

# Manipulace s divákem pomocí vyprávění s nelineární mozaikou příběhů

Stanislav Slovák

---

Bakalářská práce  
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2022/2023

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Stanislav Slovák  
Osobní číslo: K20242  
Studijní program: B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby  
Specializace: Režie a scenáristika  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. Teoretická práce: Manipulace s divákem pomocí vyprávění s nelineární mozaikou  
2. Praktická část: Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. viz Zásady pro vypracování

## Zásady pro vypracování

1. Teoretická část: Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže). Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část: Přípustné varianty praktické části: 1) Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 2) Režie souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 3) Tři scénáře v rozsahu 10 – 15 stran, či dva scénáře v rozsahu 20 – 25 stran. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. Další požadované materiály praktické části: a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2). b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3). c) Anotace (var. 1, 2, 3). d) Technický scénář (var. 1). e) Štábová listina (var. 1, 2). V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV. Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy 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 bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS: Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte: 1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše. 2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací. 3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady o vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

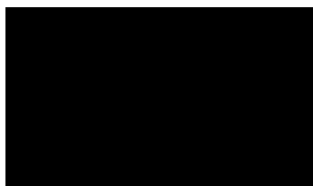
- GINDL TATÁROVÁ, Zuzana. *Praktická dramaturgia*. Bratislava: VŠMU, 2015. ISBN 978-80-89439-70-6.  
LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby*. Zlín: VERBUM Publishing, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.  
ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: AMU, 2015. ISBN 978-80-7331-314-2.  
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 1979. ISBN 978-80-7331-217-6.  
FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. Field, Syd: Jak napsat dobrý scénář. Praha 2007  
NOVOTNÝ, David Jan. *Chcete psát scénář?*. Praha: Akademie múzických umění, 1995. ISBN 80-85883-07-4.  
BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?*. Přeložil Jan SVĚRÁK. Praha: Euromedia Group, 2019. Universum (Euromedia Group). ISBN 978-80-7617-619-5.  
MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.  
HRÍNOVÁ, Barbora. *Špecifiká rozprávania vo viacpríbehových filmoch*. Bratislava: Filmová a televízna fakulta VŠMU v Bratislave, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8.  
KOCÍ, Irena. *Čas ve filmu – netradiční práce s časem v dramatickém vyprávění*. Zlín, 2020. Disertační práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

Vedoucí teoretické části: **MgA. Martin Velič**  
Ateliér Audiovize

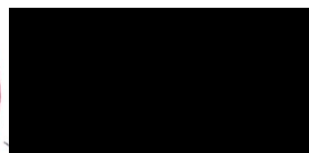
Vedoucí praktické části: **MgA. Irena Kocí, Ph.D.**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**



**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan



**MgA. Irena Kocí, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### 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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: .....

Jméno a příjmení studenta: .....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce se zabývá prvky nelineární mozaiky příběhů, které manipulují s divákem a pohrávají si s jeho uvažováním nad dílem podobně jako detektivní příběh. Práce rozebírá lineární vyprávění a z něj vycházející paralelní vyprávění. Nejvíce prostoru je věnováno nelineární mozaice příběhů, tedy filmům, jakými jsou např. *Hodiny* nebo *21 gramů*, u nichž definuje prvky manipulující s divákovými úsudky. V další kapitole jsou získané informace prokazovány na dvou hraných filmech. V poslední části je využito autorových zkušeností s tímto typem vyprávění a popisuje zde své poznatky získané při práci na bakalářském filmu *Dům č. 45*, rovněž vyprávěném pomocí nelineární mozaiky příběhů.

**Klíčová slova:** Linda Aronson, nelineární mozaika příběhů, pachatel, strach ze smrti, dlouhá expozice, závěrečný zvrát

## **ABSTRACT**

The bachelor thesis deals with the elements of a non-linear mosaic of stories which manipulate the viewer and play with his thinking about the work in a similar way as a detective story. The thesis discusses linear narrative and the parallel narrative emerging from it. Most of the space is devoted to non-linear mosaic narratives, i.e. films such as *The Hours* or *21 Grams*. For the non-linear mosaic of stories, he defines the elements that manipulate the viewer's judgments. In the next chapter, the information gained is demonstrated through two feature films. The last section draws on the author's experience with this type of storytelling and describes his findings from his work on the undergraduate film *House No. 45*, also told using a non-linear mosaic of stories.

**Keywords:** Linda Aronson, non-linear mosaic of stories, perpetrator, fear of death, long exposition, final twist

Za odborné vedení této práce chci poděkovat MgA. Martinu Veličovi, zejména za jeho věcné připomínky a věnovaný volný čas. Velké díky patří také Nikole Maňasové za korekturu a rovněž mé mamince, která se mnou práci konzultovala. V neposlední řadě musím poděkovat celému štábu, který se podílel na našem bakalářském snímku *Dům č. 45*.

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

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 LINEÁRNÍ VYPRÁVĚNÍ</b> .....	<b>12</b>
1.1 TROJAKTOVÁ STRUKTURA PODLE SYDA FIELDA .....	13
<b>2 PARALELNÍ VYPRÁVĚNÍ</b> .....	<b>15</b>
2.1 PARALELNÍ VYPRÁVĚNÍ PODLE DAVIDA BORDWELLA A KRISTIN THOMPSONOVÉ .....	16
2.2 PARALELNÍ VYPRÁVĚNÍ PODLE LINDY ARONSON.....	17
2.2.1 Vyprávění bez skoků v čase .....	17
2.2.2 Vyprávění se skoky v čase .....	18
<b>3 NELINEÁRNÍ MOZAIKA PŘÍBĚHŮ</b> .....	<b>20</b>
3.1 STRACH ZE SMRTI / DRUHÝ BOD OBRATU JAKO HÁČEK.....	20
3.2 DLOUHÁ EXPOZICE .....	21
3.3 ZÁVĚREČNÝ ZVRAT .....	21
3.4 PROPOJOVÁNÍ.....	22
3.5 SKLÁDÁNÍ LINIÍ .....	23
3.5.1 Flashbacky/Flashforwardy .....	23
3.5.2 Kulešovův efekt.....	24
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>26</b>
<b>4 ANALÝZA FILMU CRASH, PAUL HAGGIS, 2004</b> .....	<b>27</b>
4.1 STRACH ZE SMRTI / DRUHÝ BOD OBRATU JAKO HÁČEK.....	27
4.2 DLOUHÁ EXPOZICE .....	28
4.3 ZÁVĚREČNÝ ZVRAT .....	28
4.4 PROPOJOVÁNÍ.....	29
<b>5 ANALÝZA FILMU <i>PLANINA V OHNI</i>, GUILLERMO ARRIAGA, 2008</b> .....	<b>31</b>
5.1 STRACH ZE SMRTI / DRUHÝ BOD OBRATU JAKO HÁČEK.....	32
5.2 DLOUHÁ EXPOZICE .....	32
5.3 ZÁVĚREČNÝ ZVRAT .....	32
5.4 PROPOJOVÁNÍ.....	33
5.5 KULEŠOVŮV EFEKT .....	34
<b>III PROJEKTOVÁ ČÁST</b> .....	<b>35</b>
<b>6 MANIPULAČNÍ PRVKY V BAKALÁŘSKÉM SNÍMKU <i>DŮM Č. 45</i></b> .....	<b>36</b>
6.1 KONTEXT VZNIKU.....	36
6.2 LINIE FILMU.....	36



6.3	STRACH ZE SMRTI / DRUHÝ BOD OBRATU JAKO HÁČEK.....	37
6.4	DLOUHÁ EXPOZICE.....	38
6.5	ZÁVĚREČNÝ ZVRAT.....	38
6.6	PROPOJOVÁNÍ.....	39
6.7	FLASHFORWARDY .....	40
6.8	FLASHBACK.....	40
6.9	KULEŠOV EFEKT.....	40
6.10	SCÉNÁŘ VS. VÝLEDNÉ DÍLO .....	41
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>42</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>43</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>	<b>44</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>45</b>
	<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>46</b>

## ÚVOD

Téma manipulace s divákem pomocí vyprávění s nelineární mozaikou jsem zvažoval v podstatě celé bakalářské studium. Od prvního ročníku mi byla práce s filmovým časem blízká a chtěl jsem se jí věnovat podrobněji. Silným proudem, který mě dovedl až k realizaci této práce, byl můj vedoucí práce MgA. Martin Velič. V prvním ročníku nám nastínil základy práce s filmovým časem. Zadal nám také úkol, ve kterém jsme měli vytvořit námět na téma sociální menšiny. Z tohoto námětu nakonec vznikl můj bakalářský snímek, který je vyprávěn právě pomocí nelineární mozaiky příběhu a využívám v něm mnoho manipulačních prvků.

Tvorba bakalářského filmu mě donutila se tématu nelineární mozaiky věnovat podrobněji. Díky tomu jsem si vytvořil přehled o možnostech práce s filmovým časem a velkou část těchto možností jsem si ve filmu i prakticky vyzkoušel.

V této práci bych se chtěl věnovat prvkům nelineární mozaiky, které dokážou manipulovat s divákem. Jsou to scenáristické až stříhové postupy, které říkají divákovi, co si má v danou chvíli o příběhu myslet. Tyto prvky většinou vnutí divákovi myšlenku, která diváka nahlodá a divák nad ní začne přemýšlet. Tuto myšlenku následně potvrdí, nebo vyvrátí, čímž divákovi dá zadostiučinění, nebo ho naopak překvapí.

Hlavním zdrojem pro bakalářskou práci je kniha Lindy Aronson – *Scénář pro 21. století* – v němž autorka rozděluje vyprávění do několika kategorií a zároveň se jim následně detailně věnuje. Tuto knihu považuji za stavební kámen děl využívajících čas jako vyprávěcí prvek.

