

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Uvěznění v čase:
Žánrová transformace u vybraných
současných filmů disponujících
spirálovým narativem**

Kristýna Kovářová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.

Studijní program:

Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Uvěznění v čase: Žánrová transformace u vybraných současných filmů disponujících spirálovým narativem vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování *Mgr. Milanu Hainovi, Ph.D.* za jeho cenné rady během celého mého studia na vysoké škole, dále mu děkuji za velkou trpělivost a ochotu při vedení mé diplomové práce. Můj dík patří samozřejmě také mým blízkým za jejich podporu ve studiu.

Obsah

Úvod – předmět a cíle práce.....	6
1 Vyhodnocení literatury	9
1.1 Metodologická literatura.....	9
1.2 Předmětná literatura.....	10
2 Metodologie – teoretická východiska	12
2.1 Neoformalistická analýza Kristin Thompson	12
2.2 Nástroje neoformalismu	12
2.3 Problém definice žánru.....	15
2.4 Sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana k žánru	18
2.5 Definice jednotlivých žánrů dle přístupu Ricka Altmana	21
2.5.1 Sci-fi.....	21
2.5.2 Teen drama.....	23
2.5.3 Komédie	24
3 Komplexní narativy	27
3.1 Smyčkový versus spirálový narativ.....	27
4 Propojení přístupů.....	32
5 Analytická část.....	34
5.1 ARQ.....	34
5.1.1 Shrnutí děje	34
5.1.2 Výstavba syžetu.....	34
5.1.3 Shrnutí syžetu a fabule	37
5.1.4 Chronologické složení fabule.....	39
5.1.5 Matematické vysvětlení.....	40
5.1.6 Grafické znázornění fikčního světa.....	41
5.1.7 Vlastnosti narace	41
5.1.8 Druhy motivací a ozvláštnění narace	42
5.1.9 Vliv spirálového narativu na žánr sci-fi	47
5.2 Before I Fall.....	50
5.2.1 Shrnutí děje	50
5.2.2 Výstavba syžetu.....	50
5.2.3 Chronologické složení fabule.....	54
5.2.4 Časová vodítka a délka trvání smyček	55
5.2.5 Druhy motivací.....	58
5.2.6 Ozvláštnění.....	64

5.2.7	Vlastnosti narace	67
5.2.8	Vliv spirálového narativu na žánr teen drama.....	68
5.3	Naked.....	71
5.3.1	Shrnutí děje	71
5.3.2	Výstavba syžetu.....	71
5.3.3	Chronologické složení fabule.....	76
5.3.4	Časová vodítka a délka trvání smyček	76
5.3.5	Ozvláštnění.....	80
5.3.6	Vlastnosti narace	82
5.3.7	Druhy motivací.....	83
5.3.8	Vliv spirálového narativu na žánr komedie.....	85
	Závěr.....	88
	Seznam citovaných filmů a seriálů.....	99
	Seznam použitých pramenů a literatury	102
	Seznam obrázků	106

Úvod – předmět a cíle práce

Téma, o kterém má diplomová práce pojednává, jsem si vybrala na základě sepsání práce bakalářské na téma *Princip náhody: Neoformalistická analýza filmu 11:14*.¹ Analyzovaný snímek disponuje tzv. síťovým narativem, který mě přivedl k tématu nynější práce – tedy všímání si žánrových transformací u filmů disponujících taktéž neobvyklým způsobem vyprávění, tentokrát spirálovým. Konkrétně jsem pro svou práci vybrala tři snímky, přičemž každý spadá do jiné žánrové kategorie. Jedná se o snímek *ARQ* (2016) pro žánr sci-fi, *Before I Fall* (2017) pro žánr teen drama a snímek *Naked* (2017) pro komedii. Učinila jsem tak z důvodu zkoumání především časové organizace a konstrukce syžetu, abych zjistila, jakým způsobem spirálový narativ ovlivňuje žánrová specifika. Kritériem pro výběr mi byly snímky s co největší žánrovou různorodostí, což dle mého dané žánry splňují. Například snímky disponující žánrem komedie mají za cíl diváka pobavit a vyvolat smích, což primárním cílem sci-fi a teen dramatu není. Komedie také často zápletky banalizuje, často využívá ironie. Příběh se odehrává v realisticky motivovaném světě, stejně jako tomu je u teen dramatu. To je ale oproti komedie „vážné“, na vtipy se nezaměřuje, naopak klade důraz spíše na emoční stránku, často zde také řešíme psychologii postav a jejich vývoj v životních situacích. Sci-fi oproti zbylým dvěma žánrům využívá nerealisticky motivovaného světa, odehrává se například v budoucnosti, na jiné planetě. Využívá také nerealistických rekvizit – futuristické technologie, která umí například vracet čas, využívá neznámé síly. Dále mým výběrovým kritériem byly snímky disponující postavami bez nadpřirozených sil – proto jsem do své analýzy například nezařadila snímek disponující žánrem hororu. Mým východiskem pro výběr filmů byl také rok vzniku snímků, všechny tři jsou poměrně nové (jednou 2016 a dvakrát 2017). Kritériem pro výběr mi byl i rozpočet snímků, sledovala jsem především ozvláštňování žánru filmů s nízkým rozpočtem, tedy mimo mainstreamovou produkci – zejména i proto, že mainstreamové snímky jsou již několikrát zpracovány. Příkladem může být kniha od Petera F. Parshalla *Altman and After: Multiple Narratives in Film*,² kde se autor věnuje analýzám snímků

¹ KOVÁŘOVÁ, Kristýna. *Princip náhody: Neoformalistická analýza filmu 11:14*. Olomouc, 2017. Bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta.

² PARSHALL, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow, 2012, 264 s. ISBN 978-0-8108-8507-3.

s komplexním narativem (a mimo jiné i spirálovým),³ článek od Radomíra Kokeše⁴ nebo bakalářské či diplomové práce.⁵ Režiséři snímků za sebou mají ve filmovém či televizním průmyslu zkušenosti a analyzované snímky nejsou jejich režijním nebo scenáristickým debutem – zároveň se každý z režisérů podílel na obdobném počtu filmů či seriálů.⁶ Každý z režisérů se také ve své tvorbě věnuje především žánrům, do kterých spadá analyzovaný snímek v mé diplomové práci.⁷ V neposlední řadě snímky musely samozřejmě splňovat strukturu spirálového narativu. Mnou vybrané filmy dle výše uvedeného proto splňují stejná kritéria.

Konkrétně se diplomová práce skládá ze dvou částí. V první, teoreticko-metodologické části, rozebírám především žánrovou problematiku (vymezuji jednotlivé žánry, jejich vývoj, specifika) a spirálový narativ (a jeho rozdíl s narativem smyčkovým). U něho zmiňuji krátký historický vývoj, taktéž jeho specifika a autory věnující se této problematice filmového vyprávění. V metodologické části představuji (a v analytické části dále využívám) zejména spisy od Kristin Thompson ohledně neoformalistického přístupu, dále využívám knihu Ricka Altmana *Film/Genre*,⁸ kde mi je přínosná část zejména o sémanticko-syntaktickém přístupu. Dále také využívám knihu od Steva Neala *Genre and Hollywood*,⁹ která mi pomáhá definovat žánry mnou analyzovaných filmů. Detailní výčet knih a zdůvodnění

³ Zmiňuje například snímky jako *Pulp Fiction: Historiky z podsvětí* (*Pulp Fiction*, 1994), *Kód neznámý* (*Code Unknown: Incomplete Tales of Several Journeys*, 2000), *Lola běží o život život* (*Lola rennt*, 1998) anebo *Amores Perros – Láska je kurva* (*Amores Perros*, 2000).

⁴ Autor v něm zmiňuje snímky jako *Lola běží o život*, *Náhoda* (*Przypadek*, 1987), *Srdcová sedma* (*Sliding Doors*, 1998), *Zdrojový kód* (*Source Code*, 2011) nebo například *Na hraně zítřka* (*Edge of Tomorrow*, 2014): KOKEŠ, Radomír D. Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění. *Bohemica Litteraria*. 2018, vol. 21, no. 2, s. 7–43.

⁵ Například: ORTIZ CORDERO, Edgar Josue. *Časová smyčka ve filmech Na Hromnice o den více, Lola běží o život a Uvěznění v čase*. Bakalářská práce (Bc.). Praha, 2018. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta. Dále: ČIHÁNKOVÁ, Lucie. *Pucle se psem: Fragmentace ve filmu Amores perros*. Bakalářská práce (Bc.). Brno, 2012. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.

⁶ Jedná se o pět až osm filmů/seriálů, na kterých se režijně či scenáristicky podíleli.

⁷ Režisér snímku *ARQ*, Tony Elliott, se například scenáristicky podílel na sci-fi seriálu *Orphan Black* (2013–2017) nebo *12 opic* (*12 Monkeys*, 2015–2018). Režisérka snímku *Before I Fall*, Ry Russo-Young, natočila filmy jako například *Nobody Walks* (2012) nebo *Slunce je také hvězda* (*The Sun Is Also a Star*, 2019), které spadají právě do žánru drama. Režisér Michael Tiddes natočil kromě komedie *Naked* také dva díly komedie *Pár nenormálních aktivit* (*A Haunted House*, 2013; *A Haunted House 2*, 2014) nebo například film *Padesát odstínů černé* (*Fifty Shades of Black*, 2016).

⁸ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1. vydání. British Film Institute, 1999, 256 s. ISBN 9780851707174 srov. s ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. 1989, roč. 1, č. 1, 17–29.

⁹ NEALE, Steven. *Genre and Hollywood*. New York: Routledge, Sightlines (London, England), 2000, 336 s. ISBN 0415026067.

k jejich využití zmiňuji v kapitole níže. V druhé části, té analytické, se nejprve věnuji neoformalistickým analýzám tří snímků, na základě čehož zkoumám, jakým způsobem spirálový narativ ovlivňuje daný žánr, jaká je mezi žánrem a narací souvislost a vztahová vazba. K tomu využívám tři přístupy: teorii žánru Ricka Altmana, neoformalismus a naratologické koncepty související s výzkumem komplexních narativů. Jednotlivé přístupy jsem mezi sebou následně propojila. Analyzuji i stylistické prvky jako je „přetáčení“ jednotlivých smyček, způsob předělů mezi nimi a to, zda přetáčení času je otázka vnější či vnitřní překážky.

Předpokládaným přínosem práce je především objasnění toho, jak spirálový narativ dokáže ovlivnit filmy s různými žánry nebo jestli všechny žánry mají stejnou či alespoň podobnou strukturu vyprávění. Rozklíčuji také to, jak dané žánry pracují s vrácením/přetáčením časové smyčky a jestli se jejich šablony výrazně liší dle toho, o jaký snímek se jedná. Na základě analýz snímku se proto pokusím potvrdit, či naopak vyvrátit hypotézu, že spirálový narativ vybrané žánry – sci-fi, teen drama a komedii – ozvláštňuje.

1 Vyhodnocení literatury

1.1 Metodologická literatura

Základní metodologické hledisko přijímám z knihy od Kristin Thompson *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*,¹⁰ především z kapitoly „Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod“.¹¹ Knihu využiji především v analytické části při sestavování fabule na základě nechronologického syžetu, definuji dle ní to, zda filmy pracují s komplikovanou formou a odkládáním situací, stejně tak dle ní budu analyzovat motivaci hlavních postav, motiv ozvláštnění nebo stupeň informovanosti, vědomí sebe samého a to, jak je či není film komunikativní směrem k divákům. U žánrové problematiky využiji především Ricka Altmana a jeho knihu *Film/Genre*, z které využiji sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru autora. Dle tohoto přístupu budu následně definovat žánry mnou analyzovaných filmů – s pomocí literatury, která se definicí žánrů přímo zabývá, knihy *Genre and Hollywood* od Steva Neala. Domnívám se, že spojením ve své době přelomového přístupu R. Altmana k žánrové problematice a definicí žánrů od S. Neala ve své diplomové práci nejlépe dosáhnu charakteristiky mnou analyzovaných žánrů. K problematice žánru existuje hned několik pohledů, nejvíce se ale přikláním právě k Altmanovi a jeho sémanticko-syntaktickému přístupu, protože je nejvíce relevantní k tomu, co se ve své diplomové práci chystám zkoumat – za použití obou přístupů, jak navrhl R. Altman, dokáži nejlépe definovat žánry, se kterými pracuji a stejně tak mi oba přístupy pomohou lépe definovat žánry hybridního charakteru, které se v mé analýze také nacházejí. Oba zmínění autoři také pracují s žánrem jako s něčím, co se dlouhá léta vyvíjelo a především proměňovalo. Poslední perspektivou, kterou je zapotřebí s ostatními propojit, jsou komplexní narativy (tedy i ten spirálový, případně smyčkový, který je ke spirálovému velmi blízký). V obecném měřítku najdeme velké množství knih, které se věnují komplexním narativům či nějakým konkrétním druhům narativu. Zde můžeme zmínit knihy od Petera F. Parshalla *Altman and After: Multiple Narratives in Film*, jehož přínos tkví například v detailních analýzách jednotlivých filmů, kde v několika kapitolách popisuje rozbor onoho narativu a na konci vysvětluje, proč snímek patří právě tam.

¹⁰ THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton University Press, 1988, s. 376, ISBN 0-691-06724-4.

¹¹ THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*. 1998, roč. 10, č. 1, 36 s.

Dále je to velice podrobný článek od Charlese Ramireze Berga „A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the ‚Tarrantino Effect‘“.¹² Jeho text zase vyniká svou detailní taxonomií o filmech s alternativními narativy, za příklady používá co nejvíce snímků. Využila jsem také knihu *Narration in the Fiction Film*¹³ od Davida Bordwella, která sice není primárně o komplexních narativech, přesto mi ale pomohla lépe uchopit definici vyprávění.

Byť vyjmenované knihy/spisy reflektují problematiku komplexních narativů a mnohdy nabízejí i detailní rozdělení snímků, převážně zmiňují stejné filmy. Prominentně v nich figurují snímky jako *Lola běží o život* (*Lola rennt*, 1998), *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (*Pulp Fiction*, 1994), *Amores Perros – Láska je kurva* (*Amores Perros*, 2000), *Kód neznámý* (*Code Unknown: Incomplete Tales of Several Journeys*, 2000), *Dvojitý život Veroniky* (*La Double Vie de Véronique*, 1991) nebo *Na Hromnice o den více* (*Groundhog Day*, 1993). Vyjmenované knihy mi poslouží k definici komplexních narativů, také využiju analytický vzorec autorů k analýzám snímků s komplikovanou formou vyprávění. Ze všech knih a spisů mi ale osobně připadá nejstěžejnější článek, který byl vydán v průběhu psaní¹⁴ mé diplomové práce – „Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění“ od Radomíra Kokeše.¹⁵ Autor jako jediný tzv. smyčkový narativ větví ještě do další kategorie (zmíněné knihy toto nenabízejí), proto mi především jeho text bude stěžejní oporou a v metodologické části se mu budu podrobněji věnovat.

1.2 Předmětná literatura

V průběhu mého psaní jsem našla několik odborných textů, které reflektují smyčkový a spirálový narativ a zmiňují příklady na konkrétních snímcích (například zmíněný text od R. Kokeše), během obsáhlé rešerše jsem ale nenašla žádnou odbornou literaturu, která by se o některém ze tří snímků, které v mé diplomové práci budu analyzovat, rozepsala detailněji. K dispozici jsou pouze recenze z dob vydání snímků či úvahy (nikoliv však odborného charakteru, jedná se spíše o fanouškovské

¹² BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the „Tarantino Effect“. *Film Criticism*. 2006, roč. 31, č. ½, s. 5–61.

¹³ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. 1. vydání. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 57–61.

¹⁴ Téma diplomové práce jsem zadávala v listopadu roku 2017, článek vyšel až na konci roku 2018.

¹⁵ KOKEŠ, Radomír D. Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění. *Bohemica Litteraria*. 2018, vol. 21, no. 2, s. 7–43.

diskuze) o smyslu syžetu/fabule. To je samozřejmě dáno i rokem vydání jednotlivých filmů a jejich nízkým rozpočtem. Jak jsem uvedla, jediné rozsáhlejší texty zaměřené na tři zmíněné snímky (ačkoliv vždy samozřejmě jednotlivě) jsou žurnalistického charakteru.

2 Metodologie – teoretická východiska

2.1 Neoformalistická analýza Kristin Thompson

V této kapitole stručně definuji a vysvětlím neoformalistickou filmovou analýzu dle knihy Kristin Thompson *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* a kapitoly „Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod“. Jak sama autorka v úvodu zmíněné kapitoly píše, neexistuje analýza bez přístupu a ta neoformalistická je pouze jednou z možností. Neoformalistická analýza má schopnost přicházet s teoretickými otázkami a pokud se nechceme zabývat stejným teoretickým materiálem dokola, musíme mít přístup, který je dostatečně flexibilní, aby na tyto otázky mohl reagovat a zodpovídat je. Každá analýza by nám měla něco říci nejen o filmu, o který právě jde, ale také o možnostech filmu jako umění.¹⁶

Slovo „přístup“ a „metoda“ jsou zde stěžejní. Kristin Thompson je demonstruje na příkladu, že samotná metoda se stává nástrojem k získání odpovědí na dané otázky. A jelikož se otázky u každého díla liší, bude odlišná i daná metoda. Samozřejmě bychom si analýzy mohli zjednodušit tím, že budeme pokládat tu stejnou otázku stále dokola a využívat tak stejnou metodu, ale to bychom nikdy nepřišli na nic nového a zajímavého. Jeden princip je pak to, co nám dovoluje se rozhodnout, které z mnoha položených otázek, jež si můžeme pokládat o filmu, jsou ty nejužitečnější či nejzajímavější.¹⁷ Neoformalismus a jeho nástroje využiji k tomu, abych v následující části analyzovala vztah fabule a syžetu, motivaci hlavních postav a motivaci celého snímku. Na základě analýzy zodpovím také to, jaký film disponuje vědomím sebe samého, zda je komunikativnost omezená a jakým způsobem snímky dávají divákům informace. Analýza těchto nástrojů bude důležitá pro zodpovězení mé otázky, zda spirálový narativ ovlivňuje dané žánry.

2.2 Nástroje neoformalismu

Autorka textu zmiňuje několik důležitých nástrojů neoformalismu, zde zmíním ty, které v analytické části budu využívat.

¹⁶ THOMPSON, pozn. 11, s. 5.

¹⁷ Tamtéž.

Jako první je zapotřebí krátce definovat pojmy fabule a syžet. Fabuli můžeme chápat jako příběh, který je již chronologicky seřazen, od začátku děje do jeho konce. Syžet je pak forma, jakou nám je příběh vyprávěn, což může být nechronologicky, s užitím flashbacků, skrze pohled některé z postav a tak dále. Vzhledem k tomu, že mé snímky mají komplikované narativy, s těmito pojmy budu v analytické části hojně pracovat. Chronologicky sestavím fabuli a definuji, jak je syžet ve snímku dávkován – zda je příběh vyprávěn například pozpátku.

Dále Thompson uvádí, že „dílo musí poskytovat nějaký důvod, aby byl do něj prostředek začleněn. Důvodem, který dílo poskytuje pro přítomnost jakéhokoliv konkrétního prostředku, je jeho motivace.“¹⁸ Existují celkově čtyři základní druhy motivace, jedná se o kompoziční, realistickou, transtextuální a uměleckou. První zmíněnou, neboli kompoziční, můžeme definovat jako zahrnutí prostředku, který je nezbytný pro konstrukci narativní kauzality, prostoru nebo času. Nejčastěji zahrnuje podstrčení nějaké informace, kterou budeme později jako diváci potřebovat. Realistická motivace se vyznačuje hodnověrností, což je „určitý typ podnětu v díle, který vede k tomu, že se obracíme k pojmům z reálného světa, abychom ospravedlnili přítomnost nějakého prostředku“¹⁹. Třetí z typů, transtextuální motivace, zahrnuje prostředek, který není adekvátně motivován v rámci samotného díla, ale vše závisí na naší divácké předchozí znalosti v rámci stejného žánru. A v neposlední řadě je tu umělecká motivace, která je v podstatě v každém díle, většinou ale vyniká jedna ze tří předchozích motivací, ta umělecká je spíše v pozadí. Dominantní bývá v abstraktních snímcích, kdy styl daného filmu je upřednostněn nad obsahem.²⁰ Tato motivace se dá lépe pochopit na příkladech experimentálních snímků – jmenujme *Rytmus 21 (Rhythmus 21, 1921)* od Hanse Richtera nebo *Návrat k rozumu (Le retour à la raison, 1923)* od Man Raye. Druhy motivací taktéž rozeberu v analytické části, budu se věnovat tomu, která motivace dominuje nad kterou a zda některý ze snímků vyniká ne příliš častou motivací uměleckou.

Další dva důležité pojmy v neoformalistickém přístupu jsou komplikovaná forma a odkládání. Komplikovanou formu chápu jako formu vyprávění děje, tedy

¹⁸ Tamtéž, s. 15.

¹⁹ Tamtéž.

²⁰ Tamtéž, s. 17.

formu syžetu.²¹ Autor snímku si může zvolit, zda bude snímek vyprávět lineárně nebo v nějaké jiné, komplikovanější formě – pokud zvolí komplikovanější formu, přesto bude mít celek stejnou délku trvání, jakou by měl, pokud by se autor rozhodl děj vyprávět chronologicky po sobě následujícími příběhy (dobrým příkladem může být *Intolerance* [*Intolerance: Love's Struggle Through the Ages*, 1916] od Davida W. Griffitha, kde postupně střídá zobrazování čtyř příběhů). Nástroj odkládání zase slouží k co největšímu oddalování závěru. Tyto zdržovací struktury má kromě krátkých narativních filmů většina snímků. Vzorec těchto odkladů se nazývá stupňovitou konstrukcí, autoři ji používají nejčastěji v případech, kdy ve snímku, který má být již pokračováním, využívají stejné postavy.²² Dobrým příkladem jsou filmy s Jamesem Bondem, Larou Croft nebo Batmanem. V mé analýze odhalím, jak syžet a struktura snímku pracuje s komplikovanou formou a zda méně či více používá formu odkládání.

Dalším nástrojem jsou tři základní vlastnosti narace: stupeň informovanosti, vědomí sebe samého a komunikativnost. Informovanost je dána především rozsahem fabulačních informací, které nám vyprávění poskytuje. Tím, že nám je často zobrazováno, jak situaci chápe jedna či několik málo postav, jsou nám zatajovány další informace. To je běžné například v detektivních filmech, kdy nám snímek ve většině případů zobrazuje to, co se postupem času dozvídají detektivové. To, co vědí zločinci, je nám mnohdy zatajeno. Uvědomění si sebe samého můžeme chápat jako míření narativních informací přímo k nám, k obecnstvu. Tím myslíme přímé oslovení ze strany postavy, nesubjektivní nájezd odhalující nějaký důležitý detail, o kterém autor chce, abychom ho my – diváci – nepřehlédli. Vhodným příkladem je snímek *Annie Hallová* (*Annie Hall*, 1977) od Woodyho Allena, kdy autor v některých scénách hovoří přímo k publiku, s pohledem upřeným do kamery. Vyprávění může být také více či méně komunikativní. Souvisí s odhalováním či zatajováním informací pro diváky. Snímek nám může dát najevo, že danou informaci má, nám divákům ji ale nemusí odhalit – typický příklad s odhalením totožnosti maskované postavy. Buď nám kamera obličej ukáže, nebo se těsně před zobrazením záběr setmí a my informaci nedostaneme. Tři základní vlastnosti narace v analytické části využiju především při odkrývání rozsahu fabulačních informací, stejně tak ve snímcích

²¹ Syžet samozřejmě nemusí vždy vyprávět snímek komplikovanou formou.

²² THOMPSON, pozn. 11, s. 30.

s komplexními narativy je vědomí sebe samého poměrně vysoké, především ale ve stylistické stránce snímku – právě kvůli struktuře syžetu.

V neposlední řadě Kristin Thompson ve svých knihách zmiňuje také pojem ozvláštňení, který je převzat od ruských formalistů. „Aby mohl nějaký předmět pro diváka fungovat jako umění, musí zde být přítomno ozvláštňení,“²³ píše autorka. Termín můžeme chápat jako užití prvků v kinematografii, díky kterým se daný text odlišuje od něčeho všedního – ať už pomocí kamery, střihu, mizanscény atd. Stejně jako u předchozích nástrojů neoformalismu, i zde mi pomůže pojem ozvláštňení definovat to, jak jsou mnou analyzované filmy odlišné od jiných nebo jaký mají vztah k žánru a vyprávěcí formě. Ta může (ale nemusí) žánry a snímky právě ozvláštňovat.

Thompson ve své studii ale neřeší detailně žánrovou problematiku, proto tento přístup rozšiřuji o přístup žánrový, který přebírám právě od Ricka Altmana a věnuji se mu v dalších kapitolách. Oba přístupy jsou zároveň mezi sebou propojené, Rick Altman ve své studii mnohdy využívá neoformalismu na příkladu motivace postav nebo definuje žánr pomocí syžetu. Nejprve ale považuji za důležité detailněji rozepsat složitost definice žánrů. Zejména proto, že jednotlivé žánry nelze jednoznačně „ohraničit“ definicí, žánry se navzájem prolínají, spadají také do podkategorií a ne vždy je jejich definice stejná nyní jako v minulosti.

2.3 Problém definice žánru

Samotné slovo žánr je převzato z francouzštiny a znamená „druh“ nebo „typ“. Ve francouzštině je odvozeno od slova *genus* (rod), které se využívá v biologii ke klasifikaci skupin rostlin a zvířat. Stejně tak, když mluvíme o filmových žánrech, označujeme tím jisté typy snímků.²⁴ Je obecně známo to, že byť rostliny či zvířata dokážeme mnohdy jednoduše zařadit do svého druhu, filmové žánry takovou přesnost postrádají. Stejně tak musíme vzít v potaz i to, že se filmové žánry postupem času vyvíjejí, jejich definice se neustále proměňuje. Jak tedy obecně žánr definovat? David Bordwell píše, že většina badatelů se dnes shodne na myšlence, že žádný žánr se jednoduše a přesně definovat nedá – pouze jsou pro některé žánry typická určitá témata nebo náměty. Pro gangsterský snímek to je zločinnost ve městech, ve sci-fi

²³ Tamtéž, s. 11.

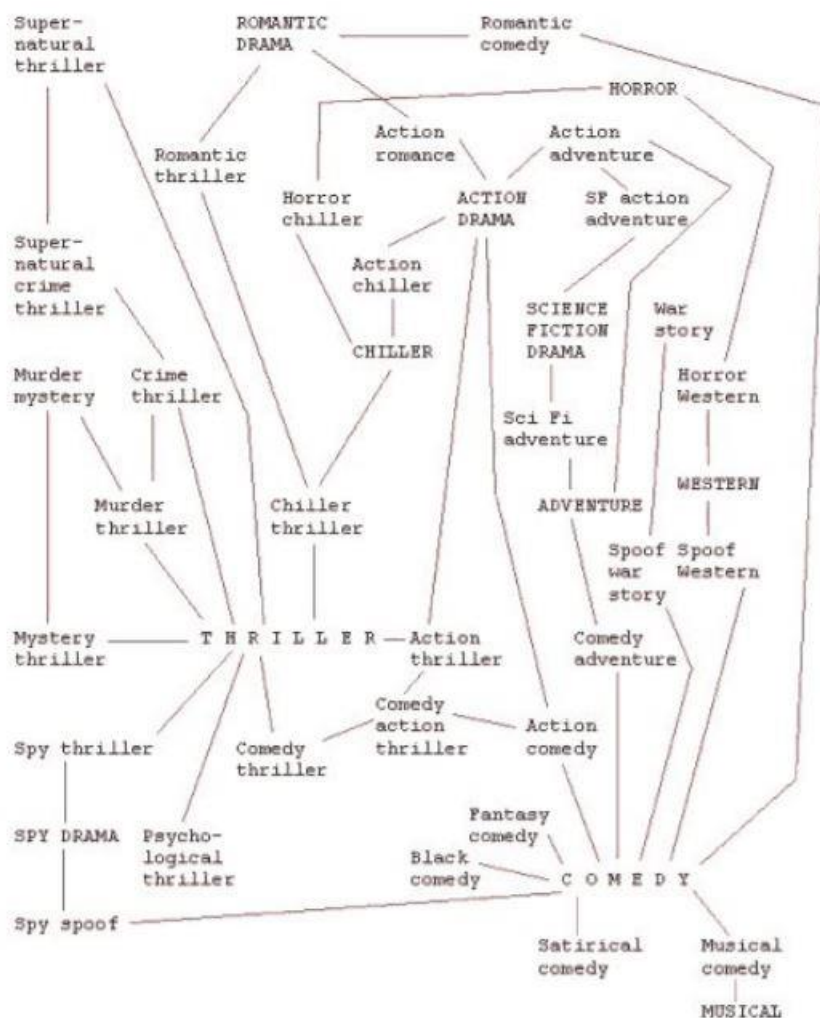
²⁴ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. s. 423. ISBN 978-80-7331-217-6.

uvidíme techniku a western vypráví o životě na nějaké hranici. Mezi dva stěžejní problémy definice žánru patří jeho obsažnost a mísení. Například film označen jako thriller může obsahovat i prvky hororu a zároveň se mísit s prvky detektivky. Můžeme jmenovat snímky jako *Smrtonosná past* (*Die Hard*, 1988) nebo *Nebezpečná rychlost* (*Speed*, 1994). Definici žánru komplikuje také jeho obsažnost – za příklad použijme žánr drama. Při mém pátrání jsem nenašla žádnou literaturu, ať už filmovou nebo například televizní, která by jednoznačně žánr drama definovala. Vždy se zabývala nějakým jeho subžánrem či odvětvím – teen drama, melodrama atd. Drama se pro jeho obsažnost charakterizuje velmi těžko, není příliš specifické a jeho prvky můžeme objevit v téměř každém jiném žánru. Bordwell tedy dochází k závěru, že při určování žánru v daném snímku nemůžeme být příliš důslední. Podle něj totiž jakákoliv kategorie obsahuje jak nezpochybnitelné, tak méně jasné příklady. Jako příklad uvádí *Zpívání v dešti* (*Singin' in the Rain*, 1952), což je jasný příklad muzikálu, zatímco snímek *Tak to bylo* (*True Stories*, 1986) se svou ironizací pěveckých čísel lze považovat za případ hraničící s žánrem muzikálu.²⁵ Označení snímku jako určitého žánru mají na starosti zpravidla samotní filmoví tvůrci nebo kritici, ale také diváci. Na základě podobností se snímky zařadí do daných žánrů, tyto podobnosti se pak nazývají žánrové konvence. Tyto konvence mohou být například i prvky syžetu – v detektivce předpokládá divák průběh nějakého vyšetřování, u westernu zas očekáváme mstu, životopisný film zas pravděpodobně nabídne nejdůležitější epizody ze života hlavních postav. Další žánrové konvence jsou spojeny i s tématem filmu, například u romance očekáváme příběh lásky. V neposlední řadě mezi žánrové konvence patří i technické postupy využívané při natáčení snímku. V hororech a thrillerech můžeme očekávat ponuré světlo, které nabídne děsivou atmosféru, akční filmy zobrazují zpomalené záběry na násilnické scény, mnohdy je využit i rychlý střih. Dále do konvencí můžeme zařadit i ikonografii, díky které divák ihned určí daný žánr – Bordwell za příklad uvádí vyčuhující detail samopalů z auta značky Ford s datem výroby ve 20. letech. Jednoduše lze tento typ snímku označit za gangsterku, stejně tak pokud uvidíme meč a zápasníka v kimonu, film můžeme označit za akční snímek s bojovými prvky. Film samozřejmě může konvence spojené s žánrem i odmítnout. Takovýmto příkladem může být snímek od Stanleye Kubricka *2001: Vesmírná odysea* (*2001: A Space*

²⁵ Tamtéž, s. 424.

Odyssey, 1968), běžně označovaný jako sci-fi. Film totiž začíná scénou zobrazující období pravěku, zároveň pojí vážnou hudbu s dějem odehrávajícím se ve vesmíru.

O problematice prolínání žánrů dobře vypovídá následující graf č. 1.²⁶ Můžeme v něm vidět všemožné druhy žánrů, které se vzájemně propojují.



Obrázek 1: Prolínání žánrů.

