soukromých detektivů na hraně, světa zločinu, nevypočitatelné krásné ženy, anti-hrdinství, industriální komplexní prostory, černý humor, expresionistická stylistika a nové tematické přesahy do tehdejší společnosti, to jsou prvky, které si ve své době vydobily respekt a uznání a ze kterých i thriller dodnes těží. Milostný trojúhelník a nevydařené vražedné spiknutí ve filmu *The Lady from Shanghai* (1947) nebo novelistovo vyšetřování záhadné vraždy jeho kamaráda - *The Third Man* (1949), jen ukazuje hrubé narativní vymezení. Ve čtyřicátých letech navíc vzniká polodokumentární hnutí, kdy se filmy začaly postupně natáčet v reálných lokacích a tím se obraz ještě více přiblížil autenticitě a divácké zkušenosti všedního světa, oproti tradičním studiovým filmům.

Opět je potřeba zmínit hlavního inovátora žánru Alfreda Hitchcocka a jeho dlouhou šňůru filmů, které postupně definovaly celý žánr, spolu s postupy, z kterých čerpala mladá generace nastupujících filmařů. Už při svém působení v Anglii výrazně utváří špionážní thriller a po přesídlení do USA postupně vypiloval „vlastní“ subžánr psychologického thrilleru. V thrilleru *Shadow of a Doubt* (1943) neteř Charlie postupně nabývá podezření, že její strejda Charlie je pravděpodobně vrah. Bývalý detektiv se bezhlavě zamiluje do ženy, kterou má sledovat a zaplétá se do promyšlené hry v mysteriózním thrilleru *Vertigo* (1958), zatímco Roger Thornhill se omylem ocitá v hledáčku špiónů, kteří ho chtějí zabít v *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960) pak není třeba představovat.

Žánr však nepatří jen jednomu tvůrci. Vznikla řada výborných filmů s různorodými příběhy. Harry Powel v roli falešného kněze, předobraz novodobých psychopatů v *The Night of the Hunter* (1955) snažící se zjistit, kde jsou ukryty peníze. Orson Welles v *Touch of Evil* (1958) pro změnu míří k mexickým hranicím, kde vládne amorální pokroucený zákonodárce Quinn, kterému musí čelit drogový specialista Vargas i jeho žena. V padesátých letech se rozbíhá cyklus heist filmů, které ukazují plánování a provedení loupeže *The Killing* (1955) a zároveň vznikají thrillerové sci-fi i antikomunistické špionážní thrillery. Takovým produktem je i politický thriller *The Manchurian Candidate* (1962) Johna Fran-

kenheimera, který předběhl svou dobu. Cyklus politických thrillerů se totiž objevuje později.

#### 1.1.4 Moderní éra

Od padesátých let se americká cenzurní pravidla v podobě *Produkčního kodexu-MPPC* dostávala do obtížné situace. Americké i zahraniční, převážně evropské filmy se začaly věnovat zakázaným tématům a zobrazovaly dříve tabuizované skutečnosti. Režiséři jako Antonioni, Preminger, Wilder, Bergman, Hitchcock, Lumet a další postupně zapříčinili pád zastaralého kodexu a vytvoření nového ratingového systému MPAA, koncem sedmdesátých let (Leff & Simmons, 1990). To je příčinou rozkvětu explicitního obrazového násilí, sexuality a nově otevřených témat, thriller se z tohoto pohledu začíná radikálně měnit. Milenecké zločinné duo na útěku před zákonem *Bonnie and Clyde* (1967) a jeho násilné scény, stejně jako ty ve filmu *The Straw Dogs* (1971), ve kterém učitel matematiky (Hoffman) musí bránit svůj životní prostor. Kromě násilných scén je velmi živě zobrazeno i „znásilnění“ Hoffmanovy manželky. John Boorman v *Deliverance* (1972) naopak nechává homosexuálně znásilnit mužskou postavu v příběhu skupiny kamarádů, kteří musí čelit rozdílnému světu horalů, přírody i svému svědomí. Začínají se objevovat postavy drsných „superpolicistů“, jako *Dirty Harry* (1971), přičemž nic ze zmíněných příkladů, by dříve přes MPPC neprošlo k širší veřejnosti, kvůli explicitnímu nevyhovujícímu obsahu.

Šedesátá a sedmdesátá léta jsou ve znamení silně kritického smýšlení vůči společnosti, státním institucím a nadnárodním korporacím. Naději v podobě prezidenta Kennedyho vystřídal Johnson s Nixonem. V amerických tendencích se odráží fiasko války ve Vietnamu i společenské kauzy typu Watergate s odposlechy, která jen prohloubila paranoidní nálady a pesimismus. Československý filmový klenot *Ucho* (1970) Karla Kachyni, reaguje na politickou situaci a všudypřítomnou společenskou paranoiou, zatímco Francis Ford Coppola zobrazuje podobné události v tematicky blízkém *The Conversation* (1974). Novým nepřítelem se nově ve velkém stávají tajné spolky, korporace, složky státního aparátu. *All the President's Men* (1976) se věnuje rozkrývání kauzy Watergate dvěma reportéry, v *Three Days of the Condor* (1975) se pracovník CIA snaží vypátrat vrahy svých kolegů a přežít v prostředí, ve kterém se nedá nikomu věřit. Svědci atentátu na senátora jsou postupně likvidováni a Joe Frady se pokouší odhalit spiknutí v *The Parallax View* (1974).

Nemizí ani komornější, přesto fundamentální thrilleroví zástupci jako *Wait Until Dark* (1967), kde se nevidomá žena musí ubránit zločincům ve svém domě.

Od sedmdesátých let se ke slovu dostává několik významných osobností, spjatých s žánrem thriller. Nástup Briana de Palmy, který je všeobecně nahlížen jako pomyslný pokračovatel Hitchcocka, *Sisters* (1973), *Blow Out* (1981) nebo remake už zmíněné klasiky 30. let, *Scarface* (1983). V žánru se rychle zabydlel Michael Mann s filmy *Thief* (1981), *Manhunter* (1986) nebo Roman Polanski *Chinatown* (1974), *Frantic* (1988) a z velké části i Martin Scorsese, *Taxi Driver* (1976), David Lynch se svým *Blue Velvet* (1986) nebo bratři Coenovi. Všichni tito tvůrci se v žánru až do dnešní doby pravidelně pohybují.

Začátek devadesátých let předznamenává nový trend temných kriminálních thrillerů, který se promítnul do samotných postav, dochází k resuscitaci útěkových filmů, oproti nimž pak stojí opulentní akční zástupci žánru. Z mého osobního pohledu se jedná o zlaté desetiletí žánru, ve kterém vzniklo nepřeberné množství kultovních snímků. Jen namátkou zmíním *Die Hard 2* (1990), *The Last Boy Scout* (1991), *Bitter Moon* (1992), pátrání po sériovém vrahovi v *The Silence of the Lambs* (1991) rozplétání důmyslného zločinu ve filmu *The Usual Suspects* (1995) nebo útěk nevinného a nalezení spravedlnosti *The Fugitive* (1993). K celovečernímu filmu se v této době dostává David Fincher, ikona dnešního thrilleru, který natáčí *Se7ven* (1995) a *Game* (1997). Scorseseho *Goodfellas* (1990), *Cape Fear* (1991) a *Casino* (1995). *Carlito's Way* (1993), *Heat* (1995), *Fargo* (1996), *L. A. Confidential* (1997) *Enemy of the State* (1998) a desítky dalších, dnes již legendárních snímků.

Na přelomu tisíciletí pak žánr nově inovují osobnosti jako Paul Greengrass nebo Christopher Nolan, Denis Villeneuve, David Ayer, Joel Schumacher a další. Seznam jmen a filmů by mohl pokračovat, ale to není mým záměrem. Nakonec se ze stručného shrnutí vyklubal dlouhý seznam filmů a autorských jmen, čímž dochází ke zjednodušené demonstraci dlouhé historie žánru a potvrzení jeho neutuchající oblíbenosti jak mezi renomovanými filmaři, tak diváky i kritiky.

## 1.2 Thriller a divácká očekávání

Filmový žánr představuje vymezení nejen pro tvůrce, ale i pro diváky. Je to vymezení, které dává autorům možnost využití konvencí, které plní diváckovo očekávání a kvůli nimž si pravděpodobně i sami vybírají dané filmy. Je tak na autorovi jak umně dokáže im-



plementovat stávající prvky a přetvořit je tak, aby neobvyklým způsobem naplnil očekávání žánrových konvencí a zároveň, se vynasnažil o originalitu. Jednoduše totiž může dojít k tomu, že nedodržování konvencí daného žánru, povede ke zklamání divákova očekávání, protože konvence nebyly naplněny. Proto je důležité skloubit inovaci i konvence, nové a staré. Naopak přílišné lpění na žánrových konvencích bez tvůrčí invence povede k nezáživnému vyživování stereotypů, nudě, ničím neohromí diváka a v konečném důsledku bude trpět i sám tvůrce.

Jak bylo nastíněno v úvodu, thriller je vyhledáván kvůli jeho silné orientaci na divákovy emoce. Má schopnost pevně si udržet pozornost a vzbuzovat obavy, vzrušení z akce, strach o postavy, překvapení z nečekaných zvrátů, bezmoc z bezvýhodné situace, pocit ohrožení. Přestřelky, honičky, zvraty, útěk, boj proti rafinovanému nepříteli, mrtvoly, láska. Vyvolává ztotožnění s postavou na vysoké emoční úrovni. Thriller nabízí jakoukoliv škálu emocí, nezpodobňuje pouze napětí, ale kombinaci pocitů, stejně jako nás horská dráha rozesměje nebo rozkřičí, thriller podobně pracuje s dvojnásobením emocí nebo emoční ambivalencí. Divák je veden do opačných stran, mezi identifikaci a odloučení, potěšení a úzkost. Thriller podkopává naši emocionální stabilitu a její nedostatek vede k silnému pocitu zranitelnosti. Pociťujeme potěšení, když vidíme charakter trpět, proto je thriller formátem se silným sadomasochistickým účinkem. Diváci nevyhledávají thrillery, aby vyřešili své vlastní problémy, chtějí zažít jízdu, žánr zároveň nenabízí řešení společenských problémů, ale většinou na ně pouze ukazuje (Rubin, 1999).

Žánr je zpravidla svázán s prostředím zločinu, které je z diváckého pohledu atraktivní. Filmy jsou schopny nabídnout akční zástupce s efektními testosteronovými atrakcemi, *Die Hard* (1988) i dramaticky podhalit nitro postavy v pomalém tempu, *Michael Clayton* (2007). Všimněme si posunu od gotického románu k modernímu thrilleru, kdy se od zahrňujícího izolovaného starobního světa, dostáváme do soudobého prostředí nikoliv situovaného na exotických místech, ale v urbanistickém prostředí současnosti tady a teď. Velká města jako lidská mraveniště a líheň zločinu. Důležitý atribut moderního thrilleru, který každodenní nudné situace povznáší na nový zážitek. W. H. Matthews (Rubin, 1999) přirovnává svět thrilleru k labyrintu, do kterého divák vchází dobrovolně pro své potěšení, labyrint pak nabízí jasná ohraničení, ale i spoustu možných cest nebo slepých uliček a jeho design přímo ovlivňuje osobní zážitek. A přesně tak se jeví i samotné prostředí velkoměsta.

Thriller může disponovat výraznými stylistickými prvky jako temnější vizuál a grading, svícení eliminující hlavní světlo, důraz na kontrast, technická vytržbenost až samoučelnost, experimentování s formou i stylem, výrazný sound-design apod. Prvky, ale není možné generalizovat, kvůli obrovské diverzitě. Považovat televizně vyhlížející *Duel* (1971) a temné *Se7ven* za stylově stejné zkrátka nelze.

Všechny žánry jsou do velké míry svázány s technickým vývojem, rozvoj muzikálů je například svázaný s nástupem synchronizovaného zvuku, rozvoj vizuálních efektů umožnil rozmáchlý nástup sci-fi a animátorské postupy podpořily expanzi animovaných filmů. Bordwell si všímá i cyklů spojených s obdobími, ve kterých se žánry objevují s tím, jak popularita stoupá nebo klesá. Vznikají tak zajímavé paralely mezi historickými starověkými filmy „sword and sandal“ padesátých let a novodobými nástupci *Gladiator* (2000), *Troy* (2004) nebo se setkáváme s krátkými cykly fantasy, *The Lord of The Rings* (2001-2003), *Chronicles of Narnia* (2005-2010). Úspěšný film tak může odstartovat nový cyklus jemu podobných snímků. (Thompson, 2011)

Dobrym příkladem může být současný boom filmů založených na univerzu komiksových hrdinů, který pomine po nabažení diváků a jejich postupného odlivu jinam. Proto je divácké očekávání v žánrech silně spjato i s technickými možnostmi a do budoucna tomu nebude jinak, což se týká i ostatních žánrů.

Hlavním definujícím prvkem u thrilleru je napětí a jeho práce s odezvou recipienta. Toho se dá dosáhnout pohlcujícím příběhem, napojení se na silnou postavu, záběrůváním, vypjatými momenty nebo zvukem, prakticky každý filmový prvek lze k tomuto účelu využít, pokud je s ním nakládáno důmyslně. Thriller často k vytvoření napětí využívá extenzivní a propracovanou manipulaci s hloubkou narace a nakládáním s informacemi. Díky chytré práci se střihem pak třeba zažíváme překvapení z nečekaných událostí nebo jsme drženi v napětí, pomocí zatajování důležitých informací. Z odhalení Keysera Sozeho v *The Usual Suspects* budeme překvapeni, zatímco *Memento* (2000) zatajuje informace proto, aby diváka aktivně přinutil k silné mentální činnosti. Oba filmy výrazně nakládají se syžetem, který není lineární. Zatajování informací nebo slepé narativní uličky nejsou neobvyklé. Hloubka narace, je proto klíčovým vyprávěcím prostředkem. Zodpovídá za prizma, skrz které nahlížíme na příběh a přímo tak ovlivňuje naše vědění. V *Cape Fear* (1962) se právník musí vypořádat s pomstychtivým trestancem, narace se proměnlivě upíná na obě postavy, zatímco jindy je dlouze soustředěna pouze na oběť. Tím vzniká tenze - naše vědění je omezené a stejně jako protagonista netušíme, co plánuje trestanec a kdy se projeví. Jindy

se narace upíná na antagonistu, takže věděním přesahujeme protagonistu, který se ocitá třeba v nevědomém ohrožení, film tak neustále pracuje s diváckým očekáváním.

Hitchcockův přístup k napětí jednoduše shrnuje následující citát, symbolický pro jeho tvorbu: *Suspense is like a woman. The more left to the imagination, the more the excitement.* (Azquotes, ©2017). Ten se dá volně přeložit: Napětí je jako žena. Čím víc pracuje představivost, tím větší je vzrušení.

Hloubku narace a rozsah věděni tak můžeme označit za rozhodující prvek thrilleru.

### 1.3 Problematika definice, hybridismus a specifika

Ještě před několika lety jsem se domníval, že thrillery jsou filmy, ve kterých jednotlivec stojí proti společnosti. Jedinec nevinný, shodou okolností se ocitnuvší v nelítostném honu na jeho osobu, při kterém musí prokázat nesmírné schopnosti a důvtip, aby dosáhl konečného očištění a vítězství nad mocnostmi zla. *The Fugitive* byl pro mě krásným příkladem a věděl jsem, že tato kritéria splňuje, postupně jsem si do své pomyslné žánrové škatulky zařadil další filmy jako *The Game* nebo *Enemy of The State*, ale je řazení tak jednoduché?

Aby to nebylo tak snadné, jsou i thrillery kategorizovány do subžánrů jako: mysteriózní thriller, psychologický thriller, kriminální thriller, akční thriller, thriller erotický, sociální, paranoidní, špionážní, detektivní, politický a další. Thriller navíc bývá spárován s jinými žánry a jeho hranice jsou ještě méně zřetelné s tím, jak se propíjí do ostatních. Klasický útěkový model v *Minority Report* (2002) je zasazen do prostředí nedaleké budoucnosti, kombinuje žánr sci-fi, akčního filmu a thrilleru. Nebo je to jinak? Co *Spalovač mrtvol* (1968) thriller, drama, komedie nebo něco jiného? Je *Avatar* (2009) žánrově více sci-fi, fantasy, dobrodružný nebo thriller?

Neexistuje žádný jednotný žánrový systém a do budoucna tomu ani nemůže být jinak. Absenci takového systému, znesnadňuje obrovské množství teoretiků přicházejících stále s novými a novými teoriemi, které jsou pouhou výsečí současné žánrové teorie. Samotný thriller nezřídka v těchto teoriích mizí nebo je pohlcen naprosto novými kategoriemi, případně náleží do několika naráz. Někdy tak thrillerový film může spadat do kategorie mystery, suspense, crime, drama, horror, monster in the house, příběh o dospívání a dal-

ších. Jedno se však popřít nedá, každý film lze žánrově zařadit, ať už si vyberete model jakékoliv osobnosti.

V žánrové teorii připomínající nesourodou kaši protichůdných názorů, působí Bordwellovo suché konstatování o několika větách a vymezení žánru thriller z hlediska postav, jako spása:

*Thrillerový syžet je soustředěn na zločin a obvykle zde vystupují tři typy postav. Ti, co porušují zákon, ochránci zákona a nevinné oběti či přihlížející. Narace se obvykle upíná na jednu z těchto skupin.* (Thompson, 2011)

Jeho klasifikaci považuju za klíčovou pro tuto diplomovou práci. Bordwell v ní nerozlišuje další křížení žánru, rozlišuje pouze na základě typických postav a jejich zjednodušené funkce. Je třeba zmínit, že to není úplně dokonalá klasifikace a je nutné ji vztahovat s jistou mírou představivosti. Podle mě je nutné zohledňovat u filmů i jejich primární emoční zacílení na diváka, to znamená, jaké emoce se snaží vyvolat. Ne každý film, u kterého cítíme napětí, je thriller a ne každý thriller pracuje s napětím vehementně bez ustání. Horory pracují na podobném principu, ale snaží se diváka nejen vyděsit, ale i znechutit, hlavní postavou je navíc monstrum, děsivé a odpuzivé zároveň, přičemž se může jednat o člověka, příšeru nebo paranormální jev (Bordwell a Thompson, 2011). S napětím do určité míry pracují všechny žánry, ale pokud se snímek extenzivně snaží vyvolávat napětí, měl by být klasifikován jako thriller? Dobrým příkladem jsou katastrofické filmy nebo žraločí film *Jaws* (Spielberg, 1975) a jemu podobné, které lze košatě napasovat i na klasifikaci Bordwella.

Pokud se vrátím k položené otázce v úvodu této kapitoly, tak můžu tvrdit, ano, zařazení žánru může být relativně jednoduché, pokud v rukou máme jasně definovaný nástroj.

## 1.4 Metodika

Bordwellovu klasifikaci thrilleru z hlediska postav zmíněnou výše, považuju za nejrozmumnější nástroj, podle kterého jsou pro následnou analýzu vybírány filmy i v této práci. Snažil jsem se vybírat zástupce, ve kterých nedochází k výraznějšímu křížení dalších žánrů a dají se jasně zařadit s ohledem na postavu a „žánrovou čistotu“.

V rozborech je zařazen i thriller s klasickým protagonistou, aby více vynikly jednotlivé tvůrčí dramaturgické postupy a možnosti využití postav.

Abych výběr ještě zúžil, budou vybrány filmy, ve kterých je hlavní protagonista záporný od samotného začátku, nejpozději však do 12 % z celkové stopáže filmu, takže nedochází k oblouku, kdy se z kladné postavy stává záporná nebo naopak. Film jako *Shot Caller* (2017) kde se bezúhonný člověk dostává do vězení a následně se z něj stává kriminálník, tak nemůže být zahrnut. Oproti tomu film, který zápornou postavu záměrně maskuje zatajováním informací, může být analyzován.

Rovněž se nebudu věnovat kriminálním/akčním snímkům, ve kterých hrají důležitou roli nejrůznější kriminální organizace, gangy, uskupení a další.