V úvodu práce definuji lineární a paralelní vyprávění, následně objasním, co to je nelineární mozaika příběhů a jaké manipulační prvky má k dispozici. Na základě této teorie analyzuji celovečerní hrané snímky *The Crash* (Paul Haggis, 2004) a *Planina v ohni* (Guillermo Arriaga, 2008), na kterých prokazují uvedené teorie. Ve třetí kapitole dokladuji tuto teorii na mém bakalářském snímku. Analýzu tohoto snímku doplňuji o vlastní autorské zkušenosti, které jsem při tvorbě snímku nashromáždil.

Cílem této práce je definovat prvky nelineární mozaiky příběhů, kterými lze manipulovat s divákem a následně odůvodnit, proč této možnosti autoři využívají.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 LINEÁRNÍ VYPRÁVĚNÍ

Nelineární mozaika příběhů spadá do paralelního vyprávění. Základem paralelního vyprávění je lineární příběh, který má svou definovanou strukturu. K porozumění paralelnímu vyprávění je nutné nejdříve definovat lineární vyprávění.

Lineární, tedy chronologické vyprávění, má původ již v antice. Aristoteles<sup>1</sup> definoval trojaktovou strukturu ve svém díle *Poetika*. „Tragédie je zobrazením jednání úplného a celého, které má určitý rozsah. Celé totiž může být i to, co žádný konec nemá. Celé je to, co má začátek, střed a konec. Nesmějí tedy děje dobře sestavené začínat odkudkoliv ani končit, kde se namane, nýbrž musí se řídit právě uvedenými zásadami.“<sup>2</sup>

Na Aristotelovu teorii navázal Syd Field<sup>3</sup>, jehož dílo *Jak napsat dobrý scénář* patří k základům scenáristiky, shrnuje v něm základní scenáristické postupy a definuje nové pojmy, jako jsou body obratu. Z teorie Syda Fielda bude tato práce dále vycházet.

Lineárnímu vyprávění se věnují také filmoví teoretici David Bordwell a Kristin Thompson pracující s pojmy syžet a fabule, které si pohrávají s přemýšlením diváka. Tyto pojmy jsou důležité, jelikož pracují s informacemi, které má divák k dispozici. Pojem syžet se rozumí vše, co film ukazuje svými prvky, ať už obrazem, nebo zvukem. Zatímco fabule je soubor událostí ve vyprávění ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem<sup>4</sup>. Jako příklad Bordwell s Thompsonovou uvádí detektivní film, kde vyvrcholením syžetu (tedy toho, co divák vidí), je odhalení předchozích událostí fabule (těch, které divák neviděl)<sup>5</sup>.

Nelineární mozaika je svým způsobem také detektivka, kde ale pozici detektiva nahradila struktura. Pomocí struktury autor nechává diváka, aby se „stal detektivem“ sám a poskládal si z na míru ušitých prvků vlastní mozaiku.

Pro pochopení těchto prvků je ale nezbytné nejdříve definovat nelineární mozaiku, resp. částí, ze kterých je složená. K tomu poslouží trojaktová struktura podle Syda Fielda.

---

<sup>1</sup> Aristoteles byl řecký filozof.

<sup>2</sup> ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Orbis, 1962. s. 43.

<sup>3</sup> Syd Field byl americký spisovatel a scenárista.

<sup>4</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6, s.113.

<sup>5</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6, s.117.

## 1.1 Trojaktová struktura podle Syda Fielda

Trojaktová struktura, které se věnuje tato kapitola, vychází z teorie Syda Fielda. Syd Field Aristotelovu teorii převedl do filmového prostoru a příběh rozdělil do tří základních aktů – expozice, konfrontace, rozuzlení. Tyto tři akty od sebe rozdělují dva body obratu<sup>6</sup>, což je patrné na obrázku níže.



**Obrázek 1:** Trojaktová struktura podle Syda Fielda<sup>7</sup>.

Začátek filmu je označován jako expozice. Expozice, jinými slovy první dějství, je definována jako úvod filmu, kde je divákovi představena hlavní postava, její okolí a prostředí. Divákovi je nastíněn děj a měl by tušit, o co v příběhu půjde. Při celovečerním formátu se jedná zhruba o úvodní čtvrtinu filmu<sup>8</sup>. Příkladem je tradiční pohádka *O Červené Karkulce*. V rámci expozice je představena hlavní postava – Karkulka – dále prostředí, ve kterém a s kým žije. Jejím cílem je navštívit babičku. Jsou nastíněny možné problémy – nebavit se s cizími lidmi.

Po expozici přichází první bod obratu. Je jím událost nebo příhoda, která děj pootočí jiným směrem, posouvá jej dopředu<sup>9</sup>. Je odrazovým můstkem pro řešení problémů v konfrontaci. Většinou se objevuje na konci úvodní čtvrtiny. V případě Karkulky se jedná o situaci, kdy si začne povídat s vlkem, čímž porušila slib, který dala mamince.

Na první bod obratu navazuje konfrontace (druhé dějství). Během konfrontace hlavní postava čelí problémům, které jí brání v cestě k dosažení cíle. Jedná se většinou o druhou a

<sup>6</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 17.

<sup>7</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 17.

<sup>8</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 18.

<sup>9</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 128.

třetí čtvrtinu filmu<sup>10</sup>. Karkulka konfrontaci zažívá při setkání s vlkem, který je přestrojen za babičku a následně Karkulku sní.

Po konfrontaci přichází druhý bod obratu. Jedná se opět o událost nebo příhodu, která otočí děj jiným směrem. Většinou vede k vyřešení hlavního problému postavy. Nachází se na konci třetí čtvrtiny filmu<sup>11</sup>. Druhým bodem obratu v pohádce *O Červené Karkulce* je příchod myslivce, který zachrání babičku i Karkulku.

Při závěrečném rozuzlení (třetí dějství) dochází k rozřešení příběhu a k odpovědi na otázku, zdali postava dosáhla cíle. Jde o poslední čtvrtinu příběhu<sup>12</sup>. V tomto příkladě se Karkulka šťastně shledává s babičkou, poučí se a vlk je po zásluze potrestán.

Film je složen z mnoha obrazů, přičemž každý jednotlivý obraz by měl mít svou trojaktovou strukturu. Je-li lineárně vyprávěný příběh časově přeskupen, nebo je-li k němu přidán další příběh, vzniká paralelní vyprávění.

Základ paralelního vyprávění tedy činí lineární vyprávění. Pro jeho pochopení jsou důležité pojmy syžet – vše co vidíme – a fabule, kterou si domýšlíme na základě syžetu. Struktura lineárního vyprávění podle Syda Fielda je následující: expozice – první bod obratu – konfrontace – druhý bod obratu – rozuzlení.

---

<sup>10</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 19.

<sup>11</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 128.

<sup>12</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9. s. 20.

## 2 PARALELNÍ VYPRÁVĚNÍ

Pokud jsou lineární příběh nebo části jeho struktury přeskupeny, popř. je-li přidán další příběh, vzniká paralelní vyprávění.

Aristoteles lineární vyprávění označoval jako jediné správné. „Na druhém místě je ta kompozice, kterou někteří pokládají za lepší, tj. tragédie s dvojitým dějem jako Odysea, s jiným koncem pro dobré a s jiným pro zlé.“<sup>13</sup>

Dávno před Aristotelem již vznikaly paralelně vyprávěné eposy, jakým byla například již zmíněná Homérova Odysea. Termín „In medias res“, tedy „uprostřed věci“, zmínil ve svém díle *De arte poetica* Horatius. Radil tím spisovatelům, že využití tohoto prvku jim pomůže udržet čtenářovu pozornost<sup>14</sup>.

K paralelnímu vyprávění se autoři nejčastěji uchylují v případech, kdy lineární vyprávění není pro příběh vhodnou formou. Zpravidla se jedná o příběhy, které mají zdlouhavou expozici nebo jiný akt příběhu. Nefunkční trojaktová struktura tak bývá často nahrazena paralelním vyprávěním, pomocí něhož je vytvořena struktura a držena diváková pozornost.

Paralelnímu vyprávění a práci s filmovým časem se věnuje mnoho autorů. Pro tuto práci jsou důležité jednak myšlenky dvojice David Bordwell a Kristin Thompson, kteří své teorie opírají mj. o práci se syžetem a fabulí. Tyto dva výše zmíněné prvky pracují s dávkováním informací divákovi. Z jiného úhlu se na paralelní vyprávění dívá teoretička Linda Aronson ve svém díle *Scénář pro 21. století*, kde paralelní vyprávění oproti Bordwellovi s Thompsonovou více člení a kategorizuje, díky čemuž vyplouvají na povrch principy jednotlivých struktur. Linda Aronson se navíc ve svém díle, jak už vyplývá z názvu, věnuje filmům vzniklých ve 21. století, zatímco Bordwell s Thompsonovou se zaměřují na filmy starší.

---

<sup>13</sup> ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Orbis, 1962. s. 49.

<sup>14</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 129.

## 2.1 PARALELNÍ VYPRÁVĚNÍ PODLE DAVIDA BORDWELLA A KRISTIN THOMPSONOVÉ

Práce vychází primárně z definic Lindy Aronson, v následujících řádcích jsou však zmíněny myšlenky dalších teoretiků Davida Bordwella a Kristin Thompsonové.

Bordwell s Thompsonovou definují práci s časem pomocí syžetu a fabule. Uvádí, že z posloupnosti syžetu je chápána posloupnost fabule. Jestliže událost fabule je brána jako ABCD, poté syžet, využívající flashback může být chápán jako BACD<sup>15</sup>. Rekonstrukci pořádku fabule ze syžetu přirovnávají ke hře. Podobně jako lidi baví učit se pravidla nových her než hrát pořád ty stejné, baví diváky učit se a poznávat nová pravidla filmu.

