

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Neoformalistická analýza filmu Ink
(2009) Jamina Winanse**

Petra Kasnarová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: doc. Mgr. Zdeněk Hudec, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny divadla, filmu a masmédií

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Neoformalistická analýza filmu Ink (2009) Jamina Winanse* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Chtěla bych poděkovat doc. Mgr. Zdeňku Hudcovi, Ph.D., za trpělivé a povzbudivé vedení při psaní této práce a rovněž za jeho cenné a odborné rady. Dále bych ráda poděkovala všem, kteří mne během psaní práce podporovali.

OBSAH

ÚVOD	5
1. METODOLOGICKÝ ÚVOD	8
1.1. NEOFORMALISTICKÁ ANALÝZA.....	8
2. NARATIVNÍ ANALÝZA	13
1.1. POSTAVY.....	13
1.2. DOMINANTA.....	16
1.3. SYŽET A FABULE	20
1.4. VÝVOJOVÉ VZORCE.....	24
1.5. ROZSAH A HLOUBKA INFORMACÍ.....	24
3. STYLISTICKÁ ANALÝZA	27
1.1. MIZANSCÉNA	27
1.1.1. PROSTŘEDÍ.....	27
1.1.2. SVÍCENÍ	29
1.1.3. KOSTÝMY A MASKY.....	31
1.2. KAMERA	32
1.3. STŘIH	36
1.4. ZVUK	41
ZÁVĚR	47
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	49
SEZNAM OBRÁZKŮ	54

Úvod

Ve své bakalářské práci podrobím neoformalistické analýze film *Ink* režiséra Jamina Winanse z roku 2009. Zaměřím se na analýzu stylistické a narativní linie filmu. Nejprve ustanovím metodu, kterou budu film analyzovat. Následně přistoupím k samotné analýze narativní struktury a stylistického systému.

Cílem mé práce bude především objasnit interakci mezi narativní a stylistickou rovinou filmu. Pro analýzu využiji neoformalistické metody, jak ji formuloval David Bordwell a Kristin Thompsonová. Neoformalismus je specifický svým přístupem, který nestaví na předem dané premise, již je třeba si pomocí analýzy potvrdit¹, ale naopak přistupuje ke každému uměleckému dílu individuálně. Při analyzování hledá analytik správné otázky bez předem očekávaných odpovědí a počítá s participací diváka na aktivním vytváření významů. Pro mou práci bude stěžejní odhalení prostředků, jichž film využívá. Použití každého prostředku ve filmu závisí na funkci, kterou zastává a která je v rámci díla motivována. Právě motivace vytváří výslednou formu díla.

Použitím uměleckých prostředků vzniká ozvláštnění, které se vyskytuje ve větší či menší míře v každém uměleckém díle. V textu Kristin Thompsonové *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod* čteme, že: „Pro analýzu specifické formy, kterou ozvláštnění v každém díle má, užívá neoformalistický kritik koncept dominanty [...].“² Nalezení dominanty mi ulehčí práci při celkové analýze snímku. Pomocí dominanty odhalím strukturu funkcí, v jejímž rámci se k sobě vztahují stylistické, narativní a tematické roviny.³

¹ THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace, 1998, roč. 10, č. 1, s. 8.

² Tamtéž, s. 35.

³ Tamtéž.

Narativní struktura filmu *Ink*, i přes svou relativní přehlednost, není jednoduchá k analýze, především díky dvěma rovinám simultánní akce. Snímek využívá paralelismu⁴ mezi oběma rovinami, tématy i hlavními postavami.

Hlavním tématem filmu je boj dobra a zla v běžném životě, uvnitř i vně každého člověka. Tento boj je metaforicky zobrazen bytostmi, které dávají lidem dobré a zlé sny. Druhou možností je považovat dobré a zlé bytosti za zhmotnění schopnosti mysli rozlišovat zlo a dobro. Tímto výkladem se z linie, která nekotví v realitě, stává podvědomí postavy Johna, zobrazující jeho problémy za bdělého stavu v podobě stylizované do snu. Nejenže má realita svůj metaforický odraz ve světě duchovním, to samé platí pro postavu Johna a jeho dcery Emmy. Zrcadlový obraz jejich nitra se zhmotní jako žijící a jednající postavy v duchovním světě. Pro takový výklad filmu by druhá dějová linie představovala Johnovo podvědomí, což by bylo možné za předpokladu, že by Emma v realitě neupadla do bezvědomí a neobjevovaly se v rámci celého snímku flashbacky odhalující Johnovu minulost. Přikloním se tedy k výkladu považujícímu obě linie za faktické, pouze odehrávající se v jiném prostoru a čase.

Hlavní postavou je *Ink*, bytost přesně na pomezí těchto dvou realit. Na začátku filmu unese *Ink* Emmu, aby se výměnou za její a svoji duši mohl stát jedním z těch, kteří nosí noční mury, tedy Inkubem. Zbytek filmu vypráví o záchraně této malé holčičky, která ve skutečném světě upadla do bezvědomí, přičemž jediný, kdo ji může zachránit, je její otec John. Ovšem ten o tom nemá ani tušení.

Ve snímku je ještě více než v předešlých Winansových filmech zřetelné téma mysteriózního světa. Něčeho většího, co nás obklopuje, aniž bychom si toho byli vědomi. Nebo také téma vyššího účelu naší existence, které je naplno využité v jeho následujícím filmu *The Frame* (2014). Jamin Winans: „Myslím, že existuje

⁴ SKOPAL, Pavel. Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. *CINEPUR*. [online]. 2006, č. 40 [cit. 19. 11. 2015]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

důvod, proč jsme zde. Nějaký vyšší záměr, ale myslím, že jsme velmi omezeni tím, co můžeme vidět nebo čemu můžeme porozumět.“⁵ Právě tento pohled na svět byl prvotním impulsem k hlubšímu rozboru snímku Ink. Má snaha bude směřovat k odhalení způsobu, jakým pojal Jamin Winans tajemství týkající se jiných verzí reality a snů a jak s nimi pracoval pomocí filmového stylu a narace.

Snímek Ink je mezi nezávislymi filmy zajímavým počinem, kterým stojí za to se zabírat z několika důvodů. Nejenže samotné téma filmu je hodné pozornosti, ale Winans dokázal pomocí nejrůznějších stylistických a narativních postupů vybudovat atmosféru mysteriózna i přesto, že byl omezen minimálním rozpočtem. Právě tato nutnost vystačit si s prostředky, které poskytuje filmové médium, bez použití náročných vizuálních efektů, ideálních lokací či hereckých hvězd mne zaujala. Zaměřím se na postup, jakým styl filmu podpořil téma i způsob vyprávění a konstrukci narativu.

Vzhledem k absenci jakýchkoli odborných textů týkajících se Winansovy tvorby, jak ve světě, tak v českém filmologickém prostředí, budu první, kdo takovou analýzu provede. V závěru práce sumarizuji své poznatky a zhodnotím, do jaké míry se mi podařilo dosáhnout vytyčeného cíle, tedy za pomoci neoformalistického přístupu analyzovat filmovou formu.

⁵ VENTERS, Chad. Pop culture. In: *Warrior: The Larger World of a Cultural Icon*. [b.r.] [cit. 19. 11. 2015]. Dostupné z: <https://ultimatewarriorbio.wordpress.com/pop-culture>

1. Metodologický úvod

1.1. Neoformalistická analýza

Pro neoformalismus bylo stěžejní zavedení pojmu ozvláštňení Viktorem Šklovským a přesné rozlišení pojmů syžet a fabule, jejichž obdoba existovala již dříve.⁶ Rozlišení syžetu a fabule bude důležité pro odkrytí rozdílů mezi světem příběhu tak, jak je prezentován, a dedukcemi, které si při sledování filmu vytváříme. V rámci syžetu i fabule dochází ve filmu Ink k ozvláštňení. Ozvláštňení vzniká použitím uměleckých prostředků a vyskytuje se ve větší či menší míře v každém uměleckém díle. Vedle prostředků, které činí děj srozumitelným, se zároveň užívá takových, které ozvláštňují konvence, čímž se film stává přitažlivým pro diváky. Nejvýraznějším ozvláštňením je ve snímku Ink pojetí času a prostoru. Děj se odehrává ve dvou až třech časoprostorových rovinách. Pomocí flashbacků, flashforwardů a křížového střihu, díky kterému dochází k prolínání časoprostorových rovin, je ozvláštňena jinak chronologická návaznost událostí.

Ve své analýze odůvodním, proč snímek není obrazem myslí jedné z postav, ale namísto toho využívá návratu v čase. Ten je zapříčiněn postavou Liev, v jejíž moci je vracet čas do bodu, který si zvolí (jak je verbálně vysvětleno Inkem), a změnit tak osud lidí (v tomto případě Johna). Množstvím možných výkladů filmu dochází k maximální participaci diváka na vytváření významů. Významy patří mezi filmové prostředky formující dílo do jeho specifické podoby. David Bordwell a Kristin Thompsonová rozlišují v *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (Dále: *Umění filmu*) čtyři typy významů – referenční, explicitní, implicitní a symptomatické.⁷

⁶ Ruští formalisté [online]. Metodologický rozcestník Katedry filmových studií FF UK [cit. 28. 12. 2015]. Dostupné z: http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/r_formaliste.pdf, s. 3–4.

⁷ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 2011, s. 92–94.

Referenční významy dle nich odkazují ke znalosti reality. Samotné téma filmu *Ink* si pohrává s naší percepcí reality a snů. O snech toho běžný divák příliš neví, ale přesto díky vlastním zkušenostem pochopí Winansovu stylizaci snových sekvencí jako zakotvenou v realitě. Sny pracují ve zkratce a často dochází ke zdánlivě nelogickým spojením. Přesně této znalosti režisér využil, takže se například scéna, kde stojí dívka v kuchyni a na hlavu jí zničehonic padají peníze, nezdá nereálná nebo přehnaná. Zároveň se tak snímek řadí do žánru mysteriózní, neboť velká část filmu neodkazuje ke skutečnosti, jak ji běžně vnímáme. Jamin Winans se ve filmu pokusil vystihnout nadmyslovou rovinu vnímání, což naznačil v již citované části textu.

Dalším druhem významů jsou významy explicitní – ty, které jsou jasně vyjádřeny, a dá se jimi popsat hlavní myšlenka filmu. Referenční i explicitní významy je třeba chápat v souvztažnosti všech prvků díla, neboť vychází z kontextu. Implicitní významy nejsou vyjádřeny přímo, divák je musí samostatně interpretovat. Ve filmu *Ink* se jedná například o uspořádání času takovým způsobem, aby příběh dával smysl. Nebo o paralelismus mezi dvěma liniemi příběhu, ke kterému jsou divákovi poskytnuta vodítka, ale je zcela na něm, kdy příběh interpretuje tak, jak Jamin Winans zamýšlel.

Symptomatický význam je ideologický přesah filmu.⁸ Jeho účelem je definovat vztah filmu ke světu.⁹ „Když hovoříme o ne-explicitní ideologii nějakého filmu nebo o filmu jako reflexi společenských tendencí nebo ztvárnění duševních stavů velkých skupin lidí, potom interpretujeme jeho symptomatický význam.“¹⁰ Snímek *Ink* například reflektuje každodenní skutečnost lidí žijících jen pro práci a peníze (případně ještě úspěch a obdiv, jak je tomu v případě Johna). Upozorňuje na nebezpečí, kterým workoholismus je. Obětí se nestává sám pracující, ale rodina, a nejvíce děti.

⁸ Tamtéž, s. 94.

⁹ THOMPSONOVÁ, pozn. 1, s. 12.

¹⁰ Tamtéž.

Mezi filmové prostředky formující dílo ale nepatří jen významy. Dalším prostředkem, kterým se budu zabývat, jsou postavy. Nebudu na ně pohlížet jako na živé bytosti, ale jako na kolekci sémů, tedy charakteristických znaků, ve smyslu, v jakém na ně pohlížejí neoformalisté. Soustředím se tedy na analýzu jejich funkcí. Ve filmu *Ink* se vyskytují dvě větší skupiny postav, které reprezentují opačné polarity. Jejich funkcí je vytváření pozadí pro rozvoj konfliktu založeného na vnitřním rozporu protagonisty, který se musí rozhodnout, ke které skupině se přikloní. Protagonisty jsou Ink a John. Ink je hlavní hybatel děje, který se snaží dosáhnout vytyčeného cíle a plní tak příčinnou roli. Johnova přítomnost ve filmu má funkci zprostředkování fabule (mimo jiné). V naratologické rovině přiblížím konstrukci a informovanost narace. Rozdělím vyprávění na syžet a fabuli a zjistím, jaký je jejich vzájemný vztah. Bude mě zajímat množství informací poskytovaných o fabuli a způsob, jakým jsou distribuovány. Z hlediska informovanosti se zaměřím na rozsah a hloubku informací, a určím vývojové vzorce, kterých bylo využito.

Dále se zaměřím na analýzu stylistických prostředků – aspektů mizanscény, kamery, střihu a zvuku. V rámci mizanscény mě budou zajímat především kostýmy a jejich funkce ve vyprávění a dále prostředí, ve kterém se jednotlivé linie příběhu odehrávají. Kamerové a střihové postupy budu posuzovat z hlediska jejich vlivu na naraci a důvodů, proč bylo využito právě jich. U zvuku se zaměřím na jeho reálnost či nereálnost v rámci vyprávění a motivaci jeho přítomnosti.

U všech zmíněných prostředků budu hledat motivaci pro jejich přítomnost v díle. Kristin Thompsonová rozlišuje čtyři druhy motivací – kompoziční, realistickou, transtextuální a uměleckou. Na výsledné formě díla má největší zásluhu motivace umělecká. Ta je přítomna v každém díle, neboť částečně vytváří jeho podstatu – formu.¹¹ Umělecky motivovanou funkcí je ve filmu *Ink* například paralelismus, který tvoří strukturu díla a vytváří ozvláštnění, ale zároveň slouží naraci. Strukturuje dílo jako dvě linie, mezi nimiž jsou zřetelné podobnosti. Paralelismus se v *Inkovi* projevuje v rámci postav, jejich jednání a plynutí času.

