

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Shane Carruth: Komplexní narativ v
kontextu americké nezávislé tvorby**

Bc. Jindřich Klimeš

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.

Studijní program: Anglická filologie / Filmová věda

Olomouc 2018

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Shane Carruth: Komplexní narativ v kontextu americké nezávislé tvorby* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování Mgr. Milanovi Hainovi, Ph.D. za jeho konzultace, doporučení a trpělivost při vedení mé diplomové práce a Evě Mazalové za poskytnutou morální podporu při psaní této práce.

Obsah

Úvod.....	6
1. Metodologie	9
1.1. Warren Buckland a komplexní narativ	12
1.2. Taxonomie komplexních narativů	13
2. Vyhodnocení literatury	17
3. Narativní analýza filmu Vynález.....	20
3.1. Zpracování cestování v čase ve filmu.....	20
3.2. Film Vynález v kontextu filmové produkce a diváckého přijetí	29
3.3. Rozbor syžetu filmu Vynález	30
3.4. Rozbor fabule filmu Vynález	37
3.5. Informovanost, komunikativnost a narativní mezery	42
3.5.1. Informovanost postav a diváka	42
3.5.2. Komunikativnost syžetu	44
3.5.3. Narativní mezery	50
3.5.4. Shrnutí	51
3.6. Filmový styl v kontextu nízkorozpočtové produkce	51
3.6.1. Mizanscéna.....	52
3.6.2. Kamera	56
3.6.3. Střih.....	58
3.6.4. Zvuk	58
3.6.5. Shrnutí	59
3.7. Film Vynález v kontextu komplexního narativu	59
4. Narativní analýza filmu Upstream Color	62
4.1. Film Upstream Color v kontextu filmové produkce a diváckého přijetí...	62
4.2. Rozbor syžetu filmu Upstream Color	63
4.3. Rozbor fabule filmu Upstream Color	69
4.4. Informovanost, komunikativnost a narativní mezery	71
4.4.1. Informovanost	71
4.4.2. Komunikativnost a narativní mezery	74
4.4.3. Shrnutí	75
4.5. Užití filmového stylu ve filmu Upstream Color	76
4.5.1. Mizanscéna.....	76
4.5.2. Kamera	82
4.5.3. Střih.....	84

4.5.4. Zvuk	87
4.5.5. Shrnutí	88
4.6. Narativní a audiovizuální paralely s Thoreauovým dílem.....	89
4.7. Film Upstream Color v kontextu komplexního narativu.....	94
Závěr.....	96
Seznam použitých pramenů a literatury	98
Seznam obrázků a tabulek.....	101
Seznam příloh.....	103
Příloha 1: Seznam elektronických zdrojů.....	104
Příloha 2: Graf cestování v čase ve filmu Vynález	107
Příloha 3: Graf cestování v čase ve filmu Vynález	109

Úvod

V období několika posledních desetiletí lze, v rámci světové, a především hollywoodské tvorby, sledovat vzrůstající trend v divácké oblibě i produkci filmů, které se vymykají tradičním narativním konceptům. Tento trend snímků, jejichž vyprávění je vystavené způsobem komplexního narativu,¹ sahá bezpochyby do hlubší filmové historie, jak můžeme vidět na příkladech filmů jako je *Občan Kane* (1941) Orsona Wellse, *Rašómon* (1951) Akiry Kurosawy a řady dalších. Zhruba od devadesátých let se však dále setkáváme s řadou filmů s komplexní narativní strukturou, která je autory cíleně využívána spíše jako ozvláštňující prvek, který nastoluje určitou „hru s divákem“. Mezi tyto prvky můžeme zařadit nechronologické vyprávění a práci s relativitou časových linií, „roztříštění“ děje na více či méně související linky, ustanovení subjektivního nespolehlivého vypravěče či vystavení narativu způsobem, který po určitém „zvratu“ vyžaduje po divákovi jeho celkové přehodnocení. Tato fragmentace a relativita vyprávění je typickým prvkem postmoderního umění a můžeme ji sledovat nejen ve filmu, ale ve většině uměleckých směrů (z tohoto hlediska směrů, kde se vyskytuje určitý narativ, tedy literatura a divadlo).² Autorem, který je za tento trend přinejmenším částečně zodpovědný, je Quentin Tarantino a jeho filmy *Gauneři* (1992) a *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (1994), které se svojí narativní výstavbou znatelně vymykaly tradiční mainstreamové hollywoodské tvorbě. Diváci na tuto hru nadšeně přistoupili, toto lze pozorovat na množství narativně komplexních filmů, které za několik posledních dekád vzniklo a jejich proniknutí do mainstreamové produkce, což lze pravděpodobně nejlépe sledovat na úspěších tvorby Christophera Nolana. Zmíněné narativní postupy vyžadují větší míru divácké participace a vybízejí k opakovaným zhlédnutím filmu, které jej představují v novém světle a mohou odkrývat nové významy. Tento fakt často přímo či nepřímo vede k jejich kultovnímu statutu. Filmová tvorba Shanea Carrutha v tomto kontextu patří k jedněm z nejzajímavějších a, dalo by se říci,