Jako povedený příklad uvádí film *Pulp Fiction*: Historiky z podsvětí, kde přechody mezi scénami v úvodu působí zmatečně, ale fungují výhodně při závěrečném konci, kdy nutí diváka se nad nimi znovu zamyslet. Komerční filmy také využívají žánrů jako jsou sci-fi, nebo fantasy, kde představují alternativní budoucnosti. Ty Bordwell s Thompsonovou označují jako filmy „Co kdyby“ a definují je následovně: „Tyto filmy nás obvykle seznámí s nějakou situací a poté předvedou, jak by se příběh mohl vyvíjet pomocí různých řetězců příčin a následků.“<sup>16</sup> Jako příklad Bordwell s Thompsonovu uvádí film *Lola běží o život*.

Vznikají také filmy jako např. *Memento*, kde jsou vytvářeny spletité vzorce časového uspořádání a kauzality. Autoři přitom očekávají, že diváci budou film sledovat opakovaně, aby objevili jednotlivé stopy.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6, s.118.

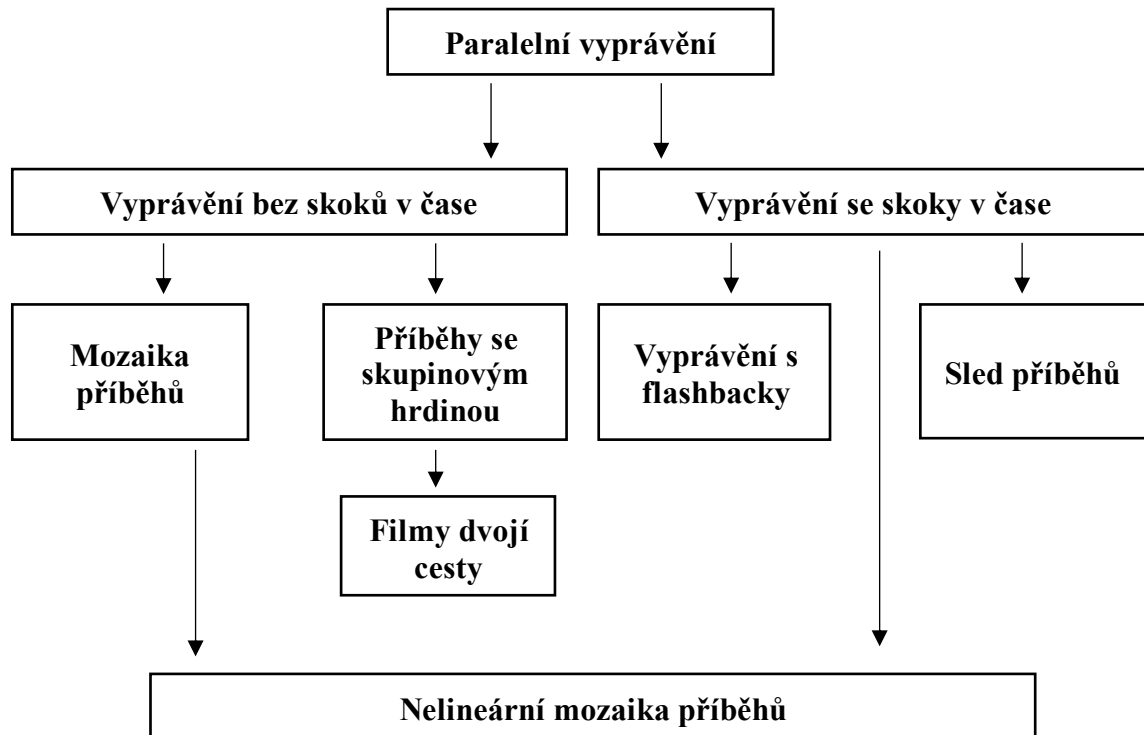
<sup>16</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6, s.120.

<sup>17</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6, s.122



## 2.2 PARALELNÍ VYPRÁVĚNÍ PODLE LINDY ARONSON

Linda Aronson paralelní vyprávění primárně dělí na vyprávění „bez skoků“ a „se skoky v čase“<sup>18</sup>.



Obrázek 2: Paralelní vyprávění podle Lindy Aronson.

### 2.2.1 Vyprávění bez skoků v čase

Jedná se o několik lineárně vyprávěných příběhů, kterým je dán rovnoměrný prostor a odehrávají se v jednom čase. Vyskytuje se zde množství postav a je složité definovat hlavního hrdinu<sup>19</sup>.

**Mozaika příběhů** – filmy s navzájem rovnocennými příběhy, které se věnují stejnému tématu, odehrávající se v jedné časové rovině a na společném místě. V průběhu filmu mezi nimi přecházíme. Tento typ filmů je mezistupeň při tvorbě nelineární mozaiky. Stejně jako pro vytvoření lineární mozaiky je nezbytné vytvořit několik, většinou tři až čtyři, lineárních příběhů. Zatímco v kinematografii je tento prvek stále ještě ne příliš používaný, v televizních seriálech jde o zavedenou věc. Mozaiku příběhů využívá například film *Bábovky*<sup>20</sup>. Mozaika příběhů je základním kamenem pro nelineární mozaiku příběhů.

<sup>18</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 131.

<sup>19</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 132.

<sup>20</sup> Rudolf Havlík, Česko, 2020

**Příběhy se skupinovým hrdinou** – filmy se skupinou postav, které spojí dohromady nějaké „dobrodružství“. Jako příklad Linda Aronson uvádí film *Malá Miss Sunshine*<sup>21</sup>.

**Filmy dvojí cesty** – jde o dvě postavy, které mají mezi sebou specifický vztah. Přibližují se, oddalují se nebo jsou v rovnováze. Příkladem je film *Hledá se Nemo*<sup>22 23</sup>.

### 2.2.2 Vyprávění se skoky v čase

Filmy vyprávěné se skoky v čase využívají několika příběhů, které se odehrávají ve více časových rovinách nebo jsou vyprávěny postupně.

**Filmy s flashbacky** – flashback je prvek, který autorovi pomáhá ukázat minulost místo pouhého popisu minulosti. Zobrazuje, co se stalo nebo co se mohlo stát<sup>24</sup>. Kategorii, do kterých se flashbacky rozdělují, je mnoho. Linda Aronson jich uvádí šest. Pro tuto práci je vhodnější definice Ludovíta Labíka, který minulý čas dělí na autobiografický flashback (*Forrest Gump*), flashback jako život pozměňující zápletku (*Tenkrát na západě*) a flashback jako detektivní vyšetřování (*Akta X*)<sup>25</sup>.

Do kategorie filmů s flashbacky patří také **flashforward**. Flashforward zobrazuje událost, která se odehraje v budoucím čase. Podle Ludovíta Labíka se budoucí čas stává reálným časem v případě, kdy k němu dojde, ale ve chvíli svého vzniku je jeho realita zatím pouze předpokládaná<sup>26</sup>.

**Sled příběhů** – jedná se o filmy, které mají samostatné příběhy, které jsou vyprávěny jeden za druhým, až se v závěru propojí, např. film *Pulp fiction: Historky z podsvětí*<sup>27</sup>.

**Nelineární mozaika příběhů** – funguje stejně jako mozaika lineární, ale její linie se pohybují ve více časových rovinách<sup>28</sup>. Příkladem je film *Hodiny*<sup>29</sup>. Nelineární mozaice se tato práce bude věnovat podrobněji.

Možností, jak poskládat příběh, je nepřeborné množství. Proto i třídění podle Lindy Aronson není striktní a objevují se nové struktury. Tyto struktury většinou spadají také do

---

<sup>21</sup> Jonathan Dayton, Valerie Faris, USA, 2006

<sup>22</sup> Andrew Stanton, Lee Unkrich, USA, 2003

<sup>23</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 133.

<sup>24</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 187.

<sup>25</sup> LABÍK, Eudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. s. 126.

<sup>26</sup> LABÍK, Eudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. s. 126.

<sup>27</sup> Quentin Tarantino, USA, 1994

<sup>28</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 134.

<sup>29</sup> Stephen Daldry, USA, Velká Británie, 2002

nelineární mozaiky. Proto je při orientaci v nelineární mozaice důležité orientovat se v základních prvcích lineárního vyprávění.

### 3 NELINEÁRNÍ MOZAIKA PŘÍBĚHŮ

Pokud lineární mozaiku, respektive její části přeskupíme, vzniká nelineární mozaika příběhů. K této struktuře se autoři většinou uchylují z důvodu, že by jim příběh lineárně nefungoval. Tyto příběhy mají nejčastěji dlouhou expozici, zkrácenou prostřední část a antiklimatický závěr<sup>30</sup>.

Zvědavost nebo překvapení vznikají pomocí specifického uspořádání vodítek v syžetu, který může některé informace zatajit. Nebo může některé informace nabízet tak, aby vyvolal očekávání či zvýšil napětí. Všechny tyto procesy utvářejí naraci, tedy způsob, jakým syžet poskytuje informace o fabuli, aby dosáhl konkrétních účinků na diváka. Bordwell s Thompsonovou naraci dělí na omezenou a neomezenou. Do neomezené, resp. vševědoucí narace, spadají filmy, kde je divák velmi dobře informován. Naopak nelineární mozaika spadá do kategorie filmů s vysoce omezenou narací. Omezená narace je důležitá např. pro detektivní filmy, protože si získávají pozornost tím, že skrývají některé důležité příčiny. Omezení syžetu na rozsah vědění vyšetřovatele přijatelně motivuje utajení dalších informací o fabuli<sup>31</sup>.

Nelineární mozaika vede diváka ke hře na detektivy. Divák od začátku hledá souvislosti mezi příběhy a snaží se v nich zorientovat. Autoři mají díky mozaice množství prvků, kterými mohou s divákem manipulovat a nutit ho myslet si přesně to, co autor potřebuje, aby nakonec u diváka mohlo dojít k nečekanému odhalení skutečnosti. Práce se dále bude zabírat manipulačními prvky, které má autor při nelineární mozaice k dispozici.