Jak jsem také zmínila, jedna věc je pojmenovat žánr u filmu nyní, v 21. století, a druhou věcí je pojmenovat ho několik desítek let zpět. Americká profesorka filmu Barbara Klinger uvádí příklad na melodramatech Douglase Sirka. Analýzou dobových plakátů, reklamy a marketingu zjistila, že jeho snímky v 50. letech spadaly

²⁶ CHANDLER, Daniel. *An Introduction to Genre Theory* [online]. 1997, s. 12. Dostupné z: http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf.

do kategorie filmů pro dospělé, za melodramata je začala označovat až kritika během 70. let. Podobný mechanismus smýšlení je i u Ricka Altmana, který melodramata také označuje za žánrově nestabilní – z původního důrazu na akčnost a orientaci na mužské publikum se staly snímky zdůrazňující rodinu, více apelující na ženské publikum.²⁷

Závěrem lze proto říci, že definice žánrů je poměrně problematická a nelze vždy s jistotou říci, o jaký žánr se u daného snímku jedná. Přesto se ale v kapitole níže pokusím o definici žánrů u mnou analyzovaných snímků, aby bylo zřetelné, jak se snímky od sebe navzájem liší, jakými žánrovými prvky převážně disponují a zda mnou analyzované snímky splňují daná kritéria žánrů. K tomu mi poslouží kniha *Genre and Hollywood* od Steve Neala. Ta poměrně přehledně definuje jednotlivé žánry a na rozdíl od knih David Bordwella zmiňuje i žánry, které jsou dominantní i u mnou analyzovaných snímků. Stejně tak mi s definicí pomůže právě sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana, který propojuji s neoformalismem od Kristin Thompson.

2.4 Sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana k žánru

V této kapitole definuji sémanticko-syntaktický přístup od Ricka Altmana proto, abych v následující kapitole tento přístup aplikovala na definici žánrů u mnou analyzovaných snímků.

Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru je název kapitoly z knihy *Film/Genre* od Ricka Altmana z roku 1999.²⁸ Altmanova kniha je tvořena z dvanácti kapitol, které se mimo jiné věnují zrodu žánrové teorie a jejím literárním kořenům s původem v Aristotelově *Poetice*. Mimo jiné rozebírá to, kde jednotlivé žánry vznikly (rozebírá například western, muzikál nebo životopisné snímky), jakou mají v průběhu let funkci a mnoho dalšího. Pro nás bude ale stěžejní ona zmíněná kapitola, ve které Rick Altman navrhuje vlastní teoretický přístup k žánru. Spojuje v něm dva dosud uplatňované způsoby definování žánru, založené buď na sdílených sémantických prvcích (do této kategorie můžeme zařadit například postavy, záběry, lokalizace, témata, obrazy, zvuky...) nebo na podobnosti uspořádání těchto jednotek

²⁷ KLINGER, Barbara. *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Bloomington: Indiana University Press. 1994. 224 s. ISBN 978-0253208750 srov. s. ALTMAN, pozn. 7.

²⁸ Samotný článek byl prvně publikován ale o několik let dříve, konkrétně v roce 1984.

(což jsou například vztahy postav, struktura zápletky, obrazová a zvuková montáž...)²⁹ Dle autora je ale uspokojivějším řešením právě spojení obou metod do jedné, tedy do sématicko-syntaktického přístupu, než abychom vždy pracovali s každou metodou zvlášť, ty samy o sobě nemusí být dostatečné. Každá metoda bez použití té druhé analyzuje vždy jen část snímku, neanalyzuje snímek jako celek – k tomu právě lépe poslouží jejich spojení. Rozdíl mezi sémantickým a syntaktickým přístupem je nejlépe popsateľný na žánru western³⁰ a byť v mé práci tento žánr není nijak důležitý, rozhodla jsem se ho pro lepší pochopení přístupu v této kapitole použít jako příklad. Jean Mitry (francouzský filmový teoretik) chápe westernové snímky jako filmy s dějem odehrávajícím se na západě Ameriky mezi lety 1840 až 1900.³¹ Velmi obdobně western chápe Marc Vernet. Zdůrazňuje především atmosféru žánru, kam spadá důraz na přírodní živly (prach, voda, země, kůže), stereotypní postavy (osamělý šerif, drsný nebo citlivý kovboj, silná, ale zároveň něžná žena, nespolehlivý Indián). Jako poslední zdůrazňuje technické prvky, mezi které řadí záběry z kamerového jeřábu nebo rychlou jízdu kamery.³²

K syntaktickému přístupu se naopak vyjadřuje Jim Kitses. Dle něj western vyrůstá z rozdílu západu jako zahrady a západu jako pouště (tedy rozdílu mezi kulturou a přírodou, komunitou a individuálním jedincem, budoucností a minulostí...). Stejně jako Kitses, i John Cawelti tvrdí, že westernové snímky jsou vždy zobrazeny mezi nějakou hranicí, kde se hlavní postava setká se svým necivilizovaným protivníkem. Opět se tak setkáváme s prostředím dvou hranic zemí, dvou odlišných epoch, stejně tak s postavou, která zůstává nerozhodnutá mezi dvěma systémy, městskou morálkou a zkušenosti zločince.³³

V krátkce nastíněném rozdílu jsme si mohli povšimnout odlišných vlastností obou sledovaných přístupů. Zatímco sémantický přístup má malou explanační sílu, je aplikovatelný na veliké množství snímků. Tento přístup můžeme definovat jako přístup, který klade důraz na společný základ žánru jako na stavební kameny. Syntaktický přístup tak široce aplikovatelný není, má naopak schopnost izolovat pro

²⁹ ALTMAN, pozn. 8, s. 219.

³⁰ Tamtéž.

³¹ Tamtéž, s. 220.

³² Tamtéž.

³³ Tamtéž.

daný žánr specifické, význam nesoucí struktury.³⁴ Definovat ho můžeme jako pohled, který dává přednost strukturám, v jakých jsou ony kameny uspořádány.³⁵ Sémanticko-syntaktický přístup se především zaměřuje na vztahy mezi jednotlivými elementy, na jejich vzájemné vazby, neřeší každý znak zvlášť, snaží se je propojovat. Tyto vztahy pak Altman nazývá jako základní syntaxí žánru. Sémantický přístup zdůrazňuje stavební bloky žánru, zatímco syntaktický přístup dává přednost strukturám, do nichž jsou bloky poskládané.³⁶ Jednoduše řečeno, žánrové sémantické elementy můžeme nazvat jako ikonografii žánru (westernu) – zmíněná divočina, hory, pouště. Přidanou hodnotou Altmanova přístupu je část syntaktická, která podtrhuje fakt, že prvky sémantické jsou ve vztahových vazbách a strukturách tvořící určité konvence.³⁷

Rozdílnosti sémantického a syntaktického přístupu jsou proto zřejmé a byť se oba přístupy využívaly odděleně nezávisle na sobě, mnoho otázek bylo zodpovězeno právě až po jejich spojení a vzájemné konfrontaci teoretiků a zastánců jednoho či druhého přístupu. Mimo jiné je toto spojení vhodné i pro historický pohled na filmy. Rick Altman dává v kapitole za příklad žánr sci-fi. Ten byl prvně definován pouze na základě sémantických prvků, až později si začal vypůjčovat syntaktické vztahy z žánru horor, později z westernu. A proto, že snímek *Hvězdné války* (*Star Wars*)³⁸ sdílí některé společné znaky právě s westernem, mnoho filmových teoretiků se domnívalo, že *Hvězdné války* lze označit jednoduše za western, což bylo samozřejmě chybné. Kdyby ihned využívali oba dva přístupy, ne pouze jeden z nich, k tomuto označení by zřejmě u snímku nedošlo.³⁹

Na závěr nutno podotknout, že celý Altmanův přístup byl po revizi rozšířen o další pohled – pragmatický. V této kapitole ho ale nereflektuji, pohled jednoduše řečeno zohledňuje přístup jednotlivých diváckých skupin v čase a prostoru, což není předmětem mé analýzy. Stejně tak jsou mnou analyzované filmy poměrně nové, proto se domnívám, že na nich ani nelze zkoumat to, jak k nim přistupovala různá publika.

³⁴ Tamtéž, s. 219.

³⁵ Tamtéž.

³⁶ Tamtéž, 219–220.

³⁷ Tamtéž.

³⁸ *Hvězdné války* můžeme označit jako franšizu, celovečerních snímků je několik, k nim se postupně přidala další díla.

³⁹ ALTMAN, pozn. 8, s. 222.

V následující kapitole uvádím definice těch žánrů, do kterých řadím mnou analyzované snímky – jedná se o sci-fi, teen drama a komedii.

2.5 Definice jednotlivých žánrů dle přístupu Ricka Altmana

2.5.1 Sci-fi

Existují mnohé termíny, které se často užívají jako analogie termínu „science fiction“. Samotný pojem „science fiction“ vznikl až mezi roky 1926 a 1929 ve Spojených státech, situace se ale zkomplikovala, jakmile se začala pro tato díla používat i jiná označení. Nejčastěji to je pojem „fantastická (literatura)“ nebo „vědeckofantastická (literatura)“. ⁴⁰ Je jasné, že žánry se navzájem prolínají, mnohdy nelze jednoznačně určit, do jakého žánru snímek patří, stejně tak mnohdy nelze určit žánr pouze jeden, nýbrž vícero. Vzhledem ke zmíněnému mísení žánrů a k tomu, že je nelze jednoznačně ohraničit, mnou definované žánry jsou ve snímcích „pouze“ dominující nad těmi ostatními, žádný ze snímků nelze chápat jako film s jasně vytyčeným jedním žánrem. Jak tvrdí Steve Neale, máme hned několik definic toho, co přesně sci-fi (science fiction) je. ⁴¹ Souvisí to samozřejmě i se samotným vývojem všech žánrů (na první náznaky tohoto žánru se totiž musíme podívat do literatury, ne do filmu – konkrétně román *Frankenstein* od Marry Shelleyové z roku 1818 bývá totiž často označován jako první dílo s prvky sci-fi). ⁴² Jak v úvodu svého textu autor píše, sci-fi může obsahovat vědu nebo využití vědeckých možností, stejně tak to ale může znamenat „pouhou“ fikci, která se odehrává v budoucnosti nebo zavádí radikální předpoklady o přítomnosti či minulosti. ⁴³

Pokud začneme sémantickým přístupem dle Altmana, zařadili bychom do něj *témata* – sci-fi snímky velmi často pojednávají o alternativní historii, o cestování v čase, o přítomnosti mimozemské civilizace, o pohledu do budoucnosti nebo například o vesmíru. ⁴⁴ Sémantický přístup zohledňuje také *lokace*, často se jako diváci ocitneme v prostoru, který v reálném světě buď neexistuje anebo je na něj velmi obtížné se dostat (například vesmír), *záběry* a *zvuky* jsou proto smyšlené a často

⁴⁰ NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7.

⁴¹ NEALE, pozn. 9, s. 92.

⁴² NEFF, pozn. 40. Zdroj také: MILON, Josef. Vznik a vývoj literatury science fiction. s. 5.[online]. Dostupné zde: http://fantasy-scifi.net/citarna/addon/vyvoj_sf.pdf.

⁴³ NEALE, pozn. 9, s. 92.

⁴⁴ Tamtéž, s. 93.

upravené s pomocí počítačových technologií. *Postavami* pak mohou být normální lidé, šílení vědci, kteří sestrojí například stroj pro přetáčení času anebo roboti, či jejich nejnovější druh – kyborg.⁴⁵ Všechny tyto prvky jsou mezi sebou vzájemně propojené, jak jsem zmínila, *obrazy* a *zvuky* jsou pak ve sci-fi snímcích velmi často upravené s pomocí technologie, která umožňuje do příběhu přidat také speciální efekty. *Obrazová montáž* je pak v postprodukční fázi velmi často upravena, například do nelineárního děje, syžet je tak často komplikovaný. To může souviset s tématem cestování v čase. Mnohdy ani postavy netuší, kolikrát byl čas vrácen nazpět, tudíž v jakém světě jsou další postavy, jestli náhodou nejsou ve vzdálenější budoucnosti, než jsou ony samy. To vše zase můžeme zařadit do syntaktické roviny – strukturu daných zápletek, obrazovou i zvukovou montáž, vztahy mezi jednotlivými postavami napříč časem i prostorem. Je tedy podstatné nejenom i to, jaké *téma* snímek obsahuje, ale i to, jak je s ním dále pracováno v samotné *struktuře* snímku.

Pokud tedy vše shrneme, do sémantické kategorie pro žánr sci-fi zařadíme nerealistický svět, zobrazenou budoucnost, stejně tak postavy, které mohou (ale nemusí) být monstry s nadlidskými silami. Ve filmu můžeme také spatřit nerealistické přístroje, jako například stroje času, stroje pro přeměny z osob do monster. Použity mohou být také věci z realisticky motivovaného světa, ovšem s nerealistickými „vlastnostmi“ (například létající auta, lodě...). Dle toho se poté rozvíjí témata, která pracují s prvky nerealisticky motivovaného světa.

Do syntaktické kategorie pro žánr sci-fi můžeme zařadit například strukturu syžetu. Díky ní se mezi postavami a jednotlivými scénami vytváří vztahové vazby a propojení a my tak začneme lépe chápat sémantickou kategorii – například to, jak na monstrum s nadlidskými silami působí přítomnost jiné postavy. Vzhledem k tomu, že se často jako diváci ocitneme v nerealisticky motivovaném světě, tvůrci nám jeho fungování musí nejprve vysvětlit, proto nám informace dávají mnohdy repetitivně, čímž se opět umocní vztahové vazby – například mezi postavami či lépe analyzujeme prostředí, ve kterém se děj odehrává. Obrazová a zvuková montáž je mnohdy poupravena efekty, což daný žánr podtrhuje. Použití efektů a montáží dává tak tvůrcům více možností, jak ve snímku divákům zobrazit spojitosti mezi jednotlivými scénami.

⁴⁵ Tamtéž, s. 95.

2.5.2 Teen drama

Dalším žánrem je subžánr dramatu, to jistě můžeme označit za jeden z nejvíce amorfních žánrů. Z tohoto důvodu jsem snímek *Before I Fall* specifikovala jako hybridní žánr – žánr teen drama, tedy drama z prostředí školáků, teenagerů, dětí. Samotné drama má nejméně jasně stanovené hranice, stejně tak prvky dramatu můžeme najít téměř všude, což ostatně dokazuje i samotná kniha od Steva Neala *Genre and Hollywood*. Autor v ní detailně rozebírá až šestnáct žánrů, přičemž v definici každého z nich použije několikrát definici charakterizující právě drama. Stejně tak, jak můžeme najít prvky dramatu ve zmíněném science fiction, můžeme je najít v hororu nebo v detektivních snímcích, ale i v životopisných filmech, filmu noir anebo v komedii. Pro kategorii hybridního žánru teen dramatu dokáží najít specifitější znaky než pro „pouhé“ drama, které, jak jsem již zmínila, je žánr velmi amorfní a obsáhlý. Stejně tak jsem pro specifikovaný žánr dokázala najít odbornou literaturu, o kterou se mohu opřít, samotné drama je v odborných publikacích často opomíjeno.

Pro teen drama je dominantní strategií forma opakování. Všechny žánry opakují určité konvence, ale pro teen drama je repetitivnost přímo v obsahu. Teen drama pracuje do značné míry s tím, že divákům sděluje informace o postavách nebo situacích, které již vědí anebo jsou snadněji předvídatelné.⁴⁶

Co se týče *tématu* díla, může řešit v podstatě cokoli, od vztahů, přes společenské dění, až po sportovní události. Velice často je založen na zájmech teenagerů, řeší problémy jako jsou první lásky, vzpoura, konflikt s rodiči nebo šikana ve škole. *Postavy* vystupující v těchto filmech by měly být pro diváka uvěřitelné, většinou se jedná o postavy bez nadlidské síly. Postavy v dramatech často řeší problém, konflikt, který ústí v katarzi, která následuje po dramatickém zážitku. Tím může, ale nemusí být smrt (hlavní postavy nebo někoho blízkého). Vzhledem k *tématu* díla zde většinou jako hlavní postavy bývají sami teenageři.⁴⁷ Vždy záleží na tom, kde se snímek odehrává (například škola), kdo jsou hlavní hrdinové (například teenageři) a co je hlavním tématem (například šikana ve škole). Pokud pohlédneme opět k přístupu Altmana, sémantické prvky musíme zkoumat zároveň

⁴⁶ DRISCOLL, Catherine. *Teen Film: A Critical Introduction*. 2011, s. 83. ISBN: 9781847886873.

⁴⁷ Tamtéž, s. 121.

s těmi syntaktickými. V tomto případě konkrétně témata (například smrti) a vztahy samotných postav (jednoduše řečeno na příkladu, jak spolu postavy vycházejí a reagují na onu smrt). Zvuková a obrazová montáž zde nemusí (ale může) být natolik výrazná jako například u science fiction, kde efekty většinou snímku dominují. Přesto stojí za povšimnutí, že u dramatických akcí bývá často použit rychlejší střih, stejně tak je přidána nediegetická dramatická hudba u scén, které mají diváky konfrontovat s emocemi atd.

Dle definice teen dramatu patří do sémantického přístupu výčtově například prostředí školy, dle kterého se dále rozvíjejí i určitá témata zahrnující vztahy mezi školáky a teenagery. Řešit mohou jejich zájmy, problémy či konflikty. Do sémantické kategorie také řadíme typy postav – školní komediant, dívka, co je naopak od ostatních šikanována nebo například všemi oblíbený student.

Do syntaktické kategorie, která je se sémantickou blízce provázána, pak patří opět struktura zápletek či obrazová montáž – jak je nám divákům zobrazen daný problém mezi teenagery, zda z pohledu jedné či více osob – nebo například z pohledu šikanované dívky či naopak z pohledu oblíbeného chlapce. Zda je osoba vyprávějící příběh důvěryhodná či nikoliv, zda sledujeme vyprávění lineární či nelineární a zda je celá struktura snímku ovlivněna například střihem či skladbou a pořadím daných scén. Řešíme proto nejen dané téma, postavy a prostředí, ale i to, v jaké struktuře jsou nám informace zobrazeny za pomoci obrazové či zvukové montáže.

2.5.3 Komédie

Nezákladnější charakteristika komedie je poměrně jednoduchá – má za cíl diváka pobavit a rozesmát prostřednictvím humoru, přesto je žánr opět velmi amorfní a těžce definovatelný, obdobně jako drama, které bývá míněno jako opak komedie.

Rozmanitost řešených *témat* souvisí s mnohostrannou povahou komedie. Humor může být jak neverbální, tak verbální, komedie mohou být založeny na konverzaci či komických akcích (pohybové gagy, mimika, gesta...). *Forma* vtipu může být ale i ve složitě vykresleném vyprávění, od slapstick comedy po frašku, přes satiru až po parodii.⁴⁸ Steve Neale uvádí, že „komedie je spojnicí vtipu a gagu, v jejímž popředí je vyprávění. V takovém případě se komedie opírá o ne-komické

⁴⁸ NEALE, pozn. 9, s. 59.

prvky (realismus, romantika, fantazie). V druhém případě komedie využívá vyprávění jako pouhou záminku pro chování v komickém světě (jako například ve snímčích bratrů Marxových)⁴⁹. V knize se také uvádí, že klíčové pro komedii nejsou jen ony gagy, vtipy a zábavné momenty – protože i ony dokáží vykazovat strukturální a logické rysy. Mezi to patří fáze přípravy a vyvrcholení (formou verbální nebo vizuální), okamžik šoku nebo překvapení (peripetie anebo „obrácení“ štěstí) a systém logiky – často absurdní. V systému logiky se pak často vyskytují dva prvky, tedy pravděpodobnost a nepravděpodobnost. Zatímco pravděpodobnost je sice přítomna vždy, většinou dominuje nepravděpodobnost. Tato dominance nám dovoluje vnímat události a činy právě jako ty komické.⁵⁰ Stejně jako v předchozích žánrech, i zde jsou *témata* propojena se *vztahy* mezi postavami, *záběry* s následnou obrazovou nebo zvukovou *montáží* a postavy se *strukturou* zápletky.

Pokud vše shrneme, do sémantické kategorie v žánru komedie řadíme postavy, které se zde mnohdy chovají nelogicky, což má za úkol diváky rozesmát. Postavy jsou různého charakteru, opět zde můžeme mít někoho, komu se příliš nedaří, na rozdíl od teen dramatu se zde ale postavě zasmějeme. Prostředí zde může být rozmanité, většinou ale nevzbuzuje v divácích přílišnou vážnost (pokud se například komedie bude odehrávat ve vězení, budeme na příběh stále nahlížet jako na komedii, stejně tak pokud se jako diváci ocitneme v prostředí nemocnice). Žánr komedie proto může mísit i prostředí, která v reálném životě nepůsobí směšně.

Do syntaktické kategorie patří opět struktura a řešení zápletek, v komediích jsou komické prvky často opakovány pro pobavení diváků. To ovlivňuje strukturu syžetu, jako diváci se mnohdy vracíme k jedné a té samé scéně, stejně tak je použita komická hudba, aby podtrhla směšnost situací, které nemají působit příliš vážně. Mnohdy ve snímčích najdeme i sled krátkých záběrů seřazených rychle za sebou, to celé zápletku a dané scéně dodá na dramatičnosti, která zde většinou působí ironicky. Právě vážné věci jsou zde většinou zobrazovány naopak, za pomoci ironie a sarkasmu, čemuž dopomáhá komediální podkres, rapid montáž, opakování scén, ve kterých je mnohdy zobrazeno neštěstí hlavního hrdiny, které má diváka pobavit.

⁴⁹ Tamtéž, s. 60.

⁵⁰ Tamtéž.

Komedie je žánr podobně amorfní jako drama, proto i zde existuje velká řada subžánrů (romantická komedie, černá komedie či například akční komedie). I zde jsem tedy pouze definovala žánr, který v analyzovaném filmu dominuje nad ostatními, zcela jistě v něm ale můžeme najít i prvky jiných žánrů.

3 Komplexní narativy

V této kapitole vymezím rozdíl mezi smyčkovým a spirálovým narativem, stručně také zmíním historii komplexních narativů a jejich vývoj. To vše souvisí s takzvaným nezávislým filmem, jehož vzestup přišel okolo 90. let 20. století. Mnoho filmařů se v té době snažilo odlišit od klasického chronologického vyprávění příběhů, a proto přišlo obnovení nezávislého filmu, který své snímky vyprávěl neobvyklým způsobem.⁵¹ Jako příklad za všechny snímky té doby (nejen nezávislé) můžeme jmenovat film *Na Hromnice o den více*, kde je hlavní hrdina uvězněn v časové smyčce, dokud se jeho povaha nezlepší a nestane se lepším člověkem. Dalším vhodným příkladem snímku 90. let 20. století je hojně zmiňovaný snímek *Pulp Fiction*, kde režisér zaměňuje pořadí tří příběhů anebo film *Memento* z přelomu století (2000), který vypráví příběh pozpátku.⁵² Snímky disponující komplexním narativem proto nejsou v dnešní době novinkou. Tou ovšem můžou být neustále nové definice komplexních narativů. Najdeme totiž autory, kteří postupem času přicházejí s novým a detailnějším rozdělením do kategorií jako například Kokeš.

3.1 Smyčkový versus spirálový narativ

V kapitole Smyčkový versus spirálový narativ vysvětlím obecnou strukturu syžetu filmu se smyčkovým a spirálovým narativem, jak různí autoři odlišně pojmenovávají stejnou strukturu snímku a také to, jak se smyčkový narativ liší od toho spirálového. Jejich odlišnost je totiž založena na vědomí postav ve snímku, v kapitole níže uvádím příklady na konkrétních snímcích.

Jak jsem již uvedla, mnou vybrané snímky nebyly dosud uvedeny v žádné odborné literatuře, ovšem snímky starší a strukturou velice podobné se objevují v literatuře poměrně často. Stejně tak je problematika komplexních narativů teoreticky velmi dobře zpracována. Jako stěžejní jsou pro mě knihy nebo spisy od již zmíněných autorů jako je Peter Parshall, David Bordwell, Charles R. Berg a Radomír Kokeš. Stručně zde zmíním odlišné pojmenování autorů a v závěru vysvětlím, ke kterému pojmenování a proč se přikláním.

⁵¹ STAIGER, Janet. Complex Narratives, An Introduction. *Film Criticism*, podzim 2006, č. 31, s. 2–4.

⁵² Tamtéž.

Peter Parshall ve své knize *Altman and After: Multiple Narratives in Film* uvádí tři typy narativů – v překladu to jsou mozaikový narativ, síťový a databázový. Obdobně pracuje David Bordwell v jeho spise *Poetics of Cinema*, v kapitole nazvané „Film Futures“,⁵³ kde je pro nás stěžejní kategorie tzv. „forking paths“, ve volném překladu tedy kategorie s rozvětveným narativem. Byť oba autoři používají jiné pojmenování, samotné definice kategorií se ničím zásadním neliší – to dokazuje i zařazení stejných snímků do kategorií s odlišným pojmenováním. Naproti tomu Charles R. Berg, jehož rozdělení můžeme brát také za stěžejní, vyjmenovává kategorií daleko více. Celkově jich v jeho textu „A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the ‚Tarrantino Effect‘“ najdeme hned dvanáct. Autor dokonce některé snímky řadí do více kategorií (například *Dvojitý život Veroniky* do kategorie druhé i třetí). Dle tohoto stručného výčtu lze říci, že pro různé kategorie existují různá pojmenování, každý z autorů používá jiný název, ve výsledku jsou ale definice vždy stejné neohledně na název kategorií.

Odchytkou od zmíněných autorů je článek od Radomíra Kokeše „Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění“. Radomír Kokeš ve svém textu vychází ze všech zmíněných autorů a stejně tak rozebírá i historii komplexních narativů. Co je pro mou práci ale naprosto stěžejní, autor nově definuje spirálový narativ a odlišuje ho od toho smyčkového na základě několika málo vyprávěcích funkcí – které ostatní autoři nebrali ve svých spisech v potaz. „Navzdory dosavadní teoretické i analytické praxi (...) považuji za nesprávné ztotožňovat schéma spirálového narativu se schématem, jež označuji za narativ smyčkový. Přinejmenším ne z hlediska práce s vyprávěním, fikčním světem i působením na diváka. Poněkud úzkoprse řečeno, ano, v obou případech se pracuje s variacemi sledu vzájemně si významně podobných narativních prvků, konatelů a událostí. Liší se ovšem v jednom zásadním rysu: ve znalostním nastavení nejméně jedné postavy, která těmito obměnami prochází. Abychom přitom lépe porozuměli normám, funkcím i kořenům spirálového narativu, považuji za důležité tyto dvě tradice nejprve jednoznačně, s pomocí konkrétních příkladů, oddělit.“⁵⁴

⁵³ BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. Taylor and Francis Group, LLC, 2008, 499 s. ISBN 0-415-97778-9.

⁵⁴ KOKEŠ, pozn. 15, s. 11

Stejně jako to udělal Kokeš, v následující části definuji rozdíl mezi snímky se smyčkovým a se spirálovým narativem. Ve smyčkovém narativu si „žádná z postav jednotlivých variací není vědoma a všichni obyvatelé fikčního světa prožívají každou z nich poprvé“⁵⁵. Zároveň se při tomto narativu klade daleko větší důraz na to, jak je vnitřní svět nastaven. V praxi to znamená kladení otázek jako „Jak takový svět funguje? Co nám srovnání jeho stavů věcí může povědět o vnitřním životě jeho postav?“⁵⁶ Fikční svět díla obsahující smyčkový narativ nemusí být vůbec nadpřirozený, jak by se na první pohled mohlo zdát. Radomír Kokeš za příklad uvádí snímek *Náhoda (Przypadek, 1987)* od Krzysztofa Kieslowského, kde je kladen silný důraz na hodnotové či konkrétněji historické paralely se skutečným světem. V protikladu k tomu stojí opět snímek *Lola běží o život* – je zcela na místě zde spekulovat, nakolik jeho fikční svět máme považovat za nadpřirozený a nakolik za přirozený. Tento rys ještě posilují černobílé flashbaky, animované pasáže, změny filmových formátů nebo diskontinuální stříhy.⁵⁷ Postavy obou snímků sice shodně procházejí procesem poučení se z chyb, největším rozdílem je ale to, že v případě spirálového narativu si je procesu obměňování nejméně jedna z postav vědoma. Pro lepší pochopení můžeme doložit konkrétní příklady na snímcích. Příkladem snímku se smyčkovým narativem nám může být film *Srdcová sedma (Sliding Doors, 1998)*. V něm hlavní protagonistka na začátku příběhu dobíhá metro. V jedné verzi metro stihne, díky čemuž později přistihne svého přítele s milenkou a následně se seznámí s novým mužem. V důsledku dalších událostí v této verzi hlavní hrdinku srazí automobil a v nemocnici svým zraněním podlehne. V té druhé verzi, která nijak neovlivňuje tu první, hlavní hrdinka metro nestihne. Kvůli tomu, že ji na ulici později přepadne zloděj a ocitne se tak v nemocnici, přijde domů později a svého přítele s milenkou nenachytá. Jakmile příběh postupuje, hlavní hrdinka zjistí, že je se svým nevěrným přítelem těhotná, později dítě potratí, s přítelem se rozejdou a v nemocnici ji upadne náušnice – kterou ji pomáhá zvednout neznámý muž. Ten stejný muž, s jakým se v první verzi seznámila v metru. V průběhu snímku máme tedy v podstatě dvě fabule – první a druhou verzi, založené pouze na tom, zda hrdinka stihne, či nestihne doběhnout metro. Změny v příběhu si žádná z postav není vědoma. Čas se

⁵⁵ Tamtéž.

⁵⁶ Tamtéž.

⁵⁷ Tamtéž, s. 13.

nijak nevrací, nepřetáčí, ve filmu sledujeme dvě odlišné verze, dvě paralelní linie. *Srdcová sedma* proto disponuje smyčkovým narativem.

U spirálového narativu použijme za příklad velmi známý snímek *Na Hromnicě o den více*. Hlavní postava, znužený a sobecký moderátor, je pověřen natočením reportáže o každoročních oslavách Hromnic. Na cestě z města se ovšem strhne veliká sněhová bouře, která přeruší dopravu – což je v tomto snímku onen zlomový bod. Od této chvíle se hlavní hrdina ocitne v časové smyčce a neustále se opakujícím jedním dnem. Zatímco všichni ostatní obyvatelé fikčního světa prožívají tento den neustále poprvé, o čemž nevědí, proto na faktu neshledávají nic zvláštního či nadpřirozeného, pro hlavního hrdinu jde pokaždé o další den – je si časové smyčky vědom. Probouzí se ve stejný okamžik, pokaždé mu hraje stejná píseň *I Got You Babe* od Sonnyho a Cher, je ve stejném hotelovém pokoji a ve stejném fyzickém stavu. Dokonce si předchozí verze svého dne pamatuje, odlišují se pouze v tom, jakým způsobem do jejich běhu zasáhl. Jak R. Kokeš píše: „Tvrdím přitom, že na rozdíl od ostatních postav neprožívá uzavřenou smyčku, nýbrž otevřenou spirálu. Každá další její otáčka pro něj nějak variuje či rozvíjí otáčky předešlé a totéž platí pro nás jako diváky, kteří jsme na pozici hlavního hrdiny napojeni.“⁵⁸

Za další snímky disponující spirálovým narativem můžeme tak označit *Na hraně zítřka* (*Edge of Tomorrow*, 2014), kde se hlavní hrdina neustále ocitá v časové smyčce na vojenské základně, stejně tak ve snímku *Zdrojový kód* (*Source Code*, 2011) se hlavní hrdina snaží zachránit vlak, ve kterém sám cestuje. Oproti tomu snímek jako například *Dvojitý život Veroniky* disponuje naopak smyčkovým narativem – sledujeme dva rozdílné životy slečny Veroniky, smyčka se nevrací, sledujeme pouze dvě odlišné verze, přičemž každá z nich se stala kvůli nějaké události s odlišným následkem (ať už je to dobíhání metra anebo dobíhání vlaku ve snímku *Náhoda* od K. Kiesłowského).

Jak jsem již zmínila, byť je mnoho odborné literatury věnující se spirálovému narativu, budu vycházet především z článku od R. Kokeše. Jeho definice se zdá být nejpresnější. Stejně tak pokud pohlédnu k vědomí protagonistů u mnou analyzovaných filmů, všechny dle této definice spadají právě do rozdělení dle R.

⁵⁸ Tamtéž, s. 7.

Kokeše – časové smyčky jsou si vždy vědomi, více se o tom rozepíší v analytické části.