¹ V kontextu této práce budu užívat právě pojmu komplexního narativu, pod který spadá terminologie používaná rozdílnými autory jako „forking path film“ a „network narrative“ užívané Davidem Bordwellem, „puzzle film“ Warrena Bucklanda, „mind-game film“ Thomase Elsassera a další objevující se v příslušné literatuře.

² BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the 'Tarantino Effect.' *Film Criticism* [online]. 2006, Vol. 31, No. 1, s. 6 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

nejextrémnějších příkladů, což je právě hlavní motivací pro vznik této práce. Tvorbu Shanea Carrutha můžeme jednoznačně označit jako autorskou a nezávislou. V případě obou jeho dosavadních snímků *Vynález* (2004) a *Upstream Color* (2013) zastával pozici režiséra, scénáristy, producenta, autora hudby i představitele jedné z hlavních rolí, což může být z části přičteno i velmi nízkému rozpočtu obou snímků, dává to však autorovi značnou kontrolu nad svými projekty, která vytváří znatelný režisérský a scénáristický rukopis. V obou případech se jedná o filmy spadající rámcově do žánru science fiction, kde se ovšem vymykají zavedeným normám, přinejmenším co se tradiční hollywoodské produkce týče. Hlavním spojujícím znakem je kromě žánru především komplexně vystavěná narativní struktura. Právě analýza této spletité narativní struktury je primárním cílem této práce. Z hlediska metodologie práce vychází primárně z neoformalistické analýzy založené na pracích Davida Bordwella a Kristin Thompsonové³. Součástí analýzy je tudíž analýza narativu, na kterou je kladen hlavní důraz, a analýza formálních stylových prvků obou snímků. Součástí narativní analýzy je kategorizace a podrobnější rozbor filmů z hlediska komplexního narativu navazující primárně na rozdělení a analýzu podle Charlese Ramíreze Berga⁴ a Warrena Bucklanda⁵. V případě snímku *Vynález* je nadále dílčím cílem analýzy komparace narativní struktury v kontextu sub-žánru filmů science fiction s tematikou cestování v čase, jelikož i v tomto směru se od většiny obdobných filmů znatelně odlišuje. V případě prvků filmového stylu bude analýza doprovázena obrazovou přílohou, případně grafy doprovázející narativní analýzu pro jasnější znázornění struktury snímku. Pro zřetelnější vymezení

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

BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. London: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-97778-4.

BORDWELL, David, Thompsonová, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění, 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6.

⁴ BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the 'Tarantino Effect.' *Film Criticism* [online]. 2006, Vol. 31, No. 1, s. 5-61 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

⁵ BUCKLAND, Warren, editor. *Hollywood Puzzle Films*. London: Routledge, 2014. ISBN 978-0-415-62245-5.

BUCKLAND, Warren, editor. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-1-4051-6861-8.

problematiky bude analýze předcházet stručné shrnutí a vymezení filmů s komplexním narativem a science fiction filmů s tematikou cestování v čase v případě filmu *Vynález*. Vzhledem k tomu, že většina pramenů je dostupná pouze v anglickém jazyce, budou případné citace mým osobním překladem.