¹¹ Tamtéž, s. 15–18.

Motivací tohoto prostředku je zprostředkovat téma filmu na základě podobností mezi dvěma realitami, postavami a důsledky jejich činů. Jeho účelem je konfrontovat obě dějové linie a v rámci této konfrontace je buď výrazně odlišit, nebo naopak připodobnit, čemuž se podřizují ostatní filmové prostředky a stávají se tak součástí struktury funkcí stanovené užitím paralelismu.

Popsaná teoreticko-metodologická východiska využiji ve své analýze. Za stěžejní literaturu jsem si zvolila *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* od Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. Autoři zde popisují jednotlivé složky tvořící filmovou formu. Důležitá bude i stať Kristin Thompsonové *Neoformalistická analýza: jeden přístup, mnoho metod*, kde autorka vysvětluje princip neoformalistického přístupu i charakteristiku jednotlivých prostředků. Z dalších odborných publikací využiji *Narration in the Fiction Film, The Way Hollywood Tells It* a *Poetics of Cinema* od Davida Bordwella. Každá z uvedených publikací se zabývá určitým tématem, které je pro mou analýzu zásadní. V *Narration in the Fiction Film* autor rozlišuje módy narace, mezi kterými uvádí a definuje parametrický mód, jehož užívá snímek *Ink*. Dále definuje základní prvky narativu, například syžet a fabuli, jejich vztah nebo časové aspekty vyprávění. Z *The Way Hollywood Tells It* budu čerpat především informace o druzích protagonistů a změnách, ke kterým dochází ve vývoji hollywoodského filmu. V *Poetics of Cinema* reviduje autor svá předešlá teoretická hlediska a popisuje mód větvičích se linií. Jeho názor na danou problematiku označuje narativní strukturu, již budu analyzovat, lépe než pojem paralelismus. Přesto jej budu konfrontovat s disertační prací Stavrose Halvatzise *Multiform and Multistrand Narrative Structures in Hollywood Cinema*, který problematiku nahlíží z poněkud jiné, ne však zcela odlišné perspektivy.

Ve výběru literatury jsem vycházela převážně z teorií Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, jelikož jsou neustále aktualizovány jak novými vydáními jejich publikací, tak články na jejich osobních filmových blozích, z nichž jsem v práci také čerpala některé informace. Z literatury týkající se analyzovaného filmu

jsou dostupné online rozhovory s tvůrci a kritické reflexe filmu. Největším přínosem pro mne byl rozhovor na blogu Chrise Jonese¹², který je ze všech rozhovorů poskytnutých Jaminem Winansem nejobsáhlejší, avšak nepojednává o filmu z teoretického hlediska. Jamin Winans hovoří o počátcích své kariéry a samotném natáčení filmu. Další velmi užitečné informace poskytl Jamin Winans Alexu Sedovi na blogu Midnight Showing¹³, kde se vyskytuje i minimum analytických postřehů autora. Podobné postřehy se objevují i na jiných blozích, ale většinou jsou spjaty s osobní interpretací autora, než aby byly podloženy argumenty. Nepovažovala jsem je tedy za adekvátní zdroje informací použitelné při analyzování snímku. Vzhledem ke specifčnosti vybraného snímku nejsou dostupné žádné tištěné ani odborné materiály, jak se lze přesvědčit na internetu. Plnohodnotné informace je možné dohledat na oficiálních webových stránkách tvůrců¹⁴ nebo ve filmových databázích¹⁵. Filmem se zatím nikdo nezabýval, kromě několika zmínek nebo recenzí na blozích fanoušků. Má analýza tedy bude první odbornou prací, která se zabývá filmem Ink.

¹² JONES, Chris. Making 'Ink' with Jamin and Kiowa Winans. In: *Chris Jones blog* [online]. April 7, 2013 [cit. 21. 3. 2016]. Dostupné z: <http://www.chrisjonesblog.com/2013/04/making-ink-with-jamin-and-kiowa-winans.html>

¹³ SEDA, Alex. An Interview with Jamin Winans. In: *Midnight showing* [online]. August 18, 2009 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://midnightshowing.com/2009/08/an-interview-with-jamin-winans/>

¹⁴ *Double Edge Films. The Work of Jamin Winans* [online]. [cit. 17. 4. 2016]. Dostupné z: <http://double-edge-films.myshopify.com/>

¹⁵ Čerpala jsem především z databází IMDb.com, Rotten Tomatoes.com a CSFD.cz

2. Narativní analýza

Narace je tok informací, které divák dostává o světě příběhu. Svět příběhu sestává z postav, okolností a prostředí. David Bordwell ve své publikaci *Poetics of Cinema* uvádí dvě možnosti, jak lze pohlížet na narativ. Buď se zaměříme na akci – takovou perspektivu nazývá „action-centered“¹⁶, anebo na postavy – „agent-centered“¹⁷. První hledisko přistupuje k naraci jako k sérii událostí a změn, odehrávajících se v určitém čase, nezbytných pro rozvoj příběhu a zakončených závěrečnou peripetií a vyvrcholením. Druhý přístup je založen na předpokladu, že příčinou událostí, změn i vyvrcholení je přítomnost postavy. Abychom mohli pohlížet na narativ z tohoto pohledu, je nezbytné určit protagonistu příběhu a zaměřit se na něj a další postavy, které plní v naraci příčinnou roli.

1.1. Postavy

Existují určitá poznávací znamení, která nám pomohou protagonistu odhalit. Lze sledovat, jaké množství pozornosti je postavě věnováno, jaké postavení zaujímá v příběhu, čím je význačná nebo z jakého úhlu pohledu děj sledujeme. U mnou analyzovaného snímku napovídá, kdo bude protagonistou, již samotný název. Inkovi je věnována největší pozornost a zároveň je příčinou vzniku prvního bodu obratu. Druhou postavou, kterou lze považovat za protagonistu, vzhledem k množství pozornosti, které se jí dostává, je John. Dalším znamením Johnovy důležitosti je sledování událostí z jeho úhlu pohledu pomocí hlediskových záběrů a vnitřních diegetických zvuků.

Mezi Inkem a Johnem je vedena zřetelná paralela v průběhu celého snímku. Ani jeden z nich není ukázkovým protagonistou, naopak, svými zápornými vlastnostmi působí spíše jako antagonisté. Oba trpí pocity viny a hanby, jsou

¹⁶ BORDWELL, David. *Poetics of Cinema: Three Dimensions of Film Narrative*. New York: Routledge, 2007, s. 4.

¹⁷ Tamtéž, s. 5.

necitelní, zahledění do sebe a nejdou správně, respektive jejich činy je vedou k jejich vlastní záhubě. John si pocity viny kompenzuje pýchou a marnivostí, zatímco Ink se schovává pod nevzhledným pláštěm. Volba jejich charakteru není náhodná, ale je motivována tématem snímku. Film je (mimo jiné) především o vykoupení. John i Ink musí spatřit své chyby a napravit svoje chování, čímž naleznou cestu zpět k Emmě a zbaví se negativních pocitů, které je vedou k záhubě. Jejich záporné vlastnosti nejsou odpustitelnými nedostatky. Postavy se potýkají se skutečnými charakterovými deformacemi, které je nutí k extrémnímu konání. Ink je svou hanbou dohnán k rozhodnutí obětovat nevinnou dívku a John, jakožto její otec zaslepený ješitností, nemá po Emmě záchvatu v reálném světě ani touhu ji vidět, nepodnikne žádný krok k její záchraně.

Další paralely mezi Johnem a Inkem jsou utvářeny stylistickými postupy. Křížový střih, který střídavě zobrazuje Johnovu a Inkovu realitu, tvoří stylistickou strukturu snímku. Styl několikrát pobízí k hledání paralel. Nejprve flashbackem na Johnovu sebevraždu a následným připomenutím Inkových jizev a jejich příčiny. Poté Johnovým flashforwardem, ve kterém mu Inkubus připomíná časový deadline, jenž je důležitý pro Inka. Při závěrečném souboji už paralelu nelze přehlédnout. Pomocí křížového střihu sledujeme souboj Inka s Inkuby a zároveň boj mezi Inkuby a Vypravěči v realitě.

Paralely nejsou jen tematické, ale také kauzální. Když Ink unese Emmu poprvé, upadne dívka v realitě do bezvědomí. Podruhé dojde k propojení v závěru filmu. Když se John dotkne Emmě čela, uvědomí si Ink svou minulost a celou situaci zvrátí. Tato kauzální propojení zavrhnou teorii, že celý děj byl jen Emmě snem. Pokud by Emma upadla do bezvědomí bez přičinění Inka, neprošel by John proměnou, která ho do nemocnice dovedla, tudíž by se Emma neprobudila.

Množství uvedených paralel jasně ukazuje, že má film dva paralelní protagonisty. Kristin Thompsonová charakterizuje tento druh protagonistů jako „dvě postavy s odlišným cílem, které se poznají především z důvodu, že jsou sebou

vzájemně fascinovány“.¹⁸ Její definice ale vztahu protagonistů v tomto filmu zcela neodpovídá. Linda Aaronsonová v souvislosti s paralelními protagonisty navrhuje tzv. „Double Journey narrative“¹⁹, tedy narativ dvou cest. Definuje ho jako narativ, „který zobrazuje dva stejně důležité protagonisty, jejichž příběh se vyvíjí buď společně, odděleně, nebo paralelně, a to fyzicky, emocionálně, či v kombinaci obojího. Protože jsou tak často viděni zvlášť, v interakci s jinými postavami, potřebují oba protagonisté vlastní dějovou linii. Ovšem stává se, že dějovou linii sdílí. [...] Často, ale ne vždy, je jedna z postav představena detailněji, přičemž ta druhá zůstává poněkud zahalena tajemstvím.“²⁰ Dvě dějové linie Inka a Johna vychází ze společné fabule, která je v určitém bodě rozdělena ve dvě. Paralelní vývoj postav je jak fyzický, tak emocionální. Postavy jsou stejně důležité, ač se Ink zpočátku jeví jako důležitější, kvůli množství času, který je mu věnován. Ve skutečnosti je právě Ink záhadnou postavou, o jejíž minulosti nevíme nic. Naše vědění je omezeno množstvím informací, které má sám Ink, jenž na svou minulost raději zapomněl. Rozsah informací se zvětšuje díky Liev, která vede Inka k rozpomenutí. Naopak o Johnově minulosti informují jeho pravidelné flashbacky napříč dětstvím, dospíváním a dospělostí.

Paralelními protagonisty zůstávají Ink a John po celou dobu narace až do rozuzlení. V závěru jsou odhaleny zatajované informace o Inkovi, které vedou k poznání, že Ink a John jsou tatáž postava v různých verzích reality. Nejsou to dva různí protagonisté, jejichž příběh propojuje Emma, ale jeden ústřední protagonista, na jehož vykoupení pracují ve dvou časoprostorech různé postavy. Ty se snaží odhalit Inkovi a Johnovi, že jejich cíl obětovat Emmu není tím, co si doopravdy přejí. V Inkově realitě je jeho antagonistou Liev, která s ním nejdříve bojuje, následně se sice dobrovolně stane jeho vězenkyní (s úmyslem Inka probudit), ale on se obává, že její počínání je past a odněkud na něj zaútočí ostatní Vypravěči.

¹⁸ BORDWELL, David. Pick your protagonist(s). In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. January 9, 2016 [cit. 7. 4. 2016]. Dostupné z:

<http://www.davidbordwell.net/blog/2016/01/09/pick-your-protagonists/> (Přeložila: Petra Kasnarová)

¹⁹ AARONSON, Linda. *The six sorts of parallel narrative* [online]. Linda Aaronson [cit. 7. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html>

²⁰ Tamtéž. (Přeložila: Petra Kasnarová)

Zrovna tak jsou Johnovými antagonisty, ač nevědomými, Vypravěči, jejichž cílem je způsobit mu autonehodu, aby se dostal do stejné nemocnice jako Emma. Divákovi, který je informovanější než postavy, se jeví jako antagonisté Inkubové. Podvědomě směřují Johnovo chování k nežádoucím činům a jejich existence zavrhuje příčinu Inkovu snažení stát se prostřednictvím zbytečné oběti jedním z nich. Vypravěči a Inkubové tvoří opačné polarity lidského smýšlení a konání. Johnův mentální výběr mezi těmito dvěma možnostmi tematizuje Ink svým putováním. Oba mají neustále na výběr mezi dobrem a zlem, které je ztělesněno právě v postavách Vypravěčů a Inkubů.

1.2. Dominanta

Paralelní vývoj narativních linií jsem nastínila výše a zde se mu budu věnovat podrobněji. Narativní struktura snímku Ink není tvořena pouze dvěma dějovými liniemi, ale i výraznými manipulacemi s časem, které vedou k existenci paradoxu. Paradox vznikne ve chvíli, kdy se ze dvou postav stane jedna. Jak je možné, že John a Ink jsou jedna postava, která existuje souběžně ve dvou časoprostorech, a její činy v Inkově těle ovlivňují Johnovu realitu a naopak, aniž by si toho byli vědomi? Odpověď jsem našla jak v knize Davida Bordwella *Poetics of cinema*, tak v doktorandské práci Stavrose Halvatzise *Multiform and Multistrand Narrative Structures in Hollywood Cinema*. Oba teoretici popisují určité aspekty narativní struktury, které lze najít při analýze snímku Ink.

Narativní struktura snímku vychází z předpokladu, že se dějová linie rozdvíjí, bude probíhat ve dvou rovinách souběžně a v závěru dojde k protnutí obou rovin. Tento druh narace Bordwell označil za model větvičích se linií²¹. Struktura vychází z kvantové fyziky, která předpokládá, že existuje nezměrné množství alternativních časoprostorů, jelikož každá událost má několik možných následků, což vede k nekonečnému množství paralelních realit. „Ve fikci jsou

²¹ forking-path narrative. (Přeložila: Petra Kasnarová)

alternativní budoucnosti značně omezenou záležitostí.“²² Není možné diváka provést takovým množstvím alternativních důsledků konání postav, aniž by se v příběhu ztratil.