## 2 POSTAVA

### 2.1 Vnitřní a vnější svět

V literatuře i filmu je postava klíčem k vyprávění a v klasickém pojetí je právě ona centrem dění, fokálním bodem, na který se upíná mysl diváka nebo čtenáře. Zajímavé, jedinečné postavy od nepaměti přitahovaly lidskou představivost, která zavdala vzniku jak folklorních postav mytických gerojů, tak neexistujících postav z našeho okolí, oplývajících neuvěřitelnými zkušenostmi a zážitky. Obě skupiny přitahují naši pozornost a stejně jako postavy filmové nebo literární, je pouze na scenáristovi/spisovateli, jak nás ke svým postavám přiková. Existuje několik prostředků, které tomu napomáhají. Jak tedy vytvořit živý charakter pouze pomocí textového konstruktů?

Když se zaměříme na to, co definuje postavu, zjistíme, že jsou to vnitřní pochody, které utváří každého z nás a to, jakým způsobem je zakouší naše okolí a reaguje na ně. Syd Field (2007) tyto dva rozdílné světy dělí na vnitřní a vnější. Do vnitřního řadí celou historii postavy od chvíle narození, pohlaví, temperamentu, zázemí apod. až do samotného začátku filmu, který je pokračovatelem. Vnější stránka postavy je podle něj ohraničena začátkem a koncem syžetu a zahrnuje spokojenost postavy, ambice a popisuje sféru osobní, profesní a soukromou, přičemž definuje potřebu postavy, její vnitřní touhu.

Michael Hauge rozlišuje tužbu na dvě kategorie. Tužbu vnější, která zpodobňuje něco hmatatelného, za čím protagonista může jít, nalezení pokladu, přítelkyně, vydobytí slávy. A tužbu vnitřní, která může být nevědomá a nehmotná, nemusí o ní vědět, přesto je nutná k tomu, aby protagonista byl ve svém životě šťastný. Touha po odpuštění, po komunitě do které bude patřit. (Labík, 2013)

Způsob vyjadřování, houpavá chůze, propocená flanelová košile, heterosexuální orientace, ponožky v sandálech, mouka v prořídých vlasech, šedý zákal, věk, výběr přátel, místo kde žiju, víra v Boha, pravicové smýšlení, to vše jsou pouze charakterizační prvky a jejich atributy jsou unikátní pro každého z nás. Unikátní a zároveň zavádějící, vždy je nutné brát v potaz, do jaké míry o nás skutečně vypovídají a do jaké je to ochranná maska konformismu, o samotném charakteru tak nemusí vypovídat zhora nic. Skutečný charakter se odkrývá při těžkých rozhodnutích, čím větší je tlak na postavu v obtížném rozhodnutí, tím hlouběji se odhalí charakter a jeho skutečná přirozenost (McKee, 1999). Proto je

z hlediska pochopení charakteru zásadní, aby podobné nátlakové situace v dramatickém díle vůbec vznikly a divák měl možnost proniknout do skutečného podvědomí postav.

Charakter je tedy vnitřní svět a charakterizace vnějším procesem. Pokud je představen charakter milujícího manžela a na konci příběhu je stále oním milujícím manželem bez tajemství, nenaplněných snů nebo skrytých vášní, budeme asi zklamaní. Pokud je charakterizace totožná s charakterem postavy a nezmění se, působí bezrozměrně, takové charaktery existují, ale jsou nudné. Rambovo konání nás vzhledem k jeho charakterizaci (vyniká muskulaturou, naondulovaný drsňák s červeným šátkem) nepřekvapuje, zatímco Bondovo elegantní vystupování spojené s nevypočitatelně drsným, chytrým uvažováním je zábavné. Skryté dimenze charakteru jsou důležité, proto by neměly být v jádru totožné s tím, jak se jeví navenek. (McKee, 1999)

Právě nekončící kontrasty mezi vnitřním a vnějším vytváří samotnou strukturu příběhu. Začátek a konec jsou provázány. Na takto vymezeném prostoru se pak očekává proměna charakteru postav, čímž vzniká charakterový oblouk, podmíněný právě tužbami a motivací. Změní se charakter postavy k lepšímu, horšímu nebo se nezmění vůbec nic? Jakou potom měla smysl celá pouť? Je vůbec příběh uzavřený nebo otevřený? Klade otevřený konec větší důraz na postavu, protože přesahuje samotné médium a její existence pokračuje dál nebo je uzavřený konec i uzavřenou kapitolou samotné postavy? Je to obrovský rozdíl.

Dějiny kinematografie jsou plné příkladů nabízejících se k rozborům svých představitelů, stačí se podívat na první padesátku nejlépe hodnocených filmů na *IMDb* (©2013), kde v každém filmu vidíme silného, zapamatovatelného a jedinečného protagonistu, který je aktivním, nikoliv pasivním a na své cestě překonává nejrůznější nástrahy, stojící v cestě jeho vnitřní tužbě. Zásadním ukazatelem takové postavy, je právě trojdimenzionalita.

## 2.2 Trojdimenzionalita

Dramatici se odjakživa snažili o uvěřitelné postavy, každý žánr navíc vyžaduje jiný přístup. Představme si dvě postavy, Vito Corleone z filmu *The Godfather* (1972) a Hamoun Držgrešle. Porovnáme-li důkladně obě postavy, brzy shledáme, že k Hamounovi vlastně nemáme co napsat, nemáme odkud brát. Jeho charakter oproti Vitovi působí plytce,

moc přímočaře a nezajímavě, nenabízí hlubší morální konflikt. Hamoun bude vždy Hamounem. Svou funkci v daném formátu sice plní dobře, ale nelze zastříť fakt, že se jedná pouze o dvourozměrný šablonový charakter, ničím nás nemá překvapit. Podobné charaktery pak reagují pouze na příběh a strukturu, která určuje jejich vlastní chování, nevychází tak z nich samotných, protože nedisponují propracovanou osobností. Jak Egri (1960) poznamenává, neexistuje něco jako slabý charakter, otázka je, uchopili jsme charakter v momentu, kdy je připravený na konflikt? Prokreslené postava Vita Corleoneho vyniká něčím, čemu říkáme trojdimenzionalita nebo plasticita charakteru a pokud komplexní postavou disponujeme, je dobré si až tehdy položit Egriho otázku.

Aristoteles považuje funkci charakteru za druhořadou, za důležitější považuje samotnou strukturu příběhu, to jak se věci dějí a průběh vyprávění. Jeho stanoviska zastávala celá řada autorů v průběhu historie. Opačný názor však zastávali tací jako Lope de Vega nebo Lajos Egri s jeho knihou *The Art of Dramatic Writing* (1960), ve které naopak povyšuje funkci charakteru jako tahouna příběhu i nutnost vytvořit fundamentální základy pro funkční charakter. Z mého pohledu je Egriho práce průlomem dvacátého století, který v moři nesystematických individualistických názorů na poli divadelní/literární/filmové teorie, vytvořil komplexní přehled tvůrčího procesu a jeho praktických možností.

Oproti Fieldovi vyniká Egri až pedantní komplexitou. Celý charakter rozděluje na tři samostatné dimenze (proto trojdimenzionalita), které dohromady utváří postavu. Rozlišuje psychologii, fyziognomii a sociologii (Egri, 1960).

Psychologií myslí sexuální život, orientaci, morální postoje, frustrace, traumata, temperament, přístup k životu, komplexy, obsese, extrovert, introvert, ambivert, jazykové schopnosti, nadání, představitost, úsudek, IQ. Fyziognomie zahrnuje pohlaví, věk, barvu vlasů, očí, kůže, výšku a váhu, držení těla, vzhledové atributy, deformace, defekty, dědičné nemoci. Sociologie obsahuje společenskou třídu, typ práce, příjem, predispozice k práci, vzdělání, předměty ve kterých vyniká a naopak, rodinné vztahy, sirotek, rozvedení rodiče, ženatý, rozvedený, sourozenci, vyznání, rasa a národnost, pozice v komunitě, lídr mezi přáteli, sporty, politická příslušnost, koníčky, noviny, rybaření aj. Tyto atributy jsou podle Egriho potřebné, aby vznikla plastická realistická postava (Egri, 1960).

Existují názory, které s podobným přístupem nesouhlasí. Nač složitě a puntičkářsky budovat unikátní vesmír postavy, když se ve výsledné práci všechny informace, tak jako tak neobjeví anebo si je v případě, že se nejedná o literaturu, režisér upraví podle svých



nebo produkčních potřeb? Je proto žádoucí najít kompromis, soustředit se primárně na prvky důležité pro výsledné dílo a vyhnout se situaci, kdy někdo bude tvrdit, že postava nemá žádnou „backstory“, tzn. žádný osobní příběh, který by odůvodňoval její chování nebo současnou situaci.

Vyplnění jednotlivých dimenzionálních kategorií na papír nebo jejich rozšíření ještě nevytváří živoucí charakter. Je to záchytný bod, nabízející syntézu v podobě vhodně strukturovaného příběhu, ve kterém tyto vlastnosti budou plnit určitou úlohu. Podobný výčet vlastností slouží především k potřebnému náhledu a poznání charakteru, jedině tak jsme schopni pomocí silných motivací vycházejících ze samotného nitra charakteru, nikoliv autorova, definovat tužby, které jsou pro život postavy klíčové, protože jakmile hluboce poznáme charakter, zrodí se před námi skutečná postava konající na základě svých zkušeností a potřeb, od kterých by se měla narace odvíjet.

Takový stav je nezbytný i pro výsledný dramatický oblouk postavy a změnu jejího charakteru. Žádný charakter nezůstává neměnný. Každá postava se neustále vyvíjí tím, že kupí chyby nebo naopak, dělá správná rozhodnutí. Neexistuje člověk, který by i po sérii konfliktů, které změnil způsob jeho života, zůstal stejný, zákonitě se musí změnit, stejně tak přístup k jeho životu; proto Egri klade obrovský důraz na vývoj postavy, skrze několik stupňů proměny (1960). Pokud postava na počátku příběhu nenávidí a na konci miluje, prochází velkou změnou, která má několik mezistupňů, nemůže se změnit jen v jedné kritické scéně, ale průběžně s tím, co je nucena vykonávat v rámci vyprávění. Podle Egriho (1960) je v každé postavě od samého počátku semínko změny, které pomalu roste a dřív nebo později vyklíčí na povrch, i kdyby ho postava chtěla potlačit. Změna přináší konflikt, konflikt přináší nátlak a ten vede ke konání. V tomto okamžiku se plně projevuje trojdimenzionalita charakteru; fyziognomie, sociologie, psychologie. Charakter je hlavním nositelem změn a provázanost všech tří aspektů, v návaznosti na vnější vlivy určuje, kolik stupňů proměny bude zapotřebí k opravdové a uvěřitelné změně charakteru.

### 2.3 Klasický protagonist

Stejně jako v případě žánrového systému, ani v tak základních otázkách dotýkajících se postav, neexistuje jednotná definice pojmů. Výrazy jako hrdina, protagonista nebo

hlavní postava jsou považovány za prakticky totožné a jsou nesystematicky zaměňovány jeden za druhý, neboť chybí jasná klasifikační metodika a vymezení jednotlivých termínů.

Nejpodobnější názory panují v otázce pojmu protagonisty, který vznikl už ve starověkém Řecku. Označuje tak hlavního hýbatele děje, to on sám činí důležitá rozhodnutí, čímž dále posouvá děj. To on přijímá důsledky svých činů. To on je našim avatarem uvnitř filmového světa. Protagonistou může být antihrdina i záporná postava, protagonista je více o strukturální roli než o etických vlastnostech. Charakterové vlastnosti klasického protagonisty mají obrovský rozptyl v moři kladných vlastností, musí mít drobné chyby a nedostatky, ale jejich množství je omezené, protože hrozí překlopení charakteru do roviny antihrdiny, až záporného protagonisty, ale i to může být koneckonců účel. Klasický protagonista se tedy dá charakterizovat jako veskrze kladný charakter. Protagonista může být ve svém vztahu k okolí i sobě samému aktivní, snaží se konat nebo pasivní, kdy jen přijímá rozhodnutí jiných a není schopen vymanit se, avšak klasický protagonista je aktivní postavou. Zpravidla není ve filmovém univerzu sám a má po ruce další postavy, které různou měrou pomáhají/nepomáhají k dosažení jasně definovaného cíle. Zároveň protagonista disponuje silnými, jasně artikulovanými motivacemi a musí čelit hlavní, negativní protichůdné síle v podobě antagonisty a jeho pohůnků, snažících se o znemožnění úspěšné mise. Jak už jsem psal výše, je žádoucí, aby postava nebyla průhledně čitelná a docházelo k odkrývání charakteru ve formě vnějších nebo vnitřních konfliktů a dilemat, která odhalují jeho hloubku.

Nejčastěji se u filmu setkáváme s jedním hlavním protagonistou. Protagonista je postava, na kterou se divák má upnout a skrze ni prožít jedinečný příběh. Film však může mít i více protagonistů jako v případě filmu *Psycho*, ve kterém je hlavní postava zavražděna, hledisko se pak upíná na pozůstalou sestru. Ztotožnění, je zjednodušeno díky podobnosti obou žen i sociologické emocionální blízkosti. Zároveň je možné, setkat se s více protagonisty najednou ve filmech D. W. Griffitha, Roberta Altmanna nebo Alejandra Gonzálese Iñárrita, kdy jsou různé postavy rozdrobeny v jednotlivých příběhových blocích.

V případě *Psycha* se podobný protagonista může nazývat protagonistou falešným. Je to postava, o které se divák domnívá, že bude hlavní postavou, se kterou se po zbytek příběhu bude ztotožňovat. Plní však pouze vedlejší roli do chvíle, než je násilně odstraněna nebo do chvíle, kdy hledisko přejde na opravdového protagonistu.

Spojením klasický protagonistů odkazují na hollywoodskou filmovou produkci, ve které jdou krásně vystopovat nejpoužívanější prvky ve vztahu k protagonistovi. Trojaktové paradigma jasně definuje postavu v jednotlivých aktech. Uzavření vedlejších linií a dobrý uzavřený konec, spolu s proměnou protagonisty je jedním z indikátorů. Vždy jsem měl za to, že aby byl protagonista protagonistou, musí prodělat vývoj a změnu svého charakteru, jinak se jedná pouze o „obyčejnou“ postavu. Označení hrdina mám naopak spjato s heroickými, ušlechtilými, morálně pevnými, odvážnými, legendárními postavami, které jsou schopny sebeobětování za vznešené ideály nebo své nejbližší, to je v mém pohledu na téma archetypu hrdinství, důležité. Protagonistou tak může samozřejmě být i hrdina.

Ale možná je vše trochu jinak. *Dramatica* (©2017) přichází se zajímavou klasifikací jednotlivých termínů. Rozlišuje tak:

Hlavní charakter (postava): skrze něj divák prožívá příběh

Protagonista: hlavní hybatel děje

Hrdina: kombinace hlavní postavy s protagonistou

V takovém případě se nedělá rozdíl mezi kladnou/zápornou postavou a libovolné kombinace se vzájemně nevyklučují. Nejčastěji využívaným typem je v tomto pojetí hrdina, který kombinuje obě funkce. Agent Bourne je dobrým příkladem, ale jak je možné oddělit hlavní postavu od protagonisty? Kdo je hlavní postavou v *The Shawshank Redemption* (1994)? V takovém případě je Red hlavní postavou a Andy je naopak protagonistou, děj je přímo podmíněn jeho rozhodnutími, ale hledisko příběhu je ztvárněno z pohledu Reda, jakožto hlavní postavy.

Rozhodně se jedná o zajímavý přístup, navíc se jedná pouze o malou výseč zabývající se postavami. Celý projekt nabízí neotřelý pohled na kompletní problematiku dramatické tvorby a rozhodně bude přínosné zanalyzovat v budoucnu širší spektrum vzorků. V této práci se však budu věnovat mé dosavadní sémantice a přistupovat k postavám jako doposud.

## 2.4 Antihrdina

Antihrdinu si mnozí pletou s antagonistou, vždyť *anti* znamená proti, antihrdina by tudíž měl stát proti hrdinovi. Archetyp hrdiny versus archetyp antihrdiny. Proti hrdinovi sice stojí, ale jen obrazně, ve výčtu svých charakterových vad. Zatímco hrdina je ryzí cha-

rakter zaštiťující příkladně dobré vlastnosti a působí skoro až neuvěřitelně, uměle a nedosažitelně, obzvláště v dnešní době, kdy je obtížné najít v našich končinách někoho podobného, antihrdina působí mnohem lidštěji, právě díky svým výraznějším chybám, někdy až přizemnosti. Ačkoliv tak antihrdina postrádá lesk ideálů skutečného hrdiny, dokáže si divákovy emoce uzurpovat s o to větší silou, protože lépe chápeme někoho, kdo je nám sám podobný i navzdory nežádoucím vadám charakteru.

Další ohlédnutí do dějin starověkého Řecka a antického divadla odhalí, že tragičtí hrdinové jsou důležitým pojítkem mezi pozdějším typem antihrdiny. Archetyp tragického hrdiny v aristotelovském pojetí, disponuje nějakou fatální chybou ve svém charakteru, která nezadržitelně vede k tragickému osudu. Tragického hrdinu odlišuje skutečnost, že záměrně nejedná ve zlém úmyslu, jeho morální základ je mravný, ale spíše dochází k akumulaci nešťastných událostí, které, převážně nevědomě, zapříčinil. Před útrpným koncem hrdiny, Aristoteles (1993) rozeznává anagnorisis, jako okamžik prozření, hrdina se dovídá, co vedlo k jeho pádu a co mu mohlo předejít.

Konání antihrdiny vůbec nemusí končit tragicky a jediným styčným bodem jsou vady charakteru. Vady charakteru u tragického hrdiny vedou k jeho pádu, antihrdina naopak své chyby dokáže využít ke svému prospěchu, takže mohou pomoci úspěšnému tažení. Antihrdina může někdy konat dobré skutky, ale většinou je to ze špatného důvodu, protože důležitější než morální přesvědčení jsou vlastní zájmy (Laham, 2009). Hrdina bez váhání skočí do splavu zachránit tonoucí se dítě, antihrdina přemýšlí, zda mu to vůbec něco přinese nebo jaké je riziko vlastního utonutí. Hrdinský kladný charakter tak nahrazují vlastnosti jako zbabělost, žárlivost, výbušnost, neomalenost, sobeckost, lenost, egoismus, neloajalita a další. Ke každé dobré najdeme pět špatných. Jenže právě uvědomění si vlastní smrtelnosti, komplexnější motivace a bolavá uvěřitelnost antihrdinů, je jejich největším lákadlem na diváka. Nikdy si nemůžeme být naprosto jisti, jak se zachová takový charakter, který je ve své nevyzpytatelnosti atraktivní a zároveň zalísovaný do ambivalentní kapsle kolísajících diváckých očekávání.

Inspektor z oddělení vražd Harry Callahan ve filmu *Dirty Harry* (1971) sice reprezentuje policejní složky, ale pro svou vizi spravedlnosti nemá problém s překračováním etické hranice, neštítí se popravit zločince a extenzivně využívá násilí. Nájemný vrah dlouho otálí s pomocí Mathildě, stojící před jeho dveřmi ve filmu *Léon* (1994), ještě tu samou noc se rozhoduje, že ji zastřelí ve spánku, ale nakonec si vystačí s tím, že musí odejít,

k tomu však nikdy nedojde. Leon zabíjí lidi pro peníze, to je nutné stále brát v potaz stejně jako to, že dává zbraň malé dívce, kterou zasvěcuje do své profese. Leon se v klíčový okamžik rozhoduje Mathildě pomoci, což ho stejně jako tragického hrdinu, stojí život.

Řekl bych, že odhadem více než polovina thrillerových postav ve filmu, budou antihrdinové, kvůli dominanci prostředí, spojeného s organizovaným zločinem. Pojem antihrdinství je navíc velmi subjektivní. Příklad se splavem si může každý vyložit jinak. Někdo navýšení ceny funkčního léku na rakovinu o 1000% bude brát za hyenismus, jiný člověk za bravurní marketingové smýšlení. A to jsou přesně ty protichůdné názory, mezi kterými se nachází šedá zóna, kam antihrdina náleží, protože ani sám svět není blyštivě černobílý.