#### 3.1 STRACH ZE SMRTI / DRUHÝ BOD OBRATU JAKO HÁČEK

Filmy paralelního vyprávění velmi často používají druhý bod obratu jako háček. Háček je prvek, většinou z úvodu filmu, který diváka „zahákne“, tedy zaujme a nutí ho film sledovat<sup>32</sup>. Ve většině filmů nelineární mozaiky je tímto druhým bodem obratu smrt, která vyvolá strach a řadu otázek. Určitá část této situace není odhalena a divák musí přemýšlet, jak s tímto strachem pracovat<sup>33</sup>.

<sup>30</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 273.

<sup>31</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6, s.127.

<sup>32</sup> LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. s. 31.

<sup>33</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 271.

Od této události se rozvíjí celé vyprávění. Variant smrti je mnoho a s ní také souvisí řada otázek, např. „Kdo zemřel?“ jako ve filmu *Planina v ohni* – v části filmu se pátrá, kdo zemřel – nebo otázka „Dojde ke smrti?“ jako ve filmech *Hodiny*, *Dům č. 45* – očekává se smrt postavy a řeší se, jestli k ní dojde. Nejčastější jsou ale otázky „Jak ke smrti došlo a kdo ji způsobil?“, a to ve filmech *Planina v ohni*, *21 gramů*, *Dům č. 45*. V tomto případě se divák dostává do role detektiva a ze střípků, které mu autor nabídne, se snaží odhalit pachatele tohoto činu. Jelikož je hrozba smrti druhým bodem obratu většiny filmů nelineární mozaiky, bude k ní níže vztažena většina příkladů.

### 3.2 DLOUHÁ EXPOZICE

Pro filmy nelineární mozaiky je typická dlouhá expozice. Linda Aronson při rozboru filmu *21 gramů* napočítala, že expozicí je více než polovina filmu. Kdyby byla tak dlouhá expozice vyprávěna lineárně, působila by nudně a divák by po chvíli ztratil pozornost<sup>34</sup>. Mozaika tohoto prvku naopak využívá ve svůj prospěch. Expozicí je vše, co se stalo před prvním bodem obratu. Tudíž vše, co předcházelo smrti. Když je divákovi smrt ukázána, začne automaticky pátrat, co smrti předcházelo. Díky tomu je většina toho, co chce divák vědět, expozicí. Tím pádem autor může, resp. musí, jednotlivé postavy dlouho představovat a ukazovat, proč by zrovna tato postava měla být činitelem smrti.

### 3.3 ZÁVĚREČNÝ ZVRAT

Většina filmů s nelineární mozaikou končí zvratem, který diváka nutí k zamyšlení. Film začíná háčkem, který vzbuzuje určité očekávání. Poté film opíše kruh a k háčku se vrátí na úplný závěr, kdy ale změní jeho vyznění. To znamená, že závěrečné sdělení není úplně to, co divák očekával. Závěrečný zvrát slouží k tomu, aby byl předvídatelné látce dodán moment překvapení, kterých může nastat i více.

Závěrečný zvrát je na filmu většinou to nejpůsobivější. Linda Aronson dokonce tvrdí, že všechny filmy jsou napsané proto, aby scénáristé mohli realizovat jejich závěrečný obraz<sup>35</sup>. Pro jeho funkčnost si autor musí připravit kvalitní půdu. To znamená – v háčku

---

<sup>34</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 280.

<sup>35</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 276.

správným směrem svést divákovu pozornost a donutit ho ze syžetu vyčíst něco jiného, než je skutečnost. Tento prvek musí být dobře promyšlený, aby divák na háček skočil.

Tato hra musí být s divákem hrána po celou dobu a musí jemnými prvky naznačovat, co bude závěrečným zvratem. Čím méně ho bude divák očekávat, tím více ho překvapí. Ještě silněji působí, když si divák nevšimne a neuvědomí, že mu byl zvrát v průběhu filmu naznačován.

Ve filmu *21 gramů* zemře postava Paula jiným způsobem, než se čekalo. Ve filmu *Hodiny* nakonec sebevraždu spáchá ještě jiná postava, než se očekávalo.

### 3.4 PROPOJOVÁNÍ

Pro příběhy mozaiky je klíčové, aby mezi sebou měly souvislosti. Tyto souvislosti, resp. propojení, jsou důležitým manipulačním prvkem. Souvislosti jsou jedním z manipulačních prvků, které mají silný vliv na pozornost a fabulování diváka nad filmem. Divák tyto filmy navštěvuje s otázkou „Proč zrovna tyto příběhy, tito protagonisté?“. Jako nejdůležitější Linda Aronson označuje níže uvedené prvky.

**Místo** – místo je jistě jedním z hlavních pojítek mezi liniemi. Jednotlivé postavy, ačkoliv spolu nemají nic společného, se mohou pohybovat na jednom místě. Jako příklad je možno uvést místo, kde dojde ke smrtelné události. V případě, kdy divák zná místo, kde došlo ke smrtelné události, může podezírat každou postavu, která se na místě objeví. Např. ve filmu *Planina v ohni* můžeme podezírat každou postavu, která se objeví na planině. U filmu *Hodiny* je událostí smrti flashforward, kdy jedna z postav spáchá sebevraždu. Divák ví, na jakém místě k sebevraždě došlo, proto vždy, když autor postavu přiblíží k místu smrti, divák automaticky zbystří a očekává smrt.

**Čas** – čas je hlavní manipulační zbraň, kterou má mozaika k dispozici, a to díky tomu, že je možné si jej podle potřeby přeskládat. Důležité je mít film propojen i lineárně. Je podstatné vědět, co která postava v daný důležitý čas dělá. V čase smrti, který je většinou nejdůležitější, by většina z postav měla mít svůj program. Díky tomu může divák pracovat s jejich podezřením, nebo jejich podezření vyvrátit. Z hlediska detektivních pojmů je nutné, aby v dobu smrti měly postavy „alibi“. Díky mozaice může autor tento důležitý čas ukázat až v době, kdy je to potřeba.

**Postavy** – je typické, že v nelineární mozaice vystupuje velké množství postav, které spolu mají vztahy. Postavy si vzájemně vstupují do děje a proplétají se. Divák při sledování

udržuje pozornost a snaží se ve vztazích mezi postavami orientovat. Je-li o nějaké postavě známo, že u ní dojde ke smrti, nebo jí smrt hrozí, např. jako ženě ve filmu *Planina v ohni*, může divák podezírat jakoukoliv osobu, se kterou se postava před smrtí setká. Díky tomu může autor postavě přidávat do cesty další jedince, aby u nich vzbudil podezření, že způsobili její smrt.

**Předměty, symboly, znaky** – konkrétní předmět se může objevit ve více liniích, čímž linie propojí a navodí zajímavý vztah. Autor může např. ukázat v úvodním háčku vražednou zbraň. Díky proplétání autor tento předmět předává různým postavám, čímž opět na každou z postav vrhá podle potřeby stín podezření. Film *Hodiny* je proslulý právě prolínáním předmětů, ať už jde o knihu, květiny nebo další. Většina těchto předmětů má spíše informační charakter, aby se divák zorientoval ve třech složitých liniích. Naopak ale fotografie malého Richieho, kterou drží Richard už jako dospělý, je velmi podstatný a dobře načasovaný prvek. Díky této fotografii si divák propojí druhou a třetí linii filmu a pochopí, že Richie je Richard, který žije téměř osamělý a ve špatných podmínkách. Toto propojení se dozvíme těsně před tím, než se jeho matka pokusí o sebevraždu. Tento nový pohled vysvětluje, proč Richard dopadl tak špatně, a utvrzuje diváka v domněnku, že matka sebevraždu spáchá. Toto se nakonec nepotvrdí, ale divák si to celou dobu myslel, protože byl autorem zmanipulován.

**Makropříběh** – jde o hlavní zastřešující zápletku. Většinou se pojí s katastrofou, tedy s hrozbou smrti. Propojí všechny příběhy a symbolizuje spojení napříč celou komunitou. Buď podnítl, nebo uzavře hlavní zápletku. Podle kontextu katastrofy můžeme podezírat postavy, které by s ní mohly mít něco společného. Ve filmu *21 gramů* jde o dopravní nehodu, která způsobí smrt<sup>36</sup>.

## 3.5 SKLÁDÁNÍ LINIÍ

### 3.5.1 Flashbacky/Flashforwardy

Scenáristou několika výborných filmů nelineární mozaiky je Guillermo Arriaga (*21 gramů*, *Babel*, *Tři pohřby*)<sup>37</sup>. Arriaga tvrdí, že mezi příběhy přechází v citově vypjatých

<sup>36</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 141.

<sup>37</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 271.

momentech. Většinou přechází mezi více liniemi, kdy do děje umísťuje útržky pozdějších událostí a posouvá jimi film kupředu<sup>38</sup>.

Definovat, kdy u filmu nelineární mozaiky dochází k flashbackům a kdy k flashforwardům, je složité, jelikož v nelineární mozaice plní totožnou funkci. Díky flashbackům lze pominout detaily a zahrnout jen klíčové okamžiky z delšího období, což je u nelineární mozaiky výhodné<sup>39</sup>.

### 3.5.2 Kulešovův efekt

Nelineární mozaika dokáže díky vkládání útržků manipulovat s divákem pomocí střihu mezi liniemi. Využívá přitom prvku, který ve svém experimentu popsal Lev Vladimirovič Kulešov. Podstata Kulešovova experimentu spočívá v tom, že k fotografii neutrálně se tvářícího herce přiložil různé fotografie. Po přiložení fotografie talíře s jídlem si divák asocioval, že má herec hlad. Po přiložení fotografie mrtvého dítěte, cítil divák z hercova výrazu smutek<sup>40</sup>. Tímto pokusem Kulešov dokázal, že střih závisí na kontextu.