4 Propojení přístupů

V kapitolách uvedených výše jsem nastínila, z jakých úhlů k jednotlivým přístupům (žánrová problematika, neoformalismus, komplexní narativy) nahlížím. Vzhledem k tomu, že moje diplomová práce má v analytické části odhalit, jakým způsobem spirálový narativ ovlivňuje žánrové charakteristiky daných titulů, je nutné vysvětlit, jak žánrový přístup propojím s neoformalismem. Nastínila jsem, že primárním zdrojem ohledně problematiky spirálových narativů pro mě bude článek R. Kokeše. Byť je text primárně zaměřen právě na tuto problematiku a můžeme k ní využít hned několik odlišných perspektiv, i on vychází právě z neoformalistického uvažování. Využívá jeho nástroje, za pomoci kterých zmíněné snímky analyzuje a mezi sebou následně rozlišuje. U filmů definuje za pomoci nástrojů *motivaci* hlavních postav, *sebeuvědomění* snímku, *dávkování informací* nebo například *ozvláštňování* dominantních schémat a jejich funkcí. Text, který je primárně zaměřen na jiné téma – téma komplexních narativů, prokazatelně čerpá právě z neoformalismu. Stejně tak je to s problematikou žánru. Sémanticko-syntaktická rovina v textu od Altmana odpovídá postupům, které lze pojmenovat pomocí neoformalistické terminologie. I on v textu charakterizuje rozdíl mezi jednotlivými přístupy za pomoci motivace postav (na příkladu kovboje či šerifa) nebo charakterizuje žánry za pomoci syžetu, který je propojuje. Stejně tak pokud pohlédneme do *Umění filmu* od D. Bordwella a K. Thompson, i tito autoři se věnují definici žánru za pomoci syžetu – tedy jednoho z hlavních nástrojů neoformalismu. Proto se domnívám, že všechny zmíněné přístupy, které ve své metodologii uvádím, jsou mezi sebou vzájemně kompatibilní a propojené.

Jak jsem výše v metodologické části uvedla, neoformalismus má několik hlavních nástrojů (například právě druhy motivací, komunikace, vědomí sebe samého, informovanost atd.). U každého z mnou analyzovaných snímků využiji tyto nástroje k analýze, mimo jiné udělám také stylistickou analýzu, analýzu syžetu a fabule a následně snímky mezi sebou porovnáám. Vzhledem k tomu, že každý z filmů má co nejodlišnější žánrová specifika, domnívám se, že právě za pomoci nástrojů neoformalismu nebo stylistické analýzy se lépe dopracuji k závěru mé práce – tedy k tomu, jak jednotlivé a velmi odlišné žánry mohou být ovlivněny formou spirálového narativu. Jinými slovy, pokud tvůrci zvolí formu spirálového narativu při

natáčení snímku, bude se s formou pracovat vždy stejně anebo záleží na tom, jaký žánr filmu natáčí? V analytické části aplikuji tyto nástroje a postupy a v závěru své práce se pokusím otázku zodpovědět.

5 Analytická část

V analytické části diplomové práce se budu věnovat třem zmíněným filmům v pořadí, v jakém byly uvedeny. Filmy na sebe nijak nereagují a jejich pořadí nemá vliv na výsledky analýzy. Jako první budu tedy analyzovat snímek žánru sci-fi *ARQ*, jako druhý snímek žánru teen drama *Before I Fall* a jako poslední se budu věnovat filmu žánru komedie *Naked*. Analýzy jednotlivých filmů budu provádět stejnou formou, nejprve vždy shrnu děj snímku, upozorním na důležité momenty či vodítka, které nám pomáhají se ve filmu zorientovat, rozeberu syžet, přetáčení smyček a jejich četnost opakování. V závěru sestavím fabuli, přičemž si pomohu mnou sestaveným grafem kauzálních vztahů a potvrdím, či vyvrátím hypotézu, jestli spirálový narativ ovlivňuje žánrová specifika a případně jakým způsobem to dělá.

5.1 ARQ

5.1.1 Shrnutí děje

Příběh se odehrává v dystopické budoucnosti, kde je svět znečištěný a vzduch již není vhodný pro dýchání. Mezi hlavní postavy snímku *ARQ* patří mladý inženýr Renton (ztvárněn Robbiem Amellem) a jeho přítelkyně Hannah (ztvárněna Rachael Taylor). Film začíná scénou, kdy pár leží časně ráno v posteli, zatímco k nim do pokoje vtrhnou ozbrojení muži, kteří se je, zatím z neznámého důvodu, snaží oloupit. Postupem času zjistíme, že ozbrojeným mužům nejde pouze o peníze, jak nejprve tvrdí, ale především o stroj zvaný ARQ (Arcing Recursive Quine), který dokáže vytvářet časovou smyčku, kvůli které mladý pár zažívá útok stále dokola. Mladý pár se v několika smyčkách snaží zachránit nejen peníze, stroj a poslední zásoby energetických zdrojů, ale i celý svět, který je zasažen válkou.

5.1.2 Výstavba syžetu

V následující kapitole shrnu jednotlivé časové smyčky, díky kterým v závěru analytické práce zkonstruuji fabuli, kauzální vztahy a to, jak tvůrci pracovali s přetáčením časové smyčky. Pomohu si segmentací syžetu a grafem, který znázorní délku trvání jednotlivých smyček. Popis segmentace může být repetitivní a popisný, přesto se domnívám, že je zapotřebí zde jednotlivé smyčky rozepsat kvůli komplikované syžetové struktuře, také samotná fabule bude v závěru lépe srozumitelná. Kvůli snazšímu pochopení budu klíčové prvky zmiňovat v pořadí, jež

jsou prezentovány syžetem. V poznámkách pod čarou poté uvádím vysvětlivky pro lepší pochopení příběhu a pro dodatkové informace.

T – úvodní titulky

1. Nikdo si není vědom opakování

- a) Renton se probudí, neví, co se děje, explicitně vidíme čas na budíku (6:16 hodin ráno)
- b) Skupina ozbrojených mužů (tzv. Blok) vtrhne do pokoje
- c) Renton s nimi bojuje, umírá⁵⁹

2. Opakování si je vědom Renton

- a) Renton se probudí, neví, co se děje, opět vidíme čas na budíku (6:16 ráno)
- b) Blok vtrhne do pokoje, Renton s nimi ale již nebojuje⁶⁰
- c) Blok Rentona i Hannah sváže, následně se představí jako Otec, Bratr a Syn, mluví i o mrtvém Bratranci
- d) Muži odejdou, Renton se snaží osvobodit a muže přeprat
- e) Renton po střelbě do břicha umírá

3. Opakování si je vědom Renton

- a) Renton se probudí v 6:16 hodin
- b) Renton a Hannah jsou svázáni, Renton Hannah dokazuje, že se smyčka opakuje
- c) Snaží se opět utéct, Hannah ale muži znovu zajmou
- d) Renton přijde na to, že Hannah patří k Bloku, má přezdívku Matka
- e) Muži Rentona zastřelí

4. Opakování si je vědom Renton

- a) Renton se vzbudí v 6:16 hodin
- b) Renton sděluje Hannah, že ví o její zradě
- c) Hannah mu vysvětluje svou minulost v uprchlickém táboře, Renton ji opět důvěřuje⁶¹
- d) Hannah omylem Rentona střílí do krku, ten umírá

5. Opakování si je vědom Renton i Hannah (i Syn, zatím neoficiálně)

- a) Hannah si pamatuje, že Rentona zastřelila⁶²
- b) Renton a Hannah jsou opět zajati Blokem
- c) Renton na přístroji ARQ zjistí, že začátek smyčky je v 6:11:06:03, konec v 9:25:21:09

⁵⁹ Jako diváci si proto myslíme, že smyčka skončí se smrtí hlavní postavy Rentona.

⁶⁰ Z předchozí smyčky totiž ví, že by stejně ihned zemřel.

⁶¹ Poprvé se v příběhu skrze vyprávění dostaneme na potencionální začátek fabule, Hannah začne hovořit o tom, jak byla půl roku neznámými muži mučena v uprchlickém táboře Torus, zatímco Rentonovi se z něho povedlo utéct.

⁶² Šokem se vzbudí a její první slova jsou: „Já tě zastřelila!“

- d) Díky časovým údajům zjistí, že smyčka nezačíná Rentonovým probuzením a nekončí jeho smrtí.⁶³ Dvojice se dozví, že smyčka začíná smrtí Bratrance⁶⁴
- e) Hannah umírá, Rentona střílí Syn do obličeje, umírá proto i on⁶⁵

6. Opakování si je vědom Renton i Hannah

- a) Do pokoje vtrhnou ozbrojení muži
- b) Hannah řekne Otcovi, aby ho nechala s Rentonem chvíli sama (*Blok si stále myslí, že Hannah je na jejich straně*)⁶⁶
- c) Dozvídáme se, že Hannah je důvodem, proč muži v předchozích smyčkách nechali dvojici samotnou
- d) Hannah sdělí Otcovi, že musejí zabít Syna, řekne mu, že ARQ vrací čas
- e) Plán se nepodaří, Renton umírá

7. Opakování si je vědom Renton, Hannah i Syn (oficiálně)

- a) Je 6:16, do pokoje výjimečně nikdo nevtrhne
- b) Dvojice se vydá na průzkum po domě
- c) Naleznou mrtvé členy Bloku kromě Syna⁶⁷
- d) Dvojice přijde na to, že osoba nejdále od zdroje ARQ je první, kdo získá vzpomínky z předchozí smyčky
- e) Dvojice potká Syna, ten po Rentonovi chce přístupové údaje k ARQ, Renton umírá⁶⁸

8. Opakování si je vědom Renton, Hannah, Syn i Otec

- a) Dvojice se vzbudí, do pokoje ale nikdo nepřichází
- b) Dvojice zaslechne konverzaci mezi Synem a Otcem
- c) Syn všechny z Bloku zastřelí, jediný živý je Bratranec (*Který byl v předešlých smyčkách mrtev*)
- d) Hannah a Renton zabijí Syna i Bratrance za pomoci kyanidu
- e) Dvojice nalezne video, které nahrával Renton, jeho nahrání si ale nepamatují⁶⁹
- f) Hannah umírá, Renton se proto rozhodne restartovat smyčku, umírá také

⁶³ Renton se probudí v 6:16 hodin, smyčky trvají vždy pár minut, odhadem maximálně do 7:00, proto není možné, aby konec smyčky byl zároveň čas smrti Rentona.

⁶⁴ Dotkl se přístroje ARQ, který má vysoké napětí.

⁶⁵ Mezitím Syn Rentonovi ještě přizná, že to on je agentem Torusu – společnosti, kde byla mučena Hannah (viz smyčka č. 4).

⁶⁶ Jako diváci zde ale nerozumíme tomu, jak je možné, že Hannah poslala Blok z místnosti pryč i ve smyčkách, kde o vrácení času nevěděla.

⁶⁷ Syn všechny pozabíjel proto, že zjevně ví také o časových smyčkách.

⁶⁸ Syn chce po Rentonovi přístupové údaje, jakmile mu je Renton dá, Syn ví, že jsou falešné. Pamatuje si totiž dialog již ze smyčky páté, kdy Rentona střílel do obličeje. Víme proto, že toto není pro Syna první opakování, nýbrž smyčka číslo tři.

⁶⁹ Dvojice ale zjistí, že video bylo nahráno chvíli před tím, než se nějaká ze smyček resetovala. Stejně tak zjistí, že prasklina na tabuli za nimi je jiná, než je ve videu.

9. Opakování si je vědom Renton, Hannah, Syn, Otec

- a) Do pokoje vtrhne Otec s Bratrem, dvojice jim sdělí informaci ohledně vracení smyček a jejich plán
- b) Syn s Bratrancem všechny zajmou, Syn zjistí od Rentona heslo k ARQu
- c) Syn přístroj deaktivuje, veškerá světla zhasnou
- d) Renton a Hannah unikají ven z domu, ARQ již neběží
- e) Venku naleznou černou čáru okolo domu, tvoří tak kruh. Dvojice následně zjistí, že černá čára tvoří hranici a časová smyčka se opakuje pouze v kruhu – v domě
- f) Zbytek světa je zcela zničen
- g) Vrací se zpět do domu, Syn znovu aktivoval přístroj
- h) Renton zabíjí Syna, sám má ale zkrvavený obličej stejně jako na dříve nalezeném videu
- i) Dvojice zjistí, že v rámci jedné sekvence prodělali devět smyček. Sekvence není jen jedna, jsou jich tisíce
- j) Zjistí, že jakmile se ARQ restartuje, stejně tak se resetuje i jejich paměť a další smyčka bude patřit do nové sekvence (*Proto si dříve nepamatovali, že nahrávali nějaké video, a proto Hannah poslala ozbrojené muže z místnosti, když o smyčkách „nevěděla“.* *Věděla, pouze ne v této sekvenci, která nám je zobrazena*)
- k) Dvojice si nahrává vzkaz do další sekvence⁷⁰

10. Nová sekvence

- a) Poprvé se před Rentonem vzbudí jako první Hannah⁷¹

Z – závěrečné titulky

5.1.3 Shrnutí syžetu a fabule

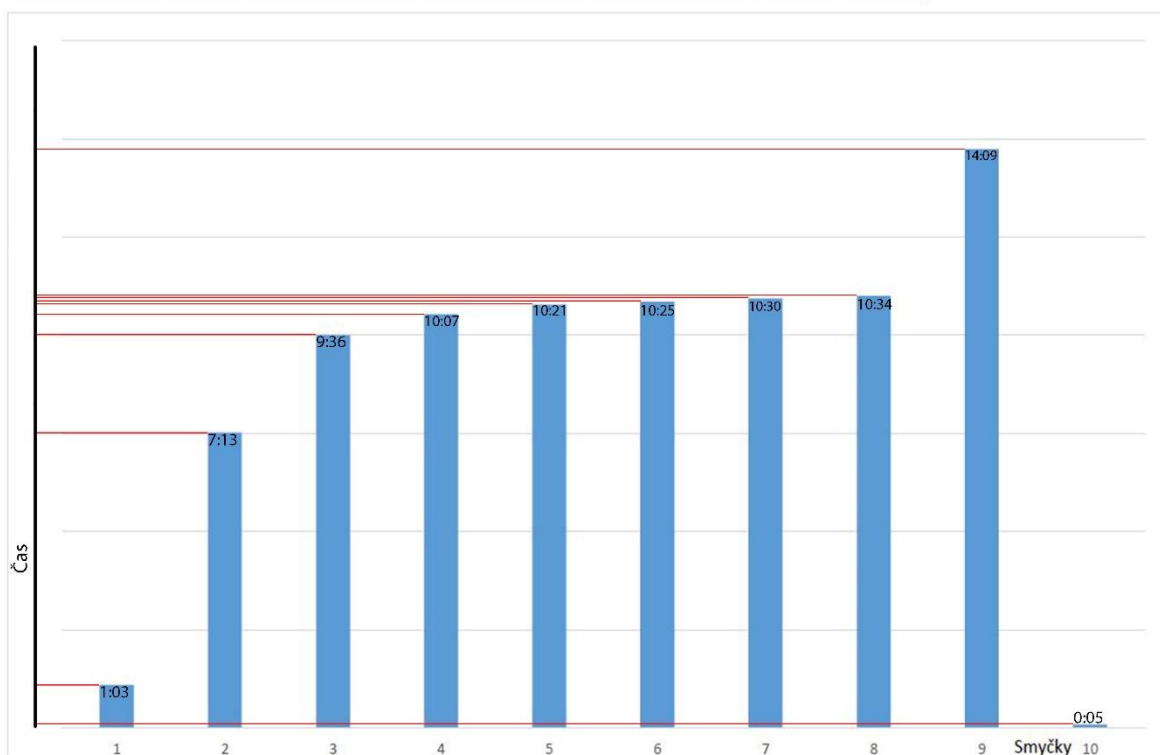
Ze smyčky desáté je zřejmý závěr a rozuzlení celého filmu. Předchozí smyčky jsou totiž pouze součástí jedné z tisíců sekvencí, jakmile se dvojice dostane ve fabuli tak daleko, že ARQ někdo restartuje, začíná sekvence nová, o které ale nevědí. Jejich vzpomínky fungují pouze v rámci sekvence jedné. Proto si do další sekvence nahrají vzkaz, kde vidíme zkrvavený obličej Rentona a střelbu na tabuli. Vezměme nyní v potaz syžet, tedy devět smyček (+ krátká desátá). Pokud bychom měli smyčky seřadit dle času projekce, mohli bychom se domnívat, že čím dále se v příběhu dostaneme a čím více smyček uvidíme, tím delší smyčky budou – tvůrci by nám tak zobrazili vždy celou smyčku od začátku a k ní přidali nové řešení a pokračování v příběhu. Tak tomu ale není, s každou další smyčkou se sice dál dostaneme, přesto

⁷⁰ Víme tedy, že smyčka devátá v této sekvenci je ale zároveň smyčkou v sekvenci jiné a již několikrát se opakovala (jako důkaz poslouží ono video, které si dvojice nahrála). Nahrají si vzkaz další, do další sekvence se slovy „Torus tě našel, dones ARQ Bloku a věř Hannah!“

⁷¹ V předchozí smyčce byla totiž nejdále od přístroje, proto má vzpomínky jako první.

ale netrvají výrazně déle – především díky eliptickým stříhům a skokům v čase, abychom jako diváci devětkrát nesledovali neustále stejný začátek smyčky. Eliptičnost dokonce graduje tak, že byt' tvůrci započnou každou smyčku vzbuzením dvojice v 6:16 hodin, v následující scéně přeskočí na okamžik, ve kterém skončila smyčka předchozí – a my diváci čekáme na další, pravděpodobně odlišný vývoj situace. Pokud například smyčka předchozí skončila ve chvíli, kdy byla dvojice přivázána k židli a usmrcena, následující smyčka tak začne (s výjimkou probuzení), dvojice se ale rozhodne chovat odlišně. Nejkratší dobu trvala smyčka poslední, desátá, pouhých 5 vteřin. Druhou nejkratší byla smyčka první s časem 1 minuta a 3 vteřiny. Nejdelší byla smyčka devátá, kde došlo k celému rozuzlení a vysvětlení fungování sekvencí. Měla čas 14 minut a 9 vteřin. Další časy smyček jsou uvedeny v grafu č. 2 níže.

smyčky	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
čas	1:03	7:13	9:36	10:07	10:21	10:25	10:30	10:34	14:09	0:05



Obrázek 2: Délka trvání časových smyček. Zdroj: Vlastní zpracování.

Ve smyčce číslo jedna ani diváci ani sám Renton neví, že se smyčka (natož sekvence) bude opakovat a vypadá pouze jako jednoduchý příběh s přepadením osoby na pokoji, která skončí smrtí. Zatímco ve smyčce číslo devět víme naprosto vše – opakování jsou si vědomy téměř všechny postavy (s výjimkou Bratrance, ten

byl v předešlých smyčkách mrtev), Renton a Hannah dokonce zjistí přítomnost sekvencí a to, že se smyčky opakují pouze v uzavřeném prostoru, ne v celé zemi, potažmo v celém světě. A proto, že vědí, že smyčku si zapamatuje osoba, která je nejdále od přístroje ARQ, mohou se smyčkami následně „manipulovat“ a budou tak vědět, kdo si co pamatuje. Každá osoba z příběhu tedy zažívala jiný počet smyček v sekvenci, kterou se nám tvůrci filmu rozhodli zobrazit. Pro lepší vysvětlení poslouží graf č. 3 níže.

Renton	Hannah	Syn	Otec
1. smyčka, kterou si pamatuje			
2. smyčka (<i>zde si je prvně vědom opakování</i>)			
3. smyčka			
4. smyčka	1. smyčka, kterou si pamatuje		
5. smyčka	2. smyčka (<i>zde si je prvně vědoma opakování</i>)	1. smyčka, kterou si pamatuje	
6. smyčka	3. smyčka	2. smyčka	1. smyčka, kterou si pamatuje
7. smyčka	4. smyčka	3. smyčka (<i>až zde se ale z dialogu dozvíme, že je to pro Syna třetí smyčka, jako diváci si chvíli myslíme, že je 1.</i>)	2. smyčka (<i>zde si je prvně vědom opakování</i>)
8. smyčka	5. smyčka	4. smyčka	3. smyčka
9. smyčka	6. smyčka	5. smyčka	4. smyčka
(10. smyčka)	(7. smyčka)	(6. smyčka)	(5. smyčka)

Obrázek 3: Počet smyček v jedné sekvenci pro hlavní postavy snímku. Zdroj: Vlastní zpracování.

5.1.4 Chronologické složení fabule

Složení fabule je poměrně složité vzhledem k tomu, že nevíme, kolik sekvencí se doopravdy odehrálo a kde přetáčení času začalo, nicméně hrubý náčrt fabule by vypadal následovně. Jednoho dne, kdy je Renton ve vztahu s Hannah, se dvojice dostane do uprchlického tábora, ze kterého se Rentonovi podaří uprchnout, zatímco Hannah je tam v té době neznámými muži mučena. Renton se trápí myšlenkami na Hannah a jakožto inženýr sestrojí stroj, který dokáže vracet čas. Jakmile utekla

i Hannah, přidala se k takzvanému Bloku, který chce ukrást peníze Rentonovi. Po bližší nespecifikovaném čase, kdy je svět zpuštěn válkou, se Hannah rozhodne navštívit Rentona, čímž se dostáváme ke smyčkám, které nám syžet již zobrazil. Dvojice se postupem času dozvídá o vracení času, Hannah, Otec i Bratr se přidají na stranu Rentona, aby zabili Syna s Bratrancem, kteří pracují pro společnost Torus, ta chce zničit celý svět a ukrást ARQ (a dříve mučila i Hannah). Po smrti Syna, Bratrance, Otce i Bratra syžet končí a my si můžeme pouze domyslet, co se dělo dále. Vzhledem k varovné zprávě, kterou si dvojice nahrála do dalších smyček, můžeme soudit, že se jim podařilo přístroj zachránit a zabít všechny, kteří byli proti nim. Víme ale také to, že je Hannah tou první, které se smyčka bude v následující sekvenci vracet (byla od přístroje nejdále). Pouze Renton ale umí s protokoly v ARQu pracovat, a vzhledem k tomu, že bude získávat vzpomínky později, později se bude také dostávat k posloupanostem smyček. To jsou ale pouze domněnky, v syžetu se nikdy nedozvíme, zda se dvojici podařilo přístroj a celý svět zachránit.

5.1.5 Matematické vysvětlení

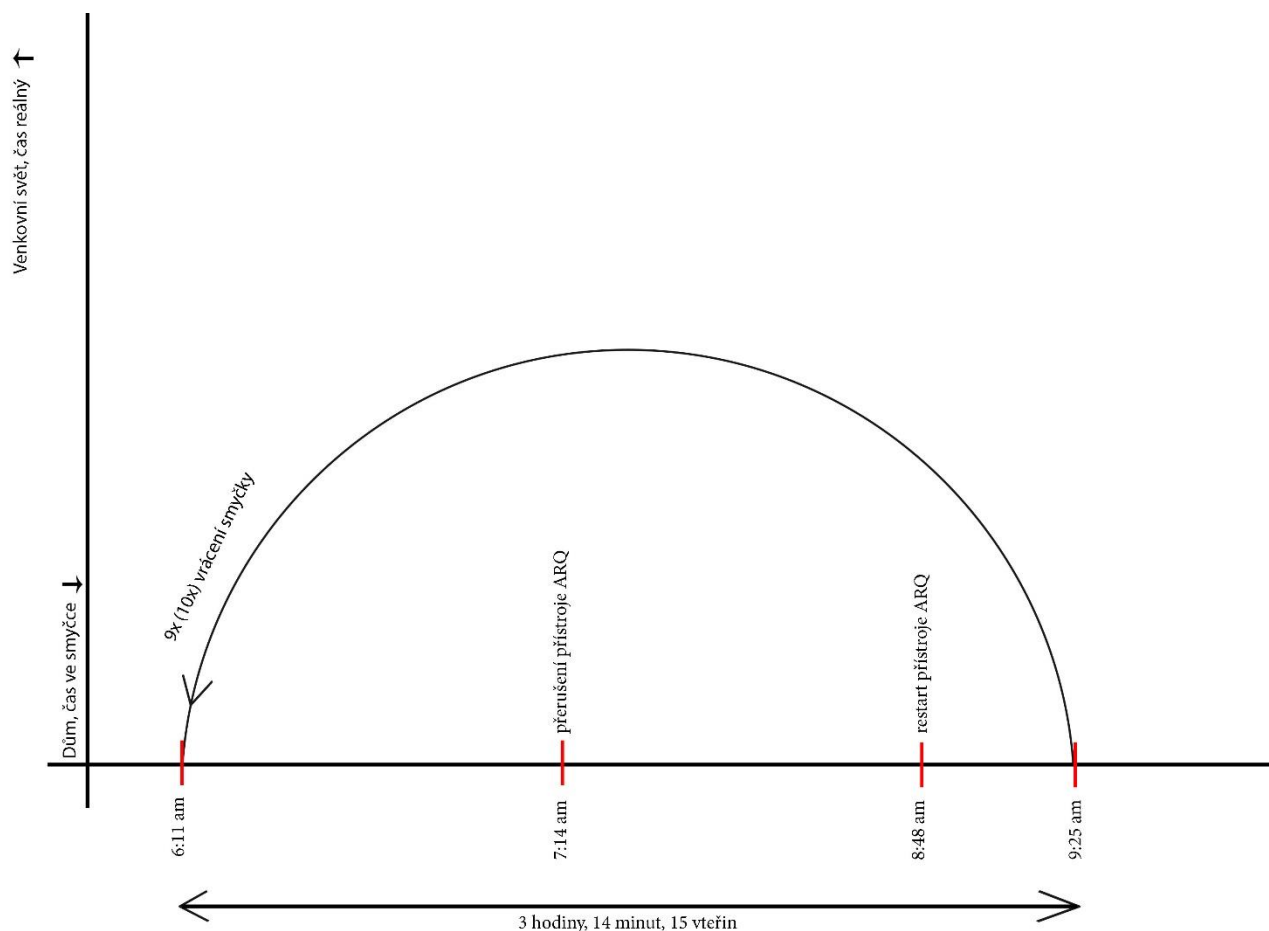
Jak jsem výše sdělila, přístroj ARQ vydrží běžet přesně 3 hodiny 14 minut a 15 sekund předtím, než mu dojde energie, vypne se a smyčka se tak opakuje. Číslice 3,1415 jsou také první číslice matematické konstanty „ π “, která „udává poměr obvodu jakéhokoliv kruhu v eukleidovské rovině“⁷². „Konstanta „ π “ je dokonce transcendentní číslo, z něhož mimo jiné vyplývá, že ho nelze vyjádřit konečně dlouhou řadou číslic.“⁷³ To v praxi znamená, že číslice za desetinnou čárkou nikdy nekončí a konstanta je proto nekonečná. Dům, ve kterém se celý děj odehrává, má kruhový obvod, který představuje obvod časové smyčky trvající 3:14:15 (a dále). A proto, že konstanta „ π “ nikdy nekončí, ve filmu to může znamenat odkaz na nekonečnou povahu časové smyčky. Je tedy velmi pravděpodobné, že dvojice bude časové smyčky opakovat do nekonečna a nikdy se jim nepodaří uspět. Je to zřejmé i vzhledem k tomu, že již doposud zažili smyček tisíce, možná i více, jak sám Renton v syžetu uzná.

⁷² π . [online]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pi>.

⁷³ Tamtéž.

5.1.6 Grafické znázornění fikčního světa

Graf (č. 4) pro lepší pochopení znázorňuje fikční svět, v němž se časová smyčka vrací a ve kterém jeden obvod trvá 3 hodiny, 14 minut a 15 vteřin.



Obrázek 4: Fikční svět, v němž smyčka trvá 3:14:15. Zdroj: Vlastní zpracování.

5.1.7 Vlastnosti narace

Mezi vlastnosti narace dle neoformalismu řadíme komunikativnost, vědomí sebe samého a rozsah informací, které nám snímek sděluje. Komunikativnost je ve snímku *ARQ* poměrně omezená. To ilustruje fakt, že až v páté smyčce z deseti se dozvíme, že smrt Rentona není důvodem zastavení času, stejně tak fakt, že smyčka běží pět minut před jeho probuzením. Nám divákům fabule před probuzením a po smrti není nikdy zobrazena a informace se dozvídáme až zhruba v polovině filmu. Dalším důkazem omezené komunikace filmu s diváky je příklad s vědomím Syna. Až v sedmé smyčce zobrazené syžetem se dozvíme, že si je opakování vědom dávno

předtím – což ovlivnilo jeho chování k ostatním postavám, my jako diváci si ale myslíme, že se tak chová i přesto, že o vracení smyček neví. Snímek nám dává informace velmi pomalu a jak celý příběh graduje, graduje i komunikativnost celého snímku a rozsah informací, které nám poskytuje. Mnoho filmů s komplexním narativem (například síťovým, smyčkovým, spirálovým...) využívá výrazný předěl mezi jednotlivými smyčkami. Tedy například – jakmile začne smyčka jiná, vrátí se čas nebo sledujeme příběh z pohledu jiné postavy, snímek divákům poskytne zřetelný předěl. Dobrým příkladem je snímek *Zkurvená noc* (11:14, 2003), který před každou novou smyčkou zobrazí dokonce shrnutí smyčky probíhající. Diváci jsou tedy dobře informováni o tom, že smyčka číslo jedna končí a začíná smyčka číslo dva. U snímku *ARQ* nejsou ale smyčky nijak odděleny, je použit pouze ostrý střih, který je použit i mezi scénami ve stejné smyčce. My jako diváci si proto nemusíme být ze začátku vědomi toho, že se nacházíme v jiné smyčce a čas se vrátil. Můžeme si pouze myslet, že se Renton nachází v dalším dni a opět se probouzí vedle své přítelkyně. Po čase nám samozřejmě dojde, že se jedná o další smyčky, zejména kvůli opakujícím se scénám, které ze začátku vidáme (opakované napadnutí od Bloku, explicitně vyjádřený čas 6:16 na budíku...). Tento příklad můžeme vztáhnout i na kategorii vědomí sebe samého. To je ve snímcích tohoto typu zpravidla vysoké pro lepší orientaci diváka v příběhu, který si díky výraznému vědomí sebe samého lépe uvědomí, v jaké části snímku se nacházíme. V případě filmu *ARQ* je to ale právě naopak, což není výjimkou. Nevýrazné předěly mezi smyčkami má například i snímek *21 gramů* (21 Grams, 2003), který je ještě složitější v tom, že nevrací pouze jeden den, ale vypráví celý příběh „na přeskáčku“, chvíli od konce, chvíli od prostředka a nikdy nám nedá vědět, v jaké části příběhu se nacházíme. Snímek proto s diváky příliš nekomunikuje a při pozorování musí být aktivní a pozorný.

5.1.8 Druhy motivací a ozvláštnění narace

Jak jsem uvedla v teoretické části, existují čtyři základní typy motivací (transtextuální, realistická, umělecká a kompoziční). Většina filmů disponuje všemi druhy motivací, i když v různých poměrech. Vynikat může jedna motivace nad těmi zbylými, nebo mohou být naopak dominantní tři motivace a zbývající jedna být upozaděna. Ve snímku *ARQ* jsou zastoupeny všechny čtyři druhy motivace, za tu dominantní ale můžeme považovat motivaci transtextuální. Zejména proto, že snímek *ARQ* pracuje s konceptem spirálového narativu, tedy s konceptem vracení času. Film

se odkazuje na konvence jiných snímků s netradičním narativem a pracuje s diváckou předchozí znalostí – zde diváckou předchozí znalost můžeme vztáhnout také k samotnému žánru sci-fi (ve snímku se zobrazuje nějaký přístroj, budoucí dystopický svět, vracení času, které v reálném světě neexistuje...). Předpokládá se, že průměrný divák je v současné době jistě obeznámen s nějakým filmem disponujícím nejen spirálovým narativem, ale i žánrem sci-fi, proto ho přítomnost nerealistického přístroje nijak nešokuje.

Stejně tak snímek disponuje motivací kompoziční, založenou mimo jiné na zahrnutí prostředku či akce, která je důležitá pro konstrukci narativní kauzality. Dále na ne přílišné důvěryhodnosti a ochotě diváka přehlédnout chybějící informaci či informace, které zcela nezapadají do příběhu. Zde jsou diváci například ochotni akceptovat velmi složité vysvětlení ohledně funkčnosti ARQu a toho, jak vrací čas. V osmé smyčce vidíme poprvé živého Bratrance, je nám ale v předchozích smyčkách řečeno, že čas začíná smrtí Bratrance. Čím tedy začala smyčka osmá, pokud Bratranec nezemřel? Dle vysvětlení toho, jak přístroj funguje, by se smyčka neměla opakovat, měla by skončit anebo pokračovat dále za čas, kterým vždy doposud končila. Což by znamenalo, že se tisíce a tisíce smyček neměly stát. Stejně tak jsme ochotni přehlédnout fakt, že se čas vrací pouze v onom domě. To by bylo v pořádku, pokud by právě smyček nebylo tolik – musely proto trvat několik měsíců či let. Zde vyvstávají otázky typu, zda postavy stárnou anebo se i jejich věk vrací vždy o čas, který jim ve smyčce uplynul? Pokud čas mimo dům běží chronologicky dále, jaký rok je v domě a jaký je ve zbytku světa? Toto potlačení realistické motivace v nás divácích vyvolává několik otázek, které zpochybňují celý příběh, jsme ale ochotni je přehlédnout, protože ostatní prvky filmu pracují spolehlivě. Za ono „podstrčení“ informací, které budeme potřebovat ke zkonstruování fabule, můžeme označit právě vodítka. Ty nám jsou dávkovány postupně – v každé smyčce je zobrazen čas probuzení Rentona. I díky tomu si na konci můžeme zkonstruovat, jak dlouhé jsou smyčky v rámci fikčního světa. Stejně tak příklad se zobrazením toho, že se Renton vždy probudí dříve než Hannah. V podstatě v celém syžetu se zdá, že je tato informace zbytečná, přesto ji ale na konci budeme potřebovat – abychom pochopili, jak funguje přístroj ARQ a to, že se v následující sekvenci bude jako první probouzet Hannah. Zbylé dvě motivace ve snímku nikterak nedominují, zejména realistická je opravdu upozaděna právě díky motivaci transtextuální a konceptu vracení času. Jako

diváci také víme, že se díváme na snímek disponujícím žánrem sci-fi a proto nepředpokládáme nějaké realistické události, které by se mohly stát i v reálném světě. Motivace umělecká je taktéž upozaděna, ve snímku nenalezneme momenty, které by tvůrci záměrně natáčeli jinak od těch ostatních, aby umělecky vynikly. Byť tento druh motivace musí být vždy ve snímcích přítomen (zatímco sama umělecká motivace dokáže fungovat bez zbylých třech), v tomto konkrétním příkladě je upozaděn a nevyniká.