## 2.5 Záporný protagonist

Vzhledem k orientaci na zločin jsem si thriller vybral jakožto nejlepší variantu pro pochopení pojmu záporný protagonist. Žánr skýtá největší šanci na střet se zápornou hlavní postavou. Na rozdíl od nyní již hojně využívaného archetypu antihrdiny, se rozmach záporného protagonisty děje v mnohem menším měřítku, což zároveň nabízí nevelkou sumu praktických příkladů. Předmět záporného protagonisty je navíc trestuhodně neprobádaným tématem.

Antihrdina, stejně jako záporný protagonist, byl dlouhou dobu ve stínu klasického protagonisty. Záporný protagonist leží na opačném protipólu klasickému protagonistovi, kde ztvárňuje zlo, které může mít bezpočet nejrůznějších podob. Tam kde cítíme obdiv, bude opovržení, kde vidíme odvahu, leží zrada, za úsměvem čeká jenom proradnost. Pojetí zla se samozřejmě různí napříč kulturní sférou celého světa, pro účely této práce si vystačíme s všeobecnými evropskými konotacemi, které vyrůstají z dlouhodobé křesťanské tradice. Pojem zlo, pak asociuje rysy jako sobeckost, pomstychtivost, trauma, ignorance, nenávisť, nepředvídatelné chování, krutost, materialismus, nihilismus, absence empatie a stovky dalších.

Záporný protagonist je velmi komplikovanou a svým způsobem odvážnou volbou kudy vést příběh. Existuje velké riziko, že bude postava záporná do té míry, až přestane být pro diváka snesitelná. Lehce se dá sklouznout k záporné karikatuře, jenže přehršel záporných vlastností nevytváří zajímavý charakter a množství záporů neznamená, že postava

stoupá na žebříčku nejodpornějších představitelů filmové historie. Scenáristova zběhlost proto musí být na výborné úrovni. Ikonická postava nevzniká na placu, ale na popsaném papíru scenáristy.

Záporný protagonista nemá touhu se divákovi zalíbit a už vůbec své negativní vlastnosti nemusí vyvažovat podobným způsobem jako antihrdina. Charakter záporného protagonisty tak může být jako neprostupná čern, nemusíme najít jedinou pozitivní vlastnost. To však neznamená, že takový protagonista nevyznává nějaká pravidla, často disponuje vlastním morálním kodexem a v jeho rámci páchá, z našeho pohledu, zlo, to však ve svém pokrouceném pohledu vůbec nemusí rozlišovat. Rozhodnutí jsou absolutní a vědomá, nemůžeme mluvit o nevědomosti, skutky jsou konány cíleně. Oním cílem veškerých aktivit pak není uspokojení veřejného blaha, ale většinou pouze vlastních egoistických tužeb. V cestě jim mohou stát zákony, nařízení, ale i obyčejní lidé. To vše může přijít k úhoně. I záporný protagonista může vykonat „dobrý skutek“, ale za jeho provedením bude stát především touha, po osobním prospěchu z dané situace.

Ani záporní protagonisté se nedají lehce zaškatulkovat, oscilace mezi charaktery může být velmi výrazná a různorodá, proto je důležité, záporné protagonisty důkladně analyzovat. Jejich vnitřní přesvědčení může vykazovat různé systematické vzorce chování. Od záměrného konání utrpení, nemilosrdného bránění cizích zájmů, konání zla v rámci určité ideologie až po cílevědomé a bezohledné hromadění majetku v krajních mezích zákona.

Naskytá se tak základní otázka. Proč by vůbec divák měl sledovat někoho tak zvráceného?

Odpovědí je více. Jednou z nich je divácká atraktivita a možné východisko vůči klasickým protagonistům. Kriminálníci byli odjakživa obestřeni oparem zvědavosti. Možnost nahlédnout za oponu zakázaného světa s typickými postavami a prostředím, aniž bychom sami museli zákon porušovat, je zkrátka atraktivní. Člověk občas potřebuje vidět odpornost světa, aby si uvědomil vzácnost svého ordinárního života.

Další funkcí záporných protagonistů a filmů o nich, je snaha o portrét psychicky narušené osobnosti, vhléd do její mysli. Masovým vrahem se člověk nerodí. Postupné rozkrývání minulosti takové postavy slouží k hlubšímu pochopení, jak k podobným jevům může v naší společnosti dojít a co má zásadní vliv na psychologický vývoj, spolu s jednáním takového člověka. Filmy mohou balancovat na pomezí biografie a nejrůznějších žánrů, vyprávěním skrze oči protagonisty či jiných postav. Subjektivně vyprávěný *Bronson*

(2008) využívá širokou škálu prostředků přes animaci, dokumentární záběry, až po výraznou stylizaci, kdy se ocitáme v samotné hlavě zločince připomínající cirkusové představení. V něm hovoří přímo k divákovi i sobě samému, v žánrově velmi pestrém hybridovi.

Důvodem existence narativů se záporným protagonistou je i morální poslání takových filmů. Příkladem mohou být gangster filmy, kde je kriminálníkova dráha potrestána a protagonista zabit nebo zatčen, spolu se svými kumpány. Jaký smysl má krátkodobé potěšení? V opačné rovině může příběh primárně sloužit jako tvrdá kritika společnosti a ve své krajnosti se překloupe do satiry jako v *American Psycho* (2000), kritizující, mimo jiné, odosobněnost i anonymitu dnešní společnosti, kde se bohatý vyšinutý sériový vrah, doznává ke svým vraždám, ale nikdo ho nebere vážně a kýžený trest se nedostaví.

Doby, kdy se padouši zobrazovali jako vyšinutí jedinci, s tělesnými vadami a odpudivými návyky se změnily. Dnešní záporní protagonisté se snaží získat divácké sympatie podobnými prostředky stejně jako klasičtí hrdinové. Klasického protagonistu polidšťují chyby, záporného polidšťují klady. Taková postava může zaujmout vytříbeným humorem, nekompromisním řešením situací, technologickým nadáním, inteligencí, cílevědomostí nebo sexualitou a k jeho vytvoření je nutná identická pečlivá příprava, jako u jakékoliv jiné trojdimenzionální postavy.

Zdaleka nejvyužívanější pomůckou navozující sympatie, je uvedení záporného protagonisty, který chce skončit se svou kriminální kariérou a začít nový život. Bezpočet filmů využívá tento postup. Ještě jedna poslední špinavá práce, která nikdy neklapne tak jak má. Mnohem jednodušší je sympatizovat s postavou, která chce nekonečnou spirálu zločinu utnout, než sledovat neuvědomělý charakter pokračující ve své sebedestruktivní dráze, postrádající jakýkoliv typ sebereflexe. Epická cesta k moci a neslavný konec gangstera, zakořeněného ve svém impériu ve *Scarface* (1983). Proměna zločince, který nakonec začne spolupracovat s policií a naváže neobvyklý přátelský vztah s vyšetřujícím detektivem, v *American Gangster* (2007) nebo příběh propuštěného zločince, odhodlaného sekát latinu, znovu je však proti své vůli vtažen do osidel nezákonností v *Carlito's Way* (1993). Čím silnější taková postava je, tím bolestnější je konečný pád.

Sympatie si získá i záporný protagonista, který musí své schopnosti prověřit ještě proti zákeřnějšímu protivníkovi, než je on sám. Divák pak volí menší zlo a je schopen tolerovat protagonistovo chování a lépe se s ním ztotožnit. Může se jednat o případ, kdy se jednotlivec nebo skupina postav rozhodne okrást ještě pochybnější instituci nebo vypořádat

s nebezpečnější konkurenční skupinou. Filmy jako *Bad Lieutenant* (1992) nás pak přivádí k otázkám, kdo je pro společnost větším zlem, zda mladíci, kteří znásilnili jeptišku krucifixem nebo permanentně zdrogovaný policista, který svou práci využívá hlavně pro své obohacování.

Ale i spořádaný protagonista se postupně v průběhu filmu může stát protagonistou záporným. Bezúhonný bankéř ve filmu *Shot Caller* postupně nahrazuje mozek organizovaného gangu, v ambivalentní podívané. Film využívá motiv rodiny a jejího ohrožení jako pomůcky, pro opodstatnění sympatií vůči protagonistovi na cestě za odplatou.

Výše popsané příklady jsou ve filmech se zápornými protagonisty používány nejčastěji a zpodobňují ryzí thrillerové konvence vyprávění. I záporný protagonista, stejně jako ten klasický, by měl mít stanoveny jasné cíle. Cesta za nimi je lemována obstrukcemi, konflikty, bolestí a peripetiemi i on musí čelit silným protichůdným silám, které ho testují a formují dále jeho pohled na svět.

## 2.6 Antagonista

Stejně jako slovo protagonista, vznikl pojem antagonist v kontextu řeckého starověkého divadla. Význam slova se dá volně přeložit jako protivník, nepřítel či oponent. V našich končinách je taková postava spolu se svou funkcí, označována nejčastěji jako padouch nebo záporák. Všechny častované tituly výše, shrnují hlavní podstatu takového charakteru. Antagonistou může být postava či jiný nehumanoid, zatímco slovo antagonismus zastřešuje všechny protichůdné síly, stavějící překážky do hrdinovy cesty, ať už se jedná o vedlejší postavy nebo jiné síly v podobě žvlů či myšlenek.

Spolu s protagonistou vytváří dynamický pár, se kterým je přímo propojen, navzájem se nezbytně doplňují. Bez existence jednoho článku nikdy nebude fungovat druhý. Jak se hrdina stane hrdinou, pokud se pohybuje ve světě postrádajícím protisílu ve formě antagonisty? Kde může uplatnit své jedinečné schopnosti nebo naopak, jak má své unikátní schopnosti, třímající v jeho nitru odhalit, pokud nepřichází impuls v podobě výzvy? Antagonista ve zkaženém světě stejně pokřivených lidí, nebude nikdy antagonistou. Antagonista proto plně závisí na schopnostech protagonisty, čím silnější bude, tím silnější musí být on sám.



Jak Robert McKee (1997) trefně poznamenává k principu antagonismu, protagonist a jeho příběh může být intelektuálně fascinující a emocionálně působivý jen do té míry, jak síly antagonismu dovolí.

Tím vlastně říká, že antagonismus je přímo zodpovědný za náš prožitek z filmu. Obtížnost protagonistovy cesty přímo ovlivňuje naši emocionální odezvu napříč dějem i po jeho skončení. Porovnáme-li protagonistu na začátku příběhu s antagonistou, zjistíme, že nedisponuje dostatečnými schopnostmi k jeho poražení i navzdory svým pozitivním vlastnostem, šance na úspěch je minimální nebo se blíží nule. Porovnejme pak moment, kdy je antagonist a poražen. Jak moc se změnil charakter protagonisty? Garance značné proměny je prakticky zaručena.

Antagonista je proto postavou, která zásadním způsobem prověří schopnosti protagonisty, čím vynalézavější a protřelejší je, tím lépe vyniknou nedostatky i přednosti protagonistova charakteru, čelícího nejrůznějším nástrahám a komplikacím. Konstantní útoky na jeho nejslabší místa můžou být trumfem antagonisty, ať už se jedná o morální, fyzické či psychické body. Díky takovým zkouškám protagonist a může odhalit vlastnosti svého charakteru, o kterých předtím ani neměl zdání.

Z dosavadního popisu vyplývá, že se v příbězích vyskytuje jen jeden antagonist a, účastníci se přímého boje, ale to je mylná představa. Antagonista nemusí být fyzicky vůbec zapojen do souboje s protagonistou. Může se jednat o entitu v pozadí, případně o stav, který hlavní antagonist a nastolil, přičemž podmínkou není osobní kontakt. Použil jsem označení *hlavní antagonist a*, kterým můžeme označit hlavního původce zla, centrum nákazy. Protagonista se ojedinele utkává s hlavním antagonistou v průběhu celého rozsahu vyprávění, velké setkání se povětšinou odehrává v samotném závěru jeho cesty, v neodkladném finálním duelu. I navzdory zmíněné skutečnosti je funkce antagonismu zachována několika prostředky.

Hlavní antagonist a o protagonistově existenci do určitého okamžiku nemusí vůbec vědět ani se jakkoliv angažovat v jeho eliminaci. V takovém případě plní důležitou funkci pohůnkové hlavního antagonisty, kterým můžeme říkat *antagonisté* nebo *vedlejší antagonisté*, pro lepší znázornění provázanosti s hlavním antagonistou příběhu. Ti můžou hájit samotné ideály hlavního antagonisty, aniž by byli přímo zaúkolováni nebo můžou disponovat jasnými instrukcemi k zastavení protagonisty. Je důležité upozornit, že filmů pouze s jedním antagonistou je velmi málo, nejčastější strukturální pomůckou je rozložení anta-

gonismu mezi další pomocné postavy. Zároveň neexistují pravidla, kdy hlavního antagonistu předvést divákovi, někdy se tak stane ihned v úvodní scéně, jindy je nástup do příběhu provázán se zápletkou ve které významně figuruje nebo se může vyskytovat v samém závěru, kdy se pomocí twistu dovidáme skutečnost. Antagonismus je zároveň přímo zodpovědný za budování napětí, proto k němu lze přistupovat jako ke kruciálnímu prvku dramatické konstrukce thrilleru. Před scenáristou se tak otvírá nejrůznorodější využití antagonismu, u thrillerového žánru si navíc může dovolit takřka cokoliv, protože thrillerové antagonistické konvence mají tendenci šokovat.

Princip antagonismu je založen na jednoduché hierarchii. Hlavní antagonista stojí na samotné špici a pod ním stojí jeho věrní souputníci v různém počtu, kteří mají pod sebou obyčejné pěšáky. Expozice hierarchizace je naprosto klíčová pro orientaci ve vztazích antagonistů a identifikaci nejvýraznějších nositelů komplikací, která hraje roli ve hře s divákem a jeho emocionální odezvou. Pokud v bytě na protagonistu čekají dva pěšáci, naše očekávání bude jiné, než když v bytě čeká hlavní antagonista. Není proto překvapením, že samotná eliminace, ať už obrazná nebo doslovná, probíhá ve spirále od nejméně důležitých článků, přes důležité pomocníky, až po hlavního antagonistu. Eliminace antagonisty je totiž symbolem vítězství a pomyslným uzavřením celého příběhu, proto bývá situováno na jeho konci. Je-li zničen antagonista, jaký smysl má pak dlouhé setrvávání v příběhu? Leda poukázání, že už jinde začíná pučet nový.

Vytvoření antagonisty není tak jednoduché, jak by se mohlo zdát. Nestačí jen špatné vlastnosti, lépe řečeno opačné vlastnosti protagonisty, odpudivý vzhled a pochybné činy. Takové ztvárnění mohlo fungovat v němém filmu nebo béčkové produkci de facto až do dnes, ale pokud prozkoumáme špičkové filmy žánru, zjistíme, že cesta vede jinudy. Dobrý antagonista potřebuje stejně důležitou psychologizaci jako protagonista nebo jeho záporný ekvivalent. Potřebuje znaky uvěřitelnosti, lidskosti, ale i tolik všudypřítomné slabosti. *Inglorious Basterds* (2009) a jeho antagonista Hans Landa je zářným příkladem ojedinele napsané postavy stejně jako Dr. Hannibal Lecter. Oba kombinují tak důležitou nevypočitatelnost, plastičnost a neodbytnost uhrančivého charakteru. Problém však vidím v tom, že antagonisté mnohdy dostávají pouze nezbytně nutný prostor, ve kterém vyniknou jen nejdůležitější rysy jejich charakteru, ale nevzniká potřeba dále tuto postavu prokreslovat do hloubky, čímž vznikají stereotypní, unavující postavy napříč žánry.

Hlavní antagonista se snaží oddálit nebo zcela zabránit úspěšnému dosažení protagonistových úkolů a cíle, za jakoukoliv cenu. Na svou stranu se snaží získat co největší množství „následovníků“ a není neobvyklé, že se postavy dříve náklonné k protagonistovi, proti němu obrací zády nebo jeho rozhodnutí začínají zpochybňovat, případně dochází k naprosté polarizaci a přiklonění k otevřenému nepřátelství. Na okamžik vyjevení ikonického antagonisty divák trpělivě vyčkává, čekání na moment pravdy. Bude představena stereotypní postava nebo hypnoticky rafinovaný charakter? Každý antagonista existuje v několika silových rovinách, která je v příběhu buď neměnná anebo se mění podobně jako vývoj protagonisty. Antagonista může nabývat sílu z příběhového hlediska, ať už se jedná o zhoubnou informaci, eliminaci problému/postavy nebo nabytí klíčových schopností či předmětu. Protagonistova vítězství se tak mohou jevit bezvýznamnými a cíl ještě nedosažitelnější, v kontradikci na antagonistův osobní vývoj

Antagonista a protagonista. Obě definice a pojmy, jsou brány jako dogma, dualismus a odvěký zápas dobra se zlem. Ale vůbec tomu tak být nemusí, protože výchozí model nabízí několik možných přístupů, jak prohloubit diváckou schizofrenii a obrátit zažitě konvence vyprávění.

Antagonista se odvíjí od charakteru protagonisty. Nikdy proti sobě nemůžou stát dvě postavy s identickými motivacemi. Oba ztotožňují rozdílné principy, a proto vynikají rozdílnými vlastnostmi. Antagonistou proto může být i ryzí kladný hrdina, vše se odvíjí od charakteru hlavního protagonisty. Na jejich vztah můžeme nahlížet jako na argumentační postoj, diskuzi, kdy jedna strana nesouhlasí s druhou. Pokud protagonist zpodobňuje názory, proč by cíl měl být splněn, antagonista zpodobňuje názory, proč je potřeba tomu zabránit. Konečný cíl příběhu proto definuje charakter obou.

Už bylo řečeno, že svět, ani postavy by neměly být černobílé. Stavění ryze protichůdných charakterů proti sobě nabízí jen omezený prostor, který se rychle vyčerpá, je snadno čitelný a ryze konfekční. Proti zamilovanému protagonistovi postavíme nenávidějícího antagonistu, známý stereotyp, který překvapí jen s obtížemi. McKee (1997) přichází s pojmem *negace negace*. Jedná se o jednoduchou pomůcku, kdy se v dramatické látce snažíme najít limity dané emoce a rozevřít tematický potenciál na maximum. V rámci láska vs. nenávisť tak podle něj, může pomocí *negace negace* vzniknout nová hodnota jako sebe nenávisť nebo nenávisť maskována za lásku. Hodnoty pak lze kultivovaně implementovat do příběhu i s přihlédnutím k práci s antagonismem.

Kladný protagonista vs. záporný antagonista je nejobvyklejším a proto i notoricky známým modelem, který je tak nadužíván, že si ani spousta lidí neuvědomí jakoukoliv jinou možnou variantu. Model můžeme identifikovat třeba ve filmech s Jamesem Bondem, kdy známe totožnost úhlavního nepřítele. Jasně se identifikujeme s hlavním protagonistou, příběh dává vyniknout morálně protikladným charakterům i jejich opodstatněné averzi vůči sobě navzájem. *The Silence of The Lambs* nabízí i jiné uchopení základního modelu. Protagonistka musí spolupracovat s nebezpečným antagonistou na dopadení sériového vraha. Rozehrává se tak nepříjemná a nejistá hra, se dvěma nebezpečnými protivníky najednou.

Model kladný protagonista vs. kladný antagonista se může jevit jako oxymorón nedávající smysl, ale jeho využití není neobvyklé a k jeho hodnocení je potřeba přistupovat velmi objektivně. Ve filmu *U.S. Marshals* (1998), proti sobě stojí na jedné straně nevinně odsouzený muž, prchající před zákonem, s cílem vypátrat spiknutí, které vedlo k jeho odsouzení a na straně druhé nekompromisní vykonavatel práva. Ačkoliv postavy stojí proti sobě, jejich charaktery jsou kladné.