Díky tomu může nelineární mozaika pomocí příkladů poukazovat na jednotlivé postavy jako na pachatele. Chce-li autor na některou z postav svést větší podezření, může stříhat např. ze smrtelné události právě na zamyšlenou postavu, na kterou chce podezření vrhnout.

Tento efekt se dá umocňovat, nebo naopak snižovat. Chceme-li např. efekt zvýšit, nabízí se využití prvku nazývaného matchcut. Matchcut je střihový postup, kdy na sebe vážeme dva záběry, které mají totožnou kompozici – na fotografii postavy z místa, kde ke smrti došlo, lze navázat záběrem přímo na živou postavu<sup>41</sup>. Tento prvek je hojně využíván např. ve filmu *Hodiny*.

Sílu montáže ovlivňují vhodně zvolené souvislosti. Příklad lze najít ve filmu *Planina v ohni*. Po záběru hořícího autobusu přichází obraz, kde si postava zapaluje cigaretu, tedy asociativní spojení díky kontextu ohně. Při zapálení cigarety si divák postavu může ihned spojit s požárem a nakonec zjistí, že právě tato postava je pachatelem, který autobus zapálí.

<sup>38</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 289.

<sup>39</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 291.

<sup>40</sup> KOKES, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0, s. 31.

<sup>41</sup> VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby: určeno pro posl. fak. filmové a televizní*. Praha: SPN, 1983.



## Shrnutí

Pro lineární vyprávění je důležitá struktura složená z expozice, konfrontace, rozuzlení a dva body obratu. Dojde-li k přeskupení nebo přidání dalšího příběhu, vzniká paralelní vyprávění. Paralelní vyprávění dělíme na vyprávění se skoky a bez skoků v čase. Mezi vyprávění se skoky v čase patří také nelineární mozaika příběhů. Prvků, jak může autor manipulovat s divákem, je nesmírné množství. Práce se zaměřuje na prvky, které jsou typické právě pro nelineární mozaiku. Konkrétně strach ze smrti/druhý bod obratu jako háček, dlouhá expozice, závěrečný zvrat, propojování a skládání linií. V dalších kapitolách budou prvky aplikovány na konkrétních filmových dílech.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 4 ANALÝZA FILMU CRASH, PAUL HAGGIS, 2004

Film *Crash* je krimi drama zabývající se tématem rasismu. Spadá do kategorie nelineární mozaiky, ačkoliv má velmi blízko také k mozaice lineární. Nebýt úvodního flashforwardu, je film vyprávěn chronologicky, a dal by se označit jako lineární mozaika.

Film paralelně přechází mezi životními liniemi dvanácti lidí, jejichž příběhy se mezi sebou navzájem prolínají. Každá linie se odehrává lineárně během šestatřiceti hodin. Tento model by se dal označit jako lineární mozaika nebo sled příběhů. Nelineární mozaiku z filmu vytváří úvodní flashforward, který zároveň slouží jako háček.

Každá linie jednotlivé postavy má své dva body obratu. Některé body obratu jsou společné pro více postav. Pro lepší přehlednost jsou body obratu zobrazeny v tabulce. Ty, které jsou u některých postav totožné, jsou vybarveny stejnou barvou.

	Postava	První bod obratu	Druhý bod obratu
1	zloděj Peter	krádež auta	zastřelení Petera
2	zloděj Anthony	krádež auta	pomoc uprchlíkům
3	politik Rick	krádež auta	získání Grahama
4	žena politka Jean	krádež auta	pád ze schodů
5	detektiv Graham	nehoda Mercedesu	přemluvení ke spolupráci s Rickem
6	zámečník Daniel	výměna zámku	střelba na dceru
7	prodavač Farhad	výměna zámku	střelba na dceru
8	policista Ryan	dopravní kontrola	záchrana Christyne
9	policista Tom	dopravní kontrola	zastřelení Petera
10	režisér Cameron	dopravní kontrola	vzpoura policii
11	žena režiséra Christyne	dopravní kontrola	záchrana policistou Ryanem
12	převozník Kean Hu	srážka se zloději	setkání s ženou

**Tabulka 1:** Body obratu ve filmu *Crash*.

### 4.1 Strach ze smrti / Druhý bod obratu jako háček

Film *Crash* začíná úvodním háčkem. Jde o situaci následující po druhém bodu obratu zlodějčka Petera. Na místo činu přijíždí detektive Graham a divák společně s ním zjišťuje, že došlo ke smrti mladého černocha. Po tomto obraze přichází titulky „O den dříve“, z čehož

divák pochopí, že šlo o flashforward, nebo jak také označuje Linda Aronson – flashback v prologu. Tento háček vzbuzuje v divákovi otázky: „Kdo je pachatelem vraždy?“, „Kdo je ten černoš, který byl zastřelen?“, „Jak ke smrti došlo?“. Tyto otázky diváka donutí, aby po zbytek filmu dával pozor a snažil se rozklíčovat indicie, které mu film nabízí.

## 4.2 Dlouhá expozice

U filmů nelineární mozaiky je tradiční dlouhá expozice na úkor konfrontace. Ve filmu *Crash* je dlouhá expozice diskutabilní. Film disponuje dvanácti plnohodnotnými liniemi. Z toho vyplývá, že na každou postavu je vyhraněno asi osm minut filmu. V tomto krátkém úseku stihne každá z postav dodržet rovnoměrnou trojaktovou strukturu. Na mikrostruktuře každé z linií odpovídá čas věnovaný expozici, konfrontaci a rozuzlení teoriím Syda Fielda.

Z pohledu makrostruktury se v první polovině filmu odehrává pouze expozice. Její součástí jsou první body obratu a konfrontace jednotlivých postav, které ale v poli dvanácti linií nemají takovou sílu. Divákovi jsou představeny všechny postavy a jejich kontext. Divák se seznamuje s hlavním tématem filmu, což je rasismus. Prostřednictvím těchto informací si vytváří domněnky, jak došlo ke smrti černoš.

V druhé polovině filmu se odehrávají již jen druhé body obratu, které by se daly označit jako konfrontace. Vyvrcholením filmu, a tedy hlavním druhým bodem obratu je scéna, kdy policista Tom zastřelí zloděje Petra.

## 4.3 Závěrečný zvrát

Druhým bodem obratu je již zmíněná situace, ve které divák dostane odpověď na otázky, které mu byly naznačeny úvodním háčkem. Ví, že zemřel sympatický zloděj Peter a střelcem byl paradoxně největší zastánce černošů – policista Tom. Divák má pocit, že již zjistil všechny informace a má o ději přehled. Film tedy vytvořil háček, poté opsal kruh a vrátil se opět k háčku, kdy dojde k závěrečnému zvrát. Ten přichází ve scéně, kdy se opakuje příchod detektiva Grahama, a divák se dozvídá, že zastřelený Peter je detektivův bratr.

Překvapení je o to větší, když si divák vzpomene, že mu byl tento fakt několikrát v průběhu filmu naznačován. Grahamova matka několikrát prosila detektiva, aby po bratrovi pátral. Graham byl rovněž nucen spolupracovat s politikem Rickem, který ho ke spolupráci donutil právě kvůli mladšímu bratrovi.

## 4.4 Propojování

Vzhledem ke dvanácti liniím je propojování mezi liniemi důležité. Každá linie musí mít svůj důvod, a tím pádem i svá propojení. Těchto propojení, místy až náhod, je ve filmu mnoho. Níže bude popsáno propojení podstatné pro děj nebo pro manipulaci s divákem.

Hlavním prvkem, který je společný pro všechny postavy, je makropříběh nesoucí v sobě téma rasismu. Věnuje se mu každá z dvanácti linií. Navádí k tomu již úvodní háček, kdy je zastřelen černoš. Divák postupně začíná tušit, že půjde o smrt z rasového důvodu.

Dalším významným motivem objevujícím se i v názvu filmu je dopravní nehoda. Dopravní nehody se průběžně prolínají příběhem filmu a mají více funkcí. Jsou často hybatelem děje, jinými slovy velká část nehod je bodem obratu pro část postav. Zároveň, jak už je obsaženo i ve jméně filmu, jde o „srážku“ nejen aut, ale i postav, což mozaika vyžaduje. S většinou nehod se také váže blízkost smrti, kterou divák silně vnímá.

Film se odehrává až na úvodní flashback v jednom čase a místě, z čehož divák v pozici detektiva není schopen dedukovat příliš mnoho informací. Vztahy a propojení všech postav mezi sebou jsou pravděpodobné a také k nim hojně, většinou náhodně, dochází. I s postupným odhalováním vztahů mezi postavami se divák není schopen příliš chytit klíčové informace.

Silnými motivy, které manipulují s divákovým myšlením, jsou rekvizity. Tou je např. bota značky Puma, která byla divákovi ukázána v úvodním háčku na místě činu. Ze záběru bylo patrné, že oběť nosila boty značky Puma. Zloději Peterovi není na boty nikdy příliš vidět, ale za to má v průběhu celého filmu bundu se zřetelným logem značky Puma.

Některé rekvizity smrt naznačují, jiné mohou odvádět špatným směrem. Divák od začátku ví, že oběť byla zastřelena. Se střelnou zbraní vystupují oba zlodějové, Peter a Anthony, oba policisté Ryan i Tom. Pistoli si shání také prodavač Farhad, s čímž mu aktivně pomáhá jeho dcera. Zámečník Daniel se zase přistěhoval z oblasti, kde byla častá střelba, z čehož lze zpochybnit jeho minulost. Ke zbraní se dostane režisér Cameron a předpokládá se i u detektiva Grahama. Všechny tyto postavy může divák na základě držení zbraně podezírat.