Motivace související s konstrukcí postav se pak může od motivace celého snímku lišit. Pokud se totiž podíváme na jednání postav v dané situaci, jejich jednání je rozhodně realisticky motivované, tedy založené na hodnověrnosti a chování stejném jako v každodenním životě – a to přesto, že se v každodenním reálném světě nenacházejí. Použijme za příklad chování Rentona. Pokud na chvíli opomineme fakt, že se jako diváci ocitneme v dystopické budoucnosti, vidíme mladého inženýra, kterému se povedlo sestrojít přístroj natolik dobrý, že ho ozbrojení muži chtějí zabít a přístroj ukrást. On, protože má strach o svou přítelkyni a o svůj život, se s muži snaží bojovat a vymyslet plán, jak sebe a Hannah zachránit. Stejně tak se snaží ochránit přístroj. To vše je pro diváka důvěryhodné a chování Rentona dává smysl. Toto bychom mohli podobně aplikovat na chování i zbytku postav. Důležitým prvkem je zde totiž to, že ačkoliv film disponuje žánrem sci-fi (tudíž žánrem, který využívá nerealistických rekvizit či futuristických technologií více, než využívají zbylé dva žánry), ony samotné postavy realisticky motivované jsou (nejsou například monstry, zvířaty s lidským chováním, s nadpřirozenými vlastnostmi...). Tudíž, pokud se díváme na zločince, který za vidinou velkých peněz a velké moci chce zavraždit partu lidí, můžeme jeho chování zařadit do motivace realistické, protože k jeho povahovým vlastnostem toto chování sedí. Poměrně zajímavá je již zmíněná scéna s Hannah, která nejprve pošle zločince z místnosti pryč pro jídlo. V první chvíli její chování působí, jako by bylo motivováno kompozičně, není příliš důvěryhodné. Proč by posílala zločince z místnosti pryč, pokud je sama na jejich straně a čelila tak možnému úniku zajaté osoby, Rentona? Postupem času, jak příběh graduje a narace s námi komunikuje více a více, je odhaleno, že její chování je motivováno jinak, než jsme předpokládali – tedy realisticky. Na otázku „proč“ si odpovíme díky konečnému vysvětlení vrácení času. Narace snímku disponujícím žánrem sci-fi je tedy

motivována převážně transtextuálně a kompozičně, samotné postavy pak poměrně realisticky.

Ozvláštnění, tedy moment, který snímek nějakým způsobem odlišuje od ostatních, je v tomto případě poměrně komplikovaný. V dřívějších letech, jakmile byly snímky s komplexním narativem teprve ve svých začátcích, byl samotný narativ právě tím ozvlášťujícím. Od té doby máme ale desítky a desítky snímků s narativem, který se liší od toho „klasického“ chronologického vyprávění. Samotný spirálový narativ v tomto případě proto nemůžeme označit jako motiv ozvláštnění, s vracením času jsme se setkali již několikrát, a to zejména v žánru sci-fi (namátkově můžeme jmenovat *Na hraně zítřka*, *Zdrojový kód* anebo *Looper: Nájemný zabiják* [*Looper*, 2012]). Čím se tedy nízkonákladový snímek *ARQ* liší od ostatních? Právě nezvyklou strukturou syžetu a komplikovaným vracením času. Jak jsem řekla, snímků se spirálovým narativem je mnoho, všechny ale pracují se stejným vzorcem – mají jednu či více postav, které díky vnější či vnitřní překážce cestují časem. V prvním případě může právě sama postava být hybatelem času, sama ho může vracet do té doby, dokud jí samotné se nebude líbit konec situace. Za příklad použijme snímek *Lola běží o život*, hlavní hrdinka má 20 minut na sehnání sumy peněz, pokud se jí to nepodaří, nezachrání svého přítele. Čas znovu a znovu přetáčí do té doby, než vymyslí, jak peníze sehnat. V druhém případě, při vnitřní překážce, postavy neovlivňují vracení času, ovlivňuje ho „vyšší síla“. Za příklad poslouží komediální snímek *Na Hromnice o den více*, kdy se čas vrací do té doby, dokud hlavní hrdina nepochopí, že se z něj musí stát staroslivější a lepší osoba. V případě snímku *ARQ* nemáme jednu postavu, která si je vracení času vědoma, postavy máme rovnou čtyři (Renton, Hannah, Syn a Otec – zbylé dvě, Bratranec s Bratrem, pro nás nejsou nyní důležité). To pořád samo o sobě není zcela výjimečné, například ve snímku *Na hraně zítřka* nalezneme také dvě postavy, které si jsou časové smyčky vědomy. Jedná se o postavu podplukovníka Billa a členky speciálních jednotek Rity. Vědomé postavy ve snímku *ARQ* ale nejsou vraceny v čase ve stejný okamžik, jako jeden „prvek“. Krom toho, že každý z nich může ovlivnit vracení času, kdy se mu zachce (vnější překážka), stejně tak neprožívají stejný počet smyček. Každého paměť sahá totiž někam jinam (viz tabulka č. 3). Proto, kdybychom měli složit fabuli dle toho, co si pamatuje každá z postav, dostaneme velmi odlišné příběhy. Pokud do toho započteme i fakt, že ve světě postav existuje tisíce a tisíce sekvencí, které prožili a byť si je nepamatují, mají k nim důkazy

(například video nahrané Hannah a Rentonem), dostaneme několik odlišných příběhů každé postavy. Tento prvek, to, že každá z postav zažívá odlišný počet smyček, považuji právě za ozvláštňující. Stejně tak většina snímků, které jsem zmínila za příklad, skončí se zřetelným výsledkem (hrdina buď zachrání, či nezachrání svět). V matematickém vysvětlení jsem napsala, že časová smyčka ve filmu pravděpodobně nikdy neskončí. My jako diváci se proto díváme v podstatě na velmi malou část fabule, která bude pokračovat do nekonečna, stejně jako je nekonečné číslo „ π “ a kružnice, ve které se celý příběh odehrává.

S ozvláštňením souvisí také stylové prvky filmu, které podtrhují žánr, kterým disponuje. Jak jsem zmínila, nacházíme se v dystopické budoucnosti, kde je svět zcela zpustošen. A přesto, že se postavy nacházejí v nerealisticky motivovaném světě, jejich chování a motivace realistické jsou. Stejně tak je realistický i dům, ve kterém se nacházejí. Jediným nerealistickým prvkem, který zde je, je onen přístroj ARQ. Přesto se ale tvůrci rozhodli využít ještě jednoho sci-fi prvku. Ve většině smyčkách je nám na jejich začátku explicitně zobrazen čas 6:16 hodin ráno. To vše ovšem za pomoci grafických efektů, čas není zobrazen na hodinách, jak můžeme být zvyklí, nýbrž jako levitující informace ve vzduchu (viz obrázek č. 5).



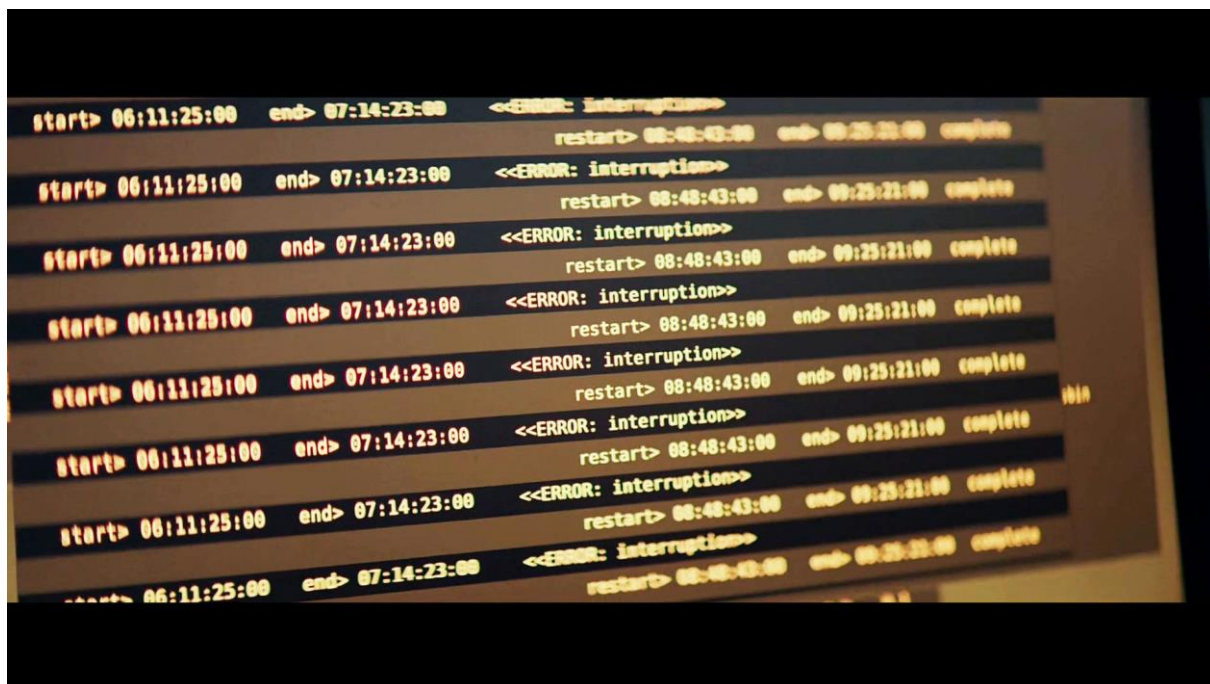
Obrázek 5: Levitující hodiny zobrazené v začátcích smyček. Zdroj: Výstřižek ze snímku ARQ.

Poměrně zajímavý je fakt, že čas se nezobrazí kdekoliv, kam osoba pohlédne (a pomyslí si, že ho chce vidět). V každé smyčce se Renton musí vždy podívat na

jedno stejné místo, kde hodiny levitují – na noční stolek. Zobrazení času je proto jediným stylovým prvkem, který nám dává na vědomí žánr snímku. Prostor, ve kterém se jinak postavy ocitají, působí velmi realisticky s realisticky motivovaným chováním postav.

5.1.9 Vliv spirálového narativu na žánr sci-fi

Na začátku mé diplomové práce si pokládám otázku, zda (a jakým způsobem) ozvláštňuje spirálový narativ dané žánry snímků. V případě žánru sci-fi mohu jednoznačně říci, že spirálový narativ žánr ozvláštnil, tedy i ovlivnil. Díky spirálovému narativu (a troufnu si říci, že i díky jiným druhům komplexního narativu) si může divák rekonstruovat detailněji charakteristiky žánrově zabarvené ikonografie, žánrových prvků či žánrových konvencí, které ve snímku můžeme najít. Jak jsem zmínila, žánrovou konvencí ve filmu *ARQ* je použití přístroje, který je poměrně složitý na pochopení – jak přesně funguje jeho vracení smyček diváci pochopí až v závěrečných scénách především také díky explicitnímu zobrazení displeje samotného přístroje. Protože snímek ale není vyprávěn klasickou chronologickou formou, nýbrž ve smyčce, divák si lépe konvence uvědomí. Ve spirálovém narativu se scény často opakují, příkladem může být desetkrát stejný začátek všech smyček (byť v každé další smyčce trvá stejný začátek pouze vteřinu), stejně tak se opakují i podobné dialogy ohledně nadčasového přístroje ARQ. A stejně tak se nám naskytne několikrát pohled na obrazovku, kde jsou zobrazeny všechny časové smyčky, kterými si protagonisté prošli (viz obrázek č. 6).



Obrázek 6: Souhrn tisíců smyček, které protagonisté prožili. Ve snímku jsou nám zobrazeny v přístroji ARQ pro lepší pochopení času. Zdroj: Výstřižek ze snímku ARQ.

Díky spirálovému narativu si divák také poměrně odlišně rekonstruuje fabuli než u chronologického vyprávění. Spirálový narativ samotnou fabuli ozvláštňuje, u snímku s chronologickým vyprávěním si jen těžko zrekonstruujeme fabuli, kde se lidem opakuje den a protagonisté zjistí, že jsou v nekonečné časové smyčce. Samotný snímek disponující žánrem sci-fi je proto spirálovým narativem značně ovlivněn, opačně je tomu ale s postavami.

Díky spirálovému narativu se sice lépe dozvíme jejich charakteristiku a lépe si můžeme zrekonstruovat jejich motivace (neboť se nám neustále opakují), jejich chování ale narativ skrze žánr nijak neovlivnil. Postavy jsou ovlivněny zejména realistickou motivací (případně transtextuální a kompoziční), s každou smyčkou mají postavy sice více a více informací, což lze přičítat právě narativu, ale z postav se kvůli smyčce nestávají například nadpřirozená monstra, která bychom v žánru sci-fi mohli očekávat. Příkladem může být snímek *Na hraně zítřka*, který spirálovým narativem také disponuje, stejně tak disponuje i žánrem sci-fi. V něm kromě postav s lidskými vlastnostmi nalezneme i ty s vlastnostmi nadpřirozenými, takzvané mimiky, druh mimozemské rasy. Zároveň postavy s lidskými vlastnostmi (například hlavní postava podplukovníka Billa a postava členky speciálních jednotek Rita) mají v bojových scénách speciální oblek, kterým připomínají spíše monstra než lidi s vojenskou

výzbrojí. Stejně tak zůstává v mnou analyzovaném snímku stejný i onen přístroj ARQ i svět mimo dům – lze předpokládat, že byl zničen již v první zobrazené smyčce.

Shrnutí závěrečné odpovědi na otázku, jak spirálový narativ ovlivnil žánr sci-fi ve snímku *ARQ*, bych zodpověděla následovně. Byť byly postavy díky spirálovému narativu lépe informovány, jejich chování bylo založené na realistických motivacích, které nalezneme i ve snímcích s klasickým narativem. Postavy s každou další smyčkou zůstaly postavami s lidskými vlastnostmi. Stejně tak sci-fi prvky (nadčasové zobrazení budíku, přístroj ARQ, kružnice okolo domu...) nebyly kvůli smyčce nijak zvlášť ovlivněny.

Co spirálový narativ značně ovlivnilo, bylo dávkování informací divákům, odkládání a komunikativnost narace. To, jak se domnívám, nemá vliv na daný žánr, ale lze to vztáhnout obecně k formě spirálového narativu, který ve své struktuře opakuje informace častěji než klasický chronologický snímek. V následujících analýzách snímku disponujícím žánrem teen drama a snímku disponujícím žánrem komedie se pokusím dokázat či vyvrátit to samé – zda spirálový narativ ovlivnil žánr ve snímku.

5.2 Before I Fall

5.2.1 Shrnutí děje

Příběh se odehrává v blíže nespecifikovaném čase, dle vodítek (ikonografické znaky, chování postav...) můžeme ale odhadnout, že se jedná o současnost. Hlavní postavou je mladá Samantha (ztvárněna Zoey Deutch), která se se svými kamarádkami nechová k méně oblíbeným spolužákům nejlépe. Vše vyvrcholí na Den svátku svatého Valentýna, kdy se po graduující šikaně spolužačka Juliet připraví o život. Následující den se Samantha vzbudí opět znovu v Den svátku svatého Valentýna a ten prožívá neustále dokola. Samantha se v několika smyčkách snaží přijít na to, proč se jí den vrací a jak může během jednoho dne napravit své chování ke spolužačce Juliet, která na konci smyčky vždy zemře.

5.2.2 Výstavba syžetu

V následující kapitole opět shrnu jednotlivé časové smyčky, pomocí kterých v závěru analýzy zkonstruuji fabuli. Díky nim bude také znatelné, jakým (a kolika) smyčkám se tvůrci rozhodli dát větší prostor v samotném díle a které smyčky naopak plní funkci rapid montáže, ta nás posouvá v krátkém čase o několik smyček dále. Segmentace syžetu mi také pomůže dále analyzovat motivaci postav a celého snímku. Popis segmentace se může zdát repetitivní, vzhledem ke komplikované struktuře je ale zapotřebí jednotlivé smyčky rozepsat. V poznámkách pod čarou opět uvádím informace, které slouží jako doplnění a dovysvětlení jednotlivých scén. Níže si pomohu grafem, který znázorňuje délku trvání jednotlivých smyček v rámci času projekce.

T – úvodní titulky

P – prolog (Postava Samantha působí v prologu jako intradiegeticko-homodiegetický vypravěč, ve všech prolozích slyšíme pouze její hlas)

- a) Hovoří o „zítřkách“, na někoho čeká tisíce dní, na někoho pouze pár desítek. Sděluje, že pro někoho existuje pouze „dnes“ a že pokud jsme jako ona, vzbudíme se 24 minut a 47 sekund předtím, než nás má naše nejlepší kamarádka vyzvednout. Říká, že pokud jsme jako ona, náš poslední den začne takto

1. Smyčka

- a) Explicitně vidíme čas na mobilu (6:30 hodin ráno), Samantha se probudí a čte si přání k Valentýnovi od kamarádky Lindsay
- b) Samantha je nepříjemná na své rodiče a mladší sestru

- c) V autě hovoří s kamarádkami o tom, že je Valentýn a že Samantha stráví první noc se svým přítelem Robem
- d) Přijedou do školy, dívky dostávají růže od ctitelů a pomlouvají ostatní spolužáky
- e) Ve večerních hodinách jdou na párty spolužáka Kenta (*který je do Samantha zamilovaný*)
- f) Na párty přijde i neoblíbená spolužačka Juliet, začne se hádat s Lindsay, k hádce se přidají ostatní, začnou Juliet šikanovat, ta v šoku utíká pryč, nevíme ovšem kam
- g) Samantha uvidí svého přítele Roba flirtovat s jinými dívkami
- h) Samantha a její kamarádky jedou domů, Lindsay řídí
- i) Samantha se podívá na mobil, je nám explicitně zobrazen čas (0:39 po půlnoci)
- j) Dívky do něčeho nebo do někoho narazí autem

2. Smyčka

- a) Samantha se probudí, je zmatená, explicitně vidíme čas na mobilu (6:50 ráno)⁷⁴
- b) Matka Samantha na ni křičí, že má 20minutové zpoždění
- c) Samantha čte od Lindsay přání k Valentýnovi
- d) Opět v autě hovoří s kamarádkami o tom, že je Valentýn
- e) Spolužák Kent se snaží pozvat Samanthu na párty, ta ale jeho větu dokáže dokončit
- f) Dívky jsou na párty, Samantha má celou dobu děj v uchu, na párty přijde neoblíbená spolužačka Juliet, se všemi se pohádá, utíká pryč neznámo kam
- g) Dívky jedou autem domů, Samantha upozorňuje Lindsay, ať se lépe věnuje řízení
- h) Samantha sleduje hodiny, je 0:39 v noci, uleví se jí, že se nic nestalo
- i) Dívky do něčeho nebo do někoho narazí autem

P – Samantha v roli vypravěče říká: „*Nebyl to sen. Opravdu se to stalo. Znovu.*“

3. Smyčka

- a) Samantha se se šokem probudí, explicitně vidíme čas na mobilu (6:52 ráno)
- b) Samantha řekne, že je nemocná
- c) V následující scéně vidíme rovnou autonehodu

4. Smyčka

- a) Samantha se probudí

P – Samantha v roli vypravěče: „*Až do té doby jsem si nedovolila myslet na to nejhorší.*“

⁷⁴ Samanthino tvrzení z úvodního proslovu není tedy zcela pravdivé, tentokrát se vzbudila o dvacet minut později, než nám původně tvrdila. Její nejlepší kamarádka ji má vyzvednout již za 4 minuty a 47 vteřin.

- b) Její matka se jí ptá, jestli je opravdu nemocná na Den svatého Valentýna a sděluje, že kamarádce Lindsay řekne, že přijde později.⁷⁵ Samantha své matce řekne, že je nádherná⁷⁶

P – Samantha: „*Možná všechno bylo propojené. (...) Možná se věci mohou změnit. A možná je můžu změnit já.*“

- c) Samantha se kamarádek ve škole ptá, proč přesně nemají rády Juliet a společně se rozhodnout nejit na večerní párty
- d) Všechny společně obdrží zprávu, že Juliet údajně na párty přišla
- e) Samantha se se strachem dívá na mobil, na něm vidíme čas 0:38 v noci⁷⁷, nic se nestalo
- f) Dívky usnou
- g) V 5:01 ráno se probudí kvůli neustále pípajícím zprávám na mobilních telefonech. Z nich se dozvědí, že Juliet spáchala sebevraždu. Dívkám je to líto, kromě Lindsay

5. smyčka

- a) Samantha se probouzí

P – Samantha: „*Udělal jsem vše správně a stejně se nic nezměnilo.*“

V následujících scénách vidíme sestřih probuzení Samantha. Celkově jich je 6. Skokem se tak dostáváme do smyčky číslo 11. Smyčky číslo 11–15 jsou pouze rychlými sestřihy dní Samantha, trvají pár vteřin.

11. Smyčka

- a) Samantha sedí smutně ve školní jídelně

12. smyčka

- a) Opět sestřih Samantha ve škole

13. smyčka

- a) Opět sestřih Samantha ve škole

14. smyčka

- a) Samantha je zoufalá v posteli

15. smyčka

- a) Samantha je zoufalá v posteli

⁷⁵ Jako diváci se můžeme proto domnívat, že Lindsay je již před domem Samantha. To by znamenalo, že se čas začátku smyčky opět posunul.

⁷⁶ Samantha se začíná chovat ke svému okolí lépe

⁷⁷ Tedy minutu před tím, než se v předchozích smyčkách stala autonehoda

16. smyčka

- a) Samantha je zoufalá v posteli, zazvoní jí zpráva (pravděpodobně ta stejná jako od Lindsay) a našťvaně hodí telefonem

P – Samantha: „*Den začíná a končí stejně, bez ohledu na to, co udělám nebo řeknu. Jestli to takhle funguje, udělám a řeknu cokoliv budu chtít.*“

- b) Samantha se do školy obleče velmi extravagantně, pohádá se s rodinou

P – Samantha pokračuje s proslovem

- c) Lindsay na ni čeká před domem⁷⁸
d) Všechny dívky se spolu v autě pohádají
e) Samantha je na párty, přijde i Juliet
f) Samantha má sex se svým přítelem, v pozadí slyší, jak Juliet nadávají
g) Samantha se omlouvá Kentovi za to, jak se k němu chovala, oběma poté přijde SMS, Samantha prosí, ať se na ni ale ne dívají

17. smyčka + 18. smyčka – obě se navzájem v začátku prolínají⁷⁹

- a) Samantha si hraje se svou sestrou v posteli, stráví spolu den

P – Samantha proslav o tom, že chce zažít smysluplný den

- b) Samantha je na večeři se svými rodiči

P – Samantha ví, že musí udělat něco dobrého

- c) Jede na párty, povídá si s Kentem, políbí se, uslyší křičet Juliet, jde za ní
d) Snaží se Juliet doběhnout, běží lesem
e) To se jí povede, Juliet i přes proslov⁸⁰ Samantha umírá. Skočí totiž pod auto, které vypadá stejně jako to, co řídí Lindsay⁸¹

19 A. Smyčka⁸²

P – „*Poprvé, co jsem se probudila, nejsem vystrašená, zmatená nebo našťvaná*“

- a) Samantha se probouzí

P – „*Poprvé skutečně rozumím tomu, co se musí stát*“

⁷⁸ To nám může posloužit jako vodítko pro to, kolik je zhruba hodin. Víme, že Lindsay vyzvedává Samanthu v 6 hodin, 54 minut a 47 vteřin. Nevíme ale, zda Samantha nemešká.

⁷⁹ A jako diváci nedokážeme rozlišit, ve které se právě nacházíme.

⁸⁰ Samantha se snaží Juliet vysvětlit, že jí rozumí a za vše se jí omlouvá.

⁸¹ Je tedy jasné, že dívky v předchozích smyčkách byly ty, co srazily Juliet autem. Doposud jsme se mohli domnívat, že do něčeho/někoho narazily kvůli své nepozornosti. Nyní víme, že Juliet pod auto skočila úmyslně.

⁸² Smyčka 19. je rozdělena na dvě části kvůli Závěrečné sekvenci, která je zařazena do části smyčky 19.

- b) Samantha je milá na svou rodinu, přijíždí pro ni Lindsay⁸³
- c) Samantha tajně věnuje růži pro Juliet a pro Kenta, rozejde se s přítelem Robem
- d) Na párty políbí Kenta, řeknu mu, že ho miluje
- e) Přijde Juliet, opět uteče do lesa
- f) Samantha ji dožene, přemlouvá ji, aby se nezabýjela, Juliet chce skočit pod kamion, Samantha ji zastaví
- g) Pod koly kamionu umírá sama Samantha

Závěrečná sekvence – Následuje flashbacková sekvence toho, co Samantha zažila

P – Samantha má stejný proslov o zítřcích, jako měla na začátku

19 B. Smyčka

- a) Juliet se sklání nad mrtvým tělem Samanthy
- b) Poprvé spatříme Samanthu v roli vypravěče i ve fyzické podobě, Juliet s pláčem sděluje „*Sam, ty jsi mě zachránila*“

P – Samantha odpovídá Juliet: „*Ne, ty jsi zachránila mě.*“

5.2.3 Chronologické složení fabule

Ve snímku se dostaneme na pomyslný začátek fabule v okamžiku, kdy dívky hovoří o tom, že se v jejich pěti letech s Juliet kamarádily. Pak se ale jejich cesty rozešly, dívky se staly oblíbenými a Juliet se stala opomíjenou a spolužáky neoblíbenou. Ve škole je často šikanovaná, což vyvrcholí v Den svatého Valentýna, při kterém si Juliet vezme život. Tento den se Samantě několikrát opakuje, přičemž každou další smyčku se snaží vymyslet, jak se z opakování dostat anebo naopak využívá situace a dělá věci, které by normálně nedělala (nejde do školy, je zlá na svou rodinu či si naopak užívá den se svou sestrou). Po čase jí dojde, že pokud se chce ze smyčky dostat a opakování tak zastavit, musí Juliet zachránit. A to nejen slovně, jak se o to snaží smyčky předchozí, ale obětovat svůj život místo jejího. Proto v poslední smyčce napravuje vše, čeho doposud litovala. Řekne svým rodičům, že je má ráda, je milá na svou sestru, rozejde se s Robem a Kentovi řekne, že ho miluje. Se svými nejlepšími kamarádkami se také rozloučí a v onen večer jde opět na párty. Tam se situace již po několikáté opakuje. Jakmile Juliet ale vejde, Samantha ji zastaví rovnou ve dveřích a snaží se s ní promluvit. Juliet se ale dá opět na útěk lesem, Samantha ji dožene a opět se s ní snaží promluvit. Juliet řekne, že je na nápravu již moc pozdě,

⁸³ Opět další ukazatel o čase.

protože k ní byl každý zlý příliš dlouho. Pokusí se skočit pod projíždějící kamion, Samantha ji strhne na stranu a sama pod kamionem umírá. Juliet se skloní nad mrtvým tělem Samantha a řekne: „Ty jsi mě zachránila,“ načež jí Samantha, v roli homodiegetického vypravěče odpoví: „Ne, to ty jsi zachránila mě.“ Jak fabule bude pokračovat, se můžeme pouze domnívat, nicméně z vodítek si domyslíme, že pokud Juliet není ta, co musela zemřít (ačkoliv se o to pokoušela), nýbrž Samantha, její smrt pravděpodobně „napravila“ i ostatní. Jejich chování k Juliet by se teoreticky mělo změnit, ačkoliv můžeme polemizovat o tom, zda ji nebudou smrt Samantha klást za vinu, což Julietinu sebevraždu pouze oddálí. Ostatní postavy totiž nevědí, že se Samantě celý den odehrával znovu a snažila se jejich chování k Juliet napravit. Vědí informace pouze ze smyčky devatenácté, ve které Samantha nikomu nevyčítala chování k neoblíbeným spolužákům, pouze všem říkala, jak je má ráda. Následující fabule může být tedy dvojí, buď si všichni díky smrti Samantha uvědomí, jak se doposud chovali a Juliet začne být šťastná, nebo se naopak všichni budou chovat stejně a Juliet za nějaký čas spáchá sebevraždu.

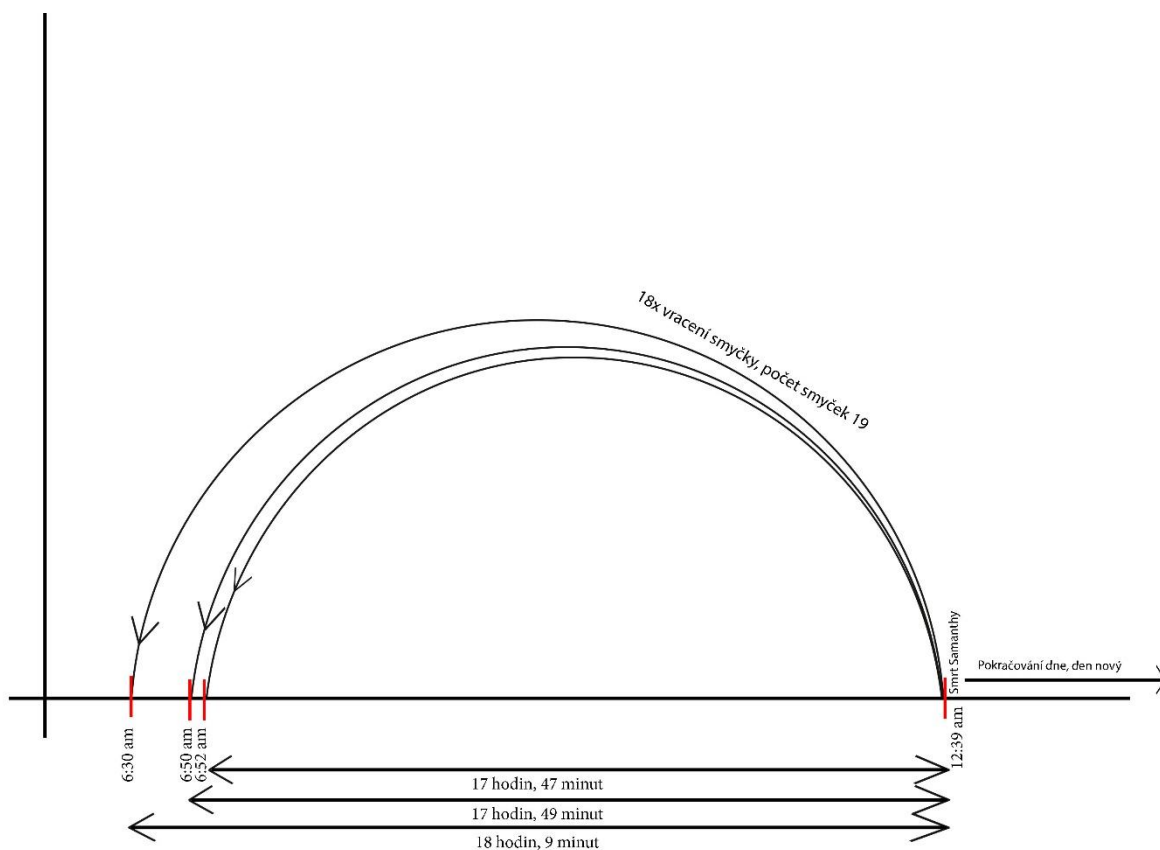
5.2.4 Časová vodítka a délka trvání smyček

Možná i zřejmě kvůli tomu, jakým žánrem snímek disponuje, nám jsou časové údaje o smyčkách dávkovány skrze realisticky motivovaný svět, není zde použit žádný speciální stroj, který by jednoduše všechny smyčky rozepsal. Nejčastějším časovým ukazatelem je mobilní telefon Samantha. V úvodu nám totiž Samantha v roli homodiegetického vypravěče sdělí, že její nejlepší kamarádka ji vyzvedává za 24 minut a 47 vteřin po probuzení. V první smyčce se probudí v 6:30 hodin ráno. Lindsay ji tedy každý den vyzvedává v 6:54:47 hodin. Další časové vodítka se dozvídáme na konci prvního dne (na konci první smyčky) – při srážce automobilu s Juliet. Tu auto srazí 39 minut po půlnoci. Důležitým faktem je, že pár vteřin před srážkou projede kolem automobilu s děvčaty kamion. I přes použití vyprávěcích elips můžeme proto zcela přesně říci délku syžetu v první smyčce – 18 hodin a 9 minut.