Paradigma záporný protagonista vs. kladný antagonista bývá velmi kontroverzním morálním zážitkem pro diváka, který může být šikovnými sugestivními procesy postaven na stranu záporné postavy, přinucen převzít její hledisko a přistihnout se během sledování v určitých chvílích, se sympatizováním se záporným protagonistou, do kterého dostává mnohem větší náhled, než v opačném případě a lépe tak chápe psychologizaci i podněty hnacích motivací. Jindy, jako v *The Day of The Jackal* (1973) je přetočeného hlediska využito pro zosnování důkladného plánování zločinu a akcentaci důmyslnosti záporného protagonisty, zatímco antagonismus (zde v podobě bezpečnostních složek) má podřadnou roli, neboť reaguje v návaznosti na podezřelého, který je vždy krok před nimi a díky této podřízenosti vzniká silný dojem neodkladnosti úspěšného tažení, záporného protagonisty.

Záporný protagonista vs. záporný antagonista je ještě kontroverznější mix, než v předešlém příkladu. Kvůli absenci kladné hybné protiváhy vzniká riziko, že se divák neztotožní s nikým a bude pro něj film utrpením, popřípadě od jeho projekce zcela upustí. Přesto je koncept velice zajímavý a scenáristi moc dobře znají postupy, kterak nám i záporného protagonistu polidštit, jako ve filmu *Assassins* (1995), kde proti sobě stojí dva nájemní vrazi, z nichž jeden by rád skončil. Divák si tak vybírá menší zlo, které může podvědomě vnímat v rámci filmu, jako dobro.

Uvedené modely se mohou nejrůzněji lišit, pomyslných variant a důvodů, proč byl zvolen zrovna tento princip antagonismu-protagonisty je celá řada a proto je nutné každý případ analyzovat samostatně.

Antagonista se dá označit jako hlavní strukturálně rytmiizační prvek, vytvářející napětí a překvapení. Je pouze na scenáristovi, jakým způsobem mu dovolí ovlivňovat další postavy nebo děj a z jaké pozice k tomu bude docházet.

## 2.7 Typologie postav a jejich úloha v příběhu

V dějinách vyprávění příběhů od nepaměti vystupovaly postavy napříč všemi kontinenty, které sdílí podobné atributy nebo funkci v příběhu. Postavy, které jsou si v mnoha ohledech velmi blízké, skoro až identické. V lidové tradici pohádek nebo odvěkých mýtů nalzáme opakující se postavy starých mudrců, mladých hrdinů, hrdinových protivníků či tajemných nebo čarodějných postav, které hrdinu obdarují důležitým předmětem. Podobných souvislostí si všiml Joseph Campbell, který napsal své průlomové dílo *The Hero With a Thousand Faces* (1949). Průběžně s ním se archetypům věnoval švýcarský psycholog Carl G. Jung (Labík, 2013). Jung přišel s označením archetyp, označujíc různé starobylé vzorce osobnosti, jakožto sdíleným dědictvím lidské rasy nebo pomyslné personifikované symboly, různých lidských vlastností. Kolektivní nevědomí je podle něj, stejně jako nevědomí osobní, zdrojem těchto stejných charakterových typů, tvořících samotné archetypy. (Vogler, 2007)

Archetyp je nejčastěji chápán jako souhrn charakterových rysů nebo funkce jednotné úlohy ve vyprávění. Archetyp je spojen s něčím zažitým, něčím, co se v průběhu příběhu nemění, ale podobná unifikovaná představa je zavádějící. Vogler (2007) zdůrazňuje, že archetyp může volně přecházet do jiných a přebírat jejich funkci v závislosti na požadavcích vyprávění, klidně i několikrát. To je kupříkladu velmi častý jev v thrillerovém žánru, který do velké míry záměrně pracuje s nejednoznačností postav, šokujícími twisty a nečekaným odhalením. Rozuzlení snímku *The Fugitive* obrací archetyp přítele za hlavního antagonistu a hlavního antagonistu za přítele.

Existují tisíce rozličných archetypů, některé identifikujeme ve všech příbězích, jiné jsou tradiční pro specifický žánr, thriller nevyjímaje. Vogler (2007) důkladně popsal osm nejvyužívanějších modelů, které můžou vypomoci při dramaturgické analýze díla. Jedná se

o archetyp: Hero, Mentor, Threshold Guardian, Herald, Shapeshifter, Shadow, Ally a Trickster. Každý má svou specifickou úlohu a dá se bohatě variovat.

### 2.7.1 Hero - hrdina

Dramatickou funkcí je hlavně identifikace s hrdinou, pomyslné okno do příběhu, část naší vlastní identity vkládáme do hrdiny, do jeho psyché promítáme sami sebe, a proto vidíme svět jeho očima. Důležitou funkcí hrdiny je i jeho růst, získávání zkušeností i nových pravd, to je jádrem mnoha příběhů, nabývání vědomostí mezi hrdinou a mentorem, hrdinou a jeho láskou nebo dokonce mezi hrdinou a antagonistou. Lidé většinou o hrdinovi smýšlí jako o charakteru silném a statečném, ale jsou to kvality sekundárního rázu, skutečnou značkou hrdiny je obětování. Jeho oběť ve jménu ideálu nebo skupiny za cíl, převyšující jeho osobnost. (Vogler, 2007)

Srdcem každého příběhu je konfrontace se smrtí nebo její hrozbou v symbolické rovině. Archetyp hrdiny se může projevit i v jiném charakteru, pokud vykoná heroický akt, tak se z neheroické postavy stane postava heroická. Plastický charakter by se měl dotýkat všech archetypů, protože jsou vyjádřením částí, utvářejících kompletní osobnost nebo může výrazně kombinovat jednotlivé archetypy, např. „hrdina podvodník Carol S. Peterson dále pojem archetypu hrdiny rozlišuje na další jako nevinný, sirotek, mučedník, tulák, bojovník, pečovatel, hledač, milenec, ničitel, tvůrce, panovník, kouzelník, blázen, mudrc. (Vogler, 2007)

### 2.7.2 Mentor

Homérova Odysseia dala vzniknout slovu mentor, právě odtud pochází postava Mentora (převtělená bohyně Athéna), která pomáhá v cestě hrdinovi Telemachovi a zpodobňuje tak starobylou moudrost. Archetyp je přítomen ve všech charakterech pomáhajících nebo učících hrdinu, tomu můžou pomoci na jeho cestě darováním důležitého předmětu či rady. Bůh dával rady Adamovi v zahradě Eden, stejně jako Obi Wan dává rady Luovi. (Vogler, 2007)

Mentor ztělesňuje to, čím se hrdiny může stát, pokud vytrvá na své cestě. Mentor je často bývalý hrdina, který přežil nástrahy života a snaží se předat své vědomosti dále, po-

mocí tréninku, vedení a rad. Archetyp je blízce spojen s obrazem rodičů a hrdinové vyhledávají mentory, protože jejich rodiče jsou mrtví nebo neplní adekvátně svou roli. (Vogler, 2007)

Mentor může fungovat jako svědomí hrdiny, kterému připomíná morální kodex. Plní i roli motivační, pomáhá překonat strach hrdiny a vybičovat jeho odhodlání (někdy i právě pomocí darů) nebo ho dokonce dotlačit na důležitou cestu. Dary si však musí hrdina zasloužit a projít testem, kdy se hrdina něco nového naučí, obětováním nebo zavázáním se, případně jsou odměněni za pomoc. (Vogler, 2007)

Mentorem může být i záporná postava jako ve filmu *Goodfellas*, kde je každá konvenční hrdinská hodnota obrácena a záporný mentor postupně vede záporné postavy na cestě zločinu a destrukce. Hrdinovi však v určitých momentech může aktivně bránit v pokračování cesty a místo motivace se v něm mentor snaží zasít pochybnosti. Někdy je charakter tak zkušený a otrlý, že nepotřebuje mentora či průvodce. Hrdina své vzory nebo učitele z předešlého života může zmiňovat verbálně, „Má máma říkala...“ nebo už má vytvořený pevný etický kodex. (Vogler, 2007)

### 2.7.3 Threshold Guardian – strážce prahu

Všichni hrdinové na svém dobrodružství čelí překážkám, u každého průchodu do nového světa čeká mocný strážce prahu. Ve vstupu zabraňuje všem, co nejsou hodni. Obvykle nejsou hlavním antagonistou příběhu, můžeme se s nimi setkat v podobě antagonistova poručíka, zlodějíčků nebo žoldáků chránících vstup do vůdčova velitelství nebo se může jednat o neutrální postavy, které jsou součástí speciálního světa. Vztah padoucha a strážce prahu je mnohdy podoben symbióze, připomínající lišku hnízdící poblíž medvědí nory, kdy je menší zvíře tolerováno větším. (Vogler, 2007)

Testování hrdiny je primární dramatickou funkcí Strážce prahu. Kdykoliv hrdina konfrontuje takovou figuru, musí vyřešit hádanku nebo projít testem. Vypořádat se s tím může útekem, přímým útokem, řemeslem, podvodem, úplatkem, mazaností či pochopením. Může být výhodné se dočasně stát nepřítelem, aby nepřítel byl přemožen. Oponentova síla může být použita proti němu, v ideálním případě není strážce poražen, ale začleněn do hrdiny, který absorbuje jeho triky a zkušenosti. (Vogler, 2007)

Série s agentem Bournem *The Bourne Identity* (2002) je příkladem, kde tuto funkci vykonává celá řada postav, nejviditelnější jsou však bezpečnostní složky a postavy jiných agentů. Bourne je neustále testován strážci prahu, kteří mu brání v dosažení cíle.

Campbell si všímá zuřivých japonských soch strážících některé vchody do svatyní. Jedna ruka napřímená v policejním gestu „Stůj!“, zatímco druhá ruka zve poutníka dovnitř. Strážce prahu je tomu velmi podobný, dočasně blokuje hrdinovu cestu a testuje nabyté schopnosti. Jeho energie nemusí být ztělesněna v postavě, ale také v předmětu, zvířeti, stavbě i přírodní síle. Učení jak se vypořádat se strážcem prahu je jednou z hlavních zkoušek hrdinovy cesty. (Vogler, 2007)

#### 2.7.4 Herold

Často se v prvním aktu objevuje nová síla, která hrdinovi přináší změnu. Středověký herold, měl na starost udržování rodokmenu, správcovství erbu a identifikaci důležitých osob na turnajích, svatbách nebo bitvách. Herold má jasně definovanou funkci, podílí se na zvěstování důležitých přicházejících změn, upozorňuje hrdinu i diváka na přicházející změnu. Každý příběh vyžaduje novou sílu, která vstupuje do příběhu, přičemž nelze být ignorována, tím nutí hrdinu k zaujetí nového stanoviska. Nové podmínky, postava, informace nebo věc, obrací hrdinovu rovnováhu, nic už nebude stejné. Může se jednat o blížící se bouři, otřesy země, dopis, zavření továrny, telefonát nebo mapu k pokladu. Volání dobrodružství bylo doručeno, často postavou, která manifestuje archetyp posla - herolda. V řecké mytologii tuto funkci výborně reprezentuje bůh Hermes. (Vogler, 2007)

Ve filmu Alfreda Hitchcocka *Notorious*, poznáváme funkci herolda jako motivátora, kdy Cary Grant jako špión nabízí Ingrid Bergmanové možnost, vykoupit špatnou reputaci svého otce i jí samotné. Hrdinka váhá, ale Grant ji připomíná pochybnou minulost i chyby, motivuje jí ke změně a nakonec sama přijímá jeho výzvu. Herold může být pozitivní, negativní nebo neutrální postavou, někdy je to sám antagonist, jindy jeho vyslanec snažící se vylákat hrdinu tam, kde je zranitelný. (Vogler, 2007)



### 2.7.5 Shapeshifter - přetvářeč

Z hrdinovy perspektivy představuje nevypočitatelný archetyp, neustále se vyvíjí neodhadnutelným směrem. V thrilleru *Fatal Attraction* je protagonista konfrontován s ženou, která se mění z vášnivé milenky v šílenou vraždicí sketu – výrazná proměna je u přetvářeče typická. Změnit se může jeho vzezření nebo nálada, již je nositelem, pro diváka i hrdinu je obtížně uchopitelný, protože jeho úlohou může být matení hrdiny. Upřímnost a loajalita u podobných charakterů je neustále zpochybňována i v případech, kdy takto jednají hrdinovi přátelé, protože se jedná o funkci, kterou může využít kdokoliv (Vogler, 2007)

Člověk hledá lidi shodné s vnitřním obrazem opačného pohlaví. Občas si do nic netušící osoby projektujeme naši touhu na základě podobnosti (anima, animus) a nevidíme opravdový charakter dotyčného, což může vrcholit silovou snahou nutit partnera ke změně a souladu s naší projekcí. Takový postup zvolil i Hitchcock ve filmu *Vertigo*, kde se James Stewart snaží změnit Kim Novak, aby vypadala přesně jako jeho ideál Carlota, žena, která nikdy neexistovala. (Vogler, 2007)

Přetvářeč v příběhu vzbuzuje pochyby i napětí a obzvlášť thriller s archetypem bohatě pracuje. Asi nejznámějším typem je *femme fatale*, žena svědkyní i ničitelkou, myšlenka stará jako Bible se známými charaktery; Eva, Jezebel nebo Dalila, která Samsona okradla o jeho sílu. Podobné variace se vyskytují v thrillerech s policisty a detektivy, kteří podlehnou vražedným ženám jako *Basic Instinct* nebo *Body Heat*. V omezené míře se můžeme setkat i s mužským ekvivalentem. *Homme fatale*, muž osudově měnící životy žen jako v *The Night of The Hunter* nebo *The Stranger*. Fatální rozměr není nezbytný, přetvářeč raději hrdinu oslní a zmate, než zabije. Může k tomu použít přestrojení, lži nebo změny v chování. I hrdina někdy může nasadit masku a lhát aby zapůsobil na druhé, nebo se přestrojí, aby pronikl kolem strážce prahu. Přetvářeče nejčastěji rozeznáme ve vztahovém příběhu nebo v situacích, kdy sledujeme rapidně se měnící charakter. (Vogler, 2007)

### 2.7.6 Shadow - stín

V dramatu je funkce stínu jasná. Vyzvat hrdinu a být důstojným protivníkem v jeho zápase. Vytvářet konflikty a dostat z hrdiny to nejlepší v situacích ohrožujících život. Masku stínu může nosit jakýkoliv charakter v příběhu včetně mentora, což tvoří velmi atraktivní pouto jako v případě thrilleru *The Silence of The Lambs*. Stínem může být svěd-

ný přetvářeč snažící se hrdinu vlákat do nebezpečí nebo může fungovat jako herold či podvodník. Jakmile je hrdina zmrzačený pochybnostmi sobectvím, vinou, sebedestruktivním chováním či zneužívá svou moc, pak ho opanoval stín. Stín tak nemusí být totálně zlý nebo zvrácený, ve skutečnosti mu prospěje humanizace, obdivuhodné schopnosti nebo vlastnosti. Polidštěním se stávají zranitelnějšími a křehčími. Pro hrdinu dozvídajícího se o osobním životě padoucha a jeho motivacích, nebude jeho likvidace snadná jako rozplácnutí mouchy, ale obrovským dilematem. (Vogler, 2007)

Nejnebezpečnějším typem stínu je typ „ten pravý“, charakter skálopevně přesvědčený o pravosti svého záměru, nic jej nezastaví a je schopen udělat cokoli, stejně jako Hitler. Takové postavy samy sebe vnímají jako hrdinu a hrdiny jako opravdové nepřátele. I stín může být vykoupen, dojít odpuštění a stát se pozitivní silou. Stín se ukrývá v přirozených zdravých pocitech, o kterých si myslíme, že je není vhodné ukazovat. Pokud je zdravý vztek nebo zármutek potlačován v teritoriu stínu, může se změnit ve škodlivou energii, která nás zasáhne v nečekaných chvílích. Stín a jeho psychologický koncept je dobré chápat jako metaforu pro pochopení skrytých aspektů, nejen záporných postav. (Vogler, 2007)

### 2.7.7 Ally - spojenec

Hrdina na své cestě může potřebovat někoho, kdo s ním bude cestovat. Spojenec zastává paletu důležitých funkcí; společník, svědomí, vtipálek či zvěd. Hrdina může k někomu promlouvat a projevovat své city, odhalovat své nitro i další cíle. Spojenec humanizuje hrdinu a dává další rozměr jejich osobnosti, někdy je vztah sám o sobě velmi komplexní a stává se hlavním dramatickým materiálem. Spojenec navrhuje alternativní cesty k cíli a může ukazovat pocity, které by nebyly moc vhodné pro hrdinu; ignorance, strach, humor. Od počátků vyprávění byli hrdinové spárováni s přátelskými postavami na jejich straně. Enkidu zprvu nedůvěřivý se později věrně přidává ke Gilgamešovi, který si získává jeho respekt. Někdy jsou rozdíly v jejich vztahu záměrně propastné a oba představují společenské extrémny, odlišný pohled na svět nebo jsou odlišní svými schopnostmi. (Vogler, 2007)

Hrdina může mít i několik spojenců jako ve filmu *Heat* (1995), kde je protagonista i antagonist obklopen několika spřátelenými postavami, nebo může putovat sám a spojence v průběhu vyprávění navštíví, *The Fugitive* (1993).

Spojenec nemusí být člověk, může se jednat o formu strážného anděla, dbajícího o bezpečí i setrvání na správné cestě, zvířecího přítele, imaginárního kamaráda, robota nebo ducha předků, je to silně ovlivněno kulturním kontextem, zvyky, vírou nebo dobou vzniku. Spojenec často plní roli mentora i spojence, který emocionálně i spirituálně vede hrdinu k cíli, což by mělo být úkolem většiny spojenců (Vogler, 2007)

### 2.7.8 Trickster - podvodník

Ztělesňuje energii uličníka a touhu po změně. Všechny charaktery v příběhu, sloužící jako vtípačci vyjadřují tento archetyp. Podvodník má z psychologického hlediska několik funkcí. Seřezává velkou ego na rozumnou velikost a drží hrdinu i diváka při zemi. Břítickým jazykem nás upozorňuje na potřebu změny. Jsou přirozeným nepřítelem statusu quo. Když se bereme příliš vážně, podvodníková část naší osobnosti se může objevit a nabídnout potřebnou novou perspektivu. (Vogler, 2007)

Nejviditelnější dramatickou funkcí podvodníka je komická úleva, kterou sebou nese. Nepolevující tenze, napětí a konflikt může být emocionálně vyčerpávající, momenty smíchu tak mohou oživit divácký zájem i v těžkotonážním dramatu. Hrdinové různých žánrů musí často nasadit masku podvodníka a zvrátit neměnný stav, aby přelstili stín nebo prošli kolem strážce prahu. (Vogler, 2007)

Hrdina/podvodník je velmi rozšířeným modelem díky své zábavnosti jako v akčním thrilleru *Lethal Weapon* (1987) kde figuruje hláškující detektiv Rigs nebo podobná postava McClanea v *Die Hard* (1998). Oba představitelé nevynechají jedinou příležitost jak shazovat napínavé okamžiky a podkopávat status quo.

Toto je tedy osm nejpoužívanějších archetypů popsanych Voglerem, respektive Campbellem. Jejich znalost je důležitou pomůckou pro pochopení dramatické a psychologické funkce postav ve vyprávění. Opět je důležité nepřístupovat k archetypům jako omezující síle, ale jako výchozímu bodu, ze kterého můžeme při tvorbě charakteru a jeho dramaturgickém využití vycházet.

Zkorumpovaný policista, práškač, policista-nováček, končící detektiv a jeho poslední den v práci, neúplatný detektiv, policejní náčelník-zrádce, soukromé očko nebo falešný svědek. Jak bylo řečeno v úvodu, archetypů existují tisíce a thriller sám disponuje

nekončící řadou podobných archetypů. Každý příběh disponuje postavami s různou energií, kterou může scenárista libovolně upravovat a je zajímavé sledovat, že teorie archetypů není mrtvým archaickým prostředkem. Využívání archetypů a jejich dramaturgických principů, je bohatě využíváno i v thrillerovém žánru, a proto je tak důležité seznámit se s jejich funkcí.