1. Metodologie

Pro analýzu narativu pokládá David Bordwell základní rámec ve své knize *Narration in Fiction Film*⁶ potažmo společně s Kristin Thompsonovou v knize *Umění filmu*⁷. Jedním z hlavních parametrů je rozlišení uspořádání fabule, tedy kauzálního chronologického sledu událostí odehrávajících se v daném čase a prostoru, a syžetu, tedy způsobu, jak jsou tyto události prezentovány divákovi v rámci daného díla.⁸ Kauzalita vychází primárně z motivací postav, pokud se nejedná o případ komplexního narativu záměrně akcentujícího prvek náhody. Vyobrazení kauzality je potom jedním z hlavních nástrojů, jakým je fabule transformována v syžet, především co se týče zatajování příčin nebo následků, což můžeme považovat za jeden z hlavních prvků filmů s komplexním narativem. Toho je dosaženo především manipulací s časem a prostorem fabule v rámci syžetu, například nechronologickým uspořádáním událostí a množstvím dějových linek, které se neodehrávají v jednotném prostoru. Výstavba fabule je potom úkolem diváka, který vytváří hypotézy ohledně její struktury na základě svých percepčních schopností, předchozích diváckých zkušeností a samotné formální struktury syžetu.⁹

Syžet ovlivňuje divákovu vnímání fabule několika způsoby: množstvím informací, které jsou divákovi přístupné, důležitost, která je jim v daném kontextu přisuzována a to, zda prezentovaný syžet odpovídá diváckým hypotézám, což může vést k jejich případnému přehodnocení.¹⁰ Podoba syžetu je ovlivněna užitím konkrétních formálních prvků filmového stylu, tedy prací s kamerou, osvětlením, střihem, zvukem a mizanscénou. Nejčastější způsob, jakým syžet ovlivňuje divákovu vnímání fabule jsou „mezery“¹¹ v časové a prostorové kontinuitě, které mohou být dočasné, nebo trvalé a může na ně být kladen různý důraz. V případě trvalých mezer a mezer s malým důrazem jsou informace, které nejsou divákovi zpřístupněny, zpravidla nepodstatné pro výstavbu fabule. Mezery dočasné jsou eventuálně v rámci

⁶ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

⁷ BORDWELL, David, Thompsonová, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění, 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6.

⁸ BORDWELL, cit. 6, s. 49.

⁹ Tamtéž, s. 32-33.

¹⁰ Tamtéž, s. 54.

¹¹ Tamtéž, s. 54-55.

syžetu doplněny a mohou diváka přimět k přehodnocení fabule. Stejně tak důraz, jak jsou mezery akcentovány, se může měnit, a mezera, která se zdála nedůležitou, může vést k přehodnocení fabule.

Dalším nástrojem pro kontrolu informací je jejich redundance¹² jak jej nazývá Bordwell, tedy opakování určité události fabule v rámci syžetu, ať už přímým zobrazením nebo nepřímými odkazy, což dodává divákovi nové informace a umožňuje mu upravit svoje hypotézy. Právě tato kontrola nad informacemi prezentovanými v rámci syžetu může oddalovat důležité odhalení na samotný závěr syžetu, či navádět diváka k mylným hypotézám ohledně fabule. Míra této „hry“ s divákem se často odvíjí od konvencí daného žánru (například žánr detektivky je do jisté míry na této „hře“ postaven), nicméně se jedná o poměrně důležitý faktor týkající se právě filmů s komplexním narativem. Bordwell dále shrnuje širší narativní strategie, které ovlivňují množství informací obsažených v syžetu. První je „informovanost“¹³ narativu, respektive množství a míra informovanosti postav, které narace sleduje, a hloubka, do jaké je přednesení informací objektivní či subjektivní.¹⁴ Další je „sebeuvědomnělost“¹⁵ narace, tedy míra, do jaké vyprávění reflektuje svoji „umělost“, jedná se v zásadě o veškeré zcizující prvky. Poslední je komunikativnost, což je množství informací, které narace přednáší divákovi z celkového množství informací, které má k dispozici, respektive míra informací, které jsou před divákem utajovány.¹⁶