Snímek *Ink* se drží dvou alternativních realit. Primární je svět Johna, jelikož v něm došlo k rozhodnutí spáchat sebevraždu, která byla příčinou vzniku alternativní reality – Inkova časoprostoru. Johnovo rozhodnutí a následný čin proběhly v minulosti. Syžet tuto událost zprostředkuje pomocí flashbacků. V montážní sekvenci je ukázáno nabíjení zbraně následované diegetickým zvukem střelby. Johnova sebevražda je prvním bodem, ve kterém dochází k větvení linií – zrodí se Ink. Inkův cíl stát se Inkubem vede k větvení v jeho dějové linii, kterého už jsme si vědomi – Ink unese Emmu, čímž změní průběh Johnovy budoucnosti. Od tohoto okamžiku alternativní reality nejenže existují, ale jsme si jejich přítomnosti vědomi, neboť se děj odehrává v obou z nich. Třetí bod větvení nastane, když je Johnovi způsobena autonehoda. Lineární průběh děje je narušen a Johnova budoucnost se od té chvíle opět ubírá jiným směrem. Potenciální budoucnost Johna zprostředkuje syžet flashforwardem, nejprve z jeho pohledu a poté z pohledu Inka. Bordwell uvádí jako první charakteristický prvek tohoto modelu narace lineární průběh dějových linií po jejich rozvětvení. Říká, že většinou existují dvě nebo tři příběhové linie, které se ale dále nedělí. Halvatzis pro případy, jakým je *Ink*, kde dochází k dělení v rámci již rozvětvené linie, přichází s pojmy otevřený a uzavřený mnohotvárný narativ²³.

Strukturu snímku nelze přesně přizpůsobit ani jednomu z uvedených modelů mnohotvárných narativů, protože kombinuje znaky obou a některé úplně vynechává. Z uzavřené formy přejímá snímek vyvážené subjektivní a objektivní vnímání protagonisty. Užívá mnoha stylistických postupů, které posilují subjektivitu, ale zároveň jsme informovanější než protagonisté.²⁴ Dalším znakem

²² BORDWELL, pozn. 16, s. 172.

²³ „closed“ a „open multiform narrative“ (Přeložila: Petra Kasnarová)

²⁴ HALVATZIS, Stavros. *Multiform and Multistrand Narrative Structures in Hollywood Cinema*. Queensland, 2011. Doctor of Philosophy dissertation, University of Southern Queensland. Faculty of Arts, s. 232.

uzavřeného mnohotvárného narativu je neomezená narace²⁵. V případě snímku Ink s rozdílem, že neomezenost nevyplývá z kontinuální stříhové skladby, ale z druhého kritéria – nadbytku audiovizuálních vodítek. Máme přístup do všech časoprostorů, a tudíž možnost sledovat konání postav, které John nevidí. Základem otevřeného modelu je jeden nebo více paradoxů, které vedou k nečekaným zvrátům v naraci. V principu to znamená, že se v průběhu narace odehraje stejná událost vícekrát a pokaždé bude mít jiné pokračování a závěr.²⁶

Ve snímku Ink je paradoxem dvojí existence stejné postavy, která sama sebe může ovlivňovat. Winans včlenil do děje postavu Liev, která paradox vysvětluje. Sdělí Inkovi, že je v její moci průběh událostí změnit. Po Johnově sebevraždě vrátila čas zpět, čímž Johna oživila. Dostal druhou příležitost žít svůj život lépe. Při sebevraždě došlo ke zrození Inka v jiném časoprostoru. Nebo lépe řečeno – Johnova duše se fyzicky zhmotnila na cestě mezi dobrem a zlem (lze vykládat i jako nebe a peklo), změnila podobu a nazvala sama sebe Inkem. Lievin výklad sice vysvětluje vznik paradoxu, ale nastoluje další otázky ohledně fabule. Fabule nemůže být pouze jedna, jelikož návrat v čase implikuje existenci minimálně dvou fabulí, i kdyby byly totožné, což ve snímku až do okamžiku druhého větvení jsou.

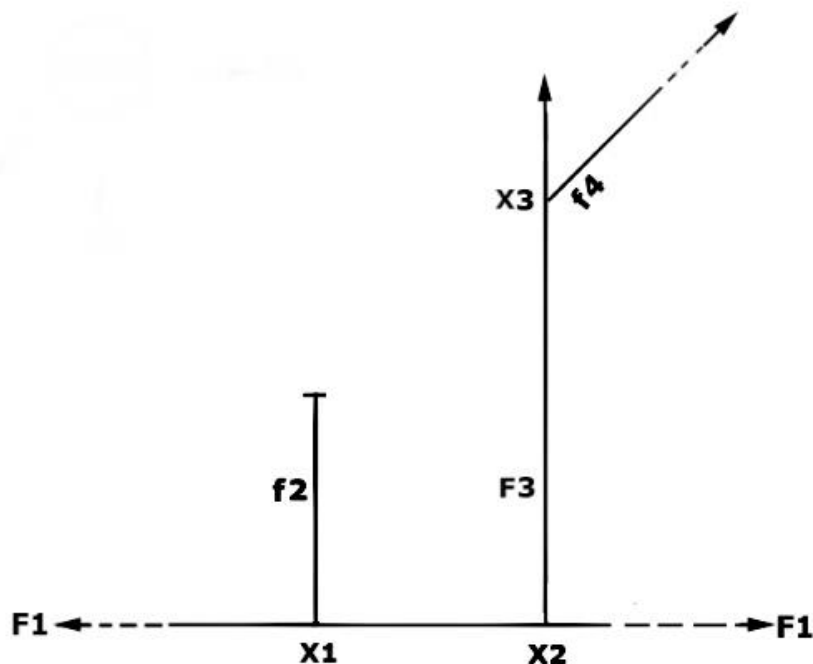
Pro pochopení paradoxu a celkové struktury narace přikládám graf převzatý z Halvatzisovy práce. Původní fabuli jsem označila písmenem F, body, ve kterých dochází k větvení, písmenem X a alternativní dějové linie f (fabulets)²⁷. Původní fabule (F1) tvoří základ umožňující větvení linií. Bod X1 je počátkem paradoxu. John se zastřelí a dojde ke zrodu Inka v alternativní realitě, která je označena f2. Johnův příběh se vrátí na počátek svého vzniku, ale až za bod prvního větvení.

²⁵ Halvatzis používá pojem „communicative syuzhet“.

²⁶ HALVATZIS, pozn. 24, s. 223–225.

²⁷ Halvatzis používá pro alternativní dějové linie toto označení, aby lépe odlišil segment, který vyžaduje odlišný časoprostorový rámec, od takového, který ho nevyžaduje.

Obrázek 1: Otevřený mnohotvárný narativ



Zdroj: HALVATZIS, Stavros. *Multiform and Multistrand Narrative Structures in Hollywood Cinema*. Queensland, 2011. Doctor of Philosophy dissertation, University of Southern Queensland. Faculty of Arts, s. 227.

Směřování Johnova pravděpodobně totožně probíhajícího příběhu se změní v bodě X2, kde Ink unese Emmu. Zásahem do reálného časoprostoru změní Johnovu budoucnost, která by skončila opět sebevraždou, což naznačuje pokračující fabule (F1) za bodem X2²⁸. Novou fabulí se stává F3. Johnův příběh je narušen únosem Emmy, ke kterému prve nedošlo díky neexistenci Inka. John má možnost výběru mezi záchranou a obětováním Emmy, čímž určí, zda se bude opakovat minulost, nebo dojde k jejímu přepsání. Třetí bod větvení (X3) směřuje fabuli k vyvrcholení. Je to okamžik autonehody, který už sám o sobě naznačuje Johnovu návštěvu Emmy v nemocnici. Jsme sice stále udržováni v napětí, především Johnovým telefonátem z práce, který by ho mohl odradit od návštěvy dcery, ale

²⁸ Narace neposkytuje žádná vodítka, která by toto tvrzení potvrzovala nebo vyvracela. Jedná se tedy čistě o mou dedukci, založenou na předpokladu, že byl Johnovi vrácen život v jeho původní podobě, se stejným vývojem, který ho má donutit k vnitřní změně.

když je překonána tato poslední překážka, není pochyb, že bude Emma zachráněna. Opačný vývoj fabule naznačuje existence alternativní reality (f4), ve které k nehodě nedojde. Pomocí flashforwardů je odhaleno zakončení linie f4 sebevraždou, kterou tentokrát nezapříčiní smrt Shelly, ale Emmy.

Kromě časoprostorů Inka a Johna je svět příběhu doplněn dvěma dalšími existujícími realitami. Jednu obývají Vypravěči a druhou Inkubové. Audiovizuální charakteristika světa Vypravěčů, kterou se budu zabývat ve stylistické analýze, je metaforou nebe. Opakem je peklo Inkubů. Postavy působí na protagonisty z obou časoprostorů, ovlivňují jejich mentální ladění (pozitivní či negativní), činy i budoucnost. Jak jsem již zmínila, Liev a další Vypravěči se přemístí do časoprostorů Johna a Inka, kde se snaží zachránit Emmu všemi možnými prostředky. Liev se pokouší Inka probudit, připomenout mu minulost a zachránit i Inka samotného. Vypravěči mají jedinou možnost, jak Emmu zachránit – doručit k ní Johnovo fyzické tělo. Inkubové obývají Johnův svět, aby jej mohli ovlivňovat na mentální úrovni, ale Inka při jeho putování nedoprovázejí. Ve snímku tedy ve skutečnosti existují čtyři různé časoprostory, přičemž dva z nich ovlivňují zbylé dva.

Popsaná struktura snímku, založená na větvení linií a paralelní existenci čtyř realit, je dominantou snímku. Podmiňuje existenci paralelismu mezi Johnem a Inkem jakožto hlavního tvůrčího principu, bez něhož by nebylo možné vyjádřit téma filmu. Křížový střih a všechny stylistické postupy využívané v souběžných liniích tento princip podporují a podléhají mu. Existence čtyř realit, které se ovlivňují, naopak podmiňuje odlišné pojetí každé z nich.

1.3. Syžet a fabule

V předchozí kapitole jsem popisovala strukturu narace z hlediska fabule, jelikož na úrovni syžetu větvení linií neprobíhá. Došla jsem k závěru, že prvotní větvení linií mělo za následek vznik dvojí fabule, jejíž obsah byl pravděpodobně totožný, ale vyústil v jiné rozuzlení. Zde se budu zabývat organizací událostí fabule pomocí syžetu.

Pojem fabule popisuje chronologické kauzální řazení událostí za sebe bez zatajení informací. „Ještě přesněji, fabule prezentuje děj jako chronologický řetězec příčin a následků událostí, které mají jistou dobu trvání a odehrávají se v určitém prostorovém poli.“²⁹ Jelikož zahrnuje i diegetické události, které syžet neprezentuje, probíhá vytváření fabule pomocí domněnek a logických závěrů. Například představu o Inkově existenci v jiném časoprostoru si vytvoříme na základě logické dedukce, že Ink musel po sebevraždě kdesi přebývat. Časový úsek mezi jeho zrozením v jiné realitě a únosem Emmy je vynechán, ale přesto jsme si vědomi jeho blíže neurčeného trvání. Syžet je způsob, jakým jsou informace o fabuli předávány divákovi. Zahrnuje veškeré události, které lze ve filmu vidět a slyšet, včetně nediegetického materiálu.

Prezentace událostí snímku Ink je podřízena paralelní existenci více časoprostorů. Rozvětvení děje do více linií předchází společná syžetová část, která představuje Vypravěče, Inkuby, Emmu a Johna. Prvotní funkcí Vypravěčů a Inkubů v naraci je diferenciací dobra a zla. Pomocí snů, které Vypravěči a Inkubové dávají postavám, jež se nadále v naraci neobjevují, je nastíněn jejich základní profil. Rozvětvení syžetu zapříčiní až Inkův vstup do děje. Postava Inka podmiňuje existenci dvou dějových linií, doplněných sledováním akce ve světě Vypravěčů až do okamžiku, kdy se přemístí do Johnovy a Inkovy reality. Požadavek paralelismu v rovině tematické a narativní se odráží i v rovině stylistické. Prezentace tří a posléze dvou časoprostorů probíhá střídavě pomocí křížového střihu. Výhodou je možnost prezentovat děj v krátkých segmentech v chronologickém pořádku.

Prvním narušením chronologie událostí je objektivní flashforward a následný flashback, které předcházejí samotné expozici snímku. Film začíná situací, jež v nás vzbudí napětí a očekávání – Johnovou autonehodou. Slovy Davida Bordwella: „Film začíná tím, co se stalo běžným úvodním motivem filmů, fikce

²⁹ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*, USA: The University of Wisconsin Press, 1985, s. 49. (Přeložila: Petra Kasnarová)

a populárně-naučné literatury: smrtí protagonisty.“³⁰ Postup se nazývá „retrospektivní očekávání“³¹ a je založen na naší zvědavosti, co k dané situaci vedlo. Scéna pokračuje flashbackem z jiného místa a času, který po nehodě skutečně následuje, ale v pozdější části filmu není zobrazen. Autonehoda je tedy scénou, která dá impuls k přítomnosti flashbacku ve vědomí postavy, a tedy v naraci snímku.

Primárně pomocí flashbacků prezentuje syžet informace o fabuli. Důsledkem je další narušení chronologičnosti vyprávění. Všechny segmenty Johnova příběhu, kromě prvního, jsou následovány subjektivními flashbaky. Důvodem je zásadní vliv, který má na Johna jeho minulost. Každá situace v přítomnosti u něj vyvolá proud vzpomínek na tematicky související událost z minulosti. U subjektivních flashbacků se jedná o privátní vzpomínku dané osoby, která i přesto poskytuje objektivní informace. Subjektivita je podpořena přítomností Johnova současného já v obraze. Například při řešení problému v práci, kde Johna kolegové téměř uctívají, se mu vybaví vzpomínka na šikanu, kterou zakusil v dětství kvůli špatné finanční situaci rodiny.