### 3 VYUŽITÍ V PRAXI

#### 3.1 The Fugitive

Film *The Fugitive* (1993), česky *Uprchlík* je ukázkovým příkladem hitchcockovsky vycizelovaného thrilleru, využívajícího motiv nevinného člověka na útěku. Mnohými považován za nejlepšího zástupce útěkových filmů. Když jsem po delší době film opět shlédl, udivilo mě, jak je stříhově neuvěřitelně konzistentní a stále neztrácí nic ze svého lesku ani po pětadvaceti letech. Film vznikl na základě stejnojmenného seriálu z 60. let, s kterým sdílí podobný příběh i postavy.

Richard Kimble (Harrison Ford) je úspěšným chicagským chirurgem, po návratu domů nalézá umírající manželku a vzápětí je napaden jednorukým útočníkem, kterému se po souboji daří uprchnout. Kimble je odsouzen k smrti za brutální vraždu své ženy, ale během převozu z věznice do cely smrti uniká z transportu. Hon začíná a zkušený U. S. Marshal Samuel Gerard (Tommy Lee Jones) má za úkol Kimbla dopadnout. Kimble se snaží uniknout Gerardovi a zároveň vypátrat skutečného vraha své ženy ve vlastním vyšetřování. Vraha i organizátora spiknutí se mu nakonec daří vypátrat a nastolit spravedlnost pro viníky i sebe samého.

**Samuel Gerard** – Ochránce spravedlnosti, odhodlán dopadnout Kimbla za každou cenu. Teprve pod vlivem důkazů začne přemýšlet o jeho možné nevině, když se prokáže stává se jeho spojencem. Strážce prahu/spojenec

**Charles Nichols** - Dlouholetý přítel Kimbla, pomáhá mu a kryje ho před Gerardem. Motivován penězi, hlavní organizátor vraždy, později přikazuje Sykesovi, aby se zbavil Kimbla. Spojenec/přetvářeč/stín

**Fredrick Sykes** - najat Nicholsem, aby zavraždil ženu Kimbla, kterého se později snaží také zlikvidovat. Stín

**Marshal Cosmo Renfro** - Gerardův spolupracovník, vtipkuje a shazuje situace, otevřeně klade otázky nutící k revizi Kimbla a jeho motivů. Strážce prahu/podvodník

**Marshal Erin Poole** – patří do Gerardova týmu. Jako jedna z mnoha nás pravidelně informuje o důležitých informacích týkajících se vyšetřování. Strážce prahu/herold

Z pohledu antagonismu se jedná o model kladný protagonist (Kimble) versus kladný antagonist (Gerard). To je samo o sobě odchylkou od klasického schématu. Divák chápe Gerardovo důsledné vykonávání justice, protože se jedná o společenský přínos, ale zároveň doufá v Kimblův úspěch a možné Gerardovo prozření. Pro takový model je klíčové co nejdříve vybudovat silné pouto mezi protagonistou a divákem, jen tehdy se s ním ztotožníme a jsme schopni se o něj obávat nebo mu držet palce.

Film začíná okamžikem vraždy Helen Kimble, manželky Richarda Kimbla, ten se tak nachází ve velice nezáviděníhodné situaci. Kvůli tomu se s ním můžeme hluboce a velmi rychle ztotožnit, protože ztrátu blízké osoby zažil každý. Na sympatie má vliv i typové obsazení role. Ford není typickým představitelem záporných nebo neuchopitelných postav, naopak u diváků představuje prototyp odhodlaného muže, s hodnotami reprezentujícími ušlechtilého ducha. Okamžitě navozuje pocit přímého chlapa odvedle, s charismatem na rozdávání. Skromný, přátelský člověk, který je plně oddán své práci chirurga i své milované ženě, to jsou nejdůležitější body jeho života. Ford představitelem osamělého hrdiny stojícího proti společnosti, je dostatečně vyzrálý, proto chybí klasická funkce mentora. Důležité informace jsou dávkovány průběžně ve flashbacích. Kimble zpočátku nemá moc možností, jak se projevit, u soudu působí naprosto odevzdaně, nesnaží se nijak vzepřít, ba co víc, není mu ani dán prostor. Nebýt vězňů a jejich rozhodnutí k útěku v transportu, by pasivní Kimble nemohl být ani nazýván hrdinou. Teprve po jejich iniciativě přijímá výzvu, vyžaduje odemčení pout, aby mohl pomoci raněnému a nabýt znovu chvilkovou osobní svobodu. Hned vzápětí se proměňuje v klasického jednajícího hrdinu, když jako jediný zachraňuje svého „nepřítele“ policistu, před jasnou smrtí. Motiv zachránce se ještě několikrát zopakuje; anamnéza zraněného policisty, záchrana života dítěte v nemocnici i záchrana samotného Gerarda) – akce posilují divácké pouto. Když se hlouběji zamyslíme nad postavou Kimbla, zjistíme, že o něm vlastně moc nevíme. Můžeme jen odhadovat, že se přiznal do bohaté rodiny (možná dysfunkce mezi rodiči ženy?), sám disponuje humánní, velmi dobře ohodnocenou prací, ale na druhou stranu o jeho osobním životě nevíme vůbec nic. Rodinné vztahy se smrskly pouze na jeho ženu, o dalších sourozencích a to, zda jsou vůbec rodiče z obou stran naživu, nic nevíme, nehledě na jejich možné vztahy.

Gerard na první pohled nevypadá o moc rozměrněji. O jeho životě se nedozvíme zhola nic, existuje jen jediná zmínka o jeho dítěti, které se druhý uprchlý vězeň snažil zabít, proto ho dříve zastřelil, čímž vzniká zajímavá paralela mezi Gerardem a Kimblem. Gerard nemluví o svém soukromí ani zálibách, jeho jedinou úlohou je dopadnout Kimbla. Tommy Lee Jones je opět výborně obsazen, jeho osobnost s tvrdě řezanými rysy je spojována s tvrdým, zásadovým mužem skoupým na slovo. To plní i zde. Hned ve své první scéně vidíme, že se jedná o staršího, velezkušeného vykonavatele práva a hlídačího psa, který nezpochybňuje rozkazy, ale svědomitě je plní, nikdy nepodceňuje situaci, naopak. Puntičkář, organizátor se smyslem pro humor, silně orientovaný na své spojence (a heroldy i podvodníka), od nich vyžaduje naprostou oddanost a uznávání svých postupů. Udělá cokoliv v mezích zákona, aby zastavil zločin, výborně zosobňuje archetyp strážce práhu, který brání Kimblovi všemi prostředky v jeho cestě.

Rozhodnutí o práci s charaktery a jejich charakterizací v rámci vyprávění je účelové, aby nedošlo k zanesení příběhové linie dalším vztahovým příběhem. Ten supluje vztah Kimble – Gerard a vyprávění se může soustředit na silnou přehlednou kauzalitu událostí i vnímání akce než na, v tomto případě, rozměňující psychologické procesy, které by zásadním způsobem zpomalily tempo vyprávění. O každé nadcházející události jsme informováni předem. Příběh se dá rozdělit na dvě hlavní paralelní linie, které se různě proplétají. Patraní Gerarda/útěk Kimbla a nové vyšetřování vraždy Kimblem/Gerardem.

Hned v úvodu je nám umožněno spatřit, vražedný akt a částečně i pachatele, Kimble se do osudné noci vrací ve vzpomínkách a pokaždé odkrývá více indicií, včetně skutečné podoby vraha. Vrah sám se objevuje až v 92. minutě filmu a dlouhou dobu jeho dopadení představuje hlavní motivaci Kimbla. Ve 20. minutě se Kimble vydává na útěk a v té samé minutě nám děj představuje nového antagonistu, Gerarda, aby se okamžitě nastavila protivážná síla Kimblovi. Doposud byl syžet takřka výhradně upřen na perspektivu Kimbla, to se s příchodem Gerarda mění, syžet nyní bude rovnoměrně rozdělen mezi oba aktéry. Díky tomu máme neustálý přehled o postupu antagonisty i stavu hrdiny, role Gerarda a orientace narace je hlavním prostředkem vytváření napětí.

Kimble je, až na honičku s ambulancí, vždy o krok napřed, důležité je slovo krok, protože Gerard a spol. Kimblovi neustále šlapou na paty a to je extrémně důležitý element, který vytváří pocit neodvratné srážky. Pokud je rozdíl mezi pronásledovaným a pronásledovatelem velký, vytrácí se napětí. Rozdíl mezi oběma představiteli v *The Fugitive* tvoří

sekundy až minuty (a to i díky výbornému střihu a iluzi, která tak vzniká, málokdo si uvědomí, že délka fabule podaná syžetem je zhruba jeden rok). Zatímco Kimble navštívil vězňe a vrací se po schodišti dolů, Gerard ho jde po schodech navštívit. Vrah i detektivové doráží k Rooseveltovi chvíli poté, co Kimble odešel. Situace neustále hrozí kolizí, postavy nepřetržitě válčí s časem.

Kimble se nepohybuje v obyčejném světě, je to antiteze předchozího života, nyní je lovnou zvěří společnosti a u nikoho si nemůže být jistý, policisté i obyčejní lidé můžou být nepřátelé. Antagonismus je přítomný v každém okamžiku a je velice fluidní. Konceptu člověk na útěku stačí krátký záběr cizího člověka na Kimbla, aby se okamžitě vyvolalo nepříjemné pnutí.

Vzájemný vztah Kimbla a Gerarda je podpořen třemi situacemi vzájemného setkání, film chce, aby se jednalo o osobní souboj, proto k prvnímu osobnímu setkání, dochází v první třetině stopáže, oba v jedné větě vyjadřují svůj postoj. Setkání slouží jako ukazatel proměny vzájemného vztahu. V druhé třetině už Gerard začíná vnitřně pochybovat o vinně Kimbla, tomu dává šanci uprchnout, když se ho rozhoduje nestřelit do chodidla. Setkání ze závěru filmu pak ukazuje proměnu Gerarda, Kimbla na základě dodatečných důkazů považuje za nevinného, což chirurg bere jako satisfakci, protože tvrzení slyší od představitele zákona i svého úhlavního protivníka.

Ve chvíli kdy Gerard dostává poslední indicii o skutečném vrahovi, pro Kimbla už de facto nepředstavuje nebezpečí, v tu chvíli dochází k prvnímu setkání mezi antagonistou-vrahem (Sykes) a Kimblem. Hrozbu Kimble eliminuje fyzickým soubojem, před potyčkou však Sykes zastřelí policistu, obvinění ihned padá na Kimbla a policejní složky ho chtějí odstřelit. Z pohledu Campbella, Kimble obchází strážce prahu Gerarda, vstříc skutečnému stínu (Sykes), Gerard se od této chvíle mění na spojence, který se snaží ochránit Kimbla před dalšími strážci - neschopnými detektivy a policií Chicaga. Po eliminaci Sykese je na řadě hlavní antagonista, přetvářeč Charles Nichols, dlouholetý přítel Kimbla a strůjce zla. Dlouho neuchopitelný charakter, chvíli jednající jako mentor-dárce, podvodník a nakonec jako stín, jehož hlavní motivací jsou peníze a lakota. Kimble ho odhaluje díky svému spojenci Cathrine, v poslední třetině, přesně jak indikuje Vogler. O necelých deset minut později Kimble osobně konfrontuje Nicholse na konferenci a následně ho v chlapácké bitce přemůže. Hlavní představitelé antagonismus mizí až v samotném závěru.



Kimblova postava se výrazněji nemění, ovlivněn je hlavně jeho pohled na spáchaný zločin a kamaráda Nicholse. Radikálně se mění pouze Kimblův zevnějšek, který přetváří hned čtyřikrát. Kimble má silnou motivaci, ale ta se vyjasní až před midpointem, využívá nabytou svobodu a používá ji nikoliv pro své vlastní cíle, ale pro nastolení rovnovážné spravedlnosti. Viníci musí být postaveni před soud, což, jako opravdový hrdina, dokazuje i vypořádáním se s vrahem a Nicholsem, kteří budou předáni justici, což je ironické, protože právě justice a nedostatečné postupy vedou k odsouzení Kimbela. Film tematicky tvrdě střílí do farmaceutických firem, trestu smrti i právních orgánů. Zákon Kimblovi nepomáhá (ani právník/přítel, ani policie, soudy) a je to právě policie – která neustále kupí chyby (klíčky v transportu, původní vyšetřování, hon na Kimbela, policisté zadrží Gerarda v klíčový okamžik při honičce na schodech, policie se snaží zabít Kimbela na střeše mrakodrapu i fakt, že vrahem je bývalý policista. Nic nedodává bezpečnostním složkám kredibilitu. Gerard a jeho skupina jsou schopnější, ale rovněž si dlouho nikdo nepřipouští možnost justičního omylu. Policejní složky tak plní nejvýraznější roli antagonismu a organizovaného, jasně definovaného problému.

Film dokazuje komplexní práci s antagonistou, který je neustále přítomen v některé z postav. Odhalení hlavního antagonisty je neustále oddalováno aktivními antagonisty. Zajímavostí je transformace Gerarda a okamžité zaplnění jeho role Sykesem. Jeho odstranění pak otevírá dveře k hlavnímu antagonistovi i jeho eliminaci v klasickém duchu. Divák se navíc může snadno identifikovat s kladným protagonistou díky jeho charakterním vlohám i když nedisponuje hlubším osobním příběhem.

### 3.2 Nightcrawler

Dan Gilroy si napsal scénář, který následně natočil ve svém režisérském debutu. *Nightcrawler* česky *Slídlil* je relativně nedávny počín z roku 2014. Jedná se o velmi osobitého představitele thrillerového žánru nejen svým aktuálním neotřelým tématem, ale i prací se záporným protagonistou a inovacemi žánrových konvencí

Podvodník Louis Bloom se zoufale snaží najít práci. Cestou domů naráží na kriminální žurnalisty natáčející autonehodu. Louis je fascinován a postupně se snaží prorazit v nově nalezeném mediálním světě, za jakoukoliv cenu.

Od samého počátku se k protagonistovi záměrně přistupuje jiným způsobem než ke klasickému hrdinovi. Hned první scéna, ve které se setkáváme s protagonistou, je zásadní pro jeho pochopení. Louis pod rouškou tmy odstříhává kus plotu, při krádeži ho vyruší ochranka a v následném rozhovoru, ve kterém je obviněn z neoprávněného vstupu na pozemek, ukazuje své znamenité dovednosti ve lhaní i schopnosti verbálního bruslení. Všimá si honosných hodinek na ruce člena ochranky, okamžitě na něj útočí a hodinky si přivlastňuje. Blake Snyder se musí obracet v hrobě, tohle asi nebude nositel hrdinských ideálů jako Kimble. Louis je představen jako impulsivní zloděj bez zábran, který se neštítí použití fyzického násilí a lží za účelem prosazení svých cílů. Sympatie nebudí ani slizký zjev s umaštěnými vlasy v podobě pohublého Jakea Gyllenhaala, s obrovskými očima zejícími prázdnotou. Do začátku není mnoho, čeho se můžeme chytit. Konstantní negace může být nebezpečná, proto je důležitá následující scéna. Opět musím zdůraznit důležitost kauzality, pokud dochází k jejímu přerušování obzvláště u podobného typu filmů, hrozí odstřihnutí diváka od vnitřní cesty postav. Vrácení původního stavu tak může být velmi obtížné. Lou se po krádeži snaží prodat spoustu kradeného kovu na šrotišti. Znovu vidíme jeho manipulativní techniky v akci, ale poprvé a naposledy s nimi neslaví úspěch. Důležitým momentem je rovněž jeho poptávka po zaměstnání a schopnost prodat se. Je opět odmítnut, ne kvůli nedostačujícím schopnostem, ale kvůli morální povaze problému – krade. To pro Louise není směrodatným argumentem, každopádně tato scéna říká mnohé a vzbuzuje tak potřebnou dávku soucitu. Protagonista se nachází v situaci dobře známé každému člověku, absence stálého zaměstnání, znamená nevyrovnaný až nulový příjem. Nezaviděný stav, který podtrhuje verva, s jakou se Lou snaží vykreslit sama sebe coby dřiče a inteligentního odpovědného pracanta, se značnými pracovními zkušenostmi. To jsou tolik potřebné pozitivní prvky na jeho charakteru, další vlastností je například slušnost, s jakou jedná s lidmi. I když neuspěje nebo je na něj vyvíjen nátlak, dokáže si většinou udržet klidný zdvořilý tón. Zároveň se Lou snaží najít smysl svého života, evidentně si vyzkoušel řadu pracovních pozic, ale stále, ani po pětatřicítce, nedokáže smysluplně naplnit svůj život milující prací ani lidmi, to je dalším spojovacím prvkem mezi divákem a postavou. Nový smysl života mu vdechne první setkání se slídily, u hořícího auta, kdy natáčejí záchranu zraněné ženy. Jeho zájem okamžitě vyvolává akce vedoucí k hledání cesty do reportérského průmyslu. Projevuje vytrvalost, odhodlání a schopnost rychle se učit, sebezkonalovat; další pozitivní atributy. V aspektu cíle a jeho dosažení je Lou klasickým příkladem aktivního, silně motivovaného protagonisty, s jasně definovaným cílem, k jehož

úspěšnému dosažení jde doslova přes mrtvolu. Jeho cílem je vytvořit vlastní produkční společnost, která obstarává ty nejnechutnější, nejkrvavější a nejnázornější ukázky násilí, mrtvol i nešťastných událostí. Sarkastický výsměch klasickým hrdinským ideálům.

Pozitivní atributy a to, že se nám postava líbí, samo o sobě nestačí, ale vybudování silného pouta skrze složitou situaci, ve které se postava nachází je zásadní i v případě, kdy se jedná o záporného protagonistu. Právě toto úvodní pouto je schopné udržet nás ve filmu na základě naší empatie i tehdy, když Louisovy sobecké a nepřijatelné postupy, které se na sebe neustále vrší, nemilosrdně utlučou veškerá pozitiva. Jsme schopni sledovat film i navzdory takřka emocionálnímu odtržení. V takových chvílích neschvalujeme protagonistovo chování, ale chápeme, na základě čeho koná.

Tvůrci se nesnaží postavu Louise ničím vykoupit. Není to policista, nepřispívá dětem v Jemenu ani nevlastní útulek pro rekonvalescenci přejetých koček. Nijak jeho charakter neobhájí. Ve výčtu jeho pozitivních vlastností nepřekvapí, že se všechny vážou na jeho vlastní ego. Vše co koná, dělá pouze pro osobní prospěch a ničím nezvyšuje životní úroveň společnosti. Ačkoliv vytváří společenský obsah, má kulturně nulovou hodnotu. Je zářným příkladem nebezpečného, neempatického, manipulativního sociopata bez jakéhokoliv svědomí, zneužívajícího ostatní pro svůj cíl. Pomyslná ukázka egocentrického ukáje-ní sama sebe, při sledování vlastních nahrávek v televizi. I tady se ukazuje sarkasmus Gilroye, protože příjmení Louise, Bloom, znamená kvést nebo označuje květ rostliny. Lou pečuje o svou květinu, která kvete a projevuje jí jako jediné „živé věci“ službu, za kterou nic neočekává. On sám rovněž pomalu rozkvétá, avšak na květ není moc hezký pohled.

Další postavy ve filmu nejsou vykresleny v o moc příznivějších barvách:

**Nina Romina** - režisérka ranního zpravodajství. Blíží se konec její pracovní smlouvy, aby si udržela svou práci, musí nastavit laťku sledovanosti velmi vysoko. Ve vysílání jde na samotnou hranici reportážní i právní snesitelnosti. Mentor-ka/přetvářečka a hlavní vztahový partner protagonisty, kterým je vydírána sexem i odmítnutím životně důležité spolupráce. Sdílí spolu zálibu v rozsekaných mrtvolách.

**Rick** – strádající student hledající práci a obživu, částečný bezdomovec. Bez sebevědomí, morální zásady přebíjí motivace penězi. Lou ho platí za výpomoc a natáčení na druhou kameru. Pracovní vztah plný konfliktů, kvůli navigaci a platu. Po-

stupně si začíná uvědomovat své zneužívání, ze spojence se stává přetvářečem a největší překážkou, kterou Lou musí zdolat. Spojenec/přetvářeč.