Vzhledem k tomu, že tato práce je zaměřena primárně na narativní strukturu filmů *Vynález* a *Upstream Color*, bude analýza formálních stylových prvků zahrnuta jako podkapitola narativní analýzy. Jmenovitě se jedná o určení charakteristických postupů užívání těchto prvků, jaké vytvářejí vzorce (jak působí na diváka a jak podporují formální strukturu) a jakou mají funkci v rámci textu. Mezi tyto formální prvky patří výše zmíněná práce s kamerou, osvětlením, střihem, zvukem a mizanscénou.

¹² BORDWELL, cit. 6, s. 57.

¹³ „Knowledge”

¹⁴ BORDWELL, cit. 6, s. 58.

¹⁵ „Self-consciousness”

¹⁶ BORDWELL, cit. 6, s. 59-60.

V kontextu filmů s komplexním narativem se Bordwell zabývá dvěma rozdílnými typy filmů; „rozštěpené narativy“ (forking paths filmy)¹⁷ a „síťové narativy“ (network narratives)¹⁸. V případě rozštěpených narativů se jedná o snímky jako *Srdcová sedma* (Peter Howitt, 1998) nebo *Lola běží o život* (Tom Tykwer, 1998), které představují dvě či více verzí stejného příběhu vedoucí k rozdílným důsledkům, zobrazené buď střídavě, jako je to v případě filmu *Srdcová sedma*, nebo následující za sebou v případě filmu *Lola běží o život*. Tento způsob narace může být chápán jako založený na principu kvantové fyziky, která předpokládá nekonečné množství alternativních vesmírů. Z tohoto množství je vybráno několik daných variant, které ve vzájemném kontrastu vytvářejí kýžený efekt působící na diváka. Bordwell představuje sedm konvencí, podle kterých se rozštěpené narativy tradičně řídí. Pro stručné shrnutí: a) jednotlivé narativní linky jsou lineární, tzn. všechny vychází z jednoho bodu a dále se nedělí, b) tento bod je velmi viditelně akcentován (užití opakování nebo jasného vizuálního motivu), c) jednotlivé linie se v určitých bodech setkávají, tzn. určité události a postavy se vyskytují ve všech liniích, d) jednotlivé linie jsou obvykle rámovány určitými „nástroji pro udržení soudržnosti“¹⁹, jako je časový limit nebo série setkání, které slouží jako e) styčné body, které tvoří paralely mezi dějovými liniemi, f) všechny linie nemají stejnou váhu, ta, které je prezentována jako finální nebo dokončená je chápána jako nejdůležitější nebo g) „kanonická“, tzn. ta, kterou divák vnímá, že se skutečně stala. Jako podtyp rozštěpených narativů můžeme chápat science fiction či fantasy filmy, jež staví svoji premisu na časové smyčce, kde je prezentována řada verzí jednoho kratšího časového úseku, jako je tomu například ve filmech *Na Hromnice o den více* (Harold Ramis, 1993) nebo *Zdrojový kód* (Duncan Jones, 2011).

Síťové narativy Bordwell chápe jako filmy s rozvolněnou kauzalitou a množstvím postav s rozdílnými motivacemi a cíli, přičemž žádná z nich nemůže být jednoznačně chápána jako protagonista, jako je tomu ve filmech *Nashville* (Robert Altman, 1975) nebo *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999). Jednotlivé dějové linky mají v tomto případě určité styčné body, obvykle postavu či sérii postav,

¹⁷ BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. London: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-97778-4. s. 171-187.

¹⁸ Tamtéž, s. 189-221.

¹⁹ Tamtéž, s. 178-180.

a vzájemně se přílišně neovlivňují. Postavy sdílí společný svět, ve kterém je poji určité vztahy, nebo čistě prvek náhody. Bordwell je dává do kontrastu s filmy s více protagonisty nebo skupinovými protagonisty, kteří ovšem sledují společný cíl, jako je tomu například v žánru buddy movies.