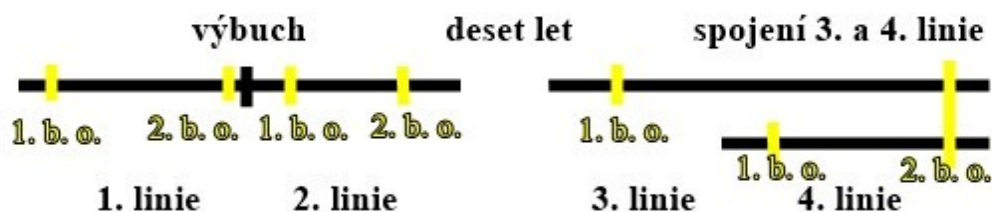
Důležitým motivem je soška zloděje Petera. Tento talisman sice propojuje jen tři linie, ale zato klíčově. V úvodu je představen jako talisman, který Peterovi nosí štěstí. Soška stojí také v autě policisty Toma a nakonec způsobí Peterovu smrt. Soška se objevuje už v úvodu obrazu, což by mělo divákovi naznačit, aby zpozornil a začal dedukovat. V závěru talisman nachází detektiv Graham, z čehož usoudí, že zastřeleným je jeho bratr.

Autor filmu si vhodně zvolil tuto strukturu vyprávění, jelikož k popsání široké škály rasismu potřebuje širokou škálu postav. Lineární mozaika příběhů byla tedy ideální variantou. Přidání úvodního flashforwardu způsobujícího přechod na nelineární mozaiku pomáhá podpořit napětí a touhu diváka dodívat se na film až do konce.

## 5 ANALÝZA FILMU *PLANINA V OHNI*, GUILLERMO ARRIAGA, 2008

Krimi drama o lásce, zradě a odpuštění je ukázkový film z kategorie nelineární mozaiky příběhů. Autor Guillermo Arriaga je scénáristou několika dalších významných filmů nelineární mozaiky jako jsou *Amores perros*, *21 gramů* nebo *Babel*.

Úvod filmu paralelně popisuje čtyři linie, které se s postupem času propojují. Divák zjišťuje, že jde o čtyři úseky z života hlavní postavy Mariny. Každá ze čtyř linií má dva body obratu. Jsou-li linie seřazeny chronologicky, vzniká jeden dlouhý příběh.



Obrázek 3: Struktura filmu *Planina v ohni*.

V první linii je představen milenecký pár a jejich rodina, prvním bodem obratu je situace, kdy se Marína dozví o nevěře své matky. Druhým bodem obratu je obraz, kdy Marína omylem odpálí karavan, kde se nachází její matka s milencem.

Druhá linie začíná ihned po katastrofě, kdy se divák seznamuje s rodinou obou zesnulých. První bod obratu přichází, když se Marína poprvé setká se Santiagem, synem milence její matky. V druhém bodě obratu se o jejich vztahu dozvídají ovdovělí rodiče.

Třetí linie se odehrává o zhruba deset let později, kdy sledujeme linii Carlose a malé holčičky Marii. Prvním bodem obratu je letecká nehoda jejího otce. Následně tato linie končí a propojuje se s linií čtvrtou.

Čtvrtá linie divákovi ukazuje restaurátérku Silvií. Jejím prvním bodem obratu je scéna, kdy se setká s Carlosem, od kterého se dozví o malé Marii, její dceři. Společným druhým bodem obratu pro třetí a čtvrtou linii je střet malé Marii s její matkou Silvií.

## 5.1 Strach ze smrti / Druhý bod obratu jako háček

Arriaga využil jako úvodní háček situaci druhého bodu obratu první linie milenců, kde hoří karavan. Tento flashforward je silný motiv pro vyvolání strachu ze smrti. Divák si začíná klást otázku „Kdo v karavanu uhořel?“, na kterou nalezne relativně brzy odpověď. Složitější je nalézt odpověď na otázku „Kdo, nebo co požár karavanu způsobil/o?“. Vzhledem k tomu, že jedním z hlavních motivů filmu je nevěra, nabízí se mnoho možností.

## 5.2 Dlouhá expozice

Na mikrostruktuře jednotlivých linií trvá expozice úvodních třicet až čtyřicet minut, což je více než definuje Syd Field, ale nelze tvrdit, že by expozice byla příliš dlouhá oproti standardům.

Z pohledu makrostruktury je ale expozice velmi dlouhá. Začíná po úvodním háčku a končí až vyvrcholením filmu, kdy Marína zapálí karavan, kde spí její rodiče. Díky dlouhé expozici se divák seznámí s mnoha postavami a pozná jejich vztahy. Postupně se vyjasňují osudy jednotlivých postav a je čím dál více kladen důraz na postavu Maríny.

Prostřednictvím dlouhé expozice zjišťujeme, že obětí požáru je milenecké duo. Na základě této informace můžeme z výbuchu podezírat manželku milence, nebo naopak manžela milenky. V úvahu také připadají jejich děti Marina a Santiago, kteří se rozhodnou jednat na vlastní pěst. Otazník visí také nad postavami z jiné linie Carlosem a Silvií, u nichž se divák snaží najít souvislosti s ostatními liniemi.

## 5.3 Závěrečný zvrst

Film v úvodu představil háček, následně opsal kruh a k háčku se vrátil. Vyvrcholením filmu je konec první linie, kdy dojde ke katastrofě a divák zjišťuje, že pachatelem je Marína, která karavan sice zapálila, ale nečekala, že dojde k výbuchu. Takový závěr divák očekával, jelikož mu byl předtím několikrát výrazně naznačen. Už od poloviny filmu se Marína pohybovala kolem karavanu, proto byla pro diváka hlavním podezřelým.

Ihned v následující scéně přichází závěrečný zvrst, kdy se divák dozvídá, že postava Silvie, jejíž příběh v průběhu celého filmu sleduje, je postava Maríny o deset let později a zraněným pilotem je Santiago. Tento překvapivý zvrst byl divákovi dlouho dobře tajen např. tím, že postava Maríny žijící o deset let později si změnila jméno na Silvií. Tudiž divák považoval podle jména každou postavu za jiného člověka. Postava starého Santiaga žila v cizí zemi a mluvila jiným jazykem. Ve snímku je ale i několik náznaků tohoto propojení,



jako např. Marínina náklonost k sebepoškozování. Jak mladá, tak i stará Marína si vytváří na svém těle jizvy. Důležitým pojítkem je dcera Maríny Mariana. Toto jméno je zmíněno před Silvií, tedy v linii, se kterou do té doby jméno Mariana nemělo nic společného. Tyto prvky tedy skvěle připravily půdu pro závěrečný zvrát a divák na konci získá pocit „To mi mělo dojít“, a tím pádem z kina odchází spokojen.

## 5.4 Propojování

Propojování v tomto filmu bylo podstatné hlavně mezi liniemi, které mezi sebou měly desetiletý rozdíl, tedy liniemi 1.–2. a 3.–4. patrných na obrázku 3, protože spojení těchto úseků je závěrečným zvratem filmu.

Pro tento film je klíčové místo planiny, které nese i název filmu. Na planině se odehrává hlavní zvrát filmu, tedy výbuch karavanu. Planina se tím stává jasně lokalizovaným místem činu. Díky tomu víme, že postavy, které se stanou obětmi požáru, jsou milenci navštěvující karavan. Kolem pustiny se ochomýtají i další postavy jako Santiago, jeho bratři a hlavně Marína, která milence v karavanu přistihne. Tím se stává Marína hlavním podezřelým a vždy, když se ke karavanu přiblíží, je očekáván požár.

Planina je vizuálně podobná letišti, kde lítá Carlos a Santiago v linii odehrávající se o deset let později. Ve scéně, kdy Santiago havaruje s letadlem, vyprávění následně přechází do scény milenců na planině, z čehož divák může usoudit, že se jedná o totéž místo. Autoři tímto prvkem diváka opět na krátký čas zmatou a pošlou ho na slepou stopu.

Aby naopak vynikl závěrečný zvrát, je podstatné odlišení linií Maríny a Silvie. Autoři do kontrastu vyschlé slunečné planiny umístili zachmuřelé podzimní pobřeží oceánu. Zmíněný protiklad divákovi pomáhá rozlišovat místa a zabraňuje mu v pokusech si linie spojit.

Závěrečný zvrát filmu je postaven na propojení postav Maríny a Silvie, tedy zjištění, že se jedná o totožnou postavu. Automaticky se propojují i další postavy jako mladý a starý Santiago nebo novorozeně s dcerou Silvie. Propojení linií je naznačováno také střihovými matchcuty při přecházení mezi liniemi Silvie a Maríny, kdy na sebe navazují polodetaily<sup>42</sup> těchto postav.

Důležitým motivem filmu je plamen a kouř uvedený rovněž v názvu filmu. Volně se objevuje v každé z linií. Matka Maríny Gina pořádá grilování, Santiagovo letadlo havaruje

---

<sup>42</sup> Polodetail – Blízký záběr na postavu od pasu nahoru

a vzniká silný kouř, Silvie kouří cigarety a mladý Santiago s Marínou rozdělávají oheň. Každá postava manipulující s ohněm v divákovi budí podezření.

## 5.5 Kulešovův efekt

Po úvodním háčku hořícího karavanu je posazena scéna Silvie, která se zaujatě dívá z okna a kouří cigaretu. Z montáže vyplývá, že Silvie přemýšlí nad požárem karavanu. Montáž v divákovi automaticky vzbudí podezření, že Silvie je pachatelem. Ačkoliv to dlouho vypadá jako falešná stopa, při závěrečném zvratu zjistíme, že Kulešovův efekt nelhal.