V Inkově časoprostoru odkrývá minulost Liev. Nejprve pouze auditivně, ale v závěru doprovází plnohodnotný flashback jeho explikací. Bordwell v takovém případě mluví o „druhu vizuální ilustrace toho, co je řečeno“³². Až v závěrečné sekvenci bojů Vypravěčů a Inka s Inkuby se objeví Inkův první flashback, který je posledním vodítkem k pochopení spojitostí mezi protagonisty. Flashback začíná dávnou vzpomínkou na Johna, Shelly a Emmu. Je přerušen flashforwardem, který ovšem není nijak stylisticky odlišen. Flashforward odkrývá Inkovi ve zhuštěné podobě jeho alternativní budoucnost (f4), která by nastala, pokud by neprodělal v Johnově realitě autonehodu. Přechod z flashforwardu zpět na flashback opět není nijak odlišen. Odhaluje, co se stalo po Johnově sebevraždě. Ink se propadl do světa

³⁰ BORDWELL, David. Grandmaster flashback. In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/01/27/grandmaster-flashback/>

³¹ Tamtéž.

³² Tamtéž.

mezi dobrem a zlem a změnil podobu, což doprovází Liev svým komentářem. Celá sekvence je zakončena repeticí počáteční scény zobrazující Johna, Shelly a Emmu.

Uvedený flashforward kombinovaný s flashbackem má ve snímku zcela zásadní kauzální roli. Je okamžikem rozuzlení, který vede k záchraně Emmy a vykoupení Inka a Johna. Syžet zobrazuje událost dvakrát z jiného úhlu pohledu. John má stejný flashforward těsně po autonehodě, ale v jiné podobě. Jeho verze není uvozena žádnou předcházející akcí v realitě. Při prvním zhlédnutí filmu se scéna zdá být vytržená z kontextu a její účel nám není znám. Zobrazuje Johnovo jednání s klienty, na které odjel autem, úspěšné uzavření obchodu a návrat do práce mezi kolegy. Zdánlivě logické plynutí děje je v tuto chvíli přerušeno záběry na hodiny, které jsou doprovázeny diegetickým hlasem Inkuba. Inkubus v daném okamžiku stojí nad Johnovým nabouraným autem a jeho slova: „Jedna hodina. Musíš tam být. Celý život se ti zhroutí. Probuď se!“³³ pronikají do Johnovy představy spolu s vizualizací Inkuba, ač je pronáší v reálném světě. Sekvence je zakončena slovy Allel a Jacoba: „Nemáme moc času. Tik tak, a z chlapa je vrak.“³⁴ Druhý úhel pohledu na stejnou sekvenci děje je objektivní. Vidíme Johna vycházet z práce, usedat do auta a odjet na jednání. Do cíle své cesty však nedojede kvůli autonehodě. Než se k nabouranému autu stihnou dostat Vypravěči, stojí na něm Inkubus a pronáší výše uvedenou repliku, kterou John slyší jako závěr flashbacku. V Johnově realitě má flashforward funkci podvědomě mu nastínit jeho budoucnost, čímž potenciálně ovlivňuje vývoj událostí v nemocnici. Zároveň je flashforward další linií větvení, což pochopíme až při jeho druhém zopakování při Inkově vhledu. Uvedené manipulace s časem jsou „časovými vývojovými vzorci“³⁵ narace.

³³ *Ink* (Jamin Winans, USA, 2009), 00:57:19–00:57:26.

³⁴ Tamtéž, 00:57:27–00:57:31.

³⁵ BORDWELL, THOMPSONOVÁ, pozn. 7, s. 125.

1.4. Vývojové vzorce

Primárním narativním vzorcem je ve filmu Ink „syžet směřující k cíli“³⁶. Jednání postav je řízeno jediným cílem – dosáhnout kýženého stavu věcí. John se snaží uzavřít obchod svého života, Ink se musí s Emmou dostavit na shromáždění, aby se mohl stát Inkubem. Vypravěči potřebují doručit Johna k Emmě a otevřít Inkovi oči a Inkubové mají za úkol stáhnout Johna do světa zla. Veškeré jednání směřující k cílům postav je podmíněno deadlinem, takzvanými „tikajícími hodinami“³⁷. Ink má jednu hodinu na to, aby se dostal na shromáždění a obětoval Emmu, čímž udává časové omezení i ostatním postavám. Deadline na sebe upozorňuje jak v Inkově rovině, tak v Johnově realitě, konkrétně v jediném Johnově flashforwardu. V mizanscéně se deadline objevuje jako opakující se záběr na hodiny.

Syžet využívá i častého postupu oddalování rozuzlení. Postavy směřují k cíli, ale do jisté míry se mu neustále vzdalují. Do cesty jsou jim kladeny překážky až do chvíle, kdy již není možné dále stupňovat napětí. Pro Inka je oddálením rozdělení přístupového klíče na shromáždění na dvě části, které musí získat, pro Liev je to nemožnost zachránit Emmu při prvním setkání s Inkem a pro Vypravěče neustálá přítomnost Inkubů v Johnově blízkosti. I samotné chování Johna je vzorcem oddalujícím vyvrcholení. John díky své neochotě navštívit Emmu v nemocnici poskytuje Inkovi více času dostat se na shromáždění a oddaluje tak okamžik rozuzlení.

1.5. Rozsah a hloubka informací

Rozsah informací je dán informovaností narace. Narace je kromě několika výjimek vševědoucí, což je zapříčiněno křížovým stříhem mezi časoprostory. David

³⁶ Tamtéž, s. 124–125.

³⁷ BORDWELL, David. Anatomy of the Action Picture. In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. January 2007 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php>

Bordwell a Kristin Thompsonová popisují v *Umění filmu* neomezenou naraci jako takovou, kde „syžet stále přeskakuje z postavy na postavu a tím mění náš zdroj informací“³⁸. Na rozdíl od nás o sobě postavy z různých realit navzájem nevědí. I neomezenost narace však vytváří napětí. Když je v závěru snímku zobrazen boj Vypravěčů s Inkuby, je napětí posilováno vědomím, že během Johnovy cesty za Emmou probíhá metr od něj boj o jeho duši. V každém okamžiku mohou být Vypravěči poraženi, což by znamenalo, že se Inkubové dostanou k Johnovi, ovlivní jeho myšlení a on k Emmě do pokoje nakonec nedorazí.

Omezenost narace se projevuje jen v množství údajů, které máme o Inkovi, Inkubech, Liev a ostatních Vypravěčích. O Johnovi se dozvídáme bližší informace v průběhu celé narace pomocí flashbacků a dialogů jiných postav. Napětí srovnatelné se závěrem filmu se objevuje v jeho začátku. Johnova autonehoda, kterou film začíná, vyvolává mnoho otázek, na něž dostaneme odpověď až ve druhé třetině filmu kvůli extrémně omezené naraci.

Hloubka informací popisuje způsob, jakým syžet distribuuje informace k divákovi. Buď ve snímku převládá subjektivní, nebo objektivní hledisko, ze kterého je děj zobrazen. Snímek využívá obou postupů. Převážně je syžet objektivní – omezuje nás na chování postav.

Subjektivita se dále dělí na percepční a mentální. Na přechod z objektivního hlediska do percepční subjektivity upozorňují samy stylistické postupy, kterých snímek užívá. V některých případech jsou uplatněny hlediskové záběry, které jsou podpořeny jízdou kamery ve směru pohybu postavy. Několikrát se ve snímku objevuje také zvuková perspektiva, kdy slyšíme způsobem, jakým slyší postava. Například když Liev bojuje s Inkem nebo v Johnových flashbackích, které mají skutečně charakter vzpomínky odrážející se v montážních sekvencích.

Mentální subjektivita je spojena pouze s postavou Johna a v jednom případě Jacoba. Syžet se v takovém případě noří do psychologických stavů postav.

³⁸ BORDWELL, THOMPSONOVÁ, pozn. 7, s. 128.

Subjektivní jsou především právě flashbacks a flashforwards. John do nich fyzicky vstupuje a snaží se ovlivnit akci probíhající v minulosti. Zvuky jsou stylizované do podoby, jak je v dané chvíli slyší John. Mentální subjektivita je motivována snahou ukázat vliv, který na Johna mají Inkubové. Příkladem může být scéna v kanceláři, kdy se John hádá s Ronem. Zprvu sledujeme akci z objektivního hlediska, ale v okamžiku, kdy se do reálných zvuků začnou mísit slova Inkuba, kterými ovlivňuje Johnovo chování, přičemž není vidět, mění se hledisko na subjektivní. Obsah Inkubových slov je vizuálně zdůrazněn ztmavením obrazu. U Jacoba je mentální subjektivita uplatněna ve scéně, kde diriguje průběh motýlího efektu. Obraz doprovází nediegetická hudba, která však Jacobovým dirigováním do rytmu působí jako interní diegetická hudba z jeho mysli.

Narace snímku Ink je vystavěna na modelu větvících se linií nebo také kombinaci mnohotvárných narativů. Složitá struktura zahrnující více důsledků stejných činů postav a čtyř časoprostorů vyžaduje několik specifických narativních a stylistických postupů. Křížový střih a co nejméně omezená narace slouží lepší orientaci v ději. Zároveň je tak vzbuzeno zdání, že akce probíhá v různých dějových liniích současně. Fabule větvící se do několika dalších linií zase vyžaduje chronologický pořádek událostí v jednotlivých časoprostorech, které jsou zde doplněny flashbacks a flashforwards, jež fabuli odhalují. Aby byla udržena hlavní myšlenka filmu, jsou postavy orientovány na cíl a jejich akce je podmíněna časovým deadline. Ozvláštňujícím prvkem je manipulace s množstvím informací a způsobem, jakým jsou prezentovány divákovi. V další kapitole se budu zabírat stylistickou analýzou, přičemž jednotlivé prvky stylu vztáhnou k naraci, vysvětlím jejich narativní funkci.

3. Stylistická analýza

V této části práce se zaměřím na funkci jednotlivých stylistických prvků v rámci celého snímku. Na styl budu nahlížet jako na činitele při konstrukci narativní struktury.

1.1. Mizanscéna

David Bordwell a Kristin Thompsonová rozlišují v *Umění filmu* čtyři základní aspekty mizanscény – prostředí, kostýmy a masky, svícení a inscenování.³⁹ Každý z uvedených aspektů mizanscény má ve filmu svou narativní funkci. Zaměřím se na analýzu funkcí prvních tří uvedených aspektů z hlediska jejich motivací, vývoje a vztahu k ostatním filmovým postupům.⁴⁰ Inscenování se nebudu blíže věnovat, jelikož by si herecké výkony zasloužily samostatnou analytickou práci.

1.1.1. PROSTŘEDÍ

Odlišné časoprostorové linie příběhu Johna a Inka a protikladné světy dobrých a zlých postav implikují kontrastní prostředí. Kontrapunkt mezi nimi je zprostředkován svícením, barevným laděním, rekvizitami a kostýmy.

Natáčení snímku probíhalo v exteriérech a interiérech města Denver a v okolí Colorada.⁴¹ Ve filmu jsou čtyři základní prostředí, která jsem v narativní analýze určila jako část dominanty, a několik různých prostorů, v nichž se odehrávají flashbacky. Jsou jimi Johnův časoprostor, vycházející z reality našeho běžného života, Inkova realita, svět Vypravěčů a svět Inkubů. V prostředí Johnova a Inkova příběhu a flashbacků se střídají exteriéry a interiéry, zatímco u Vypravěčů se odehrává děj pouze v exteriéru, a naopak u Inkubů pouze v interiéru.

³⁹ BORDWELL, THOMPSONOVÁ, pozn. 7, s. 159.

⁴⁰ Tamtéž, s. 160.

⁴¹ JONES, pozn. 12.

V expozici snímku je za pomoci montážní sekvence představeno městské prostředí, které obývá John a Emma. Opuštěný byt a strohé kanceláře jsou jedinými prostory, v nichž se John vyskytuje, čímž mizanscéna podporuje narativní vyjádření Johnovy vyčerpání, pohlcenosti prací a osamělosti. Tato prostředí se objevují i v jeho flashbacích, kde jsou odlišena barevnou charakteristikou obrazu. Striktně určené prostory, ve kterých se odehrává Johnova linie příběhu, jsou v kontrastu s různorodými prostředími Inkova putování. Johnův svět si zachovává celé barevné spektrum, aby navodil dojem realističnosti. Obraz má však sníženou sytost, neboť musí být kompatibilní se záběry Vypravěčů, když se vyskytují ve stejném prostoru jako on. V takovém případě je sytost barev snížena na minimum až do černobílé. Totožné barevné ladění scén je užité pro Inkovu linii příběhu. V naraci vytváří stejná monochromatická paralela mezi Liev snažící se zachránit Inka ve světě mezi dobrem a zlem a ostatními Vypravěči, kteří usilují o záchranu Johna v realitě. Snížení sytosti barev na minimum je metaforou Inkovy nerozhodnosti. Jak Liev vysvětlí Emmě, Ink odmítá obě strany – dobrou i zlou. Jeho putování je tedy vyobrazeno v nevýrazných odstínech.