1.1. Warren Buckland a komplexní narativ

Další důležité inspirační zdroje pro následující analýzu jsou dva sborníky prací na téma komplexního narativu *Hollywood Puzzle Films*²⁰ a *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*.²¹ V těchto publikacích je dále přiblížena tematika komplexního narativu v hollywoodském i světovém kontextu z různých úhlů pohledu na množství příkladových analýz. V kontextu této práce považuji za nejužitečnější inspiraci v analýzách „Unraveling the Puzzle of Inception,“²² a „Show, Dont Tell.“²³ První práce je jedna z několika analýz filmu *Počátek* (Christopher Nolan, 2010), nahlížená primárně z úhlu informovanosti narativu, což považuji při analýze filmů Shanea Carrutha za klíčové, jelikož primárně v zatajování, respektive specifickým způsobem sdílení informací s divákem, spočívá z velké části komplexnost jejich narativu. Tato práce také sekundárně nahlíží na film *Počátek* z hlediska jeho produkce, což poskytuje pozoruhodný kontrast komplexního narativu ve vysokorozpočtové mainstreamové produkci s produkcí nízkorozpočtovou a nezávislou, která do značné míry ovlivňuje metody, jakými tvůrci mohou tyto narativy vystavět. V neposlední řadě je zde též adresován pohled diváckého a kritického přijetí, kde množství diváckých interpretací vytváří jistou kultovní auru kolem tvorby Shanea Carrutha. Druhý článek demonstruje užitečnost grafů při analýze a interpretaci komplexního narativu (taktéž na příkladu filmu *Počátek*), které jsou velmi užitečné například pro přehlednější znázornění časových linií ve filmu *Vynález* nebo znázornění informovanosti postav vůči divákovi. Případné další reference na tyto publikace budou blíže rozebrány v rámci analýzy.

²⁰ BUCKLAND, Warren, editor. *Hollywood Puzzle Films*. London: Routledge, 2014. ISBN 978-0-415-62245-5.

²¹ BUCKLAND, Warren, editor. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Willey-Blackwell, 2009. ISBN 978-1-4051-6861-8.

²² BUCKLAND, cit. 20, s. 57-71

²³ Tamtéž, s.72-88.

1.2. Taxonomie komplexních narativů

Pro důkladnější zařazení do kontextu komplexních narativů je nadále užitečná taxonomie Charlese Ramíreze Berga.²⁴ Ten vychází z výše nastíněné Bordwellovy teorie, kterou obohacuje o rozdělení filmů komplexního narativu do tří kategorií a dvanácti subkategorií, jež vymezuje oproti klasické hollywoodské naraci, jak ji označuje Bordwell.²⁵ Ta je definována jako kauzálně orientovaná s protagonistou směřujícím za konkrétním cílem, který je hybatelem narace, a v zásadě se skládá ze dvou dějových linií; heterosexuální romance a hlavní dějové linie odehrávající se v libovolné oblasti, jejíž dějový oblouk obsahuje cíl, překážky a vyústění.²⁶ Jeho rozdělení podle typů děje s příklady je následující:

A) Děj založený na množství protagonistů

1) Polyfonní děj; větší množství protagonistů, jedna lokace

Sin City (2005, Robert Rodriguez)

Podfu(c)k (2000, Guy Ritchie)

Tento typ komplexního narativu je nejběžnější a je typický množstvím postav, které mezi sebou více či méně interagují, ale sledují svoje vlastní cíle a žádná nemůže být označena jako hlavní. Vyskytuje se zde jednota času a/nebo prostoru; děj se odehrává během kratšího časového úseku či na jednom místě. V zásadě odpovídá Bordwellově definici síťového narativu.

2) Paralelní děj; větší množství postav vyskytujících se v rozdílném čase/prostoru

Hodiny (2002, Stephen Daldry)

Traffic – nadvláda gangů (2000, Steven Soderbergh)

Obdobný případ děje s více protagonisty jako v polyfonním ději, přičemž je rozvolněna jednota času a prostoru; jednotlivé linky se odehrávají v různých časových obdobích a na různých místech.

²⁴ BERG, cit. 4.

²⁵ BORDWELL, cit. 6, s. 156-204.