**Joe Loder** – slídl s dlouholetými zkušenostmi. Lou se od něj dozvídá o profesi. Postupně se stává jeho hlavní konkurencí, snaží se Louise nalákat k sobě, ale to se mu nedaří. Loder je motivován penězi, které chce použít na expanzi a pokrýt velkou část Los Angeles. Strážce prahu.

**Frank Kruse** – šéfredaktor vysílání, nemá rád praktiky Niny, jsou spolu často v konfliktu. Jeden z mála kdo otevřeně nesouhlasí s překrucováním zpráv a explicitním hyenismem. Archetyp strážce prahu/podvodníka.

**Detektiv Frontieri a Liebermann** - od pohledu velmi nesympatická dvojice, mají prosazovat zákon, ale v jejich bezzubém podání je na opatrného Louise naprosto krátký. Heroldi/strážci prahu.

Využití antagonismu se rozhodně nedá označit za klasické a jednoduše specifikovatelné. Podívejme se nejdříve na práci postav. Antagonista je z protagonistova pohledu každý, kdo mu stojí v cestě a vytváří překážky. Problém je v tom, že Louisovi postupně opoují naprosto všichni a jediné dlouhodobější pozitivní emoce, se mu dostávají pouze od Niny (s výkyvy) a redaktorů. Chybí zde klasický protivník, oponent, který protagonistu motivuje k nadlidským výkonům. Ale co když je vše ještě trochu jinak?

Lou vstupuje do příběhu jako ztroskotanec. První náznak antagonismu (hlídač) likviduje fyzicky, předobraz věcí budoucích. Klíčovou rolí pro pochopení antagonismu jsou vztahy, které Lou navazuje, můžeme rozlišit tři hlavní vztahové linie – Nina, Rick, Loder. Ty jsou zásadním nositelem překážek, které vyvolávají potřebnou reakci.

V sedmé minutě Lou potkává slídila Lodera, ptá se ho se zájmem na profesi a následně se ptá na volné pracovní místo. Je tvrdě odmítnut, Loder krotí jeho zaujetí, odrazuje ho. S odmítnutím Lou bojuje iniciativou, nákupem kamery, rádia a vlastními výjezdy za nehodami. Následuje první setkání s Ninou, které prodává nahrávku postřeleného muže, jako správná mentorka mu dává technické rady i povzbuzení, při této příležitosti potkává i Kruseho. Poslední důležitý vztah navazuje v sedmadvacáté minutě, kdy jako falešný vlastník zpravodajství, najímá Ricka. Až do této chvíle se pouze dramaticky exponuje příběh a charakter Louise, nic zatím nenasvědčuje přítomnosti protivníka.

Loder takový potenciál nese. Dvakrát je na místě činu dříve než Louis, který v něm později začne pocíťovat konkurenci a to hlavně po montáži, kdy se Louis vyloupne v důležitého hráče, který mění dezolátní auto i výbavu za profesionální kusy. Loder se ho neúspěšně snaží přitáhnout k sobě v konverzaci, která jasně ukazuje, že ho Louis jako hrozbu nevnímá, chce se věnovat svým vlastním plánům.

Vztah s Ninou mezitím doznává změny. Lou chce spolupracovat, ale silnou pozici využívá k vydírání, vyžaduje sex, na oplátku nabízí exklusivní nahrávky jako doposud. Jenže selhává, Loder, je u klíčové události na místě dřív a získává záběry. Až nyní, v polovině stopáže, ho Lou začíná vnímat jako problém. Situace se odráží i na, nyní konfliktním, vztahu s Ninou. Louis se rozhoduje přerušit brzdy Loderovy dodávky, která havaruje, rival je vyřízen. V polovině stopáže příběh ztrácí svého nejviditelnějšího antagonistu. Ve chvíli kdy Loder bourá, začíná divák syžet směřovat na nový hlavní konflikt mezi Rickem a Lousem.

Rick a Loder jsou zpočátku hostitelé drobných konfliktů, ale ty postupně vynesou na povrch mnohem větší a zásadnější překážky. Antagonismus není z žádné důležité postavy patrný ihned a jejich motivace i chování se plně projevuje až v krizových scénách, kterým předchází opakované gradování určitého problému. Jakýsi latentní antagonismus, kdy se z postav, antagonisté teprve stávají. V průběhu vyprávění tak můžeme mít pocit, že v příběhu podobná síla chybí, protože se buduje pozvolna. Loder a především Rick to potvrzují.

Postava Kruseho naopak model záměrně nenaplnuje. První setkání s Lousem začíná subtilní srážkou na chodbě. Metafora jejich vztahu. Kruse je jako jediný od počátku jasně definovaný, má trvající výhrady a energii hrozící přetečením do komplikovaných rozměrů. Ačkoliv je exponován jako možný antagonista a divák od něj očekává zásadní kupení problémů a nejistoty, zůstává jen hlasem svědomí v pozadí. Jeho překážky jsou ihned eliminovány bez jakýchkoliv problémů, je falešným antagonistou nenaplnujícím své konvence, manipulace diváckou zkušeností i očekáváními.

Jak už bylo zmíněno, Rick prochází výraznou změnou osobnosti. Jeho opravdový přerod v antagonistu nastává v kritický moment, třicet minut před koncem filmu. Na testování protagonisty si nemohl vybrat lepší chvíli, protože čekají na zločince, které chtějí sledovat a ve vhodný okamžik přivolat policii, která by je zpacifikovala (ideálně postřílela) před jejich připravenými kamerami. V sázce je navíc milionová odměna za jejich dopade-

ní. Rick se ukazuje jako dobrý učedník, když od svého mentora, Louise, přebírá jeho nejhrubější způsoby vyjednávání. Něco, proti čemu se sám Lou nedokáže bránit, aniž by ohrozil svou spektakulárně zrežirovanou reportáž. Rick ohrožuje vše, na čem Louisovi tak záleží i na prostoru šestnácti minut, kdy plní svou antagonistickou funkci ve dvou klíčových scénách. Rick nejdříve vyžaduje polovinu odměny za dopadení a později odmítá natáčet z určeného místa. Tvůrcům se daří husarský kousek, když odsuzujeme Rickovo chování k Louisovi a stejně jako Lou, ho vnímáme jako hrozbu. Rick překračuje morální kodex, porušením dohody. Nesmlouvavé smlouvání Louise vidíme několikrát, ale po uzavření dohody se jí nikdy nesnaží dodatečně upravovat. Dohoda je dohoda. Záporného Louise na moment můžeme vnímat jako kladného a Ricka jakožto záporného antagonistu. Nečekaný zvrat. Přejeme si Rickův osobní růst v silnou postavu i konec jeho zneužívání, soucítíme s ním a chceme vidět, jak je řádně ohodnocen. Změna Ricka je fatální pro něj i naše sympatie. Jeho další proměna by se pro Louise stala nevyzpytatelnou, musí jednat, zneužije Rickovu důvěru, což ho v závěru stojí život. Ale kdo je hlavní antagonista? Rick představoval největší problém i z hlediska hierarchie a jeho umístění na konci, ale za strůjce nemůže být označen.

Bez ostychu můžeme říci, že hlavním antagonistou je samotná společnost, která lidem neumožňuje najít přijatelnou práci nebo odměňuje hodnotnou práci směšně a naopak nehodnotnou, prázdnou zábavu (jako explicitní „gore“ nahrávky) je schopna ocenit nadstandardními prostředky i postavením. Protagonista se přece učí od svého nepřítele, to dělá i Lou, absolvuje online kurzy, čte knihy a články o úspěchu, přejímá vzory z televize i lidí kolem sebe, vše jsou produkty společnosti, se kterou Lou zápasí, ostatní lidé ve filmu, jsou jen produkty zkažené doby. To společnost a její poptávka spolu s manipulativními technikami vytváří mediální žumpu, vše už je přítomno, není to Louisova chyba, ten jen využívá, co mu společnost nabízí. Na společnosti záleží jak úspěšný Lou bude a kolik příležitostí mu nabídne. Jak je možné, že někdo jako Louis tak dlouho uniká jakýmkoliv konsekvencím pramenících z jeho zločinného chování? Několikanásobná krádež, fyzické napadení, neoprávněný vstup, vydírání, několikanásobné nepřímé zabití, neustálá bláznivá jízda bez pokut a další prohřešky? Lou se už roky učí, jak se vyhnout veškerým následkům a jak se bránit, ale stále se mu nedaří účinně bojovat, neví jak. Pořád je nemajetný zlodějíček v zahrávající Toyotě pod radarem okolí. Není toto dostatečným argumentem, kdo je hlavním antagonistou a archetypálním stínem filmu? Satira na, až za hrob vedoucí kariérismus a sebezdokonalování, které společnost bohatě odměňuje a přijímá jako prospěšnou hodno-

tu. Volání zdravého rozumu je umláceno v zaplivané postranní uličce. Hlavní antagonista, společnost, si nakonec všimá rostoucího nebezpečí, jenže detektivové jakožto poskokové, nemají schopnosti nic změnit. V poslední scéně je společnost poražena a nastává smír, když odměňuje záporného protagonistu vytouženou produkční společností, kterou vybudoval z ničeho, za pouhé dva měsíce. Americký sen. Tematicky vyhraněný a dle mého velmi důležitý film díky plíživému využití antagonismu projektovaného skrze různé formy a postavy, který ukazuje opět jiný přístup vyprávění i využití společenského půdorysu pro vykreslení záporného protagonisty, který se zaryje pod kůži.

### 3.3 Mr. Brooks

Bruce A. Evans roku 2007 natočil svůj druhý celovečerní film *Mr. Brooks* a je pravděpodobné, že se kvůli jeho pokročilému věku bude jednat zároveň o film poslední. Ze všech analyzovaných filmů dopadl *Mr. Brooks* v očích diváků i kritiky o poznání hůře, ačkoliv se z pohledu nakládání se záporným protagonistou a antagonismem jedná o zajímavého zástupce.

Thriller pojednává o úspěšném americkém podnikateli. Earl Brooks na první pohled působí dojmem spořádaného, šťastného, zásadového a milujícího muže ceněného nejen svou ženou a dcerou, ale i společností, která mu zrovna udělila ocenění, Muž roku Portlandské obchodní komory. Příjemný chlap středních let v podání Kevina Costnera mate svým vystupováním i zevnějškem spadajícím do vysokých společenských kruhů. Tento chameleon se jednou za čas mění v sériového vraha, který rád vyprovází ze světa mladé souložící páry přímo v negližé. Jejich těla posléze aranžuje do artistických fetišizovaných poloh a vždy za sebou perfektně zamete stopy. Jenže vražda exhibicionistického páru se vzápětí mění v překérní situaci s neuspokojivým řešením. Co mělo být poslední rozlučkou vraždou kariéry, se mění v záchranu dosavadní společenské kariéry.

**Earl Brooks** – přes den muž roku, úspěšný podnikatel milující otec i manžel, který se s příchodem noci jednou za čas, mění v důmyslného sériového vraha. Trpí blíže nespécifikovanou psychickou poruchou. Snaží se vyhovět svým touhám a zároveň se jim vzepřít. Dvojitá vražda ho dostává do překérní situace, je vydírán očitým svědkem a ohrožován policejními aktivitami i rodinnou konstelací.

**Tracy Atwood** – hlavní vyšetřovatelka, nasazená a hluboce zainteresovaná v případě Otiskového vraha (Brooks). Milionářka bojující s kolegy, rozvádějícím se exmanželem, uprchlým vězněm, otcovskou křivdou a okrajově i důmyslným Brooksem. Strážce prahu/herold

**Mr. Smith** – voyeur, očitý svědek dvojnásobné vraždy, kterou se mu podařilo i s vrahem (Brooks) vyfotografovat. Vražda ho vzrušila, vydírá Brookse a nabízí mu důkazní materiály, pokud ho na další vraždu vezme sebou. Strážce prahu/přetvářeč

**Marshall** – alter ego Mr. Brookse. Pravděpodobně je důsledkem jeho psychické poruchy, či personifikací protagonistova podvědomí. Je neustále přítomen, pokušitel užívající si ilegalitu činů a přízemní emoce. Největší rádce a protivník Brookse. Mentor/stín/podvodník

**Jane Brooks** – dcera s aspiracemi na nahrazení svého otce v čele rodinné firmy. Nemá vlastní ambice, lže rodičům, během neúspěšného studia vysoké školy otěhotněla a spáchala vraždu, kterou tají. Komplikuje i naplňuje život Brookse. Přetvářeč/strážce prahu

**Thorton Meeks** – uprchlý vězeň, motiv příběhové linky Atwoodové, ve které plní roli protivníka, chce se jí pomstít. Brooks nepřímo pomůže Atwoodové v jeho dopadení. Strážce prahu

Film začíná až nepříjemně lakonickým konstatováním informujícím diváka v podobě titulku: *Hlad se vrátil do mozku Mr. Brookse, hlad, který vlastně nikdy neodezněl.* Záhy se ozývá hlas neznámého muže, konfrontující Brooksovu modlitbu Anonymních alkoholiků. Na malém prostoru je odhalena základní premisa důležitá pro pochopení celého příběhu i vsudypřítomného antagonismu. Sřet dvou argumentačních protipólů je netradičně nastolen už od úvodní scény, která generuje řadu otázek ohledně hlavního protagonisty i původce druhého hlasu.

Jak bylo zmíněno v charakterizujícím úvodu, Brookse evidentně něco trápí a myšlenkami se nachází někde jinde. Z jeho proslovu, působí skromným, vděčným, galantním až ostýchavým dojmem. Dozvíme se, že miluje svou, zde přítomnou ženu a před dvaceti lety otevřel továrnu na krabice, kterou v průběhu let etabloval. V následující scéně jednak zjistíme proč jejich dcera Jane nedorazila a také, že se k ní Brooks chová velmi benevo-



lentně a leccos je ochoten jí odpustit. Ještě důležitějším je odhalení původce pochybovačného mužského hlasu, Marshall, který sedí za manželskou dvojicí na sedadle.

Brooks komunikuje s Marshalllem, je si vědom, že ho nikdo jiný neslyší ani nevidí a divácká objektivní realita v podobě dialogů, mezi nimi vlastně vůbec neprobíhá, všechny procesy probíhají v mozku protagonisty, je to komunikace ryze subjektivního rázu - halucinace, iluzivní obrazy, vnitřní monolog či dialog. Podobná praktika expozice vnitřního a vnějšího myšlení je typičtější spíše pro literaturu, než film. Snímek dává jen velmi málo indicií, čím přesně Mr. Brooks trpí. Jeho porucha se dá pojímat jako metafora/personifikace jeho odvrácené strany osobnosti nebo podvědomí – myšlenky a zvrácené tužby, které člověku občas problesknou v hlavě s tím rozdílem, že se jim filmový protagonista vesměs poddává. Další variantou je pak schizofrenická porucha osobnosti, kdy Brooks skutečně vnímá a vidí Marshalla jako integrální součást fikčního světa, která je ostatním skryta do doby, než pocítí jeho konsekvence, jenže ani tato diagnóza s jednoznačností nemůže být potvrzena. Proto film nemůže být chápán jako psychologická studie duševně nemocného člověka, ale jako příběh o hledání cesty k sobě samému, dlážděné pochybnostmi a problémy. Úděl člověka a dilema tkvící v každodenním zápase se svými závislostmi a sebou samým.

Brooks dva roky odolával neustálému pobízení a našeptávání Marshalla, jeho vnitřního démona. Snaha udržet si od těla Marshalla, prorůstajícího vlastní mysli, je někdy úspěšná, jindy méně. Výjimečnou situaci úvodních scén a udělení ceny Brooksovi, využívá Marshall jako hlavní argumentační sílu. Dva roky se držel na uzdě, proto by se měl odměnit. Brooks bez většího vzdoru souhlasí a vyráží s manželkou do venkovní kavárny, odkud si v tanečním studiu vyhlíží skrze okna zamilovaný pár. Doposud divák nemá ponětí, co přesně Brooks zamýšlí, zda je to podivínský zlodějíček, voyeur nebo v noci po ulicích vytváří ilegální graffiti. Nádech záhadnosti se definitivně ztrácí v desáté minutě, kdy se Brooks vraždou kopulující dvojice, jasně překlápí do role záporného protagonisty.

Ještě před spácháním první vraždy vykrytalizuje Marshallova antagonistická povaha, o které posléze není nutné pochybovat. Marshall působí velmi seriózním nesmlouvavým dojmem. Silná postava s podmanivým vystupováním a charisma, rétorikou i argumenty, kterým se těžko odolává aneb další prostředek obhajující benevolentnější pochopení Brooksova jednání. Nikdo nezná Brookse lépe než Marshall, nikdo nezná Brookse lépe než

on sám. Trefná manipulace zvyšuje míru divácké účasti na straně Brookse z toho důvodu, jak obtížné je čelit Marshallovým praktikám. Pocit, který zná každý.

Tvůrci navíc přistupují k vytvoření pozitivního obrazu Brookse triviálním řešením. Vnější charakterizace spolu s charakterovými rysy, skromného elegantního a úspěšného „suchara“ nastavuje kladná očekávání. I když movitý, nikdy v průběhu filmu není prezentován jako požitkář zneužívající svého postavení, ostentativně ukazující na svůj majetek nebo postavení. Koneckonců jeho nejoblíbenějším nápojem je obyčejné mléko. Charakter protagonisty je systematicky polidšťován, skrze opakující se explicitní vzdorování Marshallovi. Brooks rád využívá jeho mentorské rady, hlavně v oblasti profesionality vztahující se k vraždám, ale téměř každý souhlas vyvažuje promptním nesouhlasem a Marshall činí totéž. Většinou jsou vůči sobě v opozici, ale právě neustálé verbální souboje, Brooksovo modlení, chvilkové momenty, kdy se rozhoduje jednat v souladu se všeobecnou morálkou nebo na truc začne navštěvovat Anonymní alkoholiky, kteří mu dočasně pomohli zvládat psychické stavy - vše pomáhá ke zvýšení divácké identifikace s postavou. K získání sympatií se používá i motiv časového rámce - v průběhu filmu tolik proklamovaná *poslední vražda* a tím to skončí. Protagonista si uvědomuje závažnost svého nebezpečného chování pro společnost a chce přestat, alespoň o tom neustále mluví, jenže zátěžový test se dostává z záhy.

Brooksova první vražda nepříjemně testuje dosavadní vnímání jeho postavy divákem. Rozhodl se zcela sám a na vraždě nijak nezáviselo ohrožení jeho další existence, jde o prachšprosté ukojení svých potřeb. Brooks chce těsně před skutkem zmizet, ale o odporu vůči Marshallovi se nedá ani mluvit. Vraždu si navíc evidentně užívá; naplavený adrenalin, pocity euforie i sexuální vzrušení. Brooks je neustále při smyslech a nikdy se nestane, že by nad sebou samým ztratil kontrolu a nevěděl, co se stalo, naopak je za všech okolností stoicky klidný a smířený, skoro jako kdyby tušil, jakým směrem se bude jeho příběh ubírat dál. Všechna rozhodnutí, ať už jsou jakákoliv, koná z vlastní vůle. To je ostatně velký problém, jak má s někým takovým divák sympatizovat? Brooks si oběti nevybírá na základě jejich činů, ale vlastních preferencí, které nejsou ovlivněny majetkem, morálními pochybeními ani sociální vrstvou. Není to bojovník proti korupci, nepřítel politiků ani LGBT komunity. Nezabíjí nikoho ani kvůli vlastním osobním motivům, prožívá svůj dokonalý americký sen se vším všudy a nemá žádné viditelné nepřátele. Skoro jako by měl nutkání si nepřátele spíše vytvořit a nabít svůj život nervózní energií z možného dopadení – tomu ostatně napovídá i bezostyšné postávání před oknem na místě činu, které vede k dalším

peripetiím nebo telefonát s Atwoodovou. Tyto skutečnosti a fakta redefinují Brookse v jedenácté minutě filmu, do role záporného protagonisty.

Po vraždě přichází opravdová lítost, Brooks trpí výčitkami, ale ty mají pouze krátkého trvání, stejně tak jeho modlitby, které jsou spíše mantrou snažící se přehlušit tok zvrácených myšlenek – přesto je neustálé připomínání snahy důležité, alespoň pro určité vyvážení negativních pocitů a zdůrazňování aktivního přístupu k problému a nápravě.