Inkův příběh má charakter cesty, Ink se tedy nevyskytuje opakovaně v určitých prostředích, ale putuje za svým cílem. Specifická jsou tři prostředí, se kterými je jeho postava spjata. Temná chodba, kterou osvětlují jen obrazy různých prostředí, jež jsou po jejích stranách. Každý obraz je vstupní branou do jiného prostoru. Chodba se vyznačuje silným vanutím větru a hučením, čímž se stává nehostinným prostorem, ve kterém nikdo nemůže dlouho vydržet. Zároveň tematizuje Inkovo hledání místa ve světě, jeho touhu někam patřit, a poukazuje na skutečnost, že cíl, který si vytyčil, možná nakonec nebude ten, kterého chce skutečně dosáhnout. Další dvě místa, která Ink navštíví, jsou spjata s tuláky – Sběratelem a Nevěstou. Obě postavy jsou zosobněnými lidskými vlastnostmi a prostředí, která obývají, tomu odpovídají. Těmito prostory se nebudu podrobněji zabývat, neboť výhradní funkcí tuláků je oddalování závěru narace. Inkubové obývají kanály a hlavní místnost, kde v závěru snímku probíhá shromáždění. Hlavní místnost je lemována přesvícenými čtverci igelitu, na které je při příchodu Inka, Emmy a Liev promítán portrét hlavního Inkuba. Kromě přesvícených čtverců je nasvíceno obětiště – vana, stojící uprostřed místnosti, a místo, kde probíhá závěrečný dialog mezi Inkem a Liev. Barevné spektrum prostředí je omezeno na

černou a zelenou. Úsporné svícení ostrým horním světlem, zeleno-černé barevné ladění i čtverce po stranách místnosti jsou motivy příznačné pro Inkuby a prostory, jež obývají. Inkubové ale také pronikají do reálného světa, stejně jako Vypravěči. V případě, že Johnovu realitu ovlivňuje Inkubus, barevné spektrum se omezí na zelenou a celá scéna ztemní. Studená zelená barva v prostoru obývaném Inkuby vyvolává ve sjednocení s temnou mizanscénou dojem zkaženého a nevládného, až odpudivého prostředí. Naopak ve světě Vypravěčů je barevná paleta extrémně omezena na žlutou. Žlutá nám asociuje příjemnou atmosféru, pozitivitu, klid. Ve spojení s prostředím lesa působí jejich svět jednoduše a harmonicky. Barevná charakteristika typická pro Inkuby a Vypravěče je využita i ve snech a Johnových flashbacích. Slouží jako ukazatel, zda postava vidí příjemné, nebo nepříjemné obrazy.

Monochromatická mizanscéna, užívající konkrétní barevné charakteristiky, měla především svůj praktický význam. Cílem bylo jasně od sebe oddělit jednotlivé časoprostory.⁴² Metaforičnost výběru barev byla sekundárním záměrem, který ve výsledku hodně napovídá o charakteru prostorů.

1.1.2. SVÍCENÍ

Společným rysem mizanscény je záměrná přesvícenost scén. Té dosáhl Winans zčásti způsobem svícení užitým při natáčení a zčásti použitím efektu glow⁴³ při sestřihu. Motivací byl zajisté nedostatek finančních prostředků, které by zajistily kvalitnější svícení scén při natáčení. Winans však nevýhodu využil ve svůj prospěch a přisoudil přesvícenému obrazu funkci navození snového charakteru prostředí. Jelikož se efekt vyskytuje ve všech rovinách akce, propojuje snový svět Inka, Vypravěčů i Inkubů se světem Johna, kde nemá přesvícení specifický význam, pouze upozorňuje na relativitu skutečnosti. Propojení světů přesvícením obrazu neprobíhá jen v rovině symbolické. Ve chvíli, kdy je přesvícení dovedeno

⁴² Tamtéž.

⁴³ Glow neboli záře, která se vytváří v postproduci a v tomto snímku byla aplikována na celý obraz. Ve filmu Ink vznikaly efekty konkrétně v After effects, jak sdělil Jamin Winans v rozhovoru na blogu Chrise Jonese.

zvyšující se intenzitou světla do krajnosti a přechází v optický efekt – roztmívání obrazu, stává se vizuálním znázorněním propojení časoprostorových dimenzí. Ve světě Vypravěčů je funkcí přesvícení navodit dojem čistoty. Od prvního záběru na les, skrze který prosvítá až nepřirozené množství světla, máme dojem nezkaženosti světa a absence temnoty. V Inkově realitě plní přesvícení více funkci praktickou – jeho působením zaniká velká část okolního prostředí a zároveň se zvýrazňuje Inkův dlouhý nos a plášť. U Inkubů vzbuzuje hrůzu. V kontrastu s temnotou působí přesvícené plochy prostředí ještě hrozivěji. Například ve scéně, kdy si jde John k Inkubům pro radu, vstoupí do dlouhé haly, na jejímž konci stojí Inkubus. Stěny haly jsou pokryty přesvícenými čtverci, které po celou dobu blikají, stejně jako ve výše uvedené scéně obětování Emmy. Na podlahu haly jsou namířena čtyři silná bodová světla, která vytváří čtyři jasně označené kruhy. V posledním z nich stojí Inkubus a do dalšího si klekne Ink. Emma, jež není účastna hovoru, stojí ve stínu mimo kruh. V záběrech Inka vytváří ostré horní světlo v kombinaci s měkkým podsvícením obraz, v němž je z Inka vidět pouze dlouhý nos a kápě. K nespátrnému obličejí Inka zároveň vytváří kontrast Inkubův přesvícený obličej.

Signifikantním prvkem scén s Inkuby je blikající světelný obraz. Je vytvořen neustále se měnící intenzitou světla přesvícených částí obrazu. Toto „blikání“ je charakteristickým prvkem světa Inkubů. Je kombinováno s jump-cuty, ve chvíli, kdy kamera sleduje Inkuby. Kombinace obou užitých postupů vytváří dojem časových elips v jednání Inkubů, podtrhuje jejich existenci v jiné časoprostorové rovině a v rovině významové posiluje dojem falešnosti a pomíjivosti jejich slov a konání. „Blikání“ je dalším motivem, který se nevyskytuje jen v souvislosti s nimi, ale pokaždé, když je John ve svém světě stržen k nenávistnému chování. V Johnově světě se stává prvkem upozorňujícím na přítomnost Inkubů v jeho blízkosti.

1.1.3. KOSTÝMY A MASKY

Volba kostýmů upevňuje ve snímku charakter jednotlivých prostředí a postav. Všechny kostýmy mají navíc svou tematickou roli. Celý Inkův kostým je metaforou hanby a studu. Dlouhý mnohvrstevnatý plášť sešitý z velkého množství hadrů, záclon a prostěradel⁴⁴ slouží jako ochranná vrstva před vnějším světem i sebou samým. Kabát celou postavu dokonale zahaluje, kromě dlouhého nosu, jenž slouží jako metaforické vyjádření pýchy. Zároveň naznačuje Inkovu neschopnost „dohlédnout si na špičku nosu“⁴⁵. Neustálé chrastění pomůcek, jež s sebou Ink nese, jako bubínky, řetěz a pouta, má budít hrůzu. Ve skutečnosti je to jen další Inkův podvědomý pokus všechny od sebe odehnat ve víře, že je jeho osud předurčen. Bez kostýmu vidíme Inka během jeho putování jen třikrát. Dvakrát mu strhne jeho kápi Liev. Poprvé při snaze zachránit si život. Podruhé když je jejím záměrem probudit v Inkovi svědomí a vyvolat vzpomínky na minulost. Odhalí holou lebku s jizvami, která je další příčinou Inkova studu. Jizvy nejsou samoúčelné, jedná se o důsledky Johnovy sebevraždy. Potřetí si Ink sundá kápi sám, v okamžiku, kdy si rozpomene na Emmu a rozhodne se ji zachránit. „Přijme svou hanbu“⁴⁶, což předznamená jako znamení záchrany Jacob, když jede s Johnem v sanitce. Signifikantním kostýmovým prvkem Inka a dobrých postav jsou malé africké bubínky. Jejich funkcí je zprostředkovávat přechod mezi dimenzemi. Na podvědomé úrovni podtrhují skutečnost, že Inkův osud ještě není zcela ztracen. Ink je na rozcestí. Rozbitý bubínek sloužící k přemístění na shromáždění funguje jako prvek zdržující naraci a současně poskytuje Inkovi více času pro rozhodování, jakou cestou se chce dál ubírat.

Johnův kostým tvoří k tomu Inkovu kontrast. Pokud se nejedná o flashback, má na sobě John oblek, který koresponduje s prací, jež vykonává. Krom věrohodnosti v rámci narace znázorňuje spolu s úvodní sekvencí, ve které se John upravuje do práce, jeho marnivost. Jacob ve svém monologu o řetězové reakci

⁴⁴ JONES, pozn. 12.

⁴⁵ Tedy dohlédnout do důsledků svých činů.

⁴⁶ Jacob: „Jestli přijme svou hanbu, ta malá má šanci.“

naznačí potenciální vývoj událostí. Na tomto monologu je trefně vysvětlena volba kontrastních kostýmů Inka a Johna: „Vina ho vede k hanbě. Hanbu si kompenzuje pýchou a marnivostí. A když pýcha selže, zmocní se ho zoufalství a vede ho k jeho vlastní záhubě.“⁴⁷ Dle jeho slov je John o krok napřed před Inkem. Zdánlivě se zbavil hanby, kterou nahradil pýchou tematizovanou drahým oblekem.

Kostýmy Vypravěčů měly být dle záměru Kiowy Winansové specifické pro každou postavu. Jejich vzájemná odlišnost měla tvořit kontrast k identickému vzhledu Inkubů. Vypravěči měli být původně andělé, kteří zemřeli v různých historických obdobích, a jejich kostýmy k nim měly odkazovat, ale zároveň musely být kompatibilní mezi sebou.⁴⁸

Inkubové měli vypadat všichni stejně. Všichni na sobě mají černé obleky, gumové rukavice a plastovou zástěru. Metaforickou funkcí je neušpinit se od ostatních, kteří nedosahují jejich úrovně. Na očích mají brýle a před nimi skleněnou destičku, na kterou se promítají rozličné obrazy. Destička „problikává“ stejně jako celý svět Inkubů. Deformuje Inkubům obličej, čímž metaforicky znázorňuje deformaci, která v člověku proběhne při hrdém přijetí vlastností jako pýcha, pocit nadřazenosti, marnivost či zaslepenost. Svět zpoza destiček, z pohledu Inkubů, je šedivý. Každý člověk je pro ně zaměnitelný. Specifickou postavou mezi Inkuby je hlavní Inkubus. Nemá rukavice, plášť, brýle ani destičku. Namísto brýlí má zcela černé oči, které na několik okamžiků nahradí obraz očí modrých, znázorňujících radost z napáchaného zla. Jeho odlišnost od ostatních Inkubů signalizuje nadřazenost.

1.2. Kamera

V této kapitole se zaměřím na způsob rámování, použité pohyby kamery a jejich narativní funkci. Snímek byl natočen na kameru Sony-V1U⁴⁹, která

⁴⁷ *Ink*, pozn. 33, 00:58:38–00:58:48.

⁴⁸ JONES, pozn. 12.

⁴⁹ Tamtéž.

neposkytuje možnost výměny objektivů⁵⁰. Pro některé záběry bylo užito objektivu rybí oko se záměrem ozvláštnit snímanou akci a zobrazit prostor v jednom záběru, namísto několika.

Ve filmu je užíváno klasických postupů snímání předkamerové reality. Scény zobrazující nový prostor začínají ustavujícím záběrem, který má delší dobu trvání než záběry následující v polocelku nebo detailu. Kamera přerámovává na příčinu akce a respektuje návaznost pohybu a pohledu. V případě, že postavy vedou dialog, dodržuje kamera pravidlo osy a střídá záběr s protizáběrem. Kromě konvenčních postupů, sloužících lepšímu pochopení narace, užívá film způsobů snímání, které se díky opakování a variování stávají motivy. Nejvýraznějším motivem je neustálý pohyb obrazu. Ať už se jedná o minimální pohyb způsobený ručním snímáním, který zapříčiní nestálost obrazu i při statických záběrech, nebo o kamerové jízdy, švenky a panoramatické záběry.

Primárním účelem využití pohyblivé kamery, především jejích jízd, je to, čemu v *Umění filmu* říkají David Bordwell a Kristin Thompsonová „narativně motivovaná subjektivizace“⁵¹. „Narativně motivovaná subjektivizace má [pak] představovat pohled očima pohybující se postavy. Pohyb kamery v nás tedy může vyvolat silný dojem, že sledujeme hlediskový záběr.“⁵² Příkladem může být sledování akce zpoza postavy ruční kamerou nebo plynulá jízda ve směru pohybu postavy. Rychlost jízdy je závislá na okolnostech příběhu a dojmu, který má být v rámci určité situace vyvolán. Ve chvílích, kdy se postavy blíží ke kameře, jede jízda dozadu, a naopak. Pokud postava běží nebo jde, pohyb se přizpůsobí a snímá ji buď z profilu, frontálně anebo sleduje akci přímo z jejího hlediska. Poklidné pasáže, jako expozice snímku *Ink*, ve které rozdávají Vypravěči a Inkubové sny, jsou charakteristické plynulými a velmi pomalými jízdami z různých úhlů. Účel pomalých jízd je vytvářet kontrast s následnými bojovými sekvencemi, které

⁵⁰ Sony HVR-V1U HDV Camcorder. B&H Photo – video – pro audio. Dostupné z: http://www.bhphotovideo.com/c/product/461818-REG/Sony_HVRV1U_HVR_V1U_HDV_Camcorder.html

⁵¹ BORDWELL, THOMPSONOVÁ, pozn. 7, s. 260.

⁵² Tamtéž.

naopak užívají rychlých švenků, panoramat nebo rychlého sestřihu záběrů z různých úhlů snímání. Specifický dojem vyvolává hlediskový záběr kombinovaný s jízdou kamery směrem k objektu zájmu, většinou na postavu, v jehož rámci se mění velikost rámování z polocelku nebo polodetailu na detail. Tento postup se objevuje, když „vstupujeme do mysli postav“ na začátku snímku při rozdávání snů nebo při Johnově autonehodě, opět ve spojitosti se sny. Záběr je vždy zakončen roztmíváním obrazu, které ústí v sekvenci vzpomínek nebo snů.

Dialogy jsou snímány zpoza ramene jedné z postav na hranici subjektivního záběru, případně tuto hranici překračují. Pokud postava upozorňuje na akci mimo rám obrazu, kamera v tomtéž směru mění rámování. Užíváním jízd v kombinaci s návaznostmi pohybů a pohledů dosáhl Winans maximálně plynulých přechodů mezi záběry. Pokud se nemění rámování obrazu ani neprobíhá výrazný pohyb v mizanscéně, nájezd na postavy je téměř neznatelný nebo je alespoň použita ruční kamera. Účel je stále stejný – vyvolat dojem, že jsme součástí scény.