### Shrnutí

Na rozebíraných filmech je patrné, že využívají většiny prvků zmíněných v teoretické části. Oba filmy mají své body obratu, vyskytuje se u nich druhý bod obratu jako háček, disponují dlouhou expozicí, vrcholí závěrečným zvratem. U obou filmů je klíčové vzájemné propojování linií a film *Planina v ohni* využívá také Kulešovova efektu.

### **III. PROJEKTOVÁ ČÁST**

## 6 MANIPULAČNÍ PRVKY V BAKALÁŘSKÉM SNÍMKU *DŮM Č. 45*

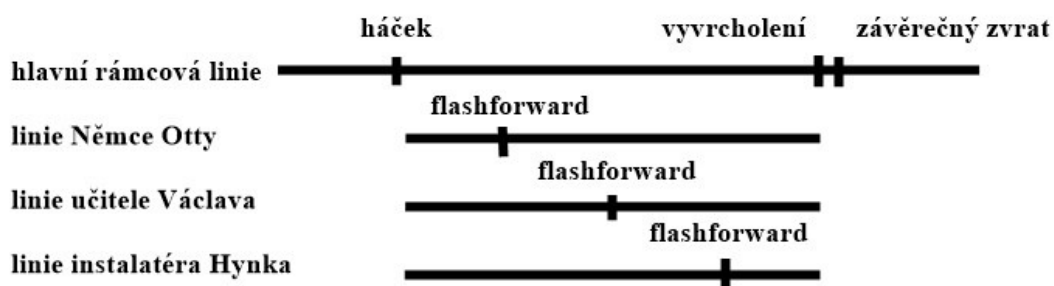
### 6.1 Kontext vzniku

*Dům č. 45* je má praktická bakalářská práce. Jsem režisérem a autorem scénáře. Hlavní členové štábu jsou Petr Juračka (střih), Nella Mikušová (produkce), Jaroslav Nečas (zvuk), Tereza Vepřeková (vizuální efekty), Michal Adam Skokňa (kamera).

Na scénáři snímku jsem pracoval déle než rok a půl. Námět vznikl na popud pedagoga režie MgA. Martina Veliče, který nám zadal úkol vytvořit příběh inspirovaný skutečnou událostí na téma sociální menšiny. Mě zaujala známá kauza Vítkov<sup>43</sup>, jelikož nedaleko Vítkova sám bydlím. Dostal jsem se ke třem vyšetřovacím variantám, které policie zvažovala. Den před nehodou došlo u domu, kde rodina bydlela, k nehodě, kdy nepozorný řidič srazil romské dítě. Druhou variantou bylo dědictví domu. Pár dní před požárem zdědila dům po dlouhých soudních jednáních německá rodina. Třetí, hlavní variantou, byl rasový motiv. Tyto tři varianty mě přivedly na myšlenku vytvořit detektivní příběh, kde pozici detektiva díky využití nelineární mozaiky nahradí divák.

### 6.2 Linie filmu

Film paralelně vypráví čtyři linie. Jednu hlavní, rámcovou, a tři vedlejší. V rámcové linii neznámý pachatel vhodí zápalné lahve do domu č. 45, kde spí romská rodina. Další tři linie se paralelně odehrávají den před požárem a končí vhozením zápalných lahví do domu. Následně se linie spojí do čtvrté rámcové linie. Zároveň jsou ve filmu použity tři flashforwardy a jeden flashback. Rozložení linií je patrné na následujícím obrázku.



Obrázek 4: Linie filmu *Dům č. 45*.

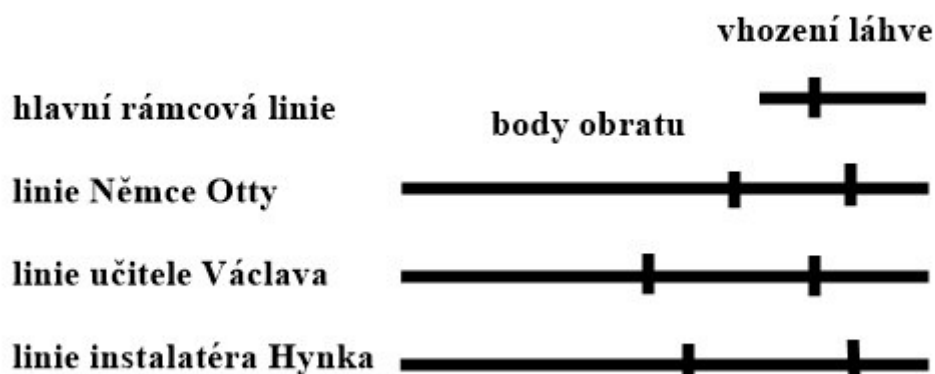
<sup>43</sup> Kauza Vítkov = V roce 2009 vhodili žháři ve městě Vítkov zápalné lahve do domu, kde spala romská rodina.

Každá z linií má svoji strukturu. První linie sleduje německého důchodce Ottu, který přijíždí do města s jasným cílem – získat jeho rodný dům č. 45 zpět do vlastnictví. Jeho prvním bodem obratu je zjištění, že dům legální cestou nezíská. V druhém bodě obratu spatřuje, jak jeho dům hoří.

V druhé linii vystupuje učitel Václav, který má ve škole problémy s malým Jirkou romského původu. Vše vrcholí hádkou s Jirkovým otcem v kabinetě, na základě níž se Václav rozhodne jet na demonstraci. To je prvním bodem obratu. Druhým bodem obratu je vhození lahví do domu.

Hlavní postavou třetí linie je instalatér Hynek, který má jet opravit kohoutek u domu č.45, ale před domem srazí podnapilého otce Jirky – první bod obratu. V druhém bodě obratu Hynek zjišťuje, že v domě uhořel jeho syn Matěj.

Na konci se linie protnou. Václav je součástí party, která vhodí zápalnou lahev do domu. V tu chvíli se začíná odehrávat čtvrtá, hlavní, linie – linie romské rodiny. Prvním bodem obratu je vhození láhve do domu a druhým zjištění, že v domě uhořel malý Matěj<sup>44</sup>. Na následujícím obrázku je vyobrazen chronologický průběh linií v čase společně s body obratu.



Obrázek 5: Body obratu ve filmu *Dům č. 45*.

### 6.3 Strach ze smrti / Druhý bod obratu jako háček

Film začíná háčkem, který je zároveň druhým bodem obratu linie Václava a prvním bodem obratu linie romské rodiny. V domě klidně spí romská rodina, když do jejich oken

<sup>44</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 273.

vletí zápalná lahev. Rodina zděšeně vstává a začíná se evakuovat z domu. Háček v divákovi vzbuzuje zásadní otázku, na které je postavena narace filmu: „Kdo vhodil zápalnou láhev?“.

#### 6.4 Dlouhá expozice

Jak je již patrné z předchozího grafu, snímek disponuje dlouhou expozicí, jež slouží k představení velkého počtu postav. V expozici trvajícím téměř polovinu filmu je kladen důraz na hlavní tři potencionální pachatele. Divákovi je vylíčen jejich vztah k Romům, díky čemuž má každý z nich motiv spáchat tento čin.

Němec Otto se chová arogantně k romské prodavačce Anně na benzínové pumpě. Navštěvuje rodný dům a pohrdá stavem, v jakém se jeho dům nachází. U právníka si stěžuje na romskou rodinu. Motivace získat dům zpět je podpořena smrtí jeho otce.

Učitel Václav je představen jako pedant dbající na národní hrdost. Je rozhořčen, když kluci shodí českou vlajku a požaduje, aby žáci znali české symboly. Má problém s romským Jirkou neovládajícím český jazyk. Z vybavení jeho kabinetu je zřejmé, že má silný vztah k historii. Na poličkách má historické knihy, nacistickou uniformu a model letadélka nacistické armády.

Instalatérův syn Matěj se kamarádí s romským chlapcem Jirkou. Z Hynkových slov je patrné, že mu toto přátelství vadí. Několikrát se rasisticky vyjádří směrem k romské menšině.

Kromě tří pachatelů se v expozici představují i členové romské rodiny. Nejvíce prostoru dostává problémový otec romské rodiny Roman. Naopak v pozitivním světle je vykreslena pracující matka Jana. Ze školních scén je patrné dobré přátelství chlapců Jirky a Matěje<sup>45</sup>.

#### 6.5 Závěrečný zvrát

Vyvrcholením filmu je scéna, kdy parta kolem učitele Václava vhadzuje zápalnou láhev. Divák dostává odpověď na otázku „Kdo je pachatelem?“. Tento vrchol, resp. tuto otázku, divák předpokládal. V následujících dvou obrazech je vyobrazen instalatér Hynek u krbu a Němec Otto na hřbitově. Tato informace divákovi potvrzuje, že ani jeden z nich neměl s činem nic společného. Film opět vytvořil háček, opsal kruh a vrátil se k vyvrcholení, po kterém následuje závěrečný zvrát.

---

<sup>45</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 276.

Je jím flashback, ve kterém se malý Jirka ptá otce, jestli u nich může spát kamarád Matěj. V tomto okamžiku si divák uvědomí, že v domě spí i instalatérův syn.

Tento zvrát je v průběhu filmu několikrát naznačován. V úvodním záběru spící rodiny leží vedle Jirky čelem ke stěně otočený Matěj. Matějovi volá otec, aby šel spát k babičce, přitom Matěj nese balón nedaleko domu č. 45. Divák si je vědom Matějova vztahu ke svému otci, čímž je závěrečný zvrát ještě bolestivější.

## 6.6 Propojování

Makropříběhem snímku je téma rasismu. Věnuje se mu každá linie a rasismus film zaštiťuje jako celek. Každá postava, která se o rasismu zmíní, je podezřelá. Rasistické poznámky trusí instalatér Hynek, učitel Václav se skupinou poslouchá neonacistické písně a jeho kabinet dekorují neonacistické předměty. Za Ottu o rasismu vypovídá jeho německý původ.