Důležité je také úvodní slovo Samantha, která doslovně říká: „*Pokud jsi jako já, vzbudíš se 24 minut a 47 sekund předtím, než tě má tvoje nejlepší kamarádka vyzvednout.*“⁸⁴ Samantha dává jednoznačně najevo, že se každý den probouzí 24

⁸⁴ Zde příkládám i anglicky znějící originál: „If you're like me, you wake up 24 minutes and 47 seconds before your best friend is supposed to be picking you up.“

minut a 47 vteřin před vyzvednutím od Lindsay. Již v druhé smyčce je ale čas vyprávění kratší hned o 20 minut, přičemž konec smyčky zůstává stejný (v 0:39 v noci). Samantha zaspí a probudí se až v 6:50. Ve třetí smyčce, kdy Samantě již dojde, že se ocitla v časových smyčkách, se dokonce probudí až v 6:52. Čas vyprávění (ne čas projekce) se ve smyčkách začal postupně zkracovat z 18 hodin a 9 minut až na 17 hodin a 47 minut. Otázkou tedy zůstává, co způsobuje opakování smyček. Dle proslovu Samanthy se můžeme domnívat, že je to právě její probuzení – 6:30 hodin ráno. Z proslovu vyznívá, že se tak děje pokaždé. Následující smyčky ale dokazují přesný opak. Způsobuje opakování smyček smrt Juliet? Co by se ale stalo v případě, kdyby Samantha nešla po její smrti spát, jak by ono vracení času proběhlo? Ve smyčce číslo čtyři Samantha usíná u kamarádek doma a ve smyčce číslo pět se probouzí u sebe. Pravděpodobně by se proto teleportovala do své postele i přesto, že by v ten den neusnula. Domnívám se ale, že čas, kterým přesně začínají smyčky, není jednoznačně definován.

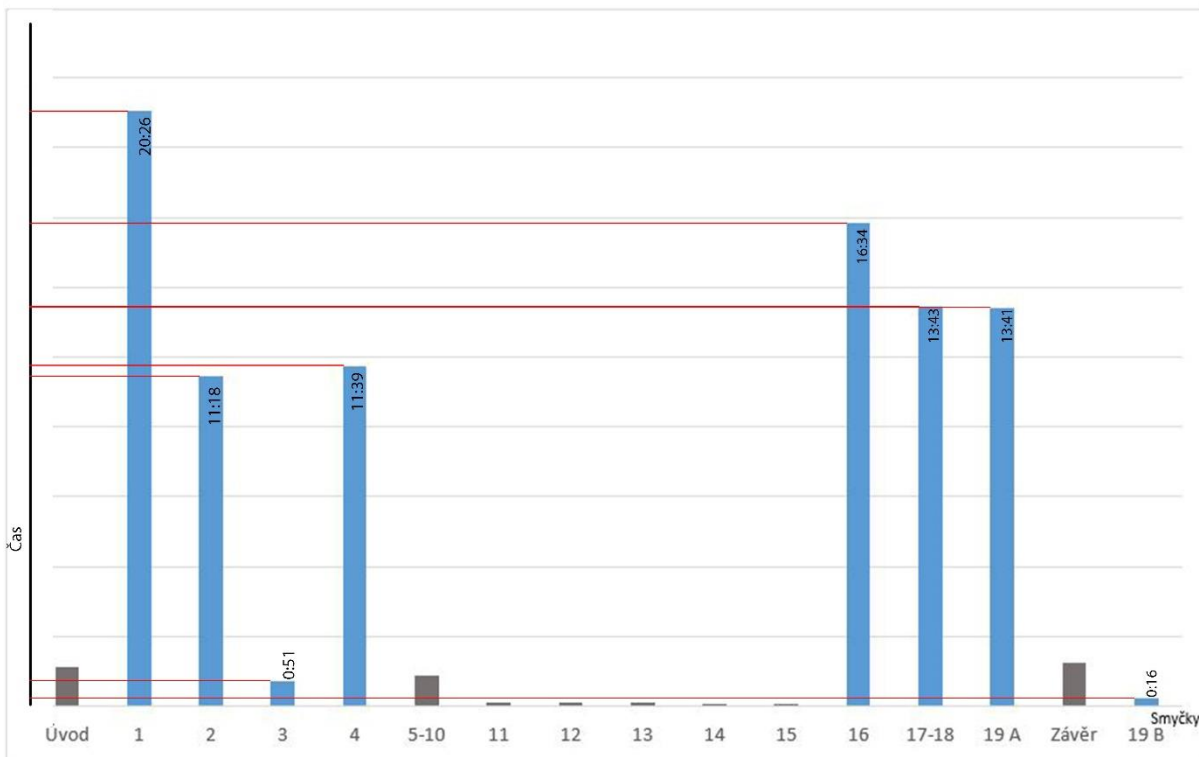


Obrázek 7: Graf zobrazující délku trvání smyček v čase vyprávění. Každý smyčka trvá odlišnou dobu a v průběhu fabule se nedozvíme, co vracení času způsobuje nebo v jakou hodinu přesně nastává. Zdroj: Vlastní zpracování.

V tomto kontextu je klíčová scéna s kamionem. Ten, jak jsem řekla, projede vždy okolo auta Lindsay těsně před tím, než dívky srazí Juliet. V prvních smyčkách je nám explicitně konec smyčky zobrazen na mobilu Samantha, na ten se vždy podívá a čeká, zda se něco stane. V pozdějších smyčkách čas zobrazen není. My ale ze smyček předchozích víme, že jakmile uvidíme/uslyšíme projíždět kamion, Julietina (případně Samantha) smrt se blíží. Nejlépe je to znatelné ve smyčce sedmnácté, potažmo osmnácté a ve smyčce poslední, devatenácté. V sedmnácté/osmnácté smyčce stojí Juliet se Samanthou v lese, přičemž se jí Samantha snaží smrt rozmluvit. Během dialogu okolo nich uslyšíme projíždět kamion, což nám napoví, že se Julietina smrt pravděpodobně blíží, protože brzy okolo projede auto Lindsay, pod které Juliet skočí. Podobně je tomu ve smyčce poslední. Samantha se opět snaží rozmlouvat s Juliet a doslovně říká: „*Tvůj život se změní, Juliet. Pokud jen vydržíš ještě jednu minutu.*“ Po pár momentech uvidíme světla kamionu, pod které nakonec skočí sama Samantha. Samotné vodítko nám tedy dá přímo Samantha, protože díky prožitým smyčkám ví, jak se vše dále vyvine a na příjezd kamionu sama vyčkává.

Smyčky samotné se dle času projekce dají rozdělit na dva typy. Ty, co příběh nijak nezmění a nesdělí nám novou informaci. Většinou jsou velice krátké a jedná se pouze o rychlý sestřih dne Samantha. Mnohdy se jedná pouze o jednu scénu. Do této kategorie můžeme zařadit také smyčku nazvanou Úvod a Závěr. Do druhé kategorie pak řadím ty smyčky, ve kterých se posuneme v řešení opakování smyček o něco dále skrze informace, které dostaneme.

Smyčky	Úvod	1	2	3	4	5-10	11	12	13	14	15	16	17-18	19 A	Závěr	19 B
Čas	1:18	20:26	11:18	0:51	11:39	1:02	0:06	0:06	0:06	0:02	0:01	16:34	13:43	13:41	1:27	0:16



Obrázek 8: Délka trvání časových smyček. Smyčky, které jsou v první kategorii, jsou zobrazeny šedou barvou. Smyčky spadající do kategorie druhé jsou pak modré. Zdroj: Vlastní zpracování.

Autoři snímku se rozhodli dát největší prostor smyčce číslo jedna (kdy Samantha neví, že se její den bude opakovat). Smyčka trvala 20 minut a 26 vteřin. Nejkratší smyčka⁸⁵ (z druhé kategorie) trvala jen 51 vteřin, přesto jsme se v ní dozvěděli nové informace – Samantha se v ní totiž vzbudí již podruhé o něco později a čas vyprávění tak zkrátí o další dvě minuty.

Smyčky v kategorii první jsou krátké především kvůli eliptickým stříhům. Ty graduují tak, že nejkratší smyčka trvá pouze jednu vteřinu a vidíme v ní pouze záběr na Samanthu, jak zoufale uléhá do postele. V ostatních smyčkách vidíme to samé, akorát v delším čase. Opakování scén Samanthy v posteli nám pak dává na vědomí to, že se nacházíme ve smyčce nové.

5.2.5 Druhy motivací

Ve snímku *Before I Fall* jsou zastoupeny opět všechny čtyři druhy motivace, nejčastěji ale vyniká motivace transtextuální, kompoziční a v několika smyčkách

⁸⁵ Smyčku číslo 19 počítám nyní jako jednu po součtu obou částí.

motivace umělecká. Začneme motivací kompoziční a transtextuální. Jak jsem zmínila v předchozí kapitole, čas vyprávění se vždy mění i přesto, že ho Samantha na počátku definuje. Jako diváci jsme proto ve všech smyčkách ochotni akceptovat vracení času tak, jak nám ho sami autoři zobrazují, ačkoliv si sami klademe velké množství otázek ohledně toho, v jaký moment se tedy smyčka začne přetáčet o den zpět. Vracení času není příliš důvěryhodné a potlačuje motivaci realistickou, naopak se do popředí dostává motivace transtextuální – snímek se hlásí ke skupině filmů s netradičním narativem. Vracení času není také příliš důvěryhodné proto, že snímek disponuje žánrem teen dramatu, tedy žánrem, ve kterém primárně neočekáváme nadpřirozené jevy, které motivaci realistickou potlačují. Jako diváci se domníváme, že vracení smyčky probíhá ve spánku Samantha, která by měla usínat ve své posteli. Nejsme svědky efektů, které by hlavní postavu teleportovaly. To vše ale mění smyčka číslo čtyři, kdy Samantha usíná mimo domov – jak se dostala zpět domů? A především – kdyby se vskutku teleportovala, přihlížely by všemu její kamarádky? Jak by na událost reagovaly? Nebo by Samantha zkrátka zmizela z jedné postele a přenesla by se do druhé, přičemž by si kamarádky myslely, že jen odešla? Moment vracení času ve snímku *Before I Fall* jistě potřebuje od diváků jistou dávku akceptovatelnosti. Vzhledem k tomu, že snímek disponuje žánrem teen dramatu, toto vracení času (zejména v oné smyčce číslo čtyři) není příliš důvěryhodné a vyniká zde motivace kompoziční. Ta mimo jiné dominuje i v okamžiku „podstrčení“ informace, jako tomu bylo u předchozího snímku. Zde je vzorec obdobný – tvůrci nám zobrazují v prvních smyčkách vždy čas toho, kdy se Samantha probouzí do školy a stejně tak nám dají najevo to, že je Den svatého Valentýna. Obě informace jsou potřebné pro konstrukci narativní kauzality – díky zobrazenému času si zrekonstruujeme délku trvání smyček v rámci fikčního světa, informace ohledně Dne svatého Valentýna je zas potřebná kvůli tomu, že si Samantha díky zamilovanému dni uvědomí, koho má a nemá ráda. Koncept toho, že snímek pracuje se spirálovým narativem a vrací nám jeden stejný den dokola, je založen na motivaci transtextuální. Ta je mimo jiné založena na divácké předchozí zkušenosti, zde například právě na zkušenostech ohledně spirálových narativů anebo na zkušenostech ohledně žánru teen dramatu ve školním prostředí. Můžeme předpokládat, že je divák s konceptem vracení času obeznámen ze známějších snímků, například právě *Na Hromnice o den více*, případně *Na hraně zítřka* nebo *Zdrojový kód*, které byly uvedeny několik let před snímkem *Before I Fall*.

Transtextuální motivace spoléhá také na divákovu obeznámenost například s problémy teenagerů – rozdělení jejich společnosti na oblíbené spolužáky, ty šikanované, takzvané „šprty“ a tak dále. Zřejmě již z prvních pár scén dokáže divák určit a předpokládat, jaká z postav do jaké kategorie bude spadat a že se ve snímku dočkáme řešení „klasických školních problémů“ jako například šikana, neopětované lásky, nevydařené vztahy a falešné kamarádství. Pokud opomineme to, že se ve snímku vrací čas a tudíž se nejedná o chronologický narativ, troufnu si říci, že téma snímku není pro diváky nové a film tak může spoléhat na předchozí zkušenosti ať už s žánrem či s postavami.

Motivace realistická je přítomna v celém snímku a souvisí i s charakteristikou samotných postav, které jsou realisticky motivované v každém okamžiku. Začneme motivací realistickou ve vyznění celého snímku. Ten se odehrává ve školním prostředí, ve kterém nalezneme postavy teenagerů, učitelů a rodičů. Ti prožívají běžné dny (vyjma Samantha) s běžnými prostředky (řídí auto, cestují, stravují se...). V žádném momentě snímku není zobrazen prvek, který bychom mohli považovat za nerealistický a který bychom zařadili do nereálného světa (na mysli mám například létající auta, přístroj na teleport, monstra a tak dále). Svět, který prožívají hlavní hrdinové snímku, prožíváme i my ve světě reálném, ničím zvláštním se neliší, je proto realisticky motivován. Obdobně je to i s postavami. Nejprve si vezměme za příklad hlavní postavu Samanthu. Samantha je mladá dívka, která dlouhodobě patří do party oblíbených dívek ve škole. Byť se parta k ostatním, méně oblíbeným spolužákům, nechová vždy hezky, Samantha je z dívek nejcitlivější. Jakmile jí samotné dojde, že časová smyčka se nezastaví do chvíle, dokud nenapraví své chování (potažmo chování dívek z party), rozhodne se obětovat kvůli neoblíbené spolužačce Juliet svůj život. Stejně tak, jakmile pochopí, že jsou na ni všichni bezdůvodně zlí, snaží se spolužačku přirozeně bránit – diváky její chování tudíž nijak nepřekvapí, nepozastavíme se nad ním. Stejně tak ale plně důvěřujeme chování i dalších postav – například Lindsay. Ta je, stejně jako Samantha, jednou z těch oblíbených dívek. Její chování je k ostatním poněkud horší, ale jako diváci ho akceptujeme – ve školním prostředí většinou nalezneme postavu dívky/chlapce, kteří jsou všemi oblíbení, jejich vlastní chování je ale špatné. Jak se postupem vyprávění dozvídáme, Lindsay byla s Juliet dříve velká kamarádka. Lindsayina povaha a tužba po oblíbenosti ale „nedovolovala“ se s Juliet kamarádit, proto si našla jiné přátele. Motivace je

realistická i u Juliet, jejíž postava je tou šikanovanou – je tichá, s okolím nekomunikuje, straní se mu a poslední, co chce ve svém životě udělat, je všem říci, jak zlí na ni v životě byli.

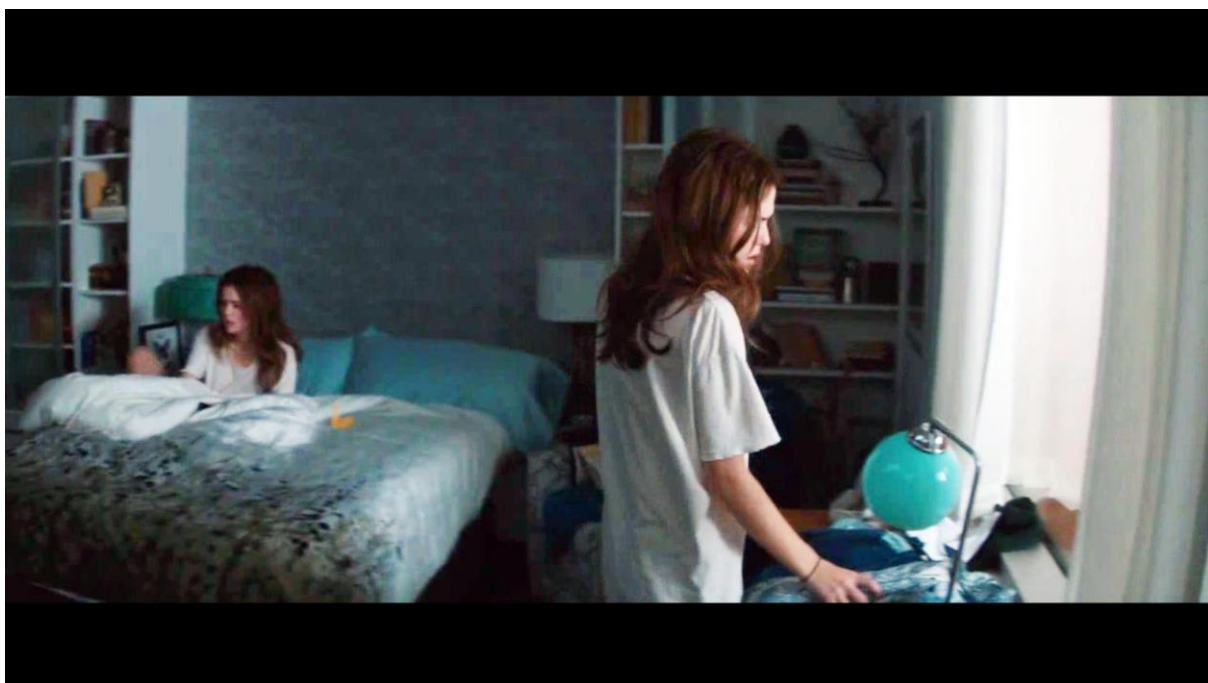
Jednání postav je proto v každý moment jejich jednání vždy realisticky motivované a lehce uvěřitelné. Každá postava má svůj charakter a vlastnosti, dle kterých se chová a tyto typy jistě nalezneme i v reálném životě.

Výše jsem uvedla, že motivace umělecká je v několika smyčkách výraznější než v těch ostatních, což souvisí se stylistickými prvky filmu. Motivace umělecká je jistě přítomna po celou dobu snímku, od začátku do konce, zejména pak ve snímcích tohoto nechronologického typu. V jedné ze smyček snímku *Before I Fall* je ale výraznější než ve smyčkách ostatních.

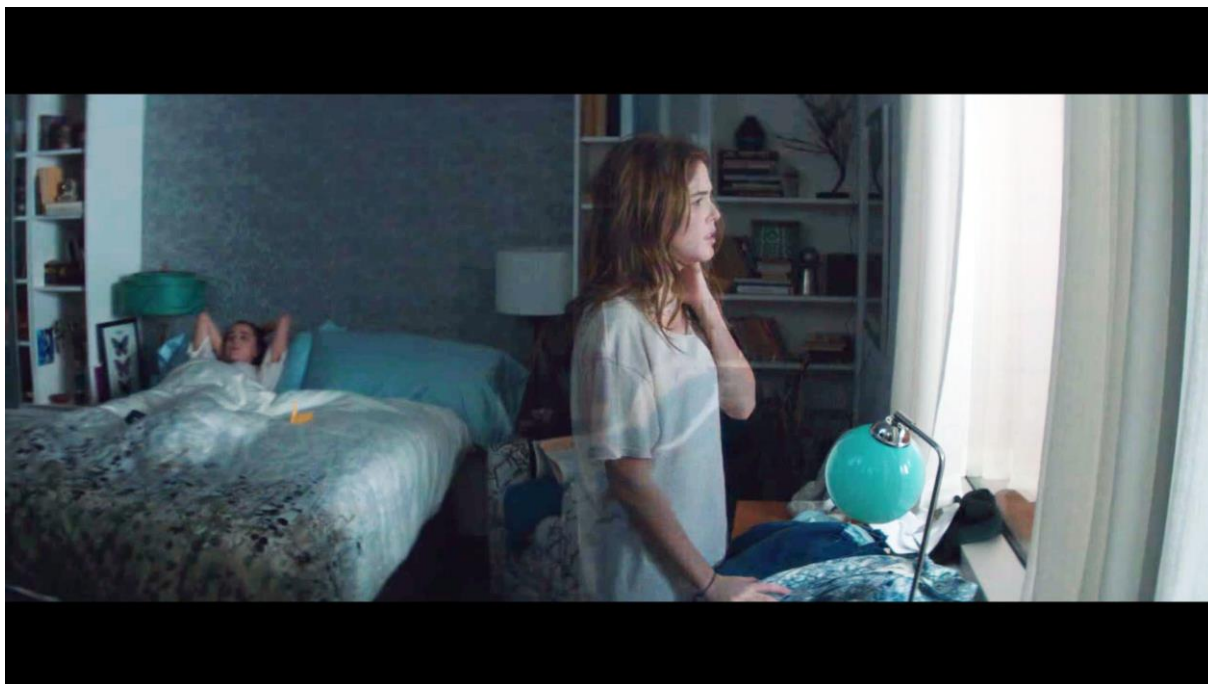
Nejprve vysvětlím, proč smyčku 5–10 nerozděluji na smyčky samostatné jako tak dělám ve smyčkách 11, 12, 13, 14 a 15. Smyčky 11 až 15 sice trvají také pár vteřin, nejkratší z nich dokonce pouze jednu sekundu, ovšem každá z nich funguje jako samostatná smyčka. Mezi smyčkami najdeme jasný střih a v následující scéně vidíme Samanthu, jak opět uléhá do postele nebo sedí zoufale ve školní lavici. Ve smyčce 5–10 najdeme střih sice také, proto dokážeme spočítat, kolik smyček se během minuty a dvou vteřin odehrálo, Samantha ale na rozdíl od smyček 11–15 nezmizí z obrazu a za použití dvojexpozice ji vidíme v obraze dvakrát.



Obrázek 9: Samantha, která stojí, se ve snímku nemění. Díky střihu se ale mění postava Samantha, která vstává z postele, viz obrázek číslo 10. Zdroj: Výstřižek ze snímku Before I Fall.



Obrázek 10: Během toho, co Samantha došla ke stolu, jsme byli zatím svědky několika dalších probuzení Samantha v posteli. Zdroj: Výstřižek ze snímku Before I Fall.



Obrázek 11: A na závěr smyčky 5–10 Samantha dokonce v obraze postupně zmizí. Zdroj: Výstřižek ze snímku *Before I Fall*.

Stane se tak mezi časem 46 minut a 11 vteřin až 47 minut a 13 vteřin, tedy zhruba v polovině celého snímku. Pro diváky to může být poměrně překvapující efekt, doposud jsme totiž ve snímku motivaci uměleckou výrazně nezaznamenali. Jako filmovou interpunkci pak můžeme chápat Samanthino postupné zmizení z obrazu (obrázek číslo 11). Stylistický prvek postupného zmizení se diváci postupem času naučili chápat jako blížící se konec scény, stejně tak to funguje i v případě *Before I Fall*.

Jako divákům je nám dáno jasně na vědomí, že tvůrci chtěli urychlit vyprávění smyček a zdůraznit tak to, že Samantha jich prožila již několik. Skrze obraz je nám tak zobrazen skok v čase. Zajímavým efektem je také to, že během oné jedné minuty a dvou vteřin, tedy mezi smyčkou 5 a 10, hraje nedejtická píseň s textem, který v podstatě popisuje dění hlavní hrdinky, zde je jeho přeložený úsek: „*Ráno jsem se probudil a nepoznal jsem toho muže v zrcadle. Pak jsem se zasmál a řekl: ‚Oh, hlupáčku, to jsem já‘. Pak jsem začal čistit zuby všech těch cizinců, byly však moje.*“

(..) *Nedokázal jsem ti říct, co to, sakra, mělo znamenat, ale bylo pondělí, ne, bylo úterý, ne, byla středa, čtvrtek, pátek. Ráno jsem se probudil (...)*.⁸⁶

Jakmile se ve vyprávění dostaneme ke smyčce šestnácté, která na rozdíl od předchozích smyček trvá delší čas, motivace umělecká se opět dostává do pozadí a skrze obraz nevyniká. Výjimkou je však homodiegetický vypravěč, který je přítomen po celou dobu vyprávění.

5.2.6 Ozvláštnění

Za prvek, který odlišuje *Before I Fall* od ostatních filmů, už nechronologicky vyprávěný narativ označit v dnešní době nemůžeme. Co je zde ale jistě odlišné a poměrně komplikované je již zmiňovaná role vypravěče. Nacházíme se v realisticky motivovaném světě, kde Samantha prožívá svůj život až do dne, kdy zemře. Celý příběh je nám ale vyprávěn hlasem Samantha, která je již mrtvá – proto se stala vypravěčem a její komentáře slouží jako předpověď toho, co se v následujících scénách odehraje. To můžeme považovat za jasné narušení realistické motivace, naopak zde vynikne motivace kompoziční. V poslední scéně filmu dokonce vypravěč Samantha odpoví i Juliet na její poznámku ohledně záchrany. Za příklad také poslouží ihned jedna z prvních vět snímku o tom, že se postava Samantha v rámci příběhu probudí za 24 minut a 47 vteřin. Stejně tak komentáře typu: „*Nebyl to sen. Opravdu se to stalo. Znovu*“ před smyčkou číslo tři anebo „*Poprvé skutečně rozumím tomu, co se musí stát*“ chvíli před závěrem celého filmu. To vše nám dokazuje, že Samantha v roli vypravěče je vševědoucí, zároveň je ale ona sama postavou v příběhu, sleduje své následující konání, které sama komentuje za použití ich-formy. Dle narativní formy bychom proto Samanthu v roli vypravěče mohli označit jako vypravěče intradiegetického. Podle vztahu k příběhu pak jako vypravěče homodiegetického – toho, který vystupuje v příběhu jako protagonista. Zároveň se jedná o vyprávění s nulovou fokalizací – vypravěč ví více, než ví jakákoliv postava (a v našem případě i více, než ví samotný divák a než ví samotná postava Samantha)

⁸⁶ Píseň je od zpěváka Kurta Vila, jmenuje se *Pretty Pimpin* a v originále zní: „*I woke up this morning, didn't recognize the man in the mirror. Then I laughed and I said, 'Oh silly me, that's just me'. Then I proceeded to brush some stranger's teeth, but they were my teeth. (...) I couldn't tell you what the hell it was supposed to mean, but it was a Monday, no, a Tuesday, no, a Wednesday, Thursday, Friday. (...) I woke up this morning.*“

v roli živé spolužačky). V případě Samantha v roli vypravěče se jedná tedy zřejmě o ducha, který zpětně sleduje svůj život a nám divákům ho pouze zpětně převypráví.

Vypravěč má obecně za funkci zejména komunikovat s diváky a informovat je skrze události odehrané v příběhu, případně jim podat nová a nová vodítka. Snímek *Before I Fall* tyto informace poskytuje právě skrze Samanthu jakožto intradiegeticko-homodiegetického vypravěče. Zajímavým momentem je závěrečná scéna ve smyčce 19 B. V ní se poprvé zcela výjimečně setkáme v jedné scéně s postavou Samantha ve vyprávěném příběhu a s postavou Samantha jakožto mrtvého vypravěče. Byť dívky neuvidíme explicitně v jednom obraze společně, v jedné scéně se přesto objeví. Díky komentáři Juliet „*Sam? Ty jsi mě zachránila*“, která se sklání nad mrtvé tělo Samantha se totiž můžeme domnívat, že tělo Samantha leží právě na silnici. Následuje ale střih na Samanthu v roli vypravěče, která celou scénu z dálky pozoruje a dokonce samotné Juliet odpovídá „*Ne, to ty jsi zachránila mě*“. Víme proto, že Samantha v roli vypravěče je nejen vševědoucí, ale také vidí a slyší vše, co se v příběhu odehrává. Jako diváci se proto můžeme domnívat, že celou dobu příběhu byla vždy poblíž situace. Otázkou samozřejmě zůstává, zda by byla pro ostatní postavy v rámci příběhu viditelná anebo se její postava v roli vypravěče zobrazila ve fyzické podobě až právě ve chvíli, kdy Samantha v příběhu zemřela. Mrtvý vypravěč je proto jasným narušením realistické motivace, naopak v těchto chvílích vyniká motivace kompoziční.

Díky vševědoucím vlastnostem můžeme také říci, že celý snímek byl v podstatě pouze flashbackovým vyprávěním Samantha, která vzpomínala na svůj život. Role vypravěče, který je definovatelný poměrně složitým způsobem, neboť zároveň vše ví, stejně tak je ale postavou v příběhu, komentuje své konání i konání dalších postav a je schopen se objevit v příběhu i ve fyzické podobě, je proto jasně ozvláštňujícím prvkem filmu *Before I Fall*.

Se vševědoucím vypravěčem, který je od počátku snímku mrtvý, jsme se mohli setkat již ve starších snímcích. Jak David Bordwell na svých webových stránkách⁸⁷ píše, mrtví vypravěči vyvolávají mnoho otázek typu „Jak mrtvý člověk

⁸⁷ BORDWELL, David. *David Bordwell's website on cinema*. [online]. Dostupné zde: <http://www.davidbordwell.net/>.

může něco vyprávět?“ nebo „Ke komu ten člověk hovoří?“.⁸⁸ Snímky s mrtvým vypravěčem můžeme rozdělit v podstatě na dva typy – filmy, co na začátku prozradí, že vypravěčem je někdo neživý a snímky, u kterých se pravda ukáže až v posledních scénách, pro diváky je tak více šokující a mrtvý vypravěč je takzvaný nečekaný zvrát děje. Druhá kategorie je daleko výjimečnější než ta první a spadá do ní právě snímek *Before I Fall*. V něm se informaci o tom, že Samantha je celou dobu mrtvá, dozvíme opravdu až v poslední scéně a po celou dobu snímku nenasvědčuje nic tomu, že by to tak mělo být. Snímky z kategorie první dokonce mnohdy divákům explicitně sdělí, že vypravěč není živý. Příkladem může být film *Chladnokrevně (Confidence, 2003)*, jehož první věta zní „*Takže jsem mrtvý*“ při scéně, kde sledujeme zjevně mrtvého muže ležícího na zemi. Zajímavostí je, že snímek zdánlivě spadající do této kategorie nám na konci nabídne zvrát v ději a to ten, že postava vypravěče, Jake, ve skutečnosti nezemře, ale svou smrt předstírá.⁸⁹ O něco méně znatelné je to například ve snímku *Sunset Blvd. (Sunset Boulevard, 1950)*. V něm vypravěč sice nehovoří v ich-formě, sdělí nám ale, že příběh je o mrtvém nedůležitém scenáristovi, kterého v jedné z prvních scén uvidíme utopeného na hladině bazénu. To, že nám tvůrci zobrazili obličej mrtvé osoby, je poměrně jasným vodítkem k rozklíčování toho, kdo z hlavních postav ve filmu na konci zemře. Stejně tak informace o nedůležitém scenáristovi je velmi nápomocná. Do kategorie, ve které se až v samotném závěru dozvíme, že vypravěč je mrtvý, můžeme zařadit kromě snímku *Before I Fall* i film *Laura* (1944). V něm je nečekaných zvrátů děje hned několik. Snímek začíná slovy „*Nikdy nezapomenu na víkend, kdy Laura zemřela*,“ čímž je nám divákům dána informace o tom, že Laura, dle názvu snímku pravděpodobně hlavní postava, v průběhu vyprávění zemře. Tato informace se ukáže klamavou poté, co detektiv McPherson přijde na to, že mrtvé tělo nepatří Lauře, nýbrž její herecké kolegyni, která má podobnou postavu.⁹⁰ Vypravěč v roli novináře Walda nám ihned na začátku snímku podal lživou informaci, víme proto, že je nedůvěryhodný, pořád ale nevíme, že je po celou dobu vyprávění mrtvý. To se dozvíme až z poslední scény, kdy ho při přestřelce jeden z detektivů zastřelí. Novinář Waldo se pak s Laurou loučí slovy

⁸⁸ BORDWELL, David. *Dead man talking*. [online]. Dostupné zde: <http://www.davidbordwell.net/blog/2015/08/24/dead-man-talking/>.

⁸⁹ Celá zápletka snímku spočívá v tom, že Jake je součástí velké skupiny, která loupi peníze a pro větší dramatičnost vždy „jako“ zastřelí jednoho ze svých členů. Ti mají ale většinou pod oblečením neprůstřelné vesty. Na začátku snímku ale divák nemůže tušit, že Jake skutečně mrtvý není.

⁹⁰ Ve snímku osoba zemře po střelbě do obličeje, proto je identifikace těla složitější.