Zcela statický obraz se objevuje pouze u záběrů, které jsou vizuálně tak zajímavé, že by pohyb jejich osobitost potlačil, anebo u ustavujících záběrů. Ty jsou často ozvláštněny rámováním akce ve výrazných podhledech nebo nadhledech. Kombinaci statických záběrů, ruční kamery a výrazných úhlů vysvětlím na scéně, kdy vstupuje Ink se zajatkyněmi do obydlí Sběratele. Tuto scénu jsem vybrala, jelikož kombinuje akční sekvence s dialogovými pasážemi v dosud nepředstaveném prostoru.

Kamera zabírá vstup postav do snímaného obrazu z výrazného podhledu motivovaného zobrazením celé budovy, do které plánují vstoupit. Následuje statický záběr, ve kterém všichni tři vchází dovnitř. Je zajímavý výraznými kontrasty mezi tmným prostorem a světlem pronikajícím dovnitř. Postavy prochází prostředím, které sledujeme z osy akce pomocí ruční kamery. Další záběr znovuustavuje prostor ve velkém celku z výrazného nadhledu od stropu budovy. Vytváříme si představu o prostoru a jeho velikosti. Následují záběry v detailu na obličeje postav, které jsou vzápětí vystřídány hlediskovým snímáním prostředí. Poklidná pasáž končí záběrem z ruční kamery na všechny tři postavy. Náhle dojde ke změně charakteru scény. Rychlý panoramatický záběr z okolního prostředí na trojici oznámí přítomnost nové postavy. Původní centrální kompozice zachycující

Emmu, Liev a Inka je přerámována jen na Inka, který odlétne na zem, jelikož jej cosi srazilo. Ale tentokrát má záběr hlediskový charakter. Akce je snímána ze dvou kamer, jejichž obraz se v rychlém sledu vystřídá a vyvolá dojem pádu z opravdu veliké výšky. Inkův pád je zakončen detailem na jeho zakrytý obličej. Po rychlé sekvenci, která zobrazuje vstávajícího Inka, Liev s Emmou a běžícího Sběratele, následuje filmová honička v klasickém stylu, zprostředkovaná křížovým střihem mezi postavami. Ruční kamera zde působí jako dynamizující prvek, když v kombinaci s rychlým panoramováním kamery a střihem sleduje Inkův běh. Úhly kamery jsou v akční sekvenci přímé. V několika záběrech je však Ink snímán z pohledu, z důvodu efektnosti, neboť záběr působí, jako by skákal na kameru.

Jak jsem již uvedla, cílem neustálého pohybu obrazu je vzbudit v divákovi dojem, že je součástí děje, přičemž jeho subjektivní vnímání je posilováno hlediskovými záběry ze zorného úhlu postav nebo z výšky odehrávající se akce. Pokud se akce odehrává mezi dvěma postavami, jejichž pozorovací úhel je výrazně odlišný, výsledkem jsou nadhledy a podhledy. Například když leží John v posteli a Emma stojí nad ním, je zobrazena v mírném podhledu. Naopak je tomu ve chvíli, kdy oba stojí. Nadhledy a podhledy implikují měnící se, až nezvyklou pozici kamery k mizanscéně. Pozice kamery se mění v závislosti na postavě. Dochází i k případům, kdy je kamera umístěna těsně nad zemí a sleduje postavu nebo probíhající akci. V takovém případě přestává být subjektivní, ale díky svému umístění z nás stále činí součást příběhu. Umožňuje nám vidět reakci Jacoba, když doběhne na místo určené pro záchranu a vyčerpán se svalí na zem. Efektně představuje Inka i Jacoba, když poprvé vstupují do děje, jelikož nejdříve ukáže jejich nohy a až postupně odhalí celou jejich postavu. A v několika obrazech i mění vertikální orientaci rámu. Například těsně před únosem si Emma lehá do postele a kamera se naklání o 180 stupňů ve směru, v němž se Emma pohybuje. Totožný postup je použit, když Allel srazí Jacoba na zem a on nastalou situaci komentuje.

Dalším prvkem opakujícím se v průběhu narace je centrální kompozice postav v obraze, často právě z nadhledu nebo podhledu. Tento typ záběru je variován v průběhu filmu u různých postav. Jednou spatříme z nadhledu Emmu, když se po únosu pokouší spojit s vnějším světem, ale je zastavena neviditelnou zdí. Podruhé, když je Ink v kanále s Inkubem, ke kterému si přišel pro pomoc. Ink klečí na zemi, má skloněnou hlavu a kamera pomalu švenkuje až do bodu, kdy zachycuje

Inka z nadhledu. Nadhled zde má jak funkci metaforickou – Ink je ponížen – tak funkci formální, protože jej sledujeme z pohledu Inkuba. Velmi výrazným se tento motiv stane v sekvenci zachycující motýlí efekt způsobený Jacobem. Jacob stojí na ulici, přičemž „diriguje“ průběh efektu. Je zachycen z podhledu, čímž je jen podtržena moc, kterou má nad během událostí. Důsledkem motýlího efektu je Johnova autonehoda. Ostatní Vypravěči jsou zobrazeni v přímém pohledu, ale taktéž zakomponování do centra obrazu, čímž je zdůrazněno jejich zděšení. Centrální kompozice je ve filmu užívána hojně a pokaždé má jinou funkci. V některých případech je kombinována s nájezdem kamery, jak je tomu u reakce Vypravěčů na autonehodu. Jindy je obraz statický, jako ve scéně s Emmou, nebo kamera panoramuje okolo postavy, například Jacoba, čímž dodává záběru na plynulosti. K posílení subjektivizace jsou některé centrálně komponované záběry zabírány v detailu. Tato velikost rámování umožňuje vidět mimiku v tvářích postav. Posledním parametrem kamerového snímání je délka záběrů, o níž budu více mluvit v kapitole Střih.

1.3. Střih

Snímek podléhá některým konvencím kontinuální stříhové skladby a s ní spjatých postupů snímání předkamerové reality, které jsem zmínila výše. Jejich funkce v rámci snímku není nijak specificky motivovaná, slouží čistě jako prvky usnadňující orientaci v čase a prostoru.

Základem stříhově-skladebného vzorce je příčný nebo též křížový střih, který je dán samotnou povahou narace. Mód větvičích se linií je složitá narativní struktura, k jejímuž pochopení je třeba mnoha vodítek. Křížový střih zde plní funkci smysluplného zprostředkování fabule. Zároveň se v souvstažnosti s ním posiluje informovanost narace. „Křížový střih nám poskytuje neomezený rozsah vědění: příčinné, časové a prostorové informace se dozvídáme pomocí střídajících se záběrů z jedné příběhové linie odehrávající se na jednom místě a záběrů na události

probíhající jinde.⁵³ Ve snímku Ink jsou křížovým stříhem propojeny linie Johnova a Inkova příběhu, do kterých vstupují postavy Vypravěčů a Inkubů. Vypravěči a Inkubové slouží jako prvek upozorňující na podobnost mezi oběma postavami. Díky jejich přítomnosti v obou liniích dochází k vytvoření paralel mezi příběhy, které v klimax ústí v kauzálním propojení v myslích diváků.

Větvení linií v narativní rovině se odráží ve stříhové skladbě, která v nás současně evokuje nutnost propojovat linie na základě podobností, odlišností či opakujících se vzorců. Expozice příběhu probíhá v jedné rovině reality, do které vstupují postavy rozdávatel různých lidem sny. Ukončena je únosem Emmy, který zapříčiní odhalení tří rovin reality – Inkovy, Johnovy a roviny Vypravěčů. Ve stylistické rovině je každá z nich odlišena barevnou charakteristikou, kostýmy a svícením. Prostorová diskontinuita a odlišnost mizanscény je vykompenzována podobnou narativní strukturou, zvukovými můstky a optickými efekty. Po expozici sledujeme, jak jsou Johnovi, Inkovi i Vypravěčům kladeny do cesty překážky. Johnovi se nedaří v práci a následně se dozví, že je Emma v nemocnici. Inkovi je nejprve odepřen vstup na shromáždění, musí najít dvě části kódu, aby mu byl přístup umožněn, a navíc mu vstupuje do cesty Liev. Liev je znemožněn její plán získat Emmu zpět výměnou za sebe. Připojí se tedy k Inkovu putování a snaží se jej probudit. Vypravěči mají práci ztíženou neustálou přítomností Inkubů v blízkosti Johna. Jednotlivé narativní linie vedou postavy od překonání překážek až do vyvrcholení, kde dochází ke zrychlení křížového stříhu a závěrečnému sjednocení linií.

Kompoziční návaznosti nejsou mezi liniemi vytvářeny, jelikož je struktura střídání záběrů jedné linie s druhou narušována vkládanými flashbaky, případně flashforwardy. Jediný okamžik, kdy dojde ke kompoziční návaznosti, je v závěru filmu. Záběr z Johnova hlediska, když vchází do pokoje Emmy, je následován záběrem z Inkova hlediska při vstupu na shromáždění. Propojení linií nastane v okamžiku, kdy se John dotkne Emmina čela. Dotek působí jako spouštěč

⁵³ BORDWELL, THOMPSONOVÁ, pozn. 7, s. 320.

Inkových, resp. Johnových vzpomínek na vlastní život i sebevraždu. Příběh pokračuje v obou rovinách bojem. V realitě bojují Vypravěči s Inkuby, kteří se snaží Johna ještě naposledy ovlivnit. Mezitím bojuje Ink s Inkuby ve svém časoprostoru. Obě roviny akce jsou propojeny nediegetickou hudbou, která je při bojích Vypravěčů v nemocnici doplněna ruchy. V prostřizích dochází ke kontrastu mezi bojujícím Inkem a Johnem sedícím strnule u postele Emmy. Zároveň boj Vypravěčů kauzálně ovlivňuje boj Inka. Když zaženou Inkuby v nemocnici, stáhnou se Inkubové i v Inkově prostoru. Ve chvíli, kdy se Ink usmíří s Emmou, rozplyne se a Emma se v realitě probudí. Z hlediska rytmických vztahů nelze segmenty z jednotlivých linií propojovat, jelikož mají různou délku trvání a jsou zcela odlišně rytmicky sestříhané. Rytmičké vztahy mezi záběry v samostatných narativních liniích utváří zvuková složka. Obraz se přizpůsobuje hudbě nebo ruchům. O zvuku však budu podrobněji hovořit v následující kapitole.

V dimenzi Vypravěčů a ve scénách s Inkuby je užíváno záměrně odlišného charakteru stříhu. Scény s Inkuby mají působit trhaným dojmem. Toho je docíleno kombinací klasických záběrů s poskočnými stříhy, podprahovými záběry a vynecháním části akce v obraze, který však doprovází plynulý dialog a nediegetická hudba. Podprahové záběry jsou nám ve skutečnosti ukázány o něco později v celé své délce. Vytváří ale efekt jakési zatajené informace, což opět podtrhuje nepohodlnost sledování scén s Inkuby. Na trhanosti se podílí neustálá změna intenzity svícení a promítání neurčitých obrazů nebo částí flashbacků na destičky před obličejem Inkubů, které je doprovázeno ostrými diegetickými zvuky. S prostředím Vypravěčů jsme seznámeni pomocí jízd, ruční kamery nebo statických záběrů. Klidná hudba a plynulé pohyby kamery působí harmonickým dojmem stejně jako celá mizanscéna.

Pro přechody mezi dimenzemi je převážně použito roztmívání nebo zatmívání obrazu. Roztmívání má evokovat vstup do jiného prostoru nebo do světa snů a vzpomínek. Zatmívání slouží ke zjemnění přechodu mezi dimenzemi, ale především jako časová elipsa. Tuto funkci plní i v rámci jednotlivých scén, kde v některých chvílích nahrazuje ostrý jump-cutový stříh, který taktéž slouží k vynechání minimálního úseku fabule. Ostrý stříh se vyskytuje jen mezi Johnovým a Inkovým světem, čímž posiluje souvislost mezi oběma narativními liniemi. Dokud nám však nejsou poskytnuta určitá verbální vodítka, spojitost nepochopíme.

Johnova linie je zároveň neustále kombinována s flashbackovými pasážemi, které se mísí s realitou a matou samotného Johna. John do některých flashbacků fyzicky vstupuje a snaží se je ovlivnit svými replikami. Při prostřihu mezi dvěma scénami v rámci stejného flashbacku je John komponován do centrální části rámu. Ostrý střih, v kombinaci s totožnou kompozicí obrazu, přemísťuje Johna nepřírozeně z jedné scény flashbacku v určitém prostředí do jiné.

Ve filmu jsou dva druhy flashbacků, které jsou způsobem snímání a střihu odlišené od zbytku filmu. Pro první typ je kromě barev (určených dle charakteru vzpomínky) typická montážní sekvence kombinovaná s jump-cuty a zatmíváním obrazu. Funkcí tohoto typu flashbacku je v co nejkratším časovém úseku poskytnout co nejvíce informací o fabuli. Nicméně větvením narativních linií dochází k manipulacím s časem, které naopak chápání fabule ztěžují. Rychlý sled záběrů se střídá s relativně dlouhými statickými záběry. Vznikne kontrast mezi rytmikou záběrů, jelikož je narušena pravidelnost v jejich délce. Kontrast je ještě zvýrazněn prací kamery, která transfokuje nebo pomalu najíždí směrem k akci. Tento typ flashbacku je využit jako narativní vodítko přibližně v půli filmu. Vzhledem k trvání každého flashbacku nastíním opakující se postupy pouze na části jednoho z nich.