Důležitým místem je dům č. 45. Každá z postav se kolem domu pohybuje. Romská rodina v něm žije, instalatér Hynek v něm opravuje vodu, Němec Otto dům navštíví a učitel Václav se účastní házení lahví. Divák už od začátku ví, že požár vznikl právě v domě č. 45, proto každou postavu, která se kolem domu vyskytne, podezírá<sup>46</sup>.

Provokativním místem je rovněž čerpací stanice. Nehledě na fakt, že zde pracuje Romka Jana, divák ví, že do domu byla vhozena výbušná lahev, která se plní právě benzinem. Každá z postav objevujících se na čerpací stanici může být podezřelá. Čerpací stanici navštěvují všichni tři podezřelí.

S pomocí paralelního vyprávění divák chápe, kde se postavy v daném čase pohybují. Tak je tomu i v čase těsně před vhozením láhve. Divák ví, že je večer a romská rodina je kompletně doma. Naopak Otto a Hynek v těžko lokalizovatelném prostředí zapalují oheň a Václav nalévá benzin do láhve. Toto paralelně znázorněné jednání stupňuje napětí a nabízí poslední možnost odhadovat, která z postav čin vykoná. Následně je ukázáno, že láhev vhodí skupina kolem učitele Václava, Hynek zapaluje oheň v krbu a Otto svíci na hřbitově.

Rom Roman je u většiny linií strůjcem konfliktu a každý z podezřelých má důvod k němu cítit odpor. Naopak neoprávněnou ignoraci schytává poctivá Romka Jana. Aby každý z podezřelých měl možnost poznat oba póly této rodiny, bylo podstatné je navzájem konfrontovat. Proto se všichni tři podezřelí náhodně setkají jak s Romanem, tak s Janou.

---

<sup>46</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. s. 289.

Důležitými symboly jsou motivy výbuchu. Každá postava, která se s motivem ohně dostane do kontaktu, je podezřelá. Jak již bylo zmíněno, všichni tři podezřelí navštíví čerpací stanici. Němec Otto si kupuje svíci, kouří cigarety. Instalatér Hynek pracuje s vodou, což je sice opak ohně, ale může způsobit nedostatek vody. Na čerpací stanici se zahledí do piktogramu, jež symbolizuje oheň, a následně kupuje sirky. Učitel Václav kupuje láhve piva, ze kterých se dá vytvořit zápalná lahev. Na otevření piva použije zapalovač.

## 6.7 Flashforwardy

Jak už bylo zmíněno výše, v průběhu filmu jsou využity tři flashforwardy. Prvnímu flashforwardu předchází scéna, kdy Němec Otto zaklepe na dům č. 45. Flashforwardem je scéna, kdy Otto zapaluje těžko specifikovatelný předmět. Druhý flashforward nastane po prvním bodu obratu učitele Václava, tedy po scéně v kabinetě. Učitel Václav v něm zaujatě pozoruje těžko definovatelný objekt. Instalatér Hynek ve svém flashforwardu rovněž zapaluje těžko specifikovatelný předmět. Jeho flashforward přichází až v druhé polovině filmu.

Tyto flashforwardy mají jasnou funkci, a to naznačit divákovi, aby danou postavu podezíral. U Hynka a Václava je flashforward použit chvíli po jejich prvním bodu obratu, což jeho význam podpoří. U Němce Otty je tomu ve fázi expozice. Při prvních projekcích snímku byl Otto nejméně podezíranou postavou. Umístění flashforwardu do expozice výrazně pomohlo, divák začne jeho počínání vnímat vážněji a více jej podezírat.

## 6.8 Flashback

Flashback snímek využívá pro závěrečný zvrát. V této fázi filmu se už všechny linie spojily do jedné, příběh je vyprávěn chronologicky a divák je zorientován. Díky tomu bylo možné použít flashback, jehož funkcí je divákovi sdělit, že v domě spal i malý Matěj.

## 6.9 Kulešovův efekt

Tohoto efektu je nejvíce využito při již zmíněných flashforwardech. Po nich vždy přichází obrazy z linie hořícího domu. Divák vidí např. Němce Otty, jak zapaluje svíčku. Následují záběry, při nichž se romská rodina snaží evakuovat z plamenů. Tato posloupnost naznačuje, že Otto pravděpodobně zapálil dům<sup>47</sup>.

---

<sup>47</sup> VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby: určeno pro posl. fak. filmové a televizní*. Praha: SPN, 1983.



## 6.10 Scénář vs. výsledné dílo

Již zmíněný scénárista Guillermo Arriaga spolupracoval na většině filmů s režisérem Alejandrem Gonzálezem Iñárritou, který má velký podíl na úspěchu jejich filmů. U filmu *Dům č. 45* jsem byl sice jak autorem scénáře, tak režisérem, ale do tvorby filmu zasahovalo mnoho dalších aspektů. Vezmu-li v potaz všechny tři fáze výroby filmu, tedy preprodukcí, produkci a postprodukcí, trvala výroba tohoto snímku téměř tři roky. Za tu dobu si látka prošla výraznými změnami.

Velká část těchto změn nastala ve střižně, kde jsme přehazovali některé linie a přidávali další flashforwardy. Tyto změny nastávaly jednak na základě reakcí prvodiváků, ale také kvůli lepší plynulosti nebo vyzdvihnutí lepších hereckých výkonů či obrazově povedenějších záběrů. Závěrečný výsledek se výrazně liší od první verze scénáře, ale finální verze scénáře je nakonec srovnatelná s výsledným filmem.

### Shrnutí

Snímek *Dům č. 45* využívá většinu prvků zmíněných v teoretické části. Začíná vhozením láhve do domu, přičemž používá druhý bod obratu jako háček. Následně představuje podezřelé postavy v rámci dlouhé expozice. V závěrečném zvratu se divák dozví, že požárem postižená postava je někdo jiný, než předpokládal. Film disponuje řadou propojení, které umocňují podezření postav, a ze stejného důvodu využívá také Kulešova efektu.

## ZÁVĚR

V úvodu práce jsem definoval lineární vyprávění a pro něj dva klíčové body obratu. V další části jsem se věnoval paralelnímu vyprávění podle definicí Bordwella s Thompson a primárně Lindy Aronson. Největší důraz jsem kladl na nelineární mozaiku příběhů. Určil jsem si důležité strukturní prvky – druhý bod obratu jako háček, dlouhou expozici, závěrečný zvrát, propojování.

V druhé kapitole jsem na základě úvodní teorie analyzoval snímky vyprávěné pomocí nelineární mozaiky příběhů – *Planina v ohni* a *Crash*. U každého filmu jsem nejdříve stanovil základní linie, které jsem poté poskládal do lineárního pořadí. U jednotlivých linií jsem definoval dva body obratu a na základě těchto poznatků jsem poté zkoumal manipulační prvky, které jsou ve filmech aplikovány.

Podobný postup následoval i v třetí kapitole, kde jsem rozebíral hraný bakalářský film *Dům č. 45*. Zde jsem tyto teorie rozšířil o vlastní poznatky, které jsem nasbíral v průběhu tvorby tohoto snímku. Jinými slovy jsem vycházel ze zkušeností, které jsem nasbíral při hodinách strávených psaním scénáře, samotným natáčením a také editací a zvukovou postprodukcí. Poznatky jsem konzultoval s pedagogy, spolužáky a pro tento typ filmů velmi důležitými prvodiváky.

V bakalářské práci se mi podařilo prokázat, že prvků, které má nelineární mozaika k dispozici, je velké množství a většina z nich se vyskytuje i v rozebíraných filmech. Z toho lze usoudit, že autoři filmů s nelineární mozaikou se k těmto prvkům pravidelně uchylují. Podařilo se mi odůvodnit, proč tyto prvky autoři využívají a jaký mají pro film význam. Bakalářská práce může sloužit jako studijní materiál pro autory, kteří mají v plánu se při své tvorbě věnovat nelineární mozaice příběhů.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Orbis, 1962.

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

BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?*. Přeložil Jan SVĚŘÁK. Praha: Euromedia Group, 2019. Universum (Euromedia Group). ISBN 978-80-7617-619-5.

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

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

GINDL TATÁROVÁ, Zuzana. *Praktická dramaturgia*. Bratislava: VŠMU, 2015. ISBN 978-80-89439-70-6.

HRÍNOVÁ, Barbora. *Špecifická rozprávania vo viacpríbehových filmoch*. Bratislava: Filmová a televízna fakulta VŠMU v Bratislavě, 2015. ISBN 978-80-89439-76-8.

JECH, Pavel a Mary ANGIOLILLO. *The seven minute screenplay*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017. ISBN 978-80-7331-447-7.

KOCÍ, Irena. *Čas ve filmu - netradiční práce s časem v dramatickém vyprávění*. Zlín, 2020. Disertační práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

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

NOVOTNÝ, David Jan. *Chcete psát scénář?*. Praha: Akademie múzických umění, 1995. ISBN 80-85883-07-4.

VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby: určeno pro posl. fak. filmové a televizní*. Praha: SPN, 1983.

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

b. o. bod obratu

č. číslo

m. j. mimo jiné

např. například

popř. popřípadě

resp. respektive

MgA. magistr umění

vs. versus

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

<b>Obrázek 1:</b> Trojaktová struktura podle Syda Fielda.....	13
<b>Obrázek 2:</b> Paralelní vyprávění podle Lindy Aronson.....	17
<b>Obrázek 3:</b> Struktura filmu <i>Planina v ohni</i> .....	31
<b>Obrázek 4:</b> Linie filmu <i>Dům č. 45</i> .....	36
<b>Obrázek 5:</b> Body obratu ve filmu <i>Dům č. 45</i> .....	37

## SEZNAM TABULEK

<b>Tabulka 1:</b> Body obratu ve filmu <i>Crash</i> .....	27
---	----