„*Sbohem, Lauro. Sbohem, má láska.*“ Po celou dobu snímku nenasvědčovalo nic tomu, že by novinář Waldo v roli vypravěče byl mrtvý.

Za další okrajový ozvlášťující prvek u snímku *Before I Fall* bychom mohli označit jiné trvání smyček skrze čas vyprávění, jak jsem již zmínila v dřívějších kapitolách. Jako diváci si nejsme po celý čas filmu jisti, kdy se přesně čas přetáčí, stejně tak nevíme, která událost vše způsobuje. V mnoha snímcích, jakmile narativ graduje, diváci tuto informaci dostanou. S tím vším souvisí i vlastnosti narace.

5.2.7 Vlastnosti narace

Právě komunikativnost a rozsah informací jsou jedny z hlavních vlastností, se kterými snímek *Before I Fall* pracuje. Rozsah fabulačních informací, které nám film poskytne, graduje tak, jak graduje celý příběh. Nejlépe je to znatelné na šikanované spolužačce Juliet. Tu nemá nikdo ze spolužáků rád, a proto se rozhodne skoncovat se životem. Jako diváci si ale klademe otázky typu, proč tomu tak je a co hrozného všem provedla. Na totéž se dokonce zeptá Samantha svých kamarádek ve čtvrté smyčce. Naše chápání Juliet a ostatních spolužáků může být proto trochu matoucí, fabulační informace nám ale ve smyčce předposlední, sedmnácté/osmnácté prozradí, že za neoblíbenost Juliet může především Lindsay – nejlepší kamarádka Samantha. Dozvídáme se, že Juliet s Lindsay byly dříve velké kamarádky, Lindsay ale těžce nesla rozvod svých rodičů a proto všechny nepříjemné záležitosti, které se jí staly, svedla na Juliet. Té se poté začali všichni vysmívat.

Do rozsahu fabulačních informací můžeme zařadit i možná poněkud šokující konec ohledně smrti Samantha. Ve všech předchozích smyčkách je nám totiž naznačováno, že Samantha musí ochránit Juliet před sebevraždou a přesvědčit ostatní spolužáky, aby se k Juliet nechovali zle. Očekáváme proto, že se Juliet vyhne oné hádce na párty, Samantha vymyslí, jak Juliet dokázat, že ji mají všichni rádi a ta se proto nerozhodne skončit svůj život. To nám napovídá i závěrečný proslov Samantha ve smyčce poslední (konkrétně v první části, A), kde se stále pokouší Juliet za všechny omlouvat. Následně se ale ukáže, že celá myšlenka filmu nebyla ta, aby Samantha zachránila Juliet před sebevraždou omluvou – jak jsme se doposud domnívali. Samantha musela vyměnit svůj život za ten Julietin. Proč právě Samantha, se můžeme pouze domnívat. Mnoho fabulačních informací je tedy odhaleno až v předposlední nebo poslední smyčce, s čímž souvisí i komunikativnost snímku.

Nutno říci, že film s námi komunikuje od samého počátku, hned v prvních vteřinách vidíme explicitní zobrazení času na mobilním telefonu, stejně tak ho vidíme i při konci smyčky. Pokud ne, snímek s námi komunikuje pomocí jiných vodítek – například zmíněné projíždění kamionu blízko místa nehody. Velmi důležitý je také fakt toho, že se o celém vracení smyček dozvíme ještě dříve, než jejich vracení započne – právě skrze Samanthu v roli vypravěče. Nezáleží tedy pak ani na tom, že snímek s námi nekomunikuje pomocí jasných střihů, kterými by nám dal vědět, že se nacházíme v další a další smyčce. Ihned od začátku nám je dáno na vědomí, že snímek není chronologický a že jedna z prvních scén je právě probuzení Samanthy. Proto s námi snímek, byť nás drží v napětí do posledních okamžiků, poměrně dobře komunikuje a všechny zlomové informace známe. Co se týče uvědomění sebe samého, ve snímku graduje ve chvíli, kdy graduje motivace umělecká. V tu chvíli nás, víc než kdy jindy, snímek vytrhne z fikčního světa a my si tak uvědomíme, že sledujeme film.

5.2.8 Vliv spirálového narativu na žánr teen drama

I v žánru teen dramatu platí mé dřívější tvrzení o tom, že zvolená narativní forma spirálového vyprávění variuje různé situace neustále dokola, díky čemuž si jako diváci uvědomíme konvence daného žánru. V případě žánru teen dramatu jsem již v definici uvedla, že je pro něj dominantní strategií forma opakování a sdělování informací například o postavách, které diváci již vědí anebo jsou snadněji předvídatelné. My proto nedokážeme říci, zda častou repetitivnost přičítat žánru teen dramatu anebo spirálovému narativu, jehož podstata je sama o sobě založena právě na častém opakování a zobrazování událostí, které jsme již několikrát viděli. Co ale můžeme s jistotou říci, že spirálový narativ jistě nijak neovlivnil motivace postav, které byly převážnou část právě realisticky motivované. Spirálový narativ skrze motivaci postav ovlivnil pouze hlavní postavu Samanthy, která se díky spirálovému narativu, a tím pádem opakování jejího dne, dozvídala s každou smyčkou nové a nové informace. Postupem času se tak dozvídá, že její přítel není ten, za koho ho má, stejně tak se dozvídá informace ohledně dětství její nejlepší kamarádky Lindsay a neoblíbené spolužačky Juliet. Díky těmto informacím pak došla k závěru a k řešení celého „problému“. Obdobná situace nastává i ve snímku *Všechno nejhorší* (*Happy Death Day*, 2017), který také disponuje spirálovým narativem a do žánru teen dramatu ho jistě můžeme také zařadit. Děj se odehrává převážně ve školním prostředí

(především na školních kolejích a v jejich blízkosti, také například na školní párty pořádané studenty), kde je hlavní postava Tree neustále vracena v čase. Jejím úkolem je přijít na to, kdo ji na konci dne zavraždí (shodou okolností má Tree ten den narozeniny). Kromě neustálého opakování informací ve snímku nalezneme typově shodné postavy jako ve snímku *Before I Fall* – jedná se například o neposednou školačku, která ale napraví své chování díky opakujícím se smyčkám, také zde máme falešné kamarády (Lindsay ve snímku *Before I Fall*, Lori ve snímku *Všechno nejhorší*). U těchto dvou postav dokonce nalezneme podobnost i v tom, že obě způsobily smrt hlavní postavy. U Lindsay se samozřejmě nejedná přímo o vraždu, s nadsázkou ale lze říci, že ona byla hlavním spouštěčem problémů, které trápily Juliet, následně pak i Samantha, která musela zemřít. Falešná kamarádka Lori zase způsobila smrt Tree tím, že jí otrávila kousek dortu (ačkoliv se Tree celou dobu domnívala, že její smrt je způsobena někým jiným, stejně tak Samantha do poslední chvíle nevěděla o minulosti Lindsay s Juliet).

Byť ve snímku *Before I Fall* nalezneme realisticky motivované postavy s lidskou podobou a lidským chováním, můžeme říci, že právě spirálový narativ v tomto případě teen drama ozvláštnil. Znatelné je to v poslední smyčce (konkrétně v části B), kdy poprvé spatříme Samantha v roli vypravěče, neboli v roli mrtvého ducha. V chronologicky vyprávěném narativu žánru teen dramatu bychom asi primárně neočekávali postavu ducha, který závěrečnou scénu pozoruje zpovzdálí. Stejně tak bychom primárně neočekávali zobrazení hlavní postavy v jedné scéně dvakrát (viz obrázky č. 9 až 11). Obecně stylistické efekty ve snímku *Before I Fall* můžeme přičítat právě spirálovému narativu. Za příklad poslouží i Samantha v roli intradiegetického a zároveň homodiegetického vypravěče. Samotný vypravěč není samozřejmě ozvlášťující prvek, ozvlášťujícím prvkem ho dělá právě spirálový narativ – díky němu nám vypravěč přiznává, že ví, jak se situace bude dále vyvíjet, prozrazuje nám, že je snímek výjimečný a díky němu víme, že Samantha bude prožívat stejný den stále znova a znova. Vypravěč Samantha nám několikrát jasně naznačí, že ví, co se dále bude odehrávat, dobře znatelné je to ihned v prvním a druhém prologu. Zajímavé je, že vypravěč Samantha po většinu času hovoří tak, že popisuje dění hlavní postavy Samantha. Ze závěrečného prologu a následného zjevení se mrtvé Samantha v obraze se ale dozvíme, že po celou dobu věděla, jak příběh dopadne. Její komentování průběžných situací (například „*Možná všechno*

bylo propojené. (...) Možná se věci mohou změnit. A možná je můžu změnit já.) ale chvílemi vyznívá, jakoby si nebyla jistá, jak se situace vyvine. Proto, byť Samantha v roli vypravěče byla vševědoucí, diváka dokázala udržet v napětí a její roli jsme rozklíčkovali až v úplném závěru snímku.

Závěrem lze říci, že spirálový narativ teen drama ovlivnil v prvcích, které snímek ozvláštňují – nejvíce ve vypravěči a v zobrazování stejné postavy vícekrát v jedné scéně. Spirálový narativ také zapříčinil zobrazení postavy Samantha v roli mrtvého ducha a stejně tak zapříčinil „nadpřirozeno“, které se ve snímku děje (onen duch, vševědoucí vypravěč, který ví, co se stane...). Přesto všechno ostatní postavy zůstávají ale ve svém jádru naprosto věrohodné, stejně tak jejich motivace či chování. Postupem času se postava Samantha přirozeně vyvíjí a ostatní postavy reagují pouze na její chování stejně, jako by na něj reagovaly, kdyby se smyčky neopakovaly (jelikož o vracení času nevědí).

Postavy jsou samozřejmě i zde lépe informovány právě kvůli spirálovému narativu, díky kterému si my, diváci, uvědomíme lépe konvence daného žánru. Vyjma prvků, které jsem výše vyjmenovala, se nedomnívám, že by spirálový narativ zásadně ovlivnil žánr teen dramatu.

5.3 Naked

5.3.1 Shrnutí děje

Hlavní postava Rob (Marlon Wayans) se po rozlučce se svobodou v den své svatby probudí nahý v zaseknutém hotelovém výtahu. Neví, jak a kdy se tam dostal, ví pouze to, že se musí co nejdříve dostat na svou svatbu, která začíná za pár okamžiků. Vždy ho ale na cestě na svatbu zastaví nějaká překážka, případně se stane nečekaná událost přímo na svatbě. Rob se proto neustále znovu a znovu probouzí v zaseknutém hotelovém výtahu a snaží se vymyslet, jak ze smyčky uniknout.

5.3.2 Výstavba syžetu

V kapitole opět shrnu jednotlivé časové smyčky, pomocí kterých lépe zkonstruuji celou fabuli, stejně tak bude lépe znatelné, jakým smyčkám tvůrci věnovali větší prostor. Snímek disponuje velkým počtem smyček, přesto považuji za nutnost zmínit alespoň počet jejich pořadí, abych se v následující analýze mohla lépe věnovat celé struktuře syžetu.

T – úvodní titulky

1. Smyčka

- a) Rob učí své žáky, chvílemi je zesměšňuje. Na konci hodiny explicitně uvidíme čas na hodinách (15:00)
- b) Rob se snaží stihnout letadlo, kterým má odletět na svou svatbu, nakonec mu uletí
- c) Rob a jeho nastávající manželka Megan se setkají v kostele se svými rodiči, dle chování otce Megan lze říci, že Roba nemá příliš v lásce
- d) Z pozdější konverzace se svědkem vyplývá, že Rob nemůže najít prsten na svatbu, stejně tak nechodil na hodiny tance a nemá žádný svatební slib
- e) Na svatbu přijede i Meganin expřítel Cody, kterého pozval sám otec Megan
- f) Rob se v den svatby probouzí nahý na podlaze zaseknutého výtahu, volá svému svědkovi a dozvídá se, že ceremonie již začala
- g) Nahého Roba se snaží chytit ochranka, explicitně vidíme čas na hodinách (11:10 dopoledne)
- h) Ze svatební ceremonie již odešla polovina hostů, opět je nám zobrazen čas (11:35 dopoledne)
- i) Rob je na policejní stanici, v pozadí vidíme čas (11:40 dopoledne), policisté sdělují Robovi, že výtah na hotelu byl ve 3:36 ráno záměrně poškozen
- j) Otec přemlouvá Megan, aby si vzala svého expřítele Codyho

k) Rob volá z vězení Megan, vše ji vysvětlí, začnou znít kostelní zvony, telefonické spojení se přeruší

2. Smyčka

- a) Rob se v den svatby probouzí nahý na podlaze zaseknutého výtahu, je zmatený
- b) Vyběhne ven na ulici, explicitně vidíme čas na hodinách (11:04 dopoledne), místo kalhot si sežene dámské plavky
- c) Dostane se zpět do hotelu, z telefonu slyšíme znít kostelní zvony, Rob upadne

3. Smyčka

- a) Rob se probouzí nahý v zaseknutém hotelovém výtahu
- b) Vybíhá ven, volá své matce a prosí o pomoc, ta mu dá k telefonu Pastora, Rob se ho snaží přesvědčit, aby kostelní zvony přestaly na chvíli zvonit. Rob pochopí, že mu někdo dává druhou šanci

4. Smyčka

- a) Rob se opět probudí nahý ve výtahu
- b) Potká partu motorkářů, po krátké potyčce získá jejich sympatie, proto se rozhodnou mu půjčit motorku, Rob ale nabourá
- c) Roba veze sanitka, která projíždí okolo kostela, Rob z ní vyskočí
- d) Dostane se do kostela, zazvoní ale kostelní zvony

5. Smyčka

- a) Rob se opět ocitá nahý ve výtahu, sežene si společenské oblečení
- b) Vyběhne ven, nechá si zavolat sanitku o které ví, že bude projíždět kolem kostela
- c) Rob se ocitá na svém obřadu, čeká u oltáře na Megan, celá situace je ovšem trapná, proto otec Megan Roba odvádí ven

6. Smyčka

- a) Rob přibíhá do kostela v jiném, lépe padnoucím, společenském oblečení

7. Smyčka

- a) Rob přibíhá do kostela oblečený ve skotské uniformě

8. Smyčka

- a) Otec Megan Roba vyhazuje z kostela, vidíme, že má na sobě opět jiné oblečení

9. Smyčka

a) Otec Megan Roba opět vyhazuje ven, Rob si stěžuje, že zkusil již veškeré oblečení, co po cestě našel. Otec Megan mu ale sdělí, že chce, aby byl někdo jiný a jinak se choval

10. Smyčka

a) Rob, opět v jiném oblečení, rozbíjí auto expříteli Megan, perou se, zvony začnou bít

11. Smyčka

a) Rob se vzbudí ve výtahu

b) Opět se pere s expřítelem u auta

12. Smyčka

a) Rob se vzbudí ve výtahu

b) Opět se pere s expřítelem u auta

13. Smyčka

a) Scéna ve výtahu

b) Rob se pere s expřítelem

14. Smyčka

a) Výtah

b) Muži se perou

15. Smyčka

a) Výtah

16. Smyčka

a) Výtah

b) Expřítel se raduje, že přepral Roba

17. Smyčka

a) Expřítel se raduje, že přepral Roba

18. Smyčka

a) Expřítel se raduje, že přepral Roba

19. Smyčka

a) Výtah

20. Smyčka

- a) Výtah
- b) Opět se perou

21. Smyčka

- a) Rob zvolil jinou taktiku, než se prát s expřítelem, kterého zjevně nepřepere, střílí ho proto uspávací injekcí, vezme si jeho oblek
- b) Rob stojí u oltáře, otec mu ale tentokrát vyčte, že zapomněl vyzvednout programy na svatbu, začnou znít zvony

22. Smyčka

- a) Vidíme, jak hosté drží nové svatební programy, Robovi je ale vyčteno, že Megan chtěla ještě svíčky

23. Smyčka

- a) Rob zapomněl prstýnky

24. Smyčka

- a) Rob shání prstýnky v zastavárně, má na sobě černou košili

25. Smyčka

- a) Rob vychází ze zastavárny v jiném oblečení
- b) Svůj svatební slib nemá připravený a vymýšlí ho na místě

26. Smyčka

- a) Rob sedí na cizí svatbě a opisuje si proslov neznámého ženicha

27. Smyčka

- a) Výtah
- b) Rob sedí na lavičce, čte román Jana Eyrová, ze kterého se snaží získat inspiraci na svůj slib

28. Smyčka

- a) Rob sice přeříká svůj slib, jeho svědek ale nahlas před všemi řekne, že minulou noc odešel z oslavy s cizí ženou

29. Smyčka

- a) Rob sdělí své nastávající, že si myslí, že není materiál na ženění

30. Smyčka

- a) Rob ukradne motorku a vydá se s ní neznámo kam, při tom ale zemře

31. Smyčka

a) Výtah

32. Smyčka

a) Výtah

33. Smyčka

a) Výtah

34. Smyčka

a) Výtah

35. Smyčka

a) Výtah

36. Smyčka

a) Výtah

37. Smyčka

a) Rob sleduje šťastné páry na ulici, slyší s někým volat expřítele Codyho o obchodních záležitostech

38. Smyčka

a) Rob poslouchá policejní partnery, jak hezky o tom druhém hovoří

39. Smyčka

a) Zpěvák v hotelu mu řekne, že jestli něco chce, nikdy to nesmí vzdát

40. Smyčka

a) Rob se snaží získat radu od své matky

b) V hotelovém pokoji najde dívku z minulé noci, dozvídá se, že je prostitutka, kterou někdo najal

41. Smyčka

a) Rob zjistí, že ho minulou noc zdrogovala svědkyně nevěsty, Vicky

42. Smyčka

a) Rob se dostane na svatbu, daleko více informován než v dřívějších smyčkách, sdělí otcovi Megan, že expřítel Cody se snaží přebrat jeho firmu, Rob se s otcem usmíří, dozvíme se také, že Vicky sehnala prostitutku, Rob s Megan se konečně vezmou

b) Probíhá svatební oslava, kde vidíme postavy, které Rob v předešlých smyčkách potkal

c) Pár je v hotelu, Rob navrhne, aby do pokoje šli raději po schodech

Z – závěrečné titulky

5.3.3 Chronologické složení fabule

Na pomyslný začátek fabule se ve snímku dostaneme tehdy, když postavy několikrát hovoří o tom, jak Rob, v blíže nespecifikované minulosti, šel na rande se svěžky Vicky, po kterém potkal její spolubydlící – Megan, jeho nastávající manželku. Tak začal jejich společný vztah. Megan zatím budovala dále svou lékařskou kariéru, zatímco Rob si spíše užíval života a odmítal přijmout práci na plný úvazek, natož práci na plný úvazek učitele malých dětí. Otec Megan Roba proto nikdy neměl rád, přesto Rob s Megan ve vztahu pokračovali, až se jednoho dne rozhodli vzít. Tento den se Robovi ale neustále opakuje, přičemž se s každou další smyčkou snaží vymyslet, jak tomu zabránit. Po velkém množství smyček Robovi dojde celá podstata věci – nejde ani tak o to, aby na svatbu přišel hezky oblečený, přinesl správné pozvánky a drahý prsten, ale o to, aby se z něho samotného stal lepší člověk, který si bude Megan vážit. Při té příležitosti zjistí několik informací o nejlepší kamarádce Megan, Vicky, a o expříteli Codym. V poslední smyčce vše vygraduje, dle chování se zdá, že se Rob napravil a pochopil, že se o Megan musí po zbytek života dobře postarat. Můžeme proto předpokládat, že pokračování fabule bude ve znamení jejich společného a šťastného života.

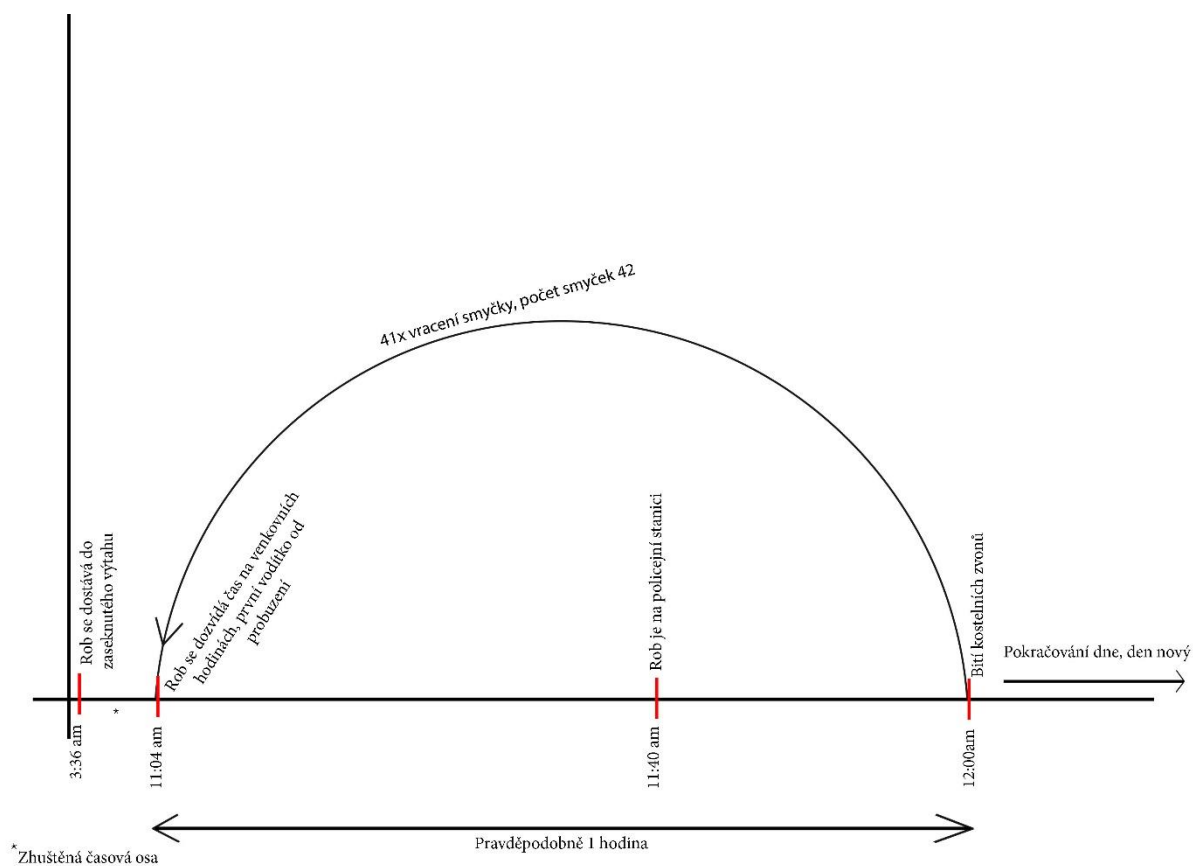
5.3.4 Časová vodítka a délka trvání smyček

S časovými vodítky to zde není příliš složité. Časová vodítka jsou zde v podstatě dvě, která se neustále opakují v různých variacích. Prvním vodítkem je nám explicitní zobrazení časového údaje, nejčastěji na venkovních či kostelních hodinách. Čas je dokonce mnohdy řečen přímo v dialogích mezi jednotlivými postavami, například jakmile Rob volá se svou matkou či se svým svědkem, dozvíme se z jejich úst, že ceremonie již začala, případně už skončila. Druhou kategorií z časových vodítek je pak odbíjení kostelního zvonu. Ten zazvoní v téměř všech smyčkách chvíli před tím, než skončí a započne smyčka následující. Bití zvonu nám tedy jasně určuje konec smyček. Film divákům dokonce napovídá natolik, že Rob již ve smyčce třetí vysvětlí celou podstatu svými slovy: „...Říkal jsem ti, nemám čas. Mám jednu hodinu a pokaždé, když zazvoní zvon, tak mě to hodí zpátky. (...) Mám pocit, že mě zvony posílají zpátky v čase.“ Pouze v prvních třech smyčkách máme

explicitně zobrazených sedm časových údajů, nejčastěji pomocí záběru na hodiny, dvakrát pomocí dialogu. Díky nim si proto poměrně lehce můžeme složit délku trvání všech smyček, které jsou zřejmě vždy stejně dlouhé. Jistí si ale být nemůžeme, v několika smyčkách neuslyšíme zaznít zvon a například, jakmile Rob ve smyčce třicáté zemře, není jasné, zda proto, že naboural s ukradenou motorkou anebo proto, že v kostele již zazněly svatební zvony. Dle stavby všech smyček a informací z filmu ohledně toho, co vše Rob (ne)stihne, bych se ale přikláníla k tomu, že všechny smyčky trvaly v čase vyprávění vždy stejně dlouho. Nejdál se skrze časové vodítko dostaneme do času 3:36 ráno (v den svatby). V ten čas někdo záměrně poškodil hotelový výtah.⁹¹ Vzhledem k tomu, že Rob se probudil poměrně dlouho poté až díky hluku z opravy výtahu, dalším vodítkem je nám čas 11:04 dopoledne. V ten čas je Rob ale již z výtahu pryč a sleduje čas na venkovních hodinách. Jiné, dřívější vodítko o začátku syžetu nedostaneme, proto se lze pouze domnívat, v jaký čas se Rob ve výtahu vzbudí. Lze ale předpokládat, že než vyběhl z výtahu ven a utekl ochrance, trvalo to pár minut a čas probuzení bude zhruba 11:00, případně pár vteřin poté. Jak příběh graduje, dostáváme více a více vodítek, které ale nejsou nikterak užitečné pro závěrečné složení fabule. Dozvídáme se například, že ve smyčce první v 11:35 hodin dopoledne odešla již řada hostů ze svatební ceremonie anebo že v 11:40 hodin byl Rob na policejní stanici. Díky těmto informacím víme, že Robovi dochází čas, ale ve třetí smyčce je jasně řečeno, že Rob má na vyřešení problému jednu hodinu. Je proto jasné, že zvony zazvoní ve 12 hodin, čímž skončí smyčka a Rob se ocitne ve smyčce nové. Otázkou samozřejmě zůstává to, jak se Rob přesně přesune, respektive teleportuje, vždy zpět do hotelového výtahu. Víme pouze to, že konec smyčky způsobí bití kostelních zvonů, nevíme ale, jak přesně časoprostorový teleport vypadá.

Časová vodítka nám divákům jsou proto dávkována v častých intervalech, zrekonstruovat si délku trvání jednotlivých smyček je velmi jednoduché, stejně tak je velmi jednoduché jejich trvání – čas se nijak nemění jako například u snímku *Before I Fall*, k dispozici máme jednu hodinu ohraničenou časy 11 a 12. Ve snímku je pouze jedna sekvence v jeden svatební den, ve kterém se Robovi opakuje určitý časový úsek, nejkratší ze všech analyzovaných snímků.

⁹¹ Později se dozvíme, že právě Vicky způsobila rozbití výtahu tím, že do posuvných dveří nastavila hotelový stolek s klíči od pokojů. Klíče pak napadaly do mezery a celý výtah se proto zasekl.

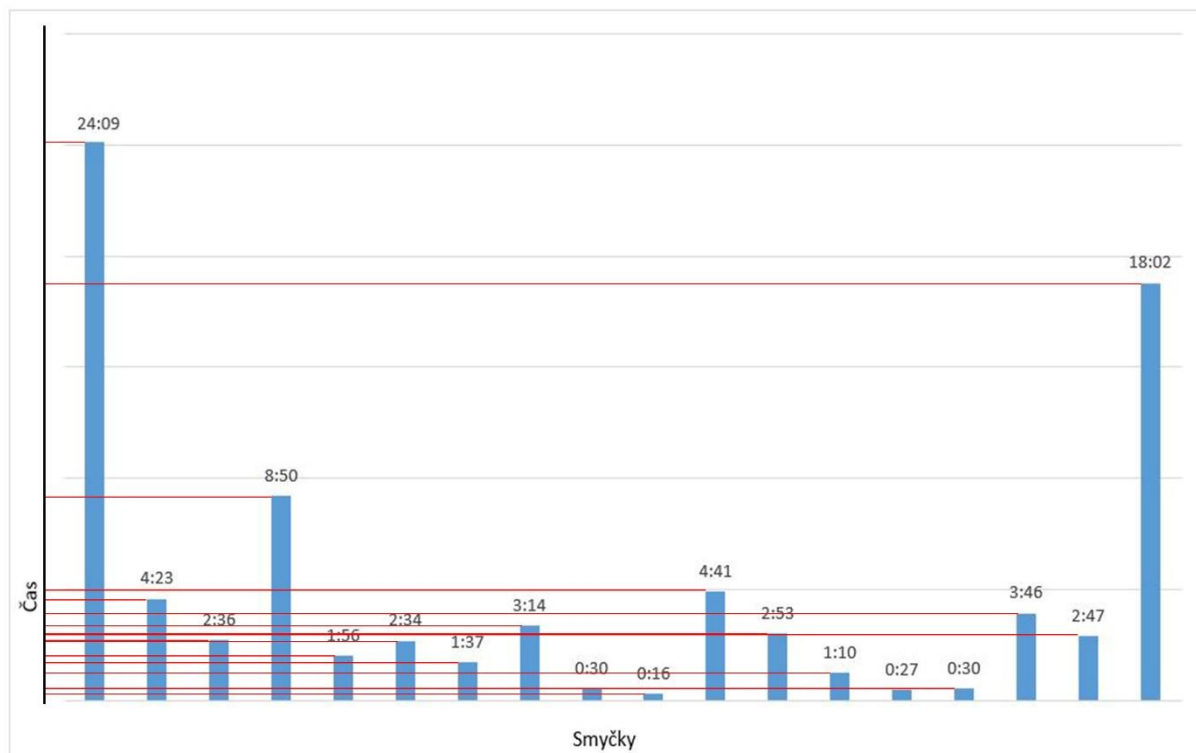


Obrázek 12: Fikční svět, v němž smyčka trvá pravděpodobně 1 hodinu. Zdroj: Vlastní zpracování.

Smyčky samotné se dle času projekce dají rozdělit do dvou typů, podobně jako ve snímku *Before I Fall*. Ty, co příběh nikterak nezmění, mnohdy trvají pouze pár vteřin, v jednom případě dokonce méně než vteřinu. Rob je v těchto smyčkách většinou zobrazen pouze ve výtahu, případně jak se pere s Codym. Rob se v nich sice snaží zjevně vymyslet řešení, jak dojít k oltáři, nic z toho nám ale není v syžetu zobrazeno, případně pouze nepodstatný zlomek z celé hodiny, kterou Rob na změnu má – proto nejsou smyčky nijak důležité a neposouvají nás v příběhu dále. V druhé kategorii se pak nacházejí smyčky, které jsou opakem – trvají o mnoho déle, Rob se v nich také v příběhu dále posune nebo se v nich dozvíme nějakou zásadní informaci. Pro rozdělení smyček do jednotlivých kategorií není rozhodující délka jejich trvání, nýbrž to, co se v nich stane a to, zda nám podají nové informace. Proto například smyčku číslo dvacet tři trvající poměrně dlouho, 51 vteřin, řadím do kategorie, která nám v příběhu novou informaci nezobrazí a neposune nás dále – většinu času v ní sledujeme pouze to, jak jde Megan k oltáři a Roba vztekajícího se nad tím, že zapomněl prsteny. Oproti tomu do kategorie druhé řadím smyčku číslo dvacet sedm, byť trvá pouze 16 vteřin. Rob v ní totiž pochopí, že to, co musí udělat, není sehnání

drahého prstenu, ale vyslovení upřímné lásky k nevěstě. Vzhledem k četnosti smyček (čtyřicet dva) přikládám graf pouze pro kategorii druhou – tu, kde nás smyčky posunou v příběhu dále. Smyček, které nám nezobrazí novou či zásadní informaci, je ve snímku dvacet čtyři. Smyček, které nás v příběhu posunou dále, je osmnáct.

Smyčky	1	2	3	4	5	9	21	25	26	27	28	29	37	38	39	40	41	42
Čas	24:09	4:23	2:36	8:50	1:56	2:34	1:37	3:14	0:30	0:16	4:41	2:53	1:10	0:27	0:30	3:46	2:47	18:02



Obrázek 13: Délka trvání časových smyček. Jak vidíme, nejdelší je smyčka první, hned za ní je smyčka poslední. Zdroj: Vlastní zpracování.

Tvůrci se rozhodli dát největší prostor smyčce číslo jedna, kdy Rob netuší, že se mu smyčka ještě několikrát zopakuje. První smyčka trvá 24 minut a 9 vteřin. Druhá nejdelší je pak smyčka poslední, číslo čtyřicet dva – trvá 18 minut a 2 vteřiny. Nejdelší smyčky jsou proto ty, které příběh otevírají a uzavírají. Dostáváme v nich nejvíce informací, ve smyčce číslo jedna pochopíme, jaký má Rob problém, jak arogantně se chvílemi chová, ve smyčce poslední pak naopak pochopíme, že se polepšil a uvidíme, co vše pro to musel udělat. Smyček nejkratších je zde několik, trvají vždy jednu vteřinu, některé dokonce i méně, například smyčka devatenáctá trvá pár setin a sotva v ní zaznamenáme dění na obraze. Jedná se o rychlý záběr do právě opraveného výtahu.