Flashback, který zhustil do krátkého časového úseku fabuli týkající se Johnovy cesty k úspěchu a jejích následků, lze rozdělit na několik menších částí, v jejichž rámci se užití postupy opakují. Scéna začíná záběrem na Rona, opouštějícího Johnovu kancelář, který se prolíná se záběrem na Johna, když se mu povede uskutečnit první velký obchod. Kamera panoramuje okolo telefonujícího protagonisty a zároveň se od něj vzdaluje. Ve chvíli, kdy John promluví, kamera se zastaví a vzápětí se opět přibližuje pomocí jízdy. Střih je v tomto případě uzpůsoben hudbě v pozadí. Scéna je ukončena mrtvolkou a pokračuje krátkým záběrem z výrazného nadhledu na Johnovo zapíjení úspěchu. Následuje opakující se střih s přesahem, který prodlužuje čas fabule a zobrazuje Johna seznamujícího se s panem Sullivanem v baru. Mezitím na ně kamera téměř neznatelně najíždí. Opakuje se záběr na Johna zapíjejícího úspěch, tentokrát s ještě kratším trváním. Od této chvíle se variuje vzorec práce-bar-zapíjení úspěchu. John opět sedí v kanceláři a vede přes dlouhý stůl dialog s kolegou. Kamera výrazně najíždí na tu postavu, která právě hovoří. Opakuje se totožně zakomponovaný záběr z baru a zapíjení

s několika kolegy. Následná scéna z práce posouvá naraci dál – John povýšil. Sledujeme jeho cestu do nové kanceláře opět pomocí plynulého pohybu kamery, tentokrát dozadu. Vzorec je zakončen scénou z baru s narůstajícím počtem kolegů a zapíjením narůstajícím počtem sklenek alkoholu. Flashback dále ukazuje, jaké důsledky Johnova nerozvážnost měla. Popsané postupy mají zdůraznit některé okamžiky Johnova života pomocí střihu s přesahem a opakujících se záběrů s totožným rámováním. Celkový sestřih je nápadně přizpůsoben hudbě, s čímž souvisí načasování jízd i střih na přízvučné doby. Opakující se struktura je charakteristickým rysem snímku. Opakují a varíují se podprahové záběry, některé pasáže flashbacků, střihy s přesahem, úhly kamery a další postupy.

Druhý typ flashbacků nese funkci přiblížení Johnovy osobnosti. Vrací se do okamžiků před Shellyinou smrtí i do Johnova dětství. Obraz je mnohem klidnější, záběry jsou oproti sekvencím s poskočným střihem dlouhé, často statické a střih je neviditelný. Konkrétně se jedná o flashback, ve kterém si John hraje s Emmou, Johnovo mládí, seznámení se Shelly, jejich soužití a Shellino úmrtí. Flashbacky využívají jednoduchých záběrů a protizáběrů. Kamera je neustále v pohybu, ačkoli minimálním. Barevně jsou flashbacky odlišeny dle charakteru vzpomínky. U příjemných vzpomínek je obraz zabarven žlutě, u nepříjemných zeleně.

Odlišné pojetí flashbacků funguje jako vstup do Johnovy mysli. Jeho život byl až do Shellyiny smrti poklidný, ačkoli ne všechny vzpomínky byly šťastné. Od její smrti se John začal příliš zaobírat prací a stal se alkoholikem. Kamera a střih v prvním typu flashbacků vyvolává dojem zmatečného vnímání okolí, neustálého stresu a neklidné mysli.

Posledním charakteristickým střihovým postupem je montážní sekvence. Montážní sekvence je typ časové elipsy, která umožňuje přeskočit velmi krátké až velmi dlouhé části fabule. Konkrétně je to „série akcí zhuštěná do několika momentů“⁵⁴. Ve snímku je tvořena jump-cuty, časosběrnými a krátkými statickými záběry. Montážní sekvencí začíná expozice snímku, kde je jejím prostřednictvím

⁵⁴ Tamtéž, s. 323.

představeno město. V rámci představování města se opakuje struktura: poskočný střih – časoběrný záběr – krátký záběr. Kamera zabírá určitý výsek města v celku a posléze pomocí poskočného střihu mění rámování na polocelky, polodetaily a detaily v rámci zobrazeného prostoru. Následuje časoběrný záběr například na pohyb měsíce nebo stmívání. Struktura je zakončena statickým záběrem nebo plynulou pomalou jízdou, která v kontrastu s jump-cuty a časoběrem působí jako o mnoho delší.

1.4. Zvuk

Ve snímku *Ink* je mnohvrstevnatosti narace přizpůsobena zvuková stopa. Ta je charakteristická hutným mixem zvuků. Nediogetickou rovinu tvoří hudba, kterou skládal sám Winans. Hudební motivy, ve kterých vyniká vzorec důrazů tvořený například bicími nástroji, udávají tempo střihu. Na většinu přízvuchných dob je načasován střih na jiný obraz. Tyto motivy se vyskytují především v akčních scénách nebo flashbacích. Rytmicky výraznou scénou je sekvence s motýlím efektem, který zapříčiní Jacob. Scéna je započata záběry na Jacoba, který počítá v čtyřčtvrťovém taktu: „Jedna, dvě, tři, čtyři...“⁵⁵ stále dokola. Několik záběrů na okolí, které na přesný rytmus jeho počítání nevědomě reaguje, je posléze doplněno hudbou. Na pozadí hlavního hudebního motivu zní na každou dobu důraz specifického druhu. S každou dobou je spjata změna obrazu nebo je na ni přesně načasován pohyb v mizanscéně. Z nediogetické hudby se stane diegetická ve chvíli, kdy Jacob položí na zem hrací skříňku. Hudební motiv s přesně načasovanými důrazy na jednotlivé doby se promění v plynulou poklidnou melodii, která v sepětí s Jacobovým dirigováním zapříčiní řetězovou reakci.

Pokud v pozadí obrazové složky nezní hudba, nahrazují ji nediogetické ruchy. Nemají zdroj ve světě příběhu, ale dotváří atmosféru prezentovaných scén. Scény, ve kterých se poprvé objevují Inkubové, mají vlastní nediogetický ruchový mix, z něhož se některé ruchy dají rozpoznat, ale jiné jsou kombinací mnoha

⁵⁵ *Ink*, pozn. 33, 00:59:21–00:59:45.

různých zvuků, jež byly navíc upraveny v počítači. Nelze tedy přesně určit, čím a jak byl ruch vytvořen, přiblížím jej tedy slovním opisem.

Přítomnost Inkubů v obraze je předznamenána hučením v pozadí, které je kombinováno se zvuky vody, například silného vodního proudu nebo tekoucí vody. Ve chvíli, kdy spatříme Inkuba, ozve se vysoké pískání. Pokud kamera Inkuba pomalu odhaluje, intenzita pískání se postupně zvyšuje, čímž se souběžně buduje napětí. Destičky Inkubů vytváří samostatný zvukový efekt, který koresponduje s jump-cuty v obraze. Jedná se o velmi krátký zvuk, který zazní opakovaně a připomíná úder do kbelíku. Náhlé změny v hlasitosti způsobené promítáním obrazů na destičky nebo už jen samotným zobrazením Inkuba mají za následek úlek. Při pohybu Inkubů tvoří rytmus ve zvukovém mixu vrzání jejich igelitových zástěr a latexového oblečení. Celkový mix patřící k Inkubům tedy působí velmi děsivě.

K Inkubům opět tvoří kontrast Vypravěči. Jejich přítomnost je doprovázena klidnou až meditační hudbou neměnné hlasitosti a harmonických tónů, která je doprovázena diegetickými zvuky zpěvu ptáků. Stejný motiv, ale s přidanými zvuky bicích, které zrychlují rytmus, je použit pro příchod Jacoba. Změna rytmu předznamenává změnu situace v obraze i charakteru poklidné atmosféry světa. Jacob vnáší do jejich linie příběhu akci.

Hudební motiv Vypravěčů se prolne i do Inkovy reality při boji s Liev. Boj v obraze je opatřen externími diegetickými vnitrozáběrovými zvuky a nediegetickou hudbou. Ovšem v okamžiku, kdy se do současnosti vmísí flashback a Liev si vzpomene na svou dřívější meditaci, ukáže se, že nediegetický zvuk ze scény s Inkem má svůj původ v Lievině mysli. Její vzpomínka způsobí, že se hudba zastře, čímž posílí fakt, že se jedná o interní diegetický zvuk. Když Liev Inkovi v závěru boje strhne kápi, hudbě se vrátí její původní charakter, čímž zdůrazní akci v obraze. Podobný princip se opakuje, když Sběratel prozradí Lievino jméno Inkovi. Zvuk je sladěn se stříhem na Sběratele ve chvíli, kdy si povšimne Liev. Veškeré ruchy utichnou a hudba hraje dál. Absencí jakýchkoli diegetických ruchů

je daný moment uměle prodlužován. Když Ink pochopí jak výjimečná je jeho zajatkyň, hudba ztichne, čímž dojde k zaostření na jeho křik: „Na zem, okamžitě!”⁵⁶

Ke zdůraznění replik postav je užito občasně asynchronnosti mezi obrazem a zvukem, neboť dochází k vynechání části scény, ale zvuk pokračuje plynule dál. Během mluvy jedné z postav je jump-cutovým stříhem vynechána část kontinuálního snímání předkamerové reality a kamera okamžik snímá postavu, která mlčí. Zvuk tedy zní ve fabuli dříve, než spatříme adekvátní obraz, resp. adekvátní obraz nespatříme. Podobně jsou jump-cuty využívány k zaostření na určité slovo. Během repliky dojde ke stříhu v jiné vzdálenosti od mluvící postavy ve chvíli, kdy opakuje totožné slovo. Například když soudce pronáší větu: „Momentálně vás shledávám nezpůsobilým – nezpůsobilým k péči o vaši dceru.“⁵⁷ Takové manipulace s obrazem a zvukem nás burcují k vytváření významů. Ve flashbackích má postup zdůraznit samotnou podstatu zobrazované scény, tedy vzpomínky nebo její konkrétní části. Ve scénách s Inkuby působí vynechané části obrazu, jako by Inkubové část informací zatajovali. Zároveň jump-cuty vhodně doplňují blikající destičky a podprahové záběry.

Jako přechody mezi obrazy a narativními liniemi užívá Winans zvukové můstky. Přemostění mezi záběry tvoří ve snímku hudba, ruchy, dialogy nebo jejich mix. Pro klasické dialogové scény se užívá překrývání dialogu. Například vidíme v záběru mluvící Allel, následuje záběr na Johna, ale Allel stále mluví. V pozadí hraje hudba a akce v obraze je doprovázena diegetickými ruchy uvnitř i vně záběru. Mimoobrazovými ruchy je budována velikost a charakter prostoru. Když utichne poslední replika, ruchy postupně zeslabují, hudba přetrvává a následuje stříh na Inka, Emmu a Liev, přičemž skladba postupně mění charakter a stává se temnější.

Mezi časoprostory se jako zvukový můstek užívá pouze hudba či ruchy. Hudba se postupně proměňuje a přizpůsobuje danému prostředí a ději. Pokud

⁵⁶ Tamtéž, 00:56:29–00:56:31.

⁵⁷ Tamtéž, 00:39:00–00:39:04.

v obraze dochází k přemístění postav z jedné dimenze do jiné, zazní pro Vypravěče i Inka stejný druh zvuku. U obou slyšíme kromě klepání na bubínek zahřmění. Část prostoru rámování, do které postavy vstupují, je přexponovaná a ústí v roztmívání obrazu. Když se postavy přemísťují do reality, intenzita jednoho ze zvuků mixu se zvyšuje, což působí, jako by byly postavy vtahovány dovnitř přexponované části obrazu. V případě, že vidíme přemístění Vypravěčů z hlediska Johnova časoprostoru, ozve se synchronně se zablýsknutím v obraze zvuk ZIPPO zapalovače. Inkův příchod do reality se odehrává jen v samém počátku snímku a je naznačen pouze diegetickými ruchy, které vydává Inkův kostým.

Chrastění řetězů a klapání bubínků, které má Ink umístěné na svém kostýmu, je jeho osobní motiv. Nejenže dotváří jeho kostým, ale v Johnově realitě upozorňuje na neustálou přítomnost Inka v paralelním časoprostoru. Opakovaným motivem souvisejícím s oběma postavami je šustění upravené audioprogramy. Objevuje se ve flashbacku, kde stojí John u rakve, ve flashforwardu o schůzi s klienty, pokaždé když je obraz nakažen negativitou Inkubů a také v závěrečném flashbacku, když se Ink po sebevraždě nahý potácí v temné místnosti a hledá oblečení.

Poslední charakteristikou zvukového mixu je mísení diegetických interních a externích zvuků a nediegetických zvuků. Postup se objevuje v rámci celého snímku, ale nejvýraznějším se stává ve flashbacích a flashforwardech. Jako ukázkový příklad mi poslouží část flashbacku, která zobrazuje, jak přišel John o rodinu a jaké to přineslo následky. Vybraná část začíná centrálně rámovaným záběrem postavy Johna v kostele nad hrobem své ženy. V okolních lavicích jsou usazeni lidé a je slyšet jejich šepot a odbíjení kostelních hodin. Kombinace rychlé subjektivní jízdy směrem k Johnovi z pohledu neviděné postavy a rychlého panoramování mezi lidmi působí, jako by postavy Johna pomlouvaly. V následujícím obraze postavy zmizí a John v přítomnosti (vzpomínající John) slyší interní diegetický hlas jiné postavy – Inkuba, jak hovoří v minulém čase o Johnových pocitech, ale Inkubus není ve scéně fyzicky přítomen. Postup se v rámci flashbacku ještě jednou zopakuje. Variace tohoto postupu se objevují i mimo flashback, třeba když se John hádá s Ronem. Jeho reakce jsou zčásti založeny na slovech, která mu našeptává Inkubus. Dochází k prolínání interního a externího diegetického zvuku. Inkubus se ve scéně opět fyzicky neobjeví, zdroj

zvuku je tedy v Johnově mysli, ale díky vševědoucí naraci víme, že Inkubus Johna neustále doprovází. Inkubus není jedinou postavou, jejíž slova John slyší. Zrovna tak si je vědom slov Allel a Jacoba poté, co ho srazí auto, nebo své ženy Shelly, když při jednání v kanceláři subjektivně slyší její slova z minulosti.

Vraťme se však k vybranému příkladu. Prostředí kostela se změní v soudní síň. Následuje scéna, ve které vynáší soudce rozsudek. Mísí se externí diegetická řeč soudce, interní diegetický hlas Inkuba z přítomnosti říkající: „Ukradli ti ji.“⁵⁸ a externí diegetický hlas Johna: „Prosím, přestaňte, přestaňte!“⁵⁹, jenž zní z úst zhmotnělé představy Johna z minulosti, ale reprezentuje názory Johnova minulého i přítomného já. Podobně vstupuje John do flashbacku z dětství. Snaží se svými slovy ovlivnit své bývalé já, ale v tomto případě je jeho hlas čistě subjektivní a pochází z přítomnosti.