²⁶ Tamtéž.

3) Rozštěpená osobnost; „rozvětvený“ děj

Klub rváčů (1999, David Fincher)

Srdcová sedma (1998, Peter Howitt)

Tento typ částečně odpovídá Bordwellově rozštěpenému narativu, kde se vyskytuje více dějových linek sledujících více verzí jedné postavy, jež mohou být motivovány jako paralelní reality, nebo rozdvojené osobnosti. Jednota času a prostoru v tomto případě nehraje tak velkou roli.

4) Řetězový děj; přesun od jedné postavy k další

Sexuální život (2005, Ken Kwapis)

Slacker (1990, Richard Linklater)

Taktéž obdobný případ jako polyfonní děj, s tím rozdílem, že místo propletených dějových linek jednotlivých postav jsou tyto linky ukončené a vzájemně na sebe navazují jedna za druhou.

B) Nelineární děj založený na přeházeném sledu událostí

5) Děj pozpátku

Zvrácený (2002, Gaspar Noé)

Memento (2000, Christopher Nolan)

Případ narace s obrácenou kauzalitou. Tento typ má v zásadě stejný dějový oblouk jako klasická hollywoodská narace, přičemž řetěz událostí směřuje od cíle k prvotní motivaci postavy, což více akcentuje samotnou kauzalitu událostí.

6) Děj s opakující se akcí; postava opakuje akci dokola

Na Hromnice o den více (1993, Harold Ramis)

Lola běží o život (1998, Tom Tykwer)

Tento typ taktéž spadá pod rozštěpený narativ. Jedná se o případ filmů s časovou smyčkou, kde protagonista překonává překážky nikoliv za sebou, ale v různých verzích stejné události/časového úseku. Překonáváním externích či interních překážek se protagonista „poučí“ a finální linka se stává kanonickou.

- 7) Děj s opakující se událostí; událost vyobrazena z více úhlů pohledu
Karcoolka (2005, Cory Edwards a Todd Edwards)

Jackie Brown (1997, Quentin Tarantino)

Vyobrazuje jednu událost z více subjektivních úhlů pohledu jednotlivých postav. Nutno podotknout, že tento typ narace se nemusí týkat struktury syžetu filmu jako celku, ale pouze jedné události se v něm odehrávající.

- 8) „Hvězdicový“ (hub and spoke) děj; rozhodující setkání postav v jednom bodě

Amores perros – Láska je kurva (2000, Alejandro González Iñárritu)

21 gramů (2003, Alejandro González Iñárritu)

Obdobný případ jako v předchozím bodě v tom směru, že osou vyprávění je jedna událost, ve které se postavy střetávají. Tato událost se může nacházet na začátku, uprostřed či na závěru syžetu, přičemž zbývající část sleduje nezávislé dějové linie jednotlivých postav. Podmínkou této události je jistá jednota času a prostoru. Tento typ nejvíce akcentuje ve svém syžetu prvek náhody.

- 9) Pomíchaný děj; smíšená sekvence událostí motivovaná autorským záměrem

Pulp Fiction: Historky z podsvětí (1994, Quentin Tarantino)

Angličan (1999, Steven Soderbergh)

Uspořádání syžetu v tomto případě závisí čistě na záměru autora, nejčastěji za účelem vymanění se žánrovým konvencím a není motivováno žádnou jinou vnitřní logikou. Tento typ narace je nejčastěji spojován právě s Quentinem Tarantinem, jako jeho průkopníkem.

C) Děj vymykající se tradičním pravidlům subjektivity, kauzality a „sebeuvědomělá“ narace

10) Subjektivní děj zachycující vnitřní svět postavy

V kůži Johna Malkoviche (1999, Spike Jonze)

Donnie Darko (2001, Richard Kelly)

Tento typ se zaměřuje na subjektivní pohled jedné postavy do té míry, že „realita“ filmového světa je často značně upozaděna. Snaží se o vyobrazení myšlenek, fantazií a snů protagonisty velmi nápadnými stylovými prostředky a je typický složitou strukturou syžetu mezi subjektivním a objektivním pohledem