Do příběhu krátce po vraždě vstupuje zkušená vyšetřovatelka Atwoodová a na místě činu exponuje další informace. Brooks je sériovým vrahem o Brooksovi, po kterém dlouhodobě pátrá. Její postava čelí nepříjemnému rozvodu se zahýbajícím manželem a jeho lpění na neopodstatněném finančním odškodněním i s celoživotní křivdou svého vlivného a bohatého otce, zhrzeného absencí mužského potomka. Atwoodová si navzdory pohádkovému bohatství vybrala „mužský svět“ kriminalistiky. Expozice nám ji představuje jako kladný charakter v nepřátelském světě (právníci, zločinec, ústrky na oddělení, Meeks, kterého zatkla, ale při převozu unikl a hodlá se pomstít). Není obtížné si rychle vybudovat divácké pouto v očekávání nadcházejícího souboje obou postav.

Jenže do příběhu v minutě devatenácté přichází zcela nová postava. Mr. Smith, který vysílá radikální impuls změny. Charakterizován jako nepříjemný, až buransky smýšlející jedinec. Ani vnější charakterizace a fyziognomie Smithovi moc sympatií nepřidává, spíše naopak. Smith už delší dobu pozoroval a fotografoval zavražděný pár při milostných hrátkách, otevřeně přiznává, že fotografie používá jako vizuální pomůcku při onanii. V rukou doslova třímá Brooksův život, protože ho vyfotil na místě činu. Vražda v něm vzbudila nepopsatelné pocity a nyní dává Brooksovi na výběr ze dvou možností. Buď ho vezme na další vražednou seanci s sebou, nebo předá důkazní materiály policii. Brooks nemá na vybranou, začíná podivné mlčenlivé přátelství, s jeho nepřítelem.

V tomto okamžiku nastává bod zlomu nejen pro Brookse. Divák musí učinit důležité morální rozhodnutí, ke komu bude směřovat své sympatie. Smithův nahodilý přízemní zevnějšek a způsob vyjadřování je zcela shodný s jeho vnitřním světem, což je prvoplánové, ale účinné. Jeho postava je od úvodního vstupu okamžitě negována do obřích rozměrů a tvůrci udržují nastavený princip po celou dobu - neustále přihazují další a další zcizující, nepříjemné rysy postavy (agresivita, dětinskost, pomočení, trucování, nezodpovědnost). Smith navíc Brookse tlačí do nepříjemné defenzivy vydíráním. Proto divák mnohem snáze inklinuje zpět do Brooksova kladně vybudovaného područí. Alespoň prozatím jsou vraždy

zapomenuty. Situace je rovněž zajímavá z toho důvodu, že Marshall coby hlavní antagonista, ustupuje do pozadí. Společným antagonistou Brookse i Marshalla se nyní stává sám Smith, který ohrožuje jejich vlastní existenci závisící na tom, jak se s ním společně dokážou vypořádat.

Brooks je postaven do role oběti, už nechtěl zabít a nyní má celou akci na starost Smith, on vybere oběť a Brooks mu bude asistovat u vraždy, tím podle vzájemné dohody, obdrží od Smitha všechny materiály týkající se vraždy. Noční výjezdy do ulic velkoměsta a čekání na Smithovu vybranou oběť nabírají nový směr, když Brooks spatří Meekse. V hlavě se mu začíná rodit zcela nový plán řešení situace. Děje se tak v midpointu, kdy odmítá zabít Smithem vybranou oběť. Smith proto vyhrožuje udáním na policii, protože je nespokojený s dalším odkladem vraždy. Krize je navíc prohloubena následující scénou, kdy se před dveřmi Brooksova domu objevuje policie vyšetřující vraždu na škole, kterou těsně poté opustila jeho dcera Jane.

Motiv otcovské lásky a rodinných hodnot je těžkým kalibrem pro opětovné vzbuzení sympatií u Brookse, který je ochoten obětovat se pro dobro vlastní dcery i když to znamená rozsekat nevinného člověka sekerou. Hrozba vznášející se nad rodinou Brooksových i práce s motivem dcery, která po otci dostala do vínku jeho chuť k zabíjení, je subtilně protkán příběhem a záměrně osciluje na hraně skutečnosti a domněnek. Nevyřčeného, neviděného a přesto přítomného. Proto se jedná o jediné úmrtí, které se odehrává zcela mimo syžet. Pokud by to bylo opačně, Brooks by jen obtížně získával ztracenou přízeň zpět. Navíc vraždu z obou stran rámuji dvě klíčové scény.

Před touto vraždou dochází k první zajímavé situaci, kdy Marshall poprvé jasně dává najevo, že s Brooksovým rozhodnutím nesouhlasí. O vraždě má nyní rozhodnout jen sám Brooks. Ten cítí především vlastní vinu vůči Jane, která zdělila identickou psychickou poruchu a jeho otcovský pud a láska k dceři diktuje finální rozhodnutí, spáchat vraždu. Marshall se alespoň na chvíli plně odděluje od Brookse, zbavuje se své antagonistické aury, která je plně naložena na Brookse a jeho chování nemůže být nijak omlouváno odrazujícími Marshalllem. Protagonista opětovně explicitně přiznává, že je to špatné rozhodnutí, což působí mechanicky, ale je znovu funkční. Velké dilema mezi dobrým a špatným se stírá. Brooks volí morálně špatný skutek, aby nesobecky pomohl někomu jinému. Divák je vybízen, aby zaujal stanovisko, udělal by něco „podobného“ pro záchranu někoho blízkého?

Vraždou se Brooks dostává na své emocionální dno ve druhé klíčové scéně. Nejen, že je filmovými prostředky událost prezentována jako prohra a politováníhodná situace, ale rovněž se dostává do konfliktu se svým alter egem. Brooks chce se vším definitivně skoncovat, radikálním zabitím sama sebe i Marshalla, který se ostře vymezuje proti a znovu naplňuje svůj opozitní rámec antagonisty – nechce změnu, chce si užívat a především žít. Jenže Brooks je plně rozhodnut, začíná realizovat svůj plán a dopomoci mu má Smith, který nabízí jediné přijatelné vykoupení.

Rozuzlení je dramatizováno rozličnými způsoby. Smith je mlčenlivým účastníkem Brooksovy vraždy exmanžela a právničky, plnicích antagonistickou roli v příběhové linii Atwoodové, načež se na okamžik ona sama stává podezřelou a vzápětí likviduje i svého hlavního antagonistu Meekse. Smith se po vraždě hodlá zbavit Brookse, ale síla jeho antagonisty není pro Brookse žádnou překážkou a ve vykopaném hrobu nakonec končí sám Smith.

Z modelových antagonistických variant zmíněných v předchozí kapitole se nejedná o model záporný protagonista (Brooks) versus kladný antagonist (Atwoodová) - tento model je ve skutečnosti nastolen až v předposlední scéně. Namísto Atwoodové, je potřeba dosadit záporného antagonistu (Marshall, Smith), přičemž hlavním antagonistou je Marshall. Souboj s oběma probíhá ve dvou pomyslných liniích, vzájemně se doplňujících.

Problematická je ovšem podstata paralelního vyprávění. Vedlejší příběhová linie vyšetřovatelky Atwoodové, prakticky vůbec neovlivňuje hlavní narativní linii Brookse, vnáší do ní pouze mírnou nervozitu a příslib komplikací, který není naplněn. Atwoodová nikdy není v myšlení před Brooksem, který ví, že vede vyšetřování, ale kromě fascinace jejím životním příběhem jí nevěnuje výraznější pozornost. Naopak ji předpřipraví situaci pro zatčení Meekse. Atwoodová se s Brooksem střetne pouze skrze společný telefonát v závěru filmu. Smith je mezičlánkem vedoucím k Brooksovi a skutečně, je několikrát testován Atwoodovou, ale k vybudování opravdové antagonistické síly mezi celou trojicí, nikdy nedojde. Bohužel je kladen mnohem větší důraz na vedlejší příběhové motivy Atwoodové a její vlastní příběhové antagonisty Meekse i manžela, což je důvodem nekoherentní dramaturgické výstavby tak rozdílných částí.

Zásadní zlomy v příběhu a nové peripetie, mění náš pohled na dosavadní záplety, staví nás do nové role tady a teď v nepříjemných situacích. Do určité míry jsme nuceni zaujmout okamžité stanovisko, což nahrává benevolenci vůči postavám, s nimiž se může-

me lépe ztotožnit. Všechny vraždy jsou nějakým způsobem morálně zlehčovány a ospravedlňovány nebo jsou prezentovány jako nevyhnutelné, přirozené a jako protiváha (z pohledu postav) ještě zhoubnější variantě.

Závěr filmu se oproti všem příkladům značně liší. Záporný protagonista zvítězil, ačkoliv hlavní antagonista nebyl odstraněn, protože je součástí protagonisty. Jeden bez druhého nemůžou a nedokážou existovat. Čistý oxymoron. V málokteré postavě je princip dualismu doveden do tak explicitních a zároveň niterných rozměrů. Smith (který jako jediný poznal pravou totožnost Brookse alias Otiskového vraha) byl po zásluze odstraněn, stejně jako antagonisté vedlejších linek, ale Marshall, potažmo Brooks nadále zůstává a to se týká i jeho nevypočitatelné dcery. Brooksova cesta vede k poznání, které nevede ke změně. Protagonista se v antiklimaxovém závěru znovu zacyklil se svým příběhovým počátkem a to doslova. Modlitbou Anonymních alkoholiků upíná svou naději do nekončících končin, jenže i tam proniká Marshallova otázka „*Proč s tím bojuješ, Earle?*“. Nic se nezmění, nic se neidealizuje. Brooks bude dřív nebo později znovu vraždit. Člověk je koneckonců největším nepřítelem sám sobě. Hra s divákem a Brooksovo pokrytecké nalhávání sobě samému, potažmo divákům i lidem kolem sebe, pomáhá polidšťovat jeho opovržením hodné pohnutky. Brooks v několika momentech přiznává, že nechce se zabíjením končit, baví ho to a miluje co dělá se vším všudy, nechce se krvavé závislosti zbavit. Neustále testuje hranice divácké důvěry a vkusu, vznáší společenské otázky ohledně napravitelnosti deviantů i nás samotných. Je přípustné konat neetické skutky, ačkoliv nás baví a má zapírání sama sebe smysl? Je to snad jen portrét zhýčkaného zbohatlíka a egoistické dokazování vlastní výjimečnosti?

Co činí snímek Mr. Brooks zajímavým je právě fluidní nakládání s antagonismem. Záporný protagonista, jehož konflikt se sebou samým je neustále akcentován v postavě Marshalla, který vizualizuje a verbalizuje morálně zkažené jednání. Neobyčejnost konceptu tkví právě ve dvojité negaci, pomyslná matrjoška – záporný protagonista v záporném protagonistovi, tvořící ucelený charakter, versus záporný protagonista v kladném protagonistovi. Rozpor ve druhém případě je častější a z dramatické perspektivy se jeví nosnějším vůči prvnímu, který postrádá potřebný emocionální kontrast. Film naopak využívá srůstající a neoddělitelné charaktery Marshalla a Brookse, jejich interní konfliktní vztahovou rovinu, do které vnáší palčivější konflikty vnější a tím znásobuje dramatické napětí. Nejenže konflikty ohrožují jejich vlastní přežití, ale pomocí „*deadlinů*“, narůstáním překážek, exponováním fatálních nedostatků, proměnlivou výstavbou antagonistického rámování a zda-

řilou manipulací obecnstvem, je divák schopen prožít příběh i skrze prizma záporného protagonisty. Divák neustále balancuje na hranici únosnosti. Je nebezpečnější Marshall, Smith, Brooks nebo jeho dcera? Ve spojení s tradičními atributy charakterizace typickou pro kladné protagonisty, se jedná o velmi ambivalentní podívanou.

### 3.4 Falling Down

Joel Schumacher v roce 1992 natočil film *Falling Down* (1993) v česku distribuovaný pod názvem *Volný pád*. Název je možné vyložit si jako pád k zemi, nebo pád dolů, což je důležitý element vyprávění. Stejně jako *Nightcrawler* se i *Falling Down* odehrává v Los Angeles a společnost je rovněž, velmi výrazným utvářejícím prvkem. Schumacher film natáčel v době, kdy v L.A. zuřily občanské nepokoje. Společenské dusno ztvárňuje i děj posunutý do roku 1991, kde pružně odkrývá společenskou problematiku tehdejších Spojených států a jak je vidět, jsou to problémy stále aktuální.

Hlavní protagonista William Foster alias D-Fens, zažívá během jednoho parného dne psychické zhroucení, které vyplavuje na povrch jeho skutečné pocity. Vydává se na cestu za svou dcerou a exmanželkou napříč městem. Konfliktní setkání jen vedou k agresivní frustraci a násilným činům, za hranou zákona.

**William Foster alias D-Fens** – psychicky narušený konstruktér obranných systémů, s jasně definovaným cílem: dostat se domů na oslavu narozenin své dcery i navzdory rozhodnutí soudu o zákazu stýkání. Svou frustraci si vybíjí na společnosti a lidech a chybách, které roky přehlížel.

**Seržant Martin Prendergast** – Na nátlak své manželky se před lety nechal přeložit k oddělení krádeží. Odchází do předčasného důchodu, je poslední den v práci. Není brán moc vážně, kolegové se k němu chovají s despektem. Je to on, kdo skládá indicie dříve než ostatní, do toho řeší konflikt mezi profesními ambicemi a rodinou. Pronásleduje D-Fense. Strážce prahu/mentor

**Elizabeth Travino** – bývalá manželka D-Fense žije bezstarostný život, dokud ji manžel nezačne telefonovat. Odmítá setkání, je vyrovnána se svou minulostí. Střed života tvoří péče, o jejich malou společnou dceru Adele. Herold

**Amanda Prendergast** – Prendergastova maniodepresivní manželka. Úzkostlivě se starající o svého muže. Stojí za jeho přesunem z ulice na úřednickou pozici. Strážce prahu/podvodník

**Sandra Torres** – bývalá kolegyně Prendergasta v době, kdy byl detektivem v ulicích L.A. Jako jediná ho bere vážně, přidává se k němu v pátrání. Strážce prahu/spojenec/herold

**Detektiv Lydecker** – současný kolega Sandry, neustále popichuje Prendergasta. Podvodník

Už od pohledu budí D-Fense díky herci Michael Douglasovi dojem neforemného člověka. Sterilní kravaták schovávající se za brýle, v kapse na košili nadstandardní výbava tří propisek, kufřík v ruce a pažitkový sestřih na hlavě. Vypadá vlastně docela vtipně a za normálních okolností bychom se nad podobným archetypem odrostlého školáčka mohli pousmát, jenže pod slupkou zkostnatělého zjevu třímají potlačované emoce a zklamání, které začnou tryskat na povrch ve formě agresivního psychopatického chování.

Hned v úvodní scéně dochází k tak důležitému prvotnímu sesypání hlavní postavy, při dopravní zácpě slunečného letního rána, roku 1991. Dosud neznáme hlavní postavu, přesto se sugestivním způsobem ocitáme v hlavě Foster a subjektivně prožíváme jeho pocity i rozhodnutí opustit svůj vůz uprostřed zácpy a jít pěšky domů. Jednání se může jevit přehnaně, ale až zpětně hlouběji pochopíme emocionální přetečení a důvody proč k němu došlo. Už tady nám charakter ukazuje několik důležitých aspektů své osobnosti. Velký důraz je kladen na děti (jedno dítě vypadá jako jeho dcera slavící narozeniny, ke které má silné pouto), předvedení jeho agresivity (zběsilá snaha rozplácnout mouchu novinami), impulsivnosti, averzi k novodobé hektické společnosti i neschopnosti řešit kritické situace.

Ve stejné zácpě pár metrů opodál trčí v autě seržant Prendergast. Ten představuje opačné hodnoty staršího, psychicky stabilního a vyrovnaného jedince, který má své emoce plně pod kontrolou. I v nepříjemné situaci je klidný a dokonce nachází důvody k veselosti (billboard). Všimá si příjíždějícího policisty na motorce a hned vystupuje z auta s nabídkou pomoci. Přichází s moudrým řešením na odstavení Fosterova auta, přičemž se dovídáme o jeho posledním dnu v práci i jeho příslušnosti k oddělení krádeží, zde je také poprvé zasměšněn. Všimá si zajímavé poznávací značky auta (D-FENS alias obrana) a celé setkání



předznamenává koncept vyprávění, kdy je policie, potažmo Prendergast vždy o krok za protagonistou.

Hned nato se seznamujeme s manželkou a dcerou D-Fense, které sám volá z telefonní budky, ale nemá odvalu cokoliv říct. Nemá drobné na další hovor, a proto odchází opodál do samoobsluhy, kde začíná jeho cesta do pekel. Korejský prodavač mu odmítá rozměnit, D-Fens musí něco zakoupit, vybírá si předraženou Colu a po následné slovní rozeprá ohledně ceny, Korejec vytahuje baseballovou pálku. Po krátkém přetahování mu ji D-Fens vytrhne z ruky a v afektu, rozmlátí obchodní zboží, nutíce prodavače snížit ceny na úroveň roku 1965. Nechci si ani představovat, jak by reagoval D-Fens, kdyby přišel do českého obchodu a zjistil, že je máslo prodáváno za dvojnásobnou cenu, oproti minulému roku. Je to absurdní scéna, která je zásadním ukazatelem charakteru záporného protagonisty, který se zasekl v čase a nedokázal se adaptovat ani přenést z minulosti do současnosti, tomu odpovídá jeho samotný vzhled nebo pomůcky, které používá k technickým nákresem. Je to člověk, který velkou část svého profesního života, dokud nebyl propuštěn, strávil jako výzkumný pracovník obranného průmyslu, při konstruování obranného raketového deštníku před komunistickou hrozbou. Mnohem později se dozvíme, že jeho otec sloužil ve válce v Koreji, kde byl také raněn, jeho pohled na svět pak přebírá celá rodina. Komunistická paranoia padesátých let skrze D-Fense přežívá do let devadesátých. Nepřítel v podobě komunismu se vytratil a tím se ztrácí i hlavní náplň a smysl života hlavního protagonisty, který uvízl na mělčině. Celý život chránil Ameriku, ale ta jej nedokáže ochránit před vnitřním nepřítelem, společností a sebou samým. D-Fens se ve své frustraci ohání americkými hodnotami, které neváhá překrucovat do bizarních rozměrů, upravovat dle svého nebo přímo překračovat mantinely zákona. Tím se stává principem, který sám tak nesnáší. Paradoxně ve svém stavu shledává jediný jasný cíl, dostat se domů k exmanželce a dceři a tím porušit soudní nařízení. Neupíná svou pozornost do budoucnosti, protože žádné plány nemá, neví co se svým životem, pozornost upíná opět retrográdně, chce, aby vše bylo takové jako dřív a vytvořili znovu milující rodinku. Rodinu však využívá pouze jako emocionální můstek do minulosti, kterou chce oživit, protože realita je příliš komplikovaná a bezútěšná. Společnost viní ze své situace, a proto ji na své cestě hodlá ztrestat.