Mísení zvuků z různých částí fabule je prezentováno ve filmu při dvou příležitostech. Akce v obraze, když Ink srazí Liev na zem, je doprovázena signifikantním zvukem projíždějícího auta, jehož účel pochopíme až v závěru filmu, kde se zopakuje v obrazovém flashforwardu. Zvukový flashforward se objevuje ještě na samém počátku filmu ve flashbacku, který zobrazuje Johna hrajícího si s Emmou. Emma předstírá, že se na ni řítí jakási zlá postava. Hra je paralelou k Inkově záchraně Emmy v závěru filmu. Když se John ve vzpomínce vzbudí k reakci, zazní stejný hudební motiv jako při rozuzlení, kde je paralela tvořená hudbou posílena obrazovými prostřihy na tuto vzpomínku.

Styl snímku Ink užívá několika parametrů, jež se v jeho rámci opakují a variují. David Bordwell v této souvislosti hovoří o parametrickém módu narace⁶⁰. Odlišuje asketickou a nasycenou formu daného módu. Asketická forma uplatňuje podobnost postupů napříč odlišnými částmi syžetu.⁶¹ Ve snímku Ink jsou těmito postupy především pohyby kamery, výrazné úhly snímání a hlediskové záběry.

⁵⁸ Tamtéž, 00:39:06–00:39:08.

⁵⁹ Tamtéž, 00:39:08–00:39:11.

⁶⁰ BORDWELL, pozn. 29, s. 275.

⁶¹ Tamtéž, s. 285–287.

Stylistická struktura je budována v závislosti na naraci, jejímž požadavkem je zobrazit několik odlišných časoprostorů, v nichž probíhá děj a postavy, jež je obývají. Tomuto požadavku odpovídá užití křížového střihu. K odlišení časoprostorů slouží charakteristiky mizanscény, zvukové složky a střihu. Ve snímku Ink je parametrická forma založena na vyváženosti narativní a stylistické složky. Styl na sebe sice upozorňuje, ale jeho prostředky se objevují v závislosti na naraci nebo ji předznamenávají.

Závěr

Cílem mé práce bylo za pomoci neoformalistické metody, jak ji formuloval David Bordwell a Kristin Thompsonová, analyzovat celkovou formu snímku *Ink* režiséra Jamina Winanse.

V první části práce jsem se zaměřila na analýzu narativní struktury, klíčové pro mne bylo odhalení dominanty. Jako dominantu jsem určila mód větvičích se linií neboli, v jiném teoretickém náhledu, kombinaci uzavřeného a otevřeného mnohotvárného narativu. Jeho základem je existence několika dějových linií, které se vzájemně prolínají a ovlivňují. V rámci narace dochází k časovým skokům, jež jsou příčinou paradoxu paralelně existujících časoprostorů. Ve snímku došlo k jednomu časovému skoku, který zapříčinil existenci postavy v jiné realitě a tedy druhou dějovou linii. Obě roviny akce probíhaly současně, a zároveň byly ovlivňovány postavami z jiných časoprostorů. Podobný druh narace se vyskytuje například ve snímku *Donnie Darko*, v němž taktéž dochází k paradoxu, jenž zapříčiní dvě alternativní možnosti vývoje narativu, nebo ve filmu *Eternal Sunshine of the Spotless mind*, kde probíhající akce jedné dějové linie ovlivňuje linii druhou.

Paralelní průběh děje vzbudil zdání přítomnosti dvou paralelních protagonistů. Jelikož se však jedná o model mnohotvárného narativu, jednalo se pouze o jednu postavu ve dvou rovinách reality. Pro lepší pochopení dané problematiky jsem odlišila syžet a fabuli snímku. Mezi další aspekty narativní analýzy patřily rozsah a hloubka informací, jež ovlivňovaly styl snímku. Dále jsem popsala vývojové vzorce, které určovaly směřování narace. V druhé části práce jsem se zabývala stylistickou složkou díla. Podařilo se mi analyzovat jednotlivé aspekty mizanscény, střihové postupy a specifické užití zvuku i kamery. Získané poznatky jsem dala do souvztažnosti s narativní strukturou a popsala vzájemné ovlivňování jednoho druhým. V závěru jsem odhalila, že snímek užívá parametrickou formu narace, která je v tomto případě založena na vyváženosti narativní a stylistické složky díla.

Svou analýzou jsem odkryla skutečnost, že se snímek *Ink* řadí mezi úzké spektrum filmů, které užívají módu mnohotvárných narativů, v jejichž rámci se cestuje časem, čímž dochází ke zdánlivě nelogickým posunům v naraci. Vhled do

problematiky může posloužit při dalších analýzách podobných typů filmů. Zároveň je tento text jediným na světě, který se zabývá analýzou snímku Ink.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. *Ink* (režie: Jamin Winans, USA, 2009)

Literatura

1. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.
2. BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. California: University of California Press, 2006. ISBN 0-520-23227-5.
3. BORDWELL, David. *Poetics of Cinema: Three Dimensions of Film Narrative*. New York: Routledge, 2007. ISBN 978-0415977791.
4. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Akademie múzických umění v Praze/Nakladatelství Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7331-217-6.
5. BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
6. HALVATZIS, Stavros. *Multiform and Multistrand Narrative Structures in Hollywood Cinema*. Queensland, 2011. Doctor of Philosophy dissertation, University of Southern Queensland. Faculty of Arts. Under supervision of Dr. Laurie Johnson and Dr. Kelly McWilliam. Dostupné také z: http://eprints.usq.edu.au/20763/2/Halvatzis_2011_whole.pdf
7. THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Iluminace, 1998, roč. 10, č. 1.

Online literatura

1. AARONSON, Linda. *The six sorts of parallel narrative* [online]. Linda Aaronson [cit. 7. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html>
2. AARONSON, Linda. *Which parallel structure suits my script?* [online]. Linda Aaronson [cit. 7. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.lindaaronson.com/what-type-of-parallel-narrative-suit-my-story.html>
3. An interview with Ink's Jamin Winans. In: *Alienvariety*. April 2011, znovu publikováno 2013/05 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.alienvariety.com/2013/05/an-interview-with-inks-jamin-winans/>
4. ANDERSON, Daniel. Interview - Jamin Winans (Ink). In: *Click magazine* [online]. 22 April, 2011 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné z: [http://www.clickonline.com/movies/interview--jamin-winans-\(ink\)/1024/](http://www.clickonline.com/movies/interview--jamin-winans-(ink)/1024/)
5. BORDWELL, David. An appetite for artifice. In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. December 17, 2006 [cit. 7. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2006/12/>
6. BORDWELL, David. Pick your protagonist(s). In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. January 9, 2016 [cit. 7. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2016/01/09/pick-your-protagonists/>
7. BORDWELL, David. Anatomy of the Action Picture. In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. January 2007 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php>
8. BORDWELL, David. Grandmaster flashback. In: *David Bordwell's website on cinema: Observations on film art* [online]. [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/01/27/grandmaster-flashback/>

9. BRANIN, David. Jamin Winans 'Ink' is one of the most inspiring films I have seen.... In: *Film Courage* [online]. February 2, 2009 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://filmcourage.blogspot.cz/2009/02/>
10. HELLER, Jason. Ink's Jamin Winans finds hope in dark places. In: John Teti. A. V. *CLUB* [online]. Dec 28, 2009, 12:00 AM [cit. 28. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.avclub.com/article/eminkems-jamin-winans-finds-hope-in-dark-places-36433>
11. JONES, Chris. Making 'Ink' with Jamin and Kiowa Winans. In: *Chris Jones blog* [online]. April 7, 2013 [cit. 21. 3. 2016]. Dostupné z: <http://www.chrisjonesblog.com/2013/04/making-ink-with-jamin-and-kiowa-winans.html>
12. REMOTETALKER. An interview with Jamin and Kiowa Winans - the creators of Ink. In: *Remote talk*. Interviews with people worth knowing [online]. May 16, 2015 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné z: <https://remotetalk.wordpress.com/2015/05/16/an-interview-with-jamin-and-kiowa-winans-the-creators-of-ink/>
13. *Ruští formalisté* [online]. Metodologický rozcestník Katedry filmových studií FF UK [cit. 28. 12. 2015]. Dostupné z: http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/r_formaliste.pdf
14. SEDA, Alex. An Interview with Jamin Winans. In: *Midnight showing* [online]. August 18, 2009 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://midnightshowing.com/2009/08/an-interview-with-jamin-winans/>
15. SEKULAR, Adam. An Interview With Ink Director Jamin Winans. In: *Hot Splice a blog about cinema* [online]. January 20, 2009 [cit. 28. 11. 2015]. Dostupné z: <https://nwfilmforum.wordpress.com/2009/08/28/an-interview-with-ink-director-jamin-winans/>
16. SKOPAL, Pavel. Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. *CINEPUR* [online]. 2006, č. 40 [cit. 19. 11. 2015]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

17. STEAR, Charlotte. Jamin Winans interview. In: Daniel Benson. *Horrtalk* [online]. 22 April 2011 [cit. 28. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.horrtalk.com/features/1341-ink-director-jamin-winans-interview.html>
18. VENTERS, Chad. Pop culture. In: *Warrior: The Larger World of a Cultural Icon*. [b.r.] [cit. 19. 11. 2015]. Dostupné z: <https://ultimatewarriorbio.wordpress.com/pop-culture>
19. WILKINSON, Amber. Bringing Ink to life. In: *Eye for Film* [online]. 2011-04-14 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.eyeforfilm.co.uk/feature/2011-04-14-interview-with-jamin-winans-about-ink-feature-story-by-amber-wilkinson>

Online zdroje

1. *Double Edge Films. The Work of Jamin Winans* [online]. [cit. 17. 4. 2016]. Dostupné z: <http://double-edge-films.myshopify.com/>

Databáze

Česko-Slovenská filmová databáze, Dostupné z: <http://www.csfd.cz/>

Rotten Tomatoes, Dostupné z: <http://www.rottentomatoes.com/>

The Internet Movie Database, Dostupné z: <http://www.imdb.com/>

Analyzovaný film

Ink (režie: Jamin Winans, USA, 2009)

Režie: Jamin Winans. **Námět a scénář:** Jamin Winans. **Kamera:** Jeff Pointer. **Střih:** Jamin Winans. **Hrají:** Christopher Soren Kelly (John), Quinn Hunchar (Emma), Jessica Duffy (Liev), Jennifer Batter (Allel), Jeremy Make (Jacob), Eme Ikwuakor (Gabe), Shelby Malone (Sarah), Shannan Steele (Shelly). **Produkce a distribuce:** Double Edge Films. **Formát:** 1.78:1, Digital DVD, 107 min.

Premiéra: 23. 1. 2009 – USA; 10. 11. 2009 premiéra na DVD. **Natáčení:** 83 dní celkem. **Lokace:** Colorado. **Rozpočet:** 250 000 \$. **Festivaly a ceny:** Santa Barbara International Film Festival, Brussels International Fantastic Film Festival, Sitges Film Festival, Cancun Riviera Maya Film Festival - Best International Feature award. **Použitá verze:** DVD, anglicky, české titulky, 107 min.

Seznam obrázků

Obrázek 1: Otevřený mnohotvárný narativ	19
---	----

NÁZEV:

Neoformalistická analýza filmu Ink (2009) Jamina Winanse

AUTOR:

Petra Kasnarová

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

doc. Mgr. Zdeněk Hudec, Ph.D.

ABSTRAKT:

Cílem mé práce bylo analyzovat pomocí neoformalistické metody interakci stylistického a narativního systému snímku Ink (2009) režiséra Jamina Winanse. Snímek Ink byl vybrán z důvodu své složité narativní struktury a skutečnosti, že nikdy nebyl podroben hlubší analýze. Jelikož se jedná o nezávislý film, nebyl odborně komentován a neexistuje ani žádná odborná literatura zabývající se tvorbou Jamina Winanse. Tudíž bylo informace o díle možné čerpat především z online databází a rozhovorů s tvůrci. Práci jsem rozdělila do dvou částí. V první části jsem analyzovala narativní strukturu. Zaměřila jsem se na odhalení dominanty snímku, rozsahu a hloubky informací. Určila jsem protagonisty a vysvětlila funkci dalších postav. Rozlišila jsem syžet a fabuli a popsala narativní vývojové vzorce. Ve druhé části jsem analyzovala užití stylistické prostředky (mizanscénu, kameru, střih a zvuk) a jejich vztah k naraci. Styl na sebe v některých okamžicích záměrně upozorňuje, zatímco jindy jen podporuje naraci. Odhalila jsem tedy parametrický mód narace, který klade v případě snímku Ink stejný důraz na stylistickou i narativní složku filmu.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Ink, Jamin Winans, Neoformalistická analýza, David Bordwell, Kristin Thompsonová

TITLE:

The Neoformalist Narrative Analysis of the Film Ink (2009, Jamin Winans)

AUTHOR:

Petra Kasnarová

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

doc. Mgr. Zdeněk Hudec, Ph.D.

ABSTRACT:

The goal of my thesis project was to analyse the overall form of the film Ink (2009, Jamin Winans) by using the neoformalist method. I chose the film because of its complex narrative structure and because of the fact that it has never been properly analyzed before. Since it is an independent movie, it hasn't been properly analyzed yet and no specialized literature focusing on the films of Jamin Winans exists. Therefore the only source of information were online databases and numerous interviews with the authors. I divided my thesis into two parts. In the first part I analyzed the film's narrative structure. I focused on uncovering the most prominent features of the film and the magnitude of meanings of its story. I defined the main protagonists and explained the role of other characters. I also differentiated the syuzhet from the fabula and defined the main narrative patterns. In the second part I analysed the used stylistic tools (mise-en-scène, camera, editing, sound) and their relation to the narration. In some cases the style of the movie deliberately draws attention of the viewer, while other times it is simply there to support the narrative. Therefore, I have discovered a parametrical mode of narration, which in the case of Ink places the same importance both on the style and the narrative part of the whole film.

KEYWORDS:

Ink, Jamin Winans, neoformalist analysis, David Bordwell, Kristin Thompson