5.3.5 Ozvláštňení

Ozvláštňující prvky ve snímku *Naked* nejsou na první pohled znatelné, jako tomu bylo například u dvou předchozích filmů. I zde jsou ale elementy, které vynikají. Jednak není zvykem mít ve snímku nahého protagonistu, který než vyřeší to, jak napravit sám sebe, musí začít řešit to, že je nahý mezi davem lidí. Po cestě k „nápravě“ mu proto hrozí víc neobvyklých překážek, než můžeme být zvyklí. Co ve snímku ale dále vyniká, je poměrně velký počet smyček, které nám tvůrci nabídnou. Oproti dvěma předešlým snímkům, které analyzuji, má *Naked* v jednom případě čtyřikrát, v druhém dvakrát, více smyček. U filmu *ARQ* je samozřejmě počet smyček diskutabilní vzhledem k tomu, že nevíme, kolik smyček již protagonisté prožili a stejně tak nevíme, kolik prožili sekvencí. Pokud ale budeme hovořit o počtu smyček, které se nám tvůrci rozhodli zobrazit, snímek *Naked* je jednoznačně daleko před zbylými dvěma snímky a můžeme říci, že i v obecném měřítku je snímek v tomto smyslu nadprůměrný. Při svém bádání ohledně snímků se spirálovým narativem jsem si zkusila spočítat počty zobrazených smyček u několika náhodných snímků. Můžeme tedy říci, že *ARQ* jich nám zobrazí devět až deset. Snímek *Before I Fall* devatenáct. O něco známější komedie *Na Hromnice o den více* disponuje třiceti osmi smyčkami, které jsou divákům zobrazeny.⁹² Snímek *Na hraně zítřka* disponuje dvaceti sedmi zobrazenými smyčkami.⁹³ Snímek *Všechno nejhorší* má zobrazených smyček deset⁹⁴ a snímek *Zdrojový kód* disponuje devíti zobrazenými smyčkami. Proto se domnívám, že počet smyček ve snímku *Naked* je opravdu nadprůměrný a není zvykem zobrazovat protagonistu v tolika opakujících se dnech – tvůrci tento problém většinou vyřeší nějakým vodítkem, který nám dá na vědomí to, že protagonista prožil dny daleko více, než je nám zobrazeno. Ve snímku *Na Hromnice o den více* nám například dojde, že se Bill francouzsky opravdu nenaučil za třicet osm dní, stejně tak mu několik let muselo zabrat studium hry na klavír a znalost tvoření ledových soch.

⁹² Protagonista ale skutečně prožije dny daleko více, než je nám zobrazeno. V několika recenzích a odhadech se můžeme dočíst, že Bill ve skutečnosti prožil 12 395 dní, což je téměř 34 let. Odkaz například zde: <http://whatculture.com/film/just-how-many-days-does-bill-murray-really-spend-stuck-reliving-groundhog-day>.

⁹³ Opět, protagonista ve skutečnosti prožije dny daleko více, knižní předloha, dle které je snímek natočen, disponuje 160 dny.

⁹⁴ Protagonistka ale v jeden moment sdělí, že zemřela celkem šestnáctkrát.

Ozvláštnění snímku souvisí i se stylovými prvky. Ty ve snímku po většinu času nijak nedominují, přesto ale nalezneme moment, který se liší od zbytku filmu. Jedná se o předěl mezi smyčkami číslo tři a čtyři. Jiné předěly nejsou nijak výrazné a mnohdy máme problém určit, zda se jedná o smyčku novou nebo stále tu stávající – příkladem může být smyčka číslo dvacet čtyři nebo dvacet pět, kdy to, že se jedná o jinou smyčku, pochopíme pouze z odlišného oblečení Roba (které je navíc oboje černé). Stejně tak u smyček třináct až devatenáct je jejich odlišení poměrně složité. Mezi smyčkami je ostrý střih, nikterak výrazný, krom toho jsou smyčky velmi rychle za sebou seřazené a čas mezi smyčkami třináct až devatenáct je pouhých deset vteřin, v průměru tedy vteřina a pár setin na každou smyčku. Onen předěl mezi smyčkami tři až čtyři se ale liší, tvůrci se v něm rozhodli dát jasně najevo, že se dostáváme do smyčky další. Jako předěl mezi smyčkami použili záběry ze smyček předešlých (probíhající smyčka číslo tři a předešlá druhá smyčka), během dvou vteřin tedy vidíme rychlý sled událostí, které se Robovi již udály – to vše v opačném pořadí. Předěl mezi smyčkami trvá ale tak krátkou chvílí a zároveň je v něm několik scén, že pokud chce divák zaznamenat, co se v předělu událo, musí se ho pokusit postupně zastavovat. Po důkladnějším zkoumání v něm ale vidíme to, jak Rob volá s pastorem, poté se svou matkou, kterou žádal o radu, poté Rob naráží do muže a ženy v davu lidí, které jsou před hotelem a jako naposled v něm vidíme Roba vybíhajícího z hotelového výtahu. To, že se nám smyčky vracejí, je tedy znázorněno i tím, že scény v předělu jsou v opačném pořadí a my se tak jasně vracíme v čase. Jak jsem ale sdělila, rozklíčovat detailnost scén v předělu běžný divák nemá šanci stihnout.

Předěly mezi smyčkami jsou v těchto filmech vždy poměrně zajímavým tématem. Při použití nevýrazných předělů, u kterých není zřetelné, že se nacházíme v jiné smyčce, musejí tvůrci spoléhat na aktivního diváka, zároveň by mu měli dát více vodítek, díky kterým by bylo jasné, že právě probíhající smyčka skončila a začala smyčka nová. Ne vždy tomu tak ale je, jak jsem již zmínila, snímek *21 gramů* divákům v podstatě nedává šanci pochopit, v jaké části filmu se nacházíme, divák si vše složí až v úplném závěru, mnohdy až při druhém zhlédnutí. Opakem je například snímek *11:14*, v tom jsou jednotlivé předěly mezi smyčkami⁹⁵ velice výrazné a divákovi je tak jasně řečeno, že příběh A skončil a nacházíme se v příběhu B. Tyto

⁹⁵ Které se ale neopakují, snímek disponuje síťovým narativem, nikoliv spirálovým či smyčkovým.

předěly jsou zobrazovány sekvencí, která netrvá déle než dvě vteřiny, stejně jako v případě snímku *Naked*. Jedná se vždy o čtyři statické záběry, které nám poskytnou informaci o tom, co se v dané smyčce událo. Jsou tedy rekapitulací a flashbackem dané smyčky.⁹⁶

Tvůrci se také rozhodli u několika scén zvolit píseň, která popisuje dění hlavního hrdiny Roba. Jedná se o smyčku třicátou, kde Rob odjíždí neznámo kam na motorce, přičemž se zastaví před kostelem a místo toho, aby šel dovnitř za Megan, pouze se na něj s lítostí podívá. Rob v této smyčce již začíná chápat, že problémem je jeho chování k Megan a k ostatním, což popisuje nediegetická píseň *You Can't Hurry Love* od The Supremes, v překladu text zní takto: „... *Ale máma říkala, že lásku nejde uspěchat. Ne, prostě musíš počkat. Říkala, že láska není snadná, je to hra, kde dáváš a bereš. Lásku nelze uspěchat (...)* Žádná láska nepřichází jen tak snadno, ale já pořád čekám na ten den.“⁹⁷ Píseň trvá až do smyčky třicáté šesté, mezi smyčkami uplyne ale pouhá minuta a dvanáct vteřin.

5.3.6 Vlastnosti narace

S velkým počtem zobrazených smyček souvisí i vlastnosti samotné narace, nejvíce je to znatelné na komunikativnosti snímku a uvědomění si sebe samého. S nadsázkou bych řekla, že opakování smyček ve filmu *Naked* je redundantní. Mnohdy není třeba nám nadměrně zobrazovat neustále ta stejná vodítka ohledně toho, kolik času je. Zrekonstruování fabule je ve filmu velmi nenáročné a divák nemusí být příliš aktivní na to, aby snímek a celou pointu pochopil. Stejně tak film není náročný v tom, aby divák pochopil, že hlavní protagonista Rob má na vše jednu hodinu. V první zobrazené smyčce dostaneme pět časových údajů, tvůrci nám také prozradí to, že výtah byl záměrně poškozen (ve 3:36 hodin ráno) a proto si my diváci domyslíme, že na Roba celou akci někdo nachystal a stejně tak nám je poněkud nenáročně podána informace o tom, kdy se Rob do výtahu dostal.

Kategorie uvědomění si sebe samého je v tomto snímku také velmi znatelná, tak to ovšem ve snímcích s komplexními narativy většinou bývá. V tomto případě je vědomí sebe samého znatelné především díky velkému počtu smyček, které jsou

⁹⁶ KOVÁŘOVÁ, pozn. 1, s. 35.

⁹⁷ Originál písně zní: *But mama said you can't hurry love, no, you just have to wait, she said love don't come easy, it's a game of give and take. You can't hurry love (...)* Love don't come easy, I keep waiting till that day.

mnohdy zobrazeny na opravdu krátkém časovém úseku a my diváci sotva stihneme zaznamenat, co se ve smyčkách událo. Například – mezi smyčkou šest až osm uběhne pouhých čtrnáct vteřin, mezi smyčkou deset až devatenáct pouhých šedesát jedna vteřin a mezi smyčkou třicet až třicet pět uběhne vteřin sedmdesát dva (z toho smyčka třicet trvá jednu minutu). Tyto smyčky jsou právě protikladem ke smyčkám, které s námi komunikují „až příliš“. Smyčky krátké nám většinou důležitou informaci nepodají. Velký počet smyček nicméně podporuje uvědomění si sebe samého a my diváci nemáme mnoho příležitostí k tomu film nevnímat jako film, ale jako zapeklité příběhy, kde se Rob snaží vyřešit problém.

Pokud ale pohlédneme jinam, než k tomu, že nám snímek zobrazuje mnoho časových vodítek, rozsah jiných informací naopak graduje s tím, jak graduje celý příběh. Za příklad poslouží smyčka poslední, ve které se dozvíme několik podstatných informací. V ní je nám odkryto například to, že Cody, expřítel Megan, chce připravit otce Megan o jeho firmu (náznak prvně dostaneme až ve smyčce třicet sedm), stejně tak se v poslední smyčce dozvíme celou záhadu toho, proč Vicky zavolala pro Roba prostitutku (to, že Vicky Roba zdrogovala víme ze smyčky předposlední, čtyřicet jedna). Stejně tak rozsah informací graduje logicky s tím, co Rob postupně zjistí a co je nám zobrazeno. Protože smyček prožil Rob již několik, ví přesně, co některá z postav udělá nebo řekne, čímž se zvětší i rozsah informací a komunikativnost snímku s diváky. To souvisí i s druhy motivací, které ve snímku vynikají.

5.3.7 Druhy motivací

Motivace celého snímku jsou složením velmi podobné jako ve filmu *Before I Fall*, což detailněji rozeberu v samotném závěru diplomové práce. I zde ale snímek disponuje motivací kompoziční a transtextuální, ty většinu snímku dominují, v jeden okamžik na moment vynikne motivace umělecká více než ve zbytku snímku. Snímek disponuje spirálovým narativem, což znamená, že se hlavní postavě, Robovi, vrací čas. Ten se vrací vždy společně s bitím kostelních zvonů. Zde ale nastává problém – jak přesně se Rob dostane zpět do výtahu, jak onen přesun vypadá a co dalšího se stane s okolním světem, kterému se čas nevrací? Divák si klade spoustu otázek, na které ale odpověď v průběhu snímku nedostane. Stejně tak nám není dovysvětleno, jak Rob za tak krátký časový úsek dokázal sehnat vždy daný typ oblečení – například skotský oblek s dudami, když nám za celou dobu žádná skotská postava ve snímku

poblíž hotelu nebyla zobrazena. Otázkou také zůstává to, jak je možné, že si Rob v jeden moment pamatuje fyzickou bolest z předchozí smyčky (ve smyčce číslo tři dostane ránu do obličeje od kolemjdoucího a ve smyčce čtyři se chytá za ústa na znamení bolesti), v jiných smyčkách si bolest ale nepamatuje (Rob se několikrát nechá srazit autem, v jeden okamžik má dokonce zlomenou ruku anebo zemře). Tyto momenty jsou proto ve snímku poněkud nejasné, s čímž souvisí motivace kompoziční – dané situace by bylo divákům vhodné lépe vysvětlit, často příliš nesvědčí hodnověrnosti, přesto jsme ochotni to přehlédnout, aby mohl příběh plynout dále. V „podstrčení“ informací funguje motivace kompoziční shodně jako u dvou předchozích snímků – opět zde máme vodítka ohledně času, která nám později poslouží ke zkonstruování délky trvání smyčky v rámci fikčního světa, stejně tak vznikne celá série komických momentů, které vychází z jediné situace – z probuzení nahého Roba v hotelovém výtahu. Motivace transtextuální zase naopak souvisí s netradičním narativem a s obeznámeností diváka, který, jak jsem několikrát podotkla, pravděpodobně film se spirálovým narativem viděl, byť například v jiném žánru. Pochopí proto velice brzy, jak spirálový narativ funguje. V tomto konkrétním případě si troufnu říci, že celý koncept vracení času pochopí již během první a druhé smyčky, právě díky velké komunikativnosti, kterou nám film nabídne. Divákova předchozí znalost je založena také na samotném žánru komedie. Snímek nám nabídne několik scén, u kterých hraje v pozadí podkresová hudba. Pokud divák viděl nějaké snímky komediálního žánru, pravděpodobně dokáže dle typu hudby určit, jak se scéna bude vyvíjet. Tvůrci snímku *Naked* v mnoha scénách volí podkresovou hudbu komickou – tu, která v divácích vyvolává veselost, v dané situaci působí směšně. Díky ní lze již dopředu říci, že scéna nedopadne dle představ hlavního protagonisty. Stejně tak jakmile začne hrát hudba romantická, například již zmíněná *You Can't Hurry Love*, může nám divákům být jasné, že hlavní protagonista prochází změnou a začíná si uvědomovat, kde v životě dělal/dělá chyby. Snímek proto jednoznačně spoléhá na divákovu předchozí znalost co se týče typu narativu, i co se týče žánru.

Realistická motivace celého snímku je přítomna v téměř všech momentech (pokud opět opomineme ono vracení času), nalezneme ale také několik scén, které realistickou motivaci porušují. Příkladem je závěrečná scéna ze smyčky první, kdy Rob volá se svou nastávající ženou. V okamžiku, kdy začnou bít kostelní zvony, se jednoduše smyčka nepřerušuje a nezačne nová, Rob je naopak uvalen do silného větru,

kvůli kterému začne létat po cele. Velmi silný vítr bychom v uzavřené cele našli v reálném světě asi stěží, předpokládám ale, že tím tvůrci chtěli naznačit jakýsi druh „apokalypsy“, která se v následujících vteřinách odehraje. Zajímavé ale je, že při konci jiných smyček se nic podobného neděje a Robův návrat do výtahu je zobrazen pouze skrze běžný ostrý střih bez nějakých přírodních efektů. S motivací realistickou souvisí i jednání samotných postav. Vezměme si za příklad otce Megan. Ten zcela logicky chce pro svou dceru v životě to nejlepší, a proto se mu nelíbí, jak se k ní její nastávající muž chová. Snaží se jí vztah vymluvit a naznačit, že by se pro ni jistě našel lepší přítel, přesto ale svatbu respektuje a dokonce se dozvíme, že za ni právě on zaplatil. Jeho chování je proto motivované realisticky, stejně tak i chování Megan nebo Roba. Jedná se o pár, který má sice společné problémy, svůj vztah se ale rozhodnou posunout o něco dále, rozhodnou se vzít. Rob postupem času pochopí, že jeho chování není vhodné a proto se, stejně jako hlavní protagonista ve filmu *Na Hromnice o den více*, rozhodne polepšit a své chování změnit. Každá z postav má ve snímku své vlastnosti, dle kterých se chová. Ochranitelský otec, zamilovaná Megan, poněkud sobecký Rob a arogantní expřítel Cody. Tyto typy osob jistě nalezneme i v reálném životě, proto se domnívám, že jednání postav ve snímku *Naked* je realisticky motivováno. Vliv na chování postav má samozřejmě i motivace kompoziční, ta vynikne například právě v momentu, který jsem již zmínila – probouzení nahého Roba v hotelovém výtahu. Komické momenty vychází právě z motivace dané jedinou událostí, která se vztahuje ke kompozici.

5.3.8 Vliv spirálového narativu na žánr komedie

Možná právě kvůli tomu, jakým žánrem snímek disponuje, se v něm dočkáme až příliš častého opakování situací, které již byly několikrát řečeny a divákům jsou tak dávno jasné. Tento snímek komediálního charakteru po divácích nepožaduje nic jiného, než aby se dobře pobavili. Neklade proto důraz na to, aby diváci sami přemýšleli a hledali ve snímku nějaký hlubší smysl a složité dopočítávání začátku a konce smyčky. Stejně tak nemusí ani složitě hledat důvod, proč se smyčka vrací a co vracení způsobuje. Vše je nám explicitně řečeno či minimálně několikrát naznačeno. Hlavní postava Roba i přesto, že se ocitá v časové smyčce, je celou dobu realisticky motivována a jakmile pochopí, že se on sám musí napravit, snaží se tak učinit, obdobně bychom to provedli v reálném životě. Zajímavé je, že pokud pohlédneme na snímky se spirálovým narativem v žánru komedie, velice často v nich

najdeme hlavního hrdinu, který musí projít nějakou přeměnou (ne nutně nápravou). Zde máme Roba, který musí zlepšit chování ke své ženě a ke svým blízkým, být také více zodpovědný, ve snímku *Na Hromnice o den* více pak máme zase Billa, který musí přestat být arogantní a namyšlený, stejně tak musí změnit chování k ženě, na kterou si pomýšlí. Ve snímku *I do, I do, I do* pak máme hlavní postavu Jaclyn, která je zase pod tlakem vlastního strachu a během smyček si musí uvědomit, zda svatba je to správné řešení a jestli by nebylo lepší se v životě zaměřit na to, co ona sama opravdu chce. U ní probíhá určitý typ přeměny a změny chování.

Ve snímku *Naked* je každá z postav realisticky motivována a její motivace se postupem času nezmění, proto na ně spirálový narativ vliv nemá (opět je výjimkou ono vrácení se času, které musí Rob podstoupit). Stejně tak je celý příběh realisticky motivován a ovlivněn typem narativu není. Výjimkou je pouze jeden okamžik, který tuto motivaci narušuje. Jedná se o zmíněné Robovo létání v cele kvůli silným povětrnostním podmínkám. Tento okamžik můžeme považovat za vliv a zároveň i ozvláštňení daného typu narativu na žánr komedie. Obdobný okamžik přichází mezi smyčkou třetí až čtvrtou, kdy tvůrci záměrně ukázali během zhruba dvou vteřin rekapitulaci smyček předchozích. Jedná se ale spíše o ozvláštňení stříhové skladby než-li o ozvláštňení samotného děje a chování některé z postav. Postava Roba je ale samozřejmě ve snímku lépe informována právě díky spirálovému narativu, jiný vliv v něm ale není. Toto se dá vztáhnout i na ostatní prvky filmu, na rekvizity, které v něm herci používají, na kulisy, které ve snímku zahlédneme. Postavy stále řídí stejná auta, chovají se přirozeně... Nic z toho se postupem času kvůli smyčkám nezmění a vše funguje tak, jak funguje v reálném světě. Lze ale říci, že spirálový narativ ovlivnil dávkování informací – které je samozřejmě odlišné ve snímcích tohoto typu, zde se ale jedná až o příliš časté opakování informací, které ve snímcích jiného žánru nenalezneme. Komedie proto klade důraz spíše na pobavení diváka a nechce ho zatěžovat složitým přemýšlením o tom, jak smyčky fungují. Proto nám zlomové informace o fungování smyček neodkládá, jediné, co odkládá, jsou informace o životě Roba (o tom, kdo ho dostal do výtahu, kdo je žena v jeho ložnici, co provedl expřítel Coby). Samotným pochopením struktury nás ale tato komedie nezatěžuje, a proto nám informace podá během první či druhé smyčky, což můžeme považovat za jistý vliv spirálového narativu na tento snímek.

Kde vliv spirálového narativu znatelný je, je umocňování komediálnosti snímku. V něm se setkáme zejména s častým opakování komických scén s hudbou, která jejich směšnost podtrhává. Samotný spirálový narativ vytváří i humorné situace – za příklad můžeme zmínit snahu Roba o sehnání nějakého oblečení, které je v mnoha případech na svatbu nevhodné (skotská sukně s dudami i přesto, že nikdo z hostů není ze Skotska, motorkářské oblečení anebo běžné triko s pouhým potiskem pánského obleku). Dalším příkladem humorné situace, které spirálový narativ vytváří, je snaha Roba přeprat expřítele Codyho. Ten má nad Robem jasnou fyzickou převahu, proto se Rob s každou další smyčkou snaží zapamatovat posloupnost Codyho bojových chvatů – s cílem Codyho přemoci alespoň za pomoci znalostí, které získal právě díky spirálovému narativu. Humorné situace ovlivněné typem narativu jsou ve snímku velmi časté a Rob je v nich většinou zesměšněn, přesto postupem času přijde na to, jak vyřešit všechny problémy – vezme si na svatbu správný oblek, Codyho se už nesnaží přeprat, ale píchne mu uspávací injekci a tak dále. Můžeme říci, že Rob se proto každou další smyčkou stává chytřejším, respektive vychytralejším, jako je tomu v případě snímku *Na Hromnice o den více*. Tam se vlivem spirálového narativu protagonista stává výrazně inteligentnější – naučí se plynule francouzsky, vyřezávat sochy z ledu anebo hrát na piano. Obdobná struktura funguje i v případě *Naked* pouze s tím rozdílem, že Roba za inteligentnějšího člověka označit nemůžeme, spíše se zlepšuje v jednotlivých komických problémech, které mu opakování smyček naskytne – stejně jako Billovi v komedii *Na Hromnice o den více*.

Vztah mezi žánrem a narativem je proto z části ovlivněn, jedná se ale spíše o vytváření humorných situací a umocňování komediálnosti snímku. Jak jsem zmínila, motivace postav a motivace snímku ovlivněny nejsou, stejně tak není ovlivněno fungování realisticky motivovaného světa a rekvizit, které ve snímku nalezneme.

Závěr

V samotném závěru porovnám snímky jednak skrze stavbu syžetu, délku trvání smyček, gradaci smyček, také ale skrze pokračování fabule po skončení snímku. Porovnám, jestli a jakým způsobem spirálový narativ ovlivňuje dané a velmi odlišné žánry, jak konkrétně se ve snímcích vyznačuje jejich ozvláštňení a to, jak s námi snímky komunikují skrze dávkování informací.

Jak jsem v jednotlivých grafech (č. 2, 8 a 13) zobrazila, časy jednotlivých zobrazených smyček se u jednotlivých snímků liší. U sci-fi filmu *ARQ* je jasná postupující gradace u každé smyčky. Jednoduše zde platí pravidlo, že první smyčka je nejkratší, za ní ohledně délky trvání následuje druhá, až se dostaneme do smyčky nejdelší – té poslední s časem 14 minut a 9 vteřin (s výjimkou smyčky desáté, která je ale začátkem již jiné sekvence a trvá 5 vteřin). U snímku *Before I Fall* je situace odlišná, časy smyček se velice liší a žádnou posloupnost v nich nenalezneme. Naopak zde platí, že nejdelší smyčka je ta první (z kategorie, kde jsou smyčky hybatelem děje), trvá 20 minut a 26 vteřin. Následně časy smyček nemají žádnou pravidelnost, najdeme mezi nimi ale mnoho smyček, které trvají jen pár vteřin. Tím nám tvůrci dávají na vědomí to, že Samantha prožívá neustále stejný den dokola. Tyto zkrácené záběry ve snímku *ARQ* nejsou použity ani jednou. Byť tvůrci používají eliptičnost, každá ze smyček trvá několik minut a v příběhu nás jasně posouvá dále. Obdobně jako v *Before I Fall* je tomu i v komedii *Naked*, která s krátkými záběry a eliptickým střihem pracuje nejvýrazněji. Jednak ve snímku nalezneme nejvíce smyček, které bychom mohli zařadit do kategorie, ve které nás smyčky dále v příběhu neposouvají (je jich dvacet čtyři, což je dokonce více než smyček, které jsou pro děj podstatné a v ději nás dále posouvají – těch je osmnáct). Stejně tak smyčky z kategorie první zmíněné, té, ve které nedostaneme nové informace, trvají podstatně kratší čas, než je tomu u *Before I Fall*. Tam sice nalezneme také smyčku trvající jednu vteřinu, většinou však trvají šest vteřin a v tomto časovém úseku stihneme alespoň zaznamenat dění na obrazovce a lépe se proto zorientujeme. Tvůrci zde krácení smyček vyřešili efektem dvojníka (viz obrázky č. 9 až 11), který nám jasně dá najevo, že Samantha je ve smyčkách stále uvězněna. Oba snímky, *Before I Fall* a *Naked*, proto s eliptičností pracují daleko více než právě snímek *ARQ*. Ten v žádné ze smyček nevyužívá krátké několikavteřinové záběry na znamení toho, že hlavní hrdina Renton prožil další smyčku. Tvůrci každou další smyčku rozpracují a my v nich tak

vidíme jasný posun v ději a dostaneme novou informaci. Zároveň tou nejdelší smyčkou ve filmu *Naked* je shodně smyčka první, jako je tomu u *Before I Fall*. Vliv spirálového narativu na čas zobrazených smyček je proto znatelný především u žánru sci-fi, kde tvůrci chtěli diváka aktivního a v každé smyčce mu podali novou informaci. U zbylých dvou žánrů spočívají smyčky, které nejsou na začátku a na konci (nejsou tedy „okrajové“), v podstatě pouze v kratších záběrech, které nám dávají na vědomí, že hlavní protagonista neví, jak ze smyčky uniknout.

Druhá časová rovina nám pak nabízí délku trvání smyčky ve fikčním světě (ne délku zobrazených smyček). Ve sci-fi snímku *ARQ* má hrdina Renton na vyřešení problému přesně 3 hodiny, 14 minut a 15 vteřin, teen drama *Before I Fall* „věnovalo“ Samantě na vyřešení problému několik různých časů – jednou je to 18 hodin a 19 minut, podruhé 17 hodin a 49 minut a potřetí ještě o 2 minuty méně. Na vyřešení problému má ale de facto celý den. Hlavní hrdina komedie *Naked* má na nápravu pouze jednu hodinu. S délkou trvání smyčky ve fikčním světě souvisí i náročnost celého snímku a aktivita diváka. Rob z komedie *Naked* má na vyřešení jednoduše jednu hodinu, dostaneme dokonce jasně ohraničený začátek i konec smyčky pomocí vodítek. Jedna hodina trvání nenaznačuje žádný hlubší význam, stejně tak ani čas, ve kterém se probouzí a ve kterém se dostává zpět na začátek. Divák zde nemusí složitě dopočítávat nic navíc a už vůbec nemusí hledat hlubší význam v oné jedné hodině. Odlišné je to v analyzovaném teen dramatu – Samantha má k dispozici několik různých časů, vždy záleží pouze na tom, v kolik hodin se probudí. Divák proto musí být jasně aktivní, aby si této informace všiml a stejně tak musí pozorně naslouchat Samantě jakožto vypravěči. Divák si informace ohledně délky času musí dopočítat sám, byť se ihned v prvních třech smyčkách explicitně dozvíme jejich začátek i konec. Výrazně jinak je to s vlivem narativu u sci-fi *ARQ*. Nejen, že se až v samotném závěru dozvíme o kruhovém obvodu okolo domu, kde se celý příběh odehrává, stejně tak se až v závěru dozvíme o tisíci dalších sekvencích, které již dvojice prožila a pravděpodobně ještě prožije. O délce trvání smyček se dozvíme až ve smyčce páté (až v polovině snímku), stejně tak nás může napadnout hlubší význam onoho času, který značí písmeno „pí“. Film to ale nijak explicitně nenaznačí a je pouze na divákovi, jak moc aktivní bude a jaká varianta ho při vysvětlení celé zápletky snímku napadne. Jak jsem ale podotkla, vzhledem ke kruhovému obvodu a nekonečné konstantě „pí“ se přikláním k tomu, že dvojice se ze smyček a sekvencí

nikdy nedostane a bude je prožívat až do nekonečna. Toto vše akcentuje důležitost rozdílnosti daných žánrů. Byť snímek komediálního žánru disponuje komplexním narativem stejně jako snímky žánru teen dramatu a sci-fi, každý s ním pracuje jinak – s jiným „stupněm obtížnosti“. Délka trvání smyčky v komediálním snímku je ta nejjednodušší, kterou můžeme jako diváci dostat, sci-fi je opakem. Teen drama je pak „zlatým středem“ mezi žánry, divák si sice musí délku smyčky dopočítat sám a soustředit se na rozdílnost jejich trvání, není zde ale třeba hledat hlubší smysl, jako je tomu právě u žánru sci-fi. S tím souvisí vliv spirálového narativu na vývoj fabule po skončení snímku.

Zřejmě nejsnadnější a poměrně jasné pokračování fabule nám nabízí analyzovaná komedie. Rob s Megan v závěru snímku stvrdili svůj svazek, Rob se napravil a pochopil, že se musí začít chovat lépe. Proto lze předpokládat, že jejich vztah vydrží, stejně tak se zlepší Robův vztah k otci Megan. Poněkud složitější je to u analyzovaného sci-fi snímku, kde se přikláním právě k možnosti neustálého opakování smyček v jiných sekvencích. Důležité ale je, že je to pouze jedna z možností, jak fabule může dále pokračovat. Snímek divákům nedá jasné vodítko, a proto se někteří samozřejmě mohou domnívat, že dvojice nakonec záhadu v další smyčce vyřeší a bude žít normálním životem. Stejně tak se někdo může domnívat, že záhadu sice nevyřeší hned, ale po několika dalších pokusech se ze smyček vysvobodí. Obdobné je to i u pokračování fabule analyzovaného teen dramatu. U toho se sice dozvíme, že opakování smyček skončilo smrtí hlavní hrdinky Samantha, následující pokračování ale jednoznačně jako u analyzované komedie není. Jako diváci si klademe otázky, zda tím, že Samantha obětovala svůj život místo Julietina, není vystavena neoblíbená spolužačka další a daleko horší šikaně než doposud. Podstatou snímku totiž je to, že jediná osoba, která se v něm má napravit, je Samantha. Ve filmu ale nalezneme charakterově horší postavy, například Lindsay anebo spolužáky, kteří Juliet polévají alkoholem na oné párty. Nikdo z nich se nenapraví, neboť nikdo neví, že se smyčka opakuje, stejně tak nikdo neví, jaké ošklivé okamžiky Juliet prožívá – to vše ví pouze Samantha díky tomu, že je ve smyčkách uvězněna. Film tedy skončí tak, že Samantha zemře, díky čemuž nezemřela v onen den Juliet. Z logiky věci a informací, které jsme o postavách dostali, fabule nemůže mít veselé pokračování. Spolužáci pravděpodobně budou dále Juliet šikanovat a ta bude dále trpět depresemi. To o šťastném pokračování fabule rozhodně nevypovídá. Opět se ale jedná pouze

o domněnku, kterých nalezneme daleko více. Teoreticky se v následujících dnech může smyčka opakovat i někomu z dalších spolužáků, aby si i oni uvědomili, co Juliet způsobují. Vliv spirálového narativu na vývoj fabule po skončení snímku lze tedy shrnout – u komedie *Naked* lze jednoznačně říci, jak se fabule bude dále vyvíjet, u teen dramatu už nás snímek nutí přemýšlet více, přesto pouze o vztazích a o morálce ostatních. U sci-fi snímku je pokračování fabule nejsložitější a aktivní divák musí zapojit i své znalosti matematiky.

Další otázka ohledně vlivu spirálového narativu na daný žánr souvisí s momentem vracení smyček a s takzvanou vnější či vnitřní překážkou. U analyzovaných snímků žánru teen dramatu a žánru komedie je postava vystavena vnitřní překážce – „vyšší moc“ diktuje kdy, jak a proč se smyčka vrací. Hlavní postava s tím nic nezmůže, dokud ona sama nepřijde nejen na to, jak problém vyřešit, ale také na to, co problémem je. Dané žánry jsou si dobře vědomy toho, že by dle konvencí měly pracovat s realistickými motivacemi či realisticky motivovaným světem a s realistickými rekvizitami. Toho využívá žánr sci-fi, u kterého je naopak předpokladem to, že nebude spoléhat pouze na znaky, které disponují označením „realistický“ – ať už se jedná o svět, o rekvizity či o postavy a jejich motivace. Důkazem je i analyzovaný snímek *ARQ*, který již v samotném názvu nese označení přístroje, který bychom v reálném světě nenašli. S tím souvisí i ony překážky – hlavní postava Renton je sice ve smyčkách vracena časem, což ovlivnit nemůže, stejně tak je i jasně ohraničený čas, kdy smyčka skončí, v některých případech film ale náznaky vnější překážky nabídne. Konkrétně se jedná o scénu ve smyčce osmé. Na jejím konci Hannah zemře a Renton, který v tu chvíli již ví, jak *ARQ* funguje, se rozhodne přístroj restartovat. Tím se stává hybatelem času a délku trvání jedné ze smyček proto změní. Pokud by tedy postavy více pracovaly s přístrojem *ARQ*, viděli bychom více vnějších překážek. Manipulace s přístrojem je ale nebezpečná kvůli vysokému napětí, proto svůj osud ponechávají vnitřním překážkám – v podstatě ale mají na výběr. Ohledně momentu vracení smyček a vnějších či vnitřních překážek má spirálový narativ největší vliv na žánr sci-fi, který se nebojí využívat nadpřirozených jevů. Stejně tak jsme v žánru sci-fi ochotni přehlédnout otázku toho, jak se Renton (a s ním i další postavy) dostal zpět na místo začátku smyčky, jak teleportace probíhá a jak prakticky vypadá. V žánru sci-fi jsme ochotni akceptovat nadpřirozený jev teleportace. Jak tomu ale je v žánru teen dramatu a žánru komedie? V těch otázka přesunu postavy na

začátek smyčky není vysvětlena ani tehdy, když například Samantha usíná v jiné než své posteli. V jaký okamžik přesně se přesunula na začátek smyčky, který začíná vždy v jejím pokoji, tudíž na jiném místě, než byla na konci smyčky předchozí? Stejně otázky máme i u snímku *Naked* – jak vypadal přesun Roba do výtahu, když na konci předchozí smyčky byl například na svatbě či na druhém konci města s motorkou? Tyto otázky nám nejsou sice zodpovězeny ani u jednoho ze snímků, nejvíce ochotni je akceptovat jsme ale u žánru sci-fi. Ten proto spirálový narativ může využít bez toho, aniž bychom si kladli dodatečné otázky ohledně teleportace. U sci-fi žánru nadpřirozené jevy očekáváme, proto jich žánr může více využít. U snímku disponujícím žánrem teen drama jsme ale ihned na začátku dostali vodítko ohledně vypravěče, který celý děj komentuje, a v závěru informaci ohledně toho, že je celou dobu mrtvý – zřejmě i proto jsme jako diváci více ochotni přijmout fakt teleportace u žánru teen dramatu, konkrétně u snímku *Before I Fall*, než právě u snímku *Naked* disponujícím žánrem komedie. Tam je teleportace jediným nadpřirozeným jevem, proto v nás vyvolává nejvíce otázek. Dále žánr komedie nadpřirozené jevy v průběhu děje nevyužívá, jeho nadpřirozenost tkví v podstatě pouze v oné spirálové struktuře.

Co je ve všech třech snímcích podobné nehledě na žánr, na délku trvání zobrazených smyček či na délku trvání smyček ve fikčním světě, je předěl mezi jednotlivými smyčkami. Ten je ve všech snímcích zobrazen ostrým stříhem, výjimkou je pouze jeden dvouvteřinový předěl mezi smyčkou číslo tři a čtyři v analyzované komedii. Po celou dobu jsou mezi smyčkami ostré předěly, kvůli kterým divák může být v druhé smyčce zmaten a nemusí mu ihned dojít, že se jedná o opakování stejného dne. Struktura funguje obdobně – ve všech třech snímcích je postava v druhé smyčce vždy zmatená, následně jí ve smyčce třetí dojde, že to není pouhé déjà vu a že je uvězněna v čase. Divákům tedy samotný předěl nenapovídá nijak v tom, že se ocitáme ve smyčce další – jako tomu je například u zmíněného snímku *11:14*, kde po každé další smyčce dostaneme dvouvteřinový předěl o hlavních událostech předchozí smyčky. Pouze u snímku *ARQ* se tvůrci rozhodli vždy v začátku nové smyčky zobrazit tu stejnou scénu – jak se Renton probouzí se šokem v posteli (výjimkou je opět smyčka desátá, kde se probudí první Hannah). Následuje eliptický stříh a postavy se ocitají již o několik scén dále. U snímků *Before I Fall* a *Naked* je ale začátek smyčky vždy odlišný a první scéna (probuzení Samantha

v posteli a probuzení Roba ve výtahu) se ve všech smyčkách nezobrazuje. Tvůrci probuzení postav v pozdějších smyčkách již nezobrazují a přejdou rovnou ke chvíli, kde postava skončila ve smyčce předchozí – jak se Rob pere s expřítelem anebo jak Samantha sedí smutně ve školní jídelně. Všechny tři snímky tedy disponují obdobným předělem mezi smyčkami a vliv spirálového narativu v této problematice není odlišný dle toho, o jaký žánr se jedná. Jedinou odchylkou je probuzení Rentona ve snímku *ARQ*, které je vždy důkladně zobrazováno – a je, jak se v závěru dozvíme, velice zlomové. Díky tomu si totiž lépe povšimneme toho, že se ve smyčce desáté probudila jako první Hannah, což slouží jako další vodítko do nové sekvence.

S tím také souvisí ozvláštňení jednotlivých snímků, které je nejznatelnější u analyzovaného sci-fi a teen dramatu. Dá se říci, že stupeň ozvláštňení je úměrný tomu, co si tvůrci v daném žánru mohou dovolit. Ve snímku sci-fi je proto ozvláštňení nejvíce znatelné a dovolím si říct, že i nejvíce komplikované na pochopení. Jednotlivým postavám se vrací smyčky v jiný čas a my tak musíme být velice pozorní, abychom rozpoznali, kolikátou smyčku jaká postava zažívá a co za informace již ví. Situace je obdobná i ve vztahu k jiným sci-fi snímkům se spirálovým narativem – diváci sledují zpravidla daleko složitější strukturu filmu, než je tomu v případě jiných žánrů. U sci-fi snímku *Na hraně zítřka* je ozvláštňení zobrazené skrze mimozemskou rasu a přítomnost agentky, která si je vědoma toho, že se podplukovníkovi Billovi opakují smyčky. Teen drama, které není charakteristické filmovými efekty, které by zobrazovaly nadpřirozenost, využívá ozvláštňení skrze stylové prvky a vypravěče. Tvůrci nám nejprve zobrazí efekt dvojníka mezi smyčkami pět až deset a na úplném konci nám prozradí, že vypravěč byl mrtvý – a to i přesto, že nadpřirozené jevy v teen dramatu neočekáváme. Efekt mrtvé postavy působil ale ve vyprávění realisticky i přesto, že se nejedná o nerealisticky motivovaný svět. Vzhledem k tomu, že snímek disponuje spirálovým narativem a my tak nesledujeme klasickou chronologickou formu, tyto efekty nejsou v tomto druhu snímku tolik nepřirozené. Obdobně ozvláštňení funguje i u jiného teen dramatu – u již zmíněného snímku *Všechno nejlepší*. Byť zde mrtvého vypravěče nenalezneme, v každé smyčce se setkáme s postavou vraha s děsivou maskou, což může být ve snímku odehrávajícím se ve školním prostředí překvapující stejně jako efekt mrtvého vypravěče. Vše ale působí realisticky, stejně jako je tomu u snímku *Before I Fall*. V komedii ozvláštňení figuruje především ve velkém počtu smyček. Scéna, která také

vyniká oproti ostatním je ta, kde v cele začne vát silný vítr. Jedná se o jedinou scénu s nadpřirozeným efektem a domnívám se, že ve snímku nepůsobila tak přirozeně jako například v teen dramatu. Tam sice nadpřirozené jevy primárně neočekáváme, přesto jsou nám ale dávkovány postupně a jak jsem již napsala – můžeme si na ně tak postupem času zvyknout. U jiných komedií disponující spirálovým narativem je situace opět obdobná, ozvláštnění (a s ním související nadpřirozené efekty) je zobrazeno většinou v jedinečných momentech, které nás neprovázejí celým snímkem jako právě efekt mrtvého vypravěče či odlišné vracení smyček.

Situace může být ale samozřejmě ještě o něco komplikovanější, za příklad použijme jiné snímky, které disponují spirálovým narativem. Ve filmu *Uvěznění v čase* (*Los cronocrímenes*, 2007) se hlavní hrdina Hector dostane do obdobné časové smyčky jako hrdinové z mnou analyzovaných filmů. Rozdílem je ale to, že jeho postava se ve smyčce vždy „zasekne“, proto ve smyčce další vidí sám sebe a své počínání ze smyčky předchozí. V jeden okamžik vidíme ve smyčce dokonce tři Hectory. Hector, který je ve smyčce „přítomný“ (a není pouze Hectorem ze smyček předchozích) si pak musí dát pozor, aby sám sebe v oné smyčce nepotkal, případně sám sebe nezabil. Nastává tu zde proto otázka ohledně paradoxu času, podobně jako ve snímku tak nazvaném – *Paradox času* (*Predestination*, 2014). V něm hlavní hrdina, tajný agent, cestuje zpět do minulosti ve snaze ji změnit. Tím se však celá situace zkomplikuje daleko více než u snímku *Uvěznění v čase*. Hlavní hrdina totiž změní minulost natolik, že všechny hlavní postavy, které ve snímku potkáme, jsou jedna a ta samá postava. Agent dokonce v minulosti projde přeměnou pohlaví – proto, když později potká milenkou Jane, potká sám sebe. U těchto snímků je proto výjimečné to, že byť jsou smyčky obdobné smyčkám snímků analyzovaných, hlavní postava v nich vždy „zamrzne“ a v následující smyčce se z ní stane dvojník. Pro lepší vysvětlení přikládám graf⁹⁸ ke snímku *Uvěznění v čase* i graf⁹⁹ ke snímku *Paradox času*.

⁹⁸ HOLMES, Taylor. *TIMECRIMES MOVIE EXPLANATION AND INTERVIEW WITH NACHO VIGALONDO*. [online]. Dostupné z: <https://taylorholmes.com/2015/02/26/timecrimes-movie-explanation-and-interview-with-nacho-vigalondo/>.

⁹⁹ SVAMINATHAN, Krishna Bharat. *Predestination (2014): Movie Plot Ending Explained*. [online]. Dostupné z: <https://www.thisisbarry.com/film/predestination-2014-movie-plot-ending-explained/>.

a nápravou, obdobně jako hrdinům z *Before I Fall* a *Naked*. Obdobných snímků je velká řada, nejčastěji však spadají do žánru sci-fi či thrilleru a řeší nějaké kriminální problémy, příliš často se nejedná o komedie. Namátkově můžeme jmenovat další snímky jako *Se zpětnou platností* (*Retroactive*, 1997), kdy se hlavní hrdinka Karen stane svědkem tragické události, ve snímku *Repeaters* (2010) se pak hlavní hrdinové, tři dvacetiletí, zapletou do ozbrojených přepadení. Proto pravděpodobnost, že jsou diváci obeznámeni s některým ze snímků disponujících spirálovým narativem, případně se snímek, který řeší vrácení času, je veliká. Při svém bádání jsem dokonce narazila na povídku z roku 1892, která spirálovým narativem disponuje. Jedná se o *Christmas Every Day* od Williama Deana Howellse, kde si malá dívka přeje prožívat Vánoce stále dokola. Toto přání se jí splní, přičemž ostatní postavy si opakování nejsou vědomy (dle povídky byl v roce 1996 natočen snímek se stejným názvem).

Lze proto říci, že snímky, byť spadající do jiného žánru, v některých svých částech disponují stejnými znaky a stejnou formou – snad všechny snímky s námi komunikují skrze explicitně zobrazený čas (velmi často je to čas na budíku, neboť se hlavní postava probouzí ráno). Hlavní hrdina je ve své druhé smyčce vždy zmatený, ve třetí zjistí, že to není pouhé dějství a velice často dojde na konci k jeho nápravě. Jak jsem podotkla v závěrech jednotlivých snímků, spirálový narativ nás nutí si více všimnout konvencí daného žánru. Tím jak se situace neustále dokola opakují, lépe si uvědomíme, jaký je charakter hlavní postavy (Renton je inteligentní inženýr, kterého mrzí to, že v zajateckém táboře zanechal svou přítelkyni Hannah, Samantha se sice posmívá znevýhodněným spolužákům, ve skrytu duše je ale obětavá a velice hodná, Rob je pak sice nezodpovědný, přesto ale milující muž), uvědomíme si lépe také hlavní pointu celého snímku (to, zda se hlavní hrdinové musejí napravit či zvládnou ze smyčky uniknout sami bez „vyšší moci“). Díky neustálému opakování si také uvědomíme, zda situace mají působit vážně (*Before I Fall* a *ARQ*) či komicky (*Naked*), jaké jsou sekundární postavy (zločinci ve sci-fi, spolužáci a rodiče v teen dramatu a nastávající manželka a její otec u komedie), či v jakém prostředí se odehrávají (dystopická budoucnost u sci-fi, školní prostředí u teen dramatu, svatba u komedie). Ostatně i téma svateb (případně vztahů) je v komediích disponujících spirálovým narativem velice časté. Svatbu jako hlavní téma máme jednak ve snímku *Naked*, stejně tak i ve snímku *I do, I do, I do*, která toto již napovídá svým názvem

a také v komedii *Svatba o Vánocích* (*A Christmas Wedding Date*, 2012). Obdobné téma nesprávných vztahů nalezneme i v jedné z epizod televizního seriálu *Hot Mess Time Machine* (2012–2017), kdy v díle nazvaném *The Mindy Project* (S05E08) hlavní postava Mindy ve smyčkách řeší svůj rozchod s přítelem Benem a snaží si tak po celou dobu uvědomit, zda pro ni byl či nebyl ten pravý. Dalším příkladem může posloužit i komedie *Vánoční rande* (*12 Dates of Christmas*, 2011). Vliv spirálového narativu na dané žánry je proto znatelný i u témat, kterým se filmy věnují. U komedie je to ve valné většině nějaký druh svátku či důležité události – svatba, Vánoce, oslava Hromnice). U sci-fi se pak vždy jedná o snahu změnit budoucnost, která je velmi často zpusťována, případně se jedná o snahu zabránit zániku světa. U teen dramatu je to pak řešení vztahů mezi spolužáky a mezi teenagery.

Vliv spirálového narativu na daný žánr je znatelný i v komunikativnosti, nejvíce však u žánru komedie. Narativ s námi komunikuje možná až příliš právě proto, že komedie mají za úkol diváka pobavit a jejich hlavním cílem není to, aby byl divák přemýšlivý a příliš aktivní. Tento vzorec nefunguje pouze u komedie *Naked*, ale i u komedie *I do, I do, I do*. U komedie *Na Hromnice o den více* s námi narace sice nekomunikuje tolik jako u dvou předchozích snímků, přesto v ní začátek a konec smyčky není složitý na pochopení a tvůrci opět míří především na pobavení diváka. Úplným extrémem je pak komediální snímek *Vánoční rande*, který má ve svém originálním názvu *12 Dates of Christmas* rovnou napsáno to, kolik smyček (dní) bude hlavní hrdinka prožívat a celou zápletku v podstatě ihned prozradí. Diváci proto dle počtu smyček mohou rozpoznat, že právě sledují tu, ve které dojde k rozřešení.

Vliv spirálového narativu je také znatelný u vodítek, které nám snímky poskytnou. Jak jsem řekla, nejčastěji se jedná o zobrazení časového údaje. V komedii velmi často ale explicitně zazní z úst hlavního hrdiny, o jaký problém se jedná a výjimkou také není řízení toho, jak dlouho smyčka trvá. Ve sci-fi hlavní hrdina sice explicitně řekne de facto totéž, ale až v samotném závěru snímku a nutno dodat, že bez toho bychom si smyčku skládali daleko obtížněji. To o komediálních snímcích říci nemůžeme. U teen dramatu jsou vodítka pak dávkována skrze realisticky motivovaný svět (obdobně jako u komedie), nejsou ale tak viditelná a jednoznačná. Můžeme říci, že se jedná o průměr toho, jak s námi narace může komunikovat – ve snímku sice opět vidíme explicitně zobrazený čas na hodinách ráno i večer, situace se ale komplikuje při probouzení Samantha a při změně času jednotlivých smyček.

Zatímco komedie nám s postupujícím časem stále nezapomíná zobrazovat, kolik hodin ve snímku je, u teen dramatu tvůrci od zobrazování času upustili. Naopak nám vodítka začali dávkovat jinak, například skrze projíždějící vůz Lindsay anebo kamion, který následně srazí Juliet/Samanthu. Divák proto v teen dramatu musí být aktivnější, ale méně, než je tomu u sci-fi (opět za příklad poslouží i jiné snímky než *ARQ*, například *Na hraně zitrška* či *Zdrojový kód*, kde je situace obdobná), zároveň však více, než je tomu u komedií (viz *Naked, I do, I do, I do, Na Hromnice o den více, Svatba o Vánocích* či *Vánoční rande*).

V čem vliv spirálového narativu nelze příliš spatřit, je motivace snímků jako celku. Po většinu času ve snímcích vyniká motivace transtextuální, kompoziční a realistická. V určitých momentech pak vynikne motivace umělecká více než ve zbytku snímku, přesto se ale vzorec motivací příliš neliší dle toho, jaký žánr sledujeme. Nejvíce znatelné to může být u motivace samotných postav, ne ovšem v případě mnou analyzovaných snímků. V těch, nehledě na žánr, najdeme vždy postavy motivované realisticky. Stejně tak disponují realistickými vlastnostmi. Výjimkou jsou sci-fi snímky typu *Na hraně zitrška* či *Zdrojový kód*, kde jsou postavy s nadpřirozenou silou (mimozemská civilizace v prvním zmíněném snímku, v druhém pak hlavní hrdina leží s půlkou svého těla připojen na přístroji). *ARQ* ale dokazuje, že ne všechny snímky žánru sci-fi musí disponovat osobami s nadpřirozenou silou.

Závěrem lze proto říci, že má hypotéza byla potvrzena – spirálový narativ žánr ovlivňuje a ozvláštňuje, vždy ale pouze v určitých částech narace a v určitých částech charakteristik pro daný žánr. Spirálový narativ zpravidla umocňuje například komediálnost snímku a dramatičnost situací. V případě komedie vytváří humorné situace, v případě sci-fi zas umocňuje akčnost a bojovnost hlavního hrdiny obdobně jako u teen dramatu, kde spirálový narativ vytváří dramatické situace s nešťastným koncem. Problematiku vlivu spirálového narativu na daný žánr ale nelze zobecnit na celé snímky, jak jsem popsala detailněji v kapitolách výše.

Seznam citovaných filmů a seriálů

1. *12 opic (12 Monkeys, S03E08*, rež. David Grossman, scénář Tony Elliott, *Masky [Masks]*, USA, 2017).
2. *21 gramů (21 Grams*, rež. Alejandro González Iñárritu, USA, 2003).
3. *2001: Vesmírná odysea (2001: A Space Odyssey*, rež. Stanley Kubrick, USA, 1968).
4. *Annie Hallová (Annie Hall*, rež. Woody Allen, USA, 1977).
5. *ARQ* (rež. Tony Elliott, USA, 2016).
6. *Before I Fall* (rež. Ry Russo-Young, USA, 2017).
7. *Amores perros – Láska je kurva (Amores Perros*, rež. Alejandro González Iñárritu, Mexiko, 2000).
8. *Dvojit život Veroniky (La double vie de Veronique*, rež. Krzysztof Kieślowski, Francie/Polsko/Norsko, 1991).
9. *Chladnokrevně (Confidence*, rež. James Foley, USA/Kanada/Německo, 2003).
10. *I do, I do, I do* (rež. Ron Oliver, Kanada, 2015).
11. *Intolerance (Intolerance: Love's Struggle Through the Ages*, rež. David Wark Griffith, USA, 1916).
12. *Kód neznámý (Code Unknown: Incomplete Tales of Several Journeys*, rež. Michael Haneke, Francie/Německo/Rumunsko, 2000).
13. *Krutý a výjimečný (Cruel & Unusual*, rež. Merlin Dervisevic, Kanada, 2014).
14. *Laura* (rež. Otto Preminger, USA, 1944).
15. *Lola běží o život (Lola rennt*, rež. Tom Tykwer, Německo, 1998).
16. *Looper: Nájemný zabiják (Looper*, rež. Rian Johnson, USA/Čína, 2012).
17. *Memento* (rež. Christopher Nolan, USA, 2000).
18. *Náhoda (Przypadek*, rež. Krzysztof Kieslowski, Polsko, 1987).
19. *Na hraně zítřka (Edge of Tomorrow*, rež. Doug Liman, USA/Kanada, 2014).
20. *Na Hromnice o den více (Groundhog Day*, rež. Harold Ramis, USA, 1993).
21. *Naked* (rež. Michael Tiddes, USA, 2007).
22. *Nashville* (rež. Robert Altman, USA, 1975).
23. *Návrat k rozumu (Le retour à la raison*, rež. Man Ray, Francie, 1923).
24. *Nebezpečná rychlost (Speed*, rež. Jan de Bont, USA, 1994).
25. *Nobody Walks* (rež. Ry Russo-Young, USA, 2012).

26. *Občan Kane* (*Citizen Kane*, rež. Orson Welles, USA, 1941).
27. *Orphan Black* (S01E07, rež. Brett Sullivan, scénář. Tony Elliott, *Parts Developed in an Unusual Manner*, Kanada, 2013; S01E09, rež. T.J. Scott, scénář Tony Elliott, *Unconscious Selection*, Kanada, 2013; S02E05, rež. Helen Shaver, scénář Tony Elliott, *Ipsa Scientia Potestas Est*, Kanada, 2014).
28. *Padesát odstínů černé* (*Fifty Shades of Black*, rež. Michael Tiddes, USA, 2016).
29. *Paradox času* (*Predestination*, rež. Michael Spierig, Peter Spierig, Austrálie, 2014).
30. *Pár nenormálních aktivit* (*A Haunted House*, rež. Michael Tiddes, USA, 2013).
31. *Pár nenormálních aktivit 2* (*A Haunted House 2*, rež. Michael Tiddes, USA, 2014).
32. *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (*Pulp Fiction*, rež. Quentin Tarantino, USA, 1994).
33. *Rytmus 21* (*Rhythmus 21*, rež. Hans Richter, Německá říše, 1921).
34. *Se zpětnou platností* (*Retroactive*, rež. Louis Morneau, USA, 1997).
35. Série celovečerních snímků *Hvězdné války* (*Star Wars*, 1977–2019).
36. *Slunce je také hvězda* (*The Sun Is Also a Star*, rež. Ry Russo-Young, USA, 2019).
37. *Smrtonosná past* (*Die Hard*, rež. John McTiernan, USA, 1988).
38. *Srdcová sedma* (*Sliding Doors*, rež. Peter Howitt, Velká Británie/USA, 1998).
39. *Sunset Blvd.* (*Sunset Boulevard*, rež. Billy Wilder, USA, 1950).
40. *Svatba o Vánocích* (*A Christmas Wedding Date*, rež. Fred Olen Ray, USA, 2012).
41. *Tak to bylo* (*True Stories*, rež. David Byrne, USA, 1986).
42. *The Mindy Project* (S05E08, rež. David Rogers, *Hot Mess Time Machine*, 2017).
43. *Uvznění v čase* (*Los cronocrímenes*, rež. Nacho Vigalondo, Španělsko, 2007).
44. *Vánoční rande* (*12 Dates of Christmas*, rež. James Hayman, USA, 2011).
45. *Všechno nejhorší* (*Happy Death Day*, rež. Christopher Landon, USA, 2017).
46. *Vynález* (*Primer*, rež. Shane Carruth, USA, 2004).

47. *Zdrojový kód* (*Source Code*, rež. Duncan Jones, USA/Kanada, 2011).
48. *Zkurvená noc* (*11:14*, rež. Greg Marcks, USA/Kanada, 2003).
49. *Zpívání v dešti* (*Singin' in the Rain*, rež. Stanley Donen, Gene Kelly, USA, 1952).

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. ARQ

USA, 2016, 88 min.

Režie: Tony Elliott

Scénář: Tony Elliott

Kamera: Daniel Grant

Střih: Kye Meechan

Zvuk: Gray Aletter

Hudba: Keegan Jessamy, Bryce Mitchell

Produkce: Kyle Franke, Nick Spicer, John Finemore

Hrají: Robbie Amell (Renton), Rachael Taylor (Hannah), Shaun Benson (Syn),
Gray

Powell (Otec), Jacob Neayem (Bratr), Adam Butcher (Bratranec)

2. Before I Fall

USA, 2017, 99 min.

Režie: Ry Russo-Young

Scénář: Maria Maggenti, Gina Prince-Bythewood

Kamera: Michael Fimognari

Střih: Joe Landauer

Zvuk: Rich Bologna

Hudba: Adam Taylor

Produkce: Brian Robbins, Jon Shestack, Matthew Kaplan

Hrají: Zoey Deutch (Samantha Kingston), Halston Sage (Lindsay Edgecomb),
Logan

Miller (Kent McFuller), Kian Lawley (Rob Cokran), Elena Kampouris (Juliet Sykes),

Cynthy Wu (Ally Harris), Medalion Rahimi (Elody), Erica Tremblay (Izzy Kingston),

Liv Hewson (Anna Cartulo), Jennifer Beals (Julie Kingston), Nicolas Lea (Dan Kingston)

3. Naked

USA, 2017, 96 min.

Režie: Michael Tiddes

Scénář: Rick Alvarez, Marlon Wayans

Kamera: David Ortkiese

Střih: Lawrence Jordan

Zvuk: Daniel Pagan

Hudba: David Newman

Produkce: Rick Alvarez, Todd Garner, Marlon Wayans, Ryan Lewis

Hrají: Marlon Wayans (Rob Anderson), Regina Hall (Megan), Dennis Haysbert

(Reginald Swope), J. T. Jackson (Benny), Scott Foley (Cody Favors), Eliza Coupe

(Brian McKnight), Loretta Devine (Carol)

Literatura

1. ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. 1. vydání. British Film Institute, 1999, 256 s. ISBN 9780851707174 srov. s ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. 1989, roč. 1, č. 1, 17–29.
2. BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the „Tarantino Effect“. *Film Criticism*. 2006, roč. 31, č. ½, s. 5–61.
3. BORDWELL, David. *David Bordwell's website on cinema*. [online]. Dostupné zde: <http://www.davidbordwell.net/>.

4. BORDWELL, David. *Dead man talking*. [online]. Dostupné zde: <http://www.davidbordwell.net/blog/2015/08/24/dead-man-talking/>.
5. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
6. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. 1. vydání. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, 370 s. ISBN 0-299-10174-6.
7. BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. Taylor and Francis Group, LLC, 2008, 499 s. ISBN 0-415-97778-9.
8. ČIHÁNKOVÁ, Lucie. *Pucle se psem: Fragmentace ve filmu Amores perros*. Bakalářská práce (Bc.). Brno, 2012. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.
9. DRISCOLL, Catherine. *Teen Film: A Critical Introduction*. 2011, s. 83. ISBN: 9781847886873.
10. GALLAGHER, Simon. *Just How Many Days Does Bill Murray REALLY Spend Stuck Reliving Groundhog Day?* [online] Dostupné zde: <http://whatculture.com/film/just-how-many-days-does-bill-murray-really-spend-stuck-reliving-groundhog-day>.
11. HOLMES, Taylor. *TIMECRIMES MOVIE EXPLANATION AND INTERVIEW WITH NACHO VIGALONDO*. [online]. Dostupné z: <https://taylorholmes.com/2015/02/26/timecrimes-movie-explanation-and-interview-with-nacho-vigalondo/>.
12. CHANDLER, Daniel. *An Introduction to Genre Theory* [online]. 1997, s. 12. Dostupné z: http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf.
13. KLINGER, Barbara. *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Bloomington: Indiana University Press. 1994. 224 s. ISBN 978-0253208750.
14. KOKEŠ, Radomír D. Spirála coby inovativní schéma filmového vyprávění. *Bohemica Litteraria*. 2018, vol. 21, no. 2, s. 7–43.
15. KOVÁŘOVÁ, Kristýna. *Princip náhody: Neoformalistická analýza filmu 11:14*. Olomouc, 2017. Bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta.

16. NEALE, Steven. *Genre and Hollywood*. New York: Routledge, Sightlines (London, England), 2000, 336 s. ISBN 0415026067.
17. NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7.
18. MILON, Josef. Vznik a vývoj literatury science fiction. [online]. Dostupné zde: http://fantasy-scifi.net/citarna/addon/vyvoj_sf.pdf.
19. ORTIZ CORDERO, Edgar Josue. *Časová smyčka ve filmech Na Hromnice o den více, Lola běží o život a Uvěznění v čase*. Bakalářská práce (Bc.). Praha, 2018. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta.
20. PARSHALL, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow, 2012, 264 s. ISBN 978-0-8108-8507-3.
21. Pi. [online]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pi>.
22. STAIGER, Janet. Complex Narratives, An Introduction. *Film Criticism*, podzim 2006, č. 31, s. 2–4.
23. SVAMINATHAN, Krishna Bharat. *Predestination (2014): Movie Plot Ending Explained*. [online]. Dostupné z: <https://www.thisisbarry.com/film/predestination-2014-movie-plot-ending-explained/>.
24. THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton University Press, 1988, s. 376, ISBN 0-691-06724-4.
25. THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*. 1998, roč. 10, č. 1, 36 s.

Seznam obrázků

Obrázek 1:	17
Obrázek 2:	38
Obrázek 3:	39
Obrázek 4:	41
Obrázek 5:	46
Obrázek 6:	48
Obrázek 7:	56
Obrázek 8:	58
Obrázek 9:	62
Obrázek 10:	62
Obrázek 11:	63
Obrázek 12:	78
Obrázek 13:	79
Obrázek 14:	95
Obrázek 15:	95

NÁZEV:

Uvěznění v čase: Žánrová transformace u vybraných současných filmů disponujících spirálovým narativem

AUTOR:

Bc. Kristýna Kovářová

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRAKT:

Tato diplomová práce se zabývá současnými filmy disponující odlišným žánrem (ARQ zastupující žánr sci-fi, Before I Fall pro teen drama, Naked pro žánr komedie) a zároveň spirálovým narativem. V diplomové jsou propojeny tři přístupy: teorie žánru Ricka Altmana, neoformalismus a naratologické koncepty související s výzkumem komplexních narativů. Za pomoci nich jsem chtěla potvrdit, či naopak vyvrátit hypotézu, že spirálový narativ vybrané žánry ozvláštňuje. Toho je docíleno také za pomoci segmentace syžetu a zrekonstruování jeho vztahu s fabulí, dále za pomoci identifikace jednotlivých složek uvedených ve spise Kristin Thompson. Pozornost byla také kladena na to, jak tvůrci pracovali s otázkou přetáčení času, kolik smyček v rámci fikčního světa bylo zobrazeno a v jakém pořadí, jaké bylo jejich trvání a to, zda mezi smyčkami v odlišných žánrech můžeme najít podobnost. V závěru práce shrnuji své poznatky, odpovídám na otázky ohledně vlivu narativu na žánr a mnou analyzované snímky srovnávám také s filmy jim podobnými.

KLÍČOVÁ SLOVA:

ARQ, Before I Fall, Naked, spirálový narativ, komplexní narativy, Rick Altman, Kristin Thompson

TITLE:

Trapped in Time: The Genre Transformation in Contemporary Films with the Spiral Narrative

AUTHOR:

Bc. Kristýna Kovářová

DEPARTMENT:

Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRACT:

The subject of this master thesis is the analysis of contemporary films of different genres (“ARQ” exemplifying the sci-fi genre, “Before I Fall” exemplifying teen drama, and “Naked” representing comedy genre) comprising of spiral narrative. To validate or, on the other hand, confute the hypothesis that spiral narrative adds zest to the chosen genres, various approaches were connected: Rick Altman’s genre theory, neoformalism, and narratological concepts related to the research of complex narratives. To achieve that, inverse plot segmentation was used and then links with the story were reconstructed, as well as the identification of individual components stated in the Kristin Thompson file. Attention was also focused on the creators’ styles of working with time overrun matter. In addition, the quantity, duration and order of loops portrayed within the fiction world was analyzed as well as evaluation of whether there is any similarity in loops of the various genres. In the conclusion, the findings are summarized, questions regarding the impact of narrative on the genre are addressed and the films analyzed are compared with other similar films.

KEYWORDS:

ARQ, Before I Fall, Naked, spiral narrative, complex narratives, Rick Altman, Kristin Thompson