Prendergast zpodobňuje princip kladného antagonisty, je to ochránce zákona a stejně jako D-Fens kdysi, chrání Ameriku, na rozdíl od něj se dokázal adaptovat z práce v ulicích za práci v kanceláři. Prendergast nese hlubokou ránu ze smrti své dcery, neustálými ústupky se své ženě snaží vykompenzovat to, že dítě chtěl především on. Souhlasil

s jejich přestěhováním na místo, které se líbí jeho ženě, souhlasil s přeložením, souhlasil s předčasným důchodem, souhlasil, že bude poslední den končit dříve. Všemi rozhodnutími dokazuje, že není sobec a miluje svou ženu, ale v jeho nitru to začíná bublat, potřebuje si znovu vydobýt ztracenou dominanci a chlapácké jednání. Nejlépe obrovský konflikt mezi rodinou a prací vyniká ve chvíli, kdy Prendergast hovoří po telefonu jak se svou ženou, kterou se snaží utěšit, tak se Sandrou, které sděluje důležité informace k případu. Divácké sympatie si charakter získává velmi rychle polidštěním i otevřeností. Brzy je mu odebrána zbraň, to jen znásobuje náš strach o postavu, která je poslední den v práci i když víme, že zbraň bude zapotřebí. Okolí ho stále častuje vtípky, přehlíží ho a dává mu najevo, že není tím, kým býval. Nejpalcivější připomínky zaznívají z úst Lydeckera, která jsou při přerodu Prendergasta uzavřena pěstí. Dokonce je mu vyčtena přílišná slušnost a absence sprostých výrazů od velitele oddílu, protože každý chlap musí klít, je nazván zbabělcem. Prendergast prochází proměnou, kdy se z ustupujícího milujícího manžela stává milující muž s názorem a pevným postojem. Na samotném konci posílá velitele před televizními kamerami přímo „do prdele“ a rozhoduje se zůstat u policie, bez předchozí konzultace se svou ženou. Proměna je završena.

Film využívá velmi jednoduché avšak účinné metody, jak koncipuje scény a nakládá s jejich kontextem. Využívá totiž situace, které jsou opět známé pro každého odrostlého jedince. Šikana, ústrky, bezmoc, bezpráví. Každý se občas vrací k nepříjemným událostem, zatímco přemýšlí o tom, jak by jednal, jak by se zachoval lépe, jak by neustoupil nebo jak by tvrdě dal za vyučenou svému trýzniteli. D-Fence si divácké sympatie uzurpuje tím, že v takových chvílích jedná rázně (často za hranou), alespoň v rámci filmu si tak divák může řádění užít. Ve prospěch sympatií mluví i pozitivní vlastnosti, jako břitký humor, silné vlastenectví, morální zásady, ochrana osobního prostoru, ale i soucit s vyčleněným jedincem a jeho emočně vyprázdněným životem. Pozitiva ale ani tak nedokážou převážit negativní povahu jeho charakteru, zběsilost, bezcitnost, pokrytectví, cholericnost nebo implicitní plánování likvidace své rodiny i sebe sama, čímž by definitivně završil sebezničující pout'.

*Nightcrawler* ukazuje cestu moderního člověka za kariérou, který se přizpůsobuje společnosti a její nedostatky využívá pro svůj prospěch, zatímco *Falling Down* je příběhem člověka, který společenské nedostatky nedokáže unést, a proto se proti nim rozhoduje zakročit. Oba protagonisté jsou nezaměstnaní a snaží se uchytit, jejich osobní život je v troskách, nemají žádné opravdové přátele, ani hluboké oboustranné vztahy a svým způ-

sobem jsou vykořeneáni. I pro D-Fense je největším nepřátelským vyzyvatelem společnost, to jen umocňuje protagonistovo setkávání s nejrůznějšími antagonistickými principy, respektive lidmi, kteří jsou oním ovocem společnosti-hlavního antagonisty.

Jeho cesta městem připomíná road-movie, pomocí níž poznáváme části města, potažmo společnosti, které bychom za normálních okolností rychle projeli autem nebo se jim obloukem vyhnuli. D-Fense však kráčí nemilosrdně vpřed, každé setkání a lokace představuje specifický problém rozkládající se společnosti. Rasové pnutí, společenský nihilismus, obrovská sociální nerovnost, nezaměstnanost, chudoba, neonacismus, nehumánní bankovní praktiky, kriminalita. Každá kolize ho zároveň posouvá k bodu, odkud není cesty zpět. Naráží na nejrůznější postavičky: přetvářeč (neonacista, dělník), strážci prahu (gangsteři, golfista), podvodník (pobuda) ale dokonce i spojenec (chlapec, který mu radí jak použít raketomet). Antagonismus je velmi statické povahy, setrvávající na jednom místě (kromě gangsterů a nakonec i Prendergasta), každé setkání odčerpá jeho potenciál, ale dále se nevyvíjí. D-Fens nikdy neztrácí úplně svou racionalitu a zachovává si určité etické zásady, kupříkladu nikdy nekrade a za poskytnuté služby platí. Svůj hněv nesměřuje cíleně proti vyhlídnutým osobám, jeho přístup je reaktivní, reaguje až při konfrontaci. Divák netuší, na jakého „antagonistu“ dále naráží, ale ví, že konflikt může zažehnout jakákoliv událost. Nebezpečně mrazivé pnutí tvůrci vytváří právě mezi výbušnou povahou D-Fense a postavami o kterých dopředu nic nevíme, pouze máme jistotu, že ke kolizím bude repetitivně docházet. Tato setkání rovněž suplují chybějící střetnutí ve vztahu záporný protagonist (D-Fens) - kladný antagonist (Prendergast) a vytváří konflikty v hlavní příběhové linii. Aby D-Fensova linie nebyla pouze v neosobní rovině setkávání s anonymními lidmi, pracuje děj s telefonáty exmanželce, které budují dojem neodkladné srážky bývalé dvojice. Jasně odmítání i strach Elizabeth se přenáší na diváka, protože svého muže zná mnohem lépe, než my. Strach a obavy vytváří barvitě imaginace v mysli diváka a obrací naše sympatie vůči protagonistovi, především když indicie naznačují, že může být D-Fens extrémně nebezpečný pro svou rodinu a to zejména v druhé polovině po zabití neonacisty, kdy si sám uvědomuje, že jeho cesta skončí tragicky.

I když je Prendergast exponován hned zpočátku a víme, že jejich kolize bude nevyhnutelná a klíčová zároveň, nepředstavuje pro D-Fense hlavní překážku. O jeho existenci se protagonista dozví až v závěru, kde dochází k jedinému, přesto osudnému, setkání. Do té chvíle na něj D-Fens vůbec nemusí reagovat, nebuďuje se mezi nimi žádné, byť povrchní, pouto. Hlavním účelem Prendergastovy linie z hlediska antagonismu je racionalizace a

odsuzování činů D-Fense, která diváka upozorňuje, že samotné médium neschvaluje toto jednání. Vytržení nás nutí redefinovat pocity ve vnímání protagonisty a paradoxně ho i díky novým poznatkům, polidšťuje ve chvílích, kdy se diváckým sympatiím vzdaluje nejvíce. Policejní linie zároveň vytváří, jedinou systematickou protichůdnou sílu vůči protagonistovi a vytváří napětí i obavy, zda se ho podaří zadržet před tím, než začne přímo ohrožovat vlastní rodinu. Bezpečnost občanů L.A. je rovněž v ohrožení. Vyšetřovatelé jsou navíc stále o krok pozadu a nemají se čeho chytit, k nevědomému „setkání“ dochází v polovině filmu a vědomé konfrontaci až v poslední desetiminutovce, kdy konečně odhalují cíl jeho cesty, to jen zvyšuje diváckou nervozitu o osud nevinných. Rozsah vědění tak primárně neslouží k budování napětí, jako spíš k potvrzování toho co už víme a oslavě vyšetřovatelské dedukce. Informace z Prendergastovy linie jsou především důležité pro pochopení jednotlivých charakterů, ale méně důležité pro samotný fyzický příběh, nejedná se totiž o klasické akční thrillerové využití hloubky narace. Místo toho je příběh zpomalován ve stylu „whodunit“ detektivky. Bezpečnostní orgány se jeví impotentní a nepředstavují, vyjma poslední scény, jakoukoliv překážku.

Místem zúctování je molo, symbolický konec cesty a slepá ulička ohraničená mořem. Odtud není kam jít, vrátit se, by znamenalo popření předchozích událostí. D-Fens až tady procítá a uvědomuje si svou bezvýhodnou deziluzi. „Já jsem ten špatnej? Jak se to stalo? Dělal jsem všechno, co mi řekli...“ D-Fens se rozhodne pro částečné vykoupení svých hříchů tím, že obalamutí Prendergasta a nechá se jím zastřelit, díky tomu jeho dcera dostane peníze z pojistky. Souboj dvou opačných principů tak ukončuje eliminace D-Fense.

*Falling Down* je zjednodušenou, přesto výbornou studií frustrovaného člověka kupícího nevratná rozhodnutí, ukazující dysfunkční vztahy, vnitřní i vnější konflikty, které při nahromadění mohou vést k fatálním následkům pro celou společnost. Podobné případy se dějí každodenně a téma je stále aktuální i z toho důvodu, že je společnost často spoluviníkem. Zároveň nabízí i smířlivý pohled na situaci v postavě Prendergasta, coby východiska. Opět se jedná o zajímavou ukázkou práce s antagonismem, který je znovu široce fixován na společnost, nikoliv pouze na jednu ústřední osobu, ale na produkty společnosti, které jednoduše (až epizodicky) využívá, spolu s nezbytným satirickým nadhledem, aby prohluboval krizi záporného protagonisty, který se tak stává čím dál víc nebezpečným.

## ZÁVĚR

Práce si neklade za cíl složitě štěpit atom a za každou cenu přijít s novými převratnými teoriemi. Cílem je poskytnout ucelenější souhrn, pramenící z průzkumu známých pojmů, které jsou však mylně používány celá desetiletí. Možnost porovnat rozdíly mezi uchopením protagonisty, jeho skutečným charakterem a jinými hlavními modely může výrazně ovlivnit kvalitu výsledného dramatického díla.

Kapitoly zahrnuté v této práci jsou podle mého, nezbytným minimem znalostí potřebných pro stavbu dobře fungujících postav i s návazností na antagonismus. Ten je silně provázán s postavami a jejich slabými místy v charakteru, který neustále testuje. Proto je nejdříve nutné determinovat do hloubky samotný charakter, jeho dramatickou funkci a postavení v makrostruktuře výsledného díla. Záporný protagonista se neobejde bez polidšřujících vlastností a svého jedinečného komplexního světa.

Každý prvek vyprávění se po určité době stává stereotypem ve své nepozměněné funkci a využití antagonismu i práce s protagonisty, nejsou této konvenčnosti ušetřeny. Tvůrci by si měli uvědomit, že možnosti práce s antagonismem jsou neuvěřitelně komplexní a jejich sofistikovanost by neměla jít na ruku diváckým očekáváním, naopak. Analýzy jednotlivých filmů prokázaly, že záporní protagonisté nejsou prvoplánovými nositeli přizemních motivací se snahou šokovat. Spíše vynikají jako pokroucené produkty a nositelé symptomatických problémů společnosti. Záporní protagonisté jsou kritiky, svědomím, oběťmi i soudci soudobého společenství, a ačkoliv nenabízí hmatatelné východisko, zastávají tolik potřebnou alternativní perspektivu, na závažná témata.

Během mých rešerší navíc vyplynulo, jak trestuhodně opomíjeným, je koncept záporného protagonisty a to nejen v thrilleru, ale napříč celým literárně-filmovým prostorem. Za klíčové proto považuji i pochopení archetypů – jakkoliv se mohou jevit jako nesouvisející, mohou výrazně prohloubit funkční úlohu jednotlivých postav a nabídnout jejich nepřeborné množství variací i v rámci antagonismu.

Neexistují zaručené příručky, jak takový komerčně úspěšný projekt vytvořit. Literatury a přednášek na téma: úspěšný blockbuster, filmový hrdina nebo film co vás rozpláče; jsou tisíce. Literaturu zabývající se zápornými protagonisty a antagonismem pak lze obrazně napočítat na prstech jedné ruky. Téma se smrsklo na jednověté poučky a zavádějící dogmatismus. Přesto si myslím, že právě toto neprobádané území bude v následujících letech důkladně zkoumáno, ve snaze odklonit a odlišit se od zaběhlé produkce.

Diplomová práce nemůže ve svém rozsahu proniknout do hloubky všech aspektů, i když se jedná o téma, které si rozhodně zaslouží komplexnější bádání, než tomu bylo doposud.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- ARISTOTELES, 1993. *Poetika*. Praha: GRYP. ISBN 80-858-2901-0
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON, 2011. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-217-6
- EGRI, Lajos, 1960. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon & Schuster, inc. ISBN 0-671-21338-6
- FIELD, Syd, 2007. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 277 s. ISBN 978-808-7067-659
- LABÍK, Ludovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: Radim Bačuvčík - VeRBuM, 218 s. ISBN 978-808-7500-309
- LAHAM, Nicholas (2009). *Currents of Comedy on the American Screen: How Film and Television Deliver Different Laughs for Changing Times*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co. ISBN 9780786442645
- LEFF, Leonard J. a Jerold L. SIMMONS, 2001. *The Dame in the Kimono: Hollywood, Censorship, and the Production Code*. Lexington (Ky.): University Press of Kentucky. ISBN 0813190118
- McKEE, Robert, 1997. *Story*. New York: ReganBooks. ISBN 0-06-039168-5
- RUBIN, Martin, 1999. *Thrillers*. Cambridge University Press. ISBN 0521588391
- VOGLER, Christopher, 2007. *The Writer's Journey*. Seattle: Michael Wiese Productions. ISBN 978-1-932907-36-0

## ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Azquotes, ©2017 [online].[cit. 2017-11-30]. Dostupné z:

<http://www.azquotes.com/quote/683116>

IMDb, ©2017 [online].[cit. 2017-12-9]. Dostupné z:

<http://www.imdb.com/chart/top>

Merriam Webster, ©2017 [online]. [cit. 2017-11-29]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/thriller>



## FILMOVÉ ZDROJE

- Chronicles of Narnia*, 2005 [film]. Režie Andrew ADAMSON. USA
- Blow-Up*, 1966 [film]. Režie Michelangelo ANTONIONI. Velká Británie
- U.S. Marshals*, 1998 [film]. Režie Stuart BAIRD. USA
- Léon*, 1994 [film]. Režie Luc BESSON. Francie
- Deliverance*, 1972 [film]. Režie John BOORMAN. USA
- Avatar*, 2009 [film]. Režie James CAMERON. USA
- Fargo*, 1996 [film]. Režie Joel a Ethan COEN. USA
- The Godfather*, 1972 [film]. Režie Francis Ford COPPOLA. USA
- The Conversation*, 1974 [film]. Režie Francis Ford COPPOLA. USA
- Dexter*, 2006 [film]. Režie Michael CUESTA. USA
- The Shawshank Redemption*, 1994 [film]. Režie Frank DARABONT. USA
- The Fugitive*, 1993 [film]. Režie Andrew DAVIS. USA
- The Silence of the Lambs*, 1991 [film]. Režie Jonathan DEMME. USA
- Lethal Weapon*, 1987 [film]. Režie Richard DONNER. USA
- Assassins*, 1995 [film]. Režie Richard DONNER. USA
- Mr. Brooks* 2007 [film]. Režie Bruce A. EVANS. USA
- Bad Lieutenant*, 1992 [film]. Režie Abel FERRARA. USA
- Les Vampires*, 1915 [film]. Režie Louis Feuillade FEUILLADE. Francie
- Se7en*, 1995 [film]. Režie David FINCHER. USA
- Game*, 1997 [film]. Režie David FINCHER. USA
- The Manchurian Candidate*, 1962 [film]. Režie John FRANKENHEIMER. USA
- Michael Clayton*, 2007 [film]. Režie Tony GILROY. USA
- Nightcrawler*, 2014 [film]. Režie Dan GILROY. USA
- L. A. Confidential*, 1997 [film]. Režie Curtis HANSON. USA
- Die Hard 2*, 1990 [film]. Režie Renny HARLIN. USA

- American Psycho*, 2000 [film]. Režie Mary HARRON. USA
- Spalovač mrtvol*, 1968 [film]. Režie Juraj HERZ. Československo
- The Lodger*, 1927 [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. Velká Británie
- Shadow of a Doubt*, 1943 [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. USA
- Vertigo*, 1958 [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. USA
- North by Northwest*, 1959 [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. USA
- Psycho*, 1960 [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. USA
- The Lord of The Rings*, 2001 [film]. Režie Peter JACKSON. USA
- The Shield*, 2002 [film]. Režie Clark JOHNSON. USA
- Ucho*, 1970 [film]. Režie Karel KACHYŇA. Československo
- The Killing*, 1955 [film]. Režie Stanley KUBRICK. USA
- A Clockwork Orange*, 1971 [film]. Režie Stanley KUBRICK. Velká Británie
- Dr. Mabuse, der Spieler – Ein Bild der Zeit*, 1922 [film]. Režie Fritz LANG. Německo
- Spione*, 1928 [film]. Režie Fritz LANG. Německo
- M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931 [film]. Režie Fritz LANG. Německo
- Little Caesar*, 1931 [film]. Režie Mervyn LEROY. USA
- The Bourne Identity*, 2002 [film]. Režie Doug LIMAN. USA
- Blue Velvet*, 1986 [film]. Režie David LYNCH. USA
- Thief*, 1981 [film]. Režie Michael MANN. USA
- Manhunter*, 1986 [film]. Režie Michael MANN. USA
- Heat*, 1995 [film]. Režie Michael MANN. USA
- Die Hard*, 1988 [film]. Režie John McTIERNAN. USA
- Safety Last!*, 1922 [film]. Režie Fred NEYMEYER, Sam TAYLOR. USA
- Memento*, 2000 [film]. Režie Christopher NOLAN. USA
- The Parallax View*, 1974 [film]. Režie Alan J. PAKULA. USA
- All the President's Men*, 1976 [film]. Režie Alan J. PAKULA. USA

- Sisters*, 1973 [film]. Režie Brian de PALMA. USA
- Blow Out*, 1981 [film]. Režie Brian de PALMA. USA
- Scarface*, 1983 [film]. Režie Brian de PALMA. USA
- Carlito's Way*, 1993 [film]. Režie Brian de PALMA. USA
- The Straw Dogs*, 1971 [film]. Režie Sam PECKINPAH. Velká Británie
- Bonnie and Clyde*, 1967 [film]. Režie Arthur PENN. USA
- Troy*, 2004 [film]. Režie Wolfgang PETERSEN. USA
- Chinatown*, 1974 [film]. Režie Roman POLANSKI. USA
- Frantic*, 1988 [film]. Režie Roman POLANSKI. USA
- Bitter Moon*, 1992 [film]. Režie Roman POLANSKI. Velká Británie
- Three Days of the Condor*, 1975 [film]. Režie POLLACK. USA
- The Third Man*, 1949 [film]. Režie Carol REED. Velká Británie
- Bronson*, 2008 [film]. Režie Nicolas Winding REFN. Velká Británie
- Scarface*, 1932 [film]. Rež Howard HAWKS, Richard ROSSON. USA
- Taxi Driver*, 1976 [film]. Režie Martin SCORSESE. USA
- Goodfellas*, 1990 [film]. Režie Martin SCORSESE. USA
- Cape Fear*, 1991 [film]. Režie Martin SCORSESE. USA
- Casino*, 1995 [film]. Režie Martin SCORSESE. USA
- Gladiator*, 2000 [film]. Režie Ridley SCOTT. USA
- American Gangster*, 2007 [film]. Režie Ridley, SCOTT. USA
- The Last Boy Scout*, 1991 [film]. Režie Tony SCOTT. USA
- Enemy of the State*, 1998 [film]. Režie Tony SCOTT. USA
- Falling Down*, 1993 [film]. Režie Joel SCHUMACHER. USA
- Dirty Harry*, 1971 [film]. Režie Don SIEGEL. USA
- The Usual Suspects*, 1995 [film]. Režie Bryan SINGER. USA
- Duel*, 1971 [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA

*Jaws*, 1975 [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA

*Minority Report*, 2002 [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA

*Inglorious Basterds*, 2009 [film]. Režie Quentin TARANTINO. USA

*Cape Fear*, 1962 [film]. Režie J. Lee THOMPSON. USA

*Shot Caller*, 2017 [film]. Režie Ric Roman WAUGH. USA

*The Lady from Shanghai*, 1947 [film]. Režie Orson WELLES. USA

*The Night of the Hunter*, 1955 [film]. Režie Orson WELLES. USA

*Touch of Evil*, 1958 [film]. Režie Orson WELLES. USA

*The Public Enemy*, 1931 [film]. Režie William A. WELLMAN. USA

*Wait Until Dark* 1967 [film]. Režie Terence YOUNG. USA

*The Day of The Jackal*, 1973 [film]. Režie Fred ZINNEMANN. Velká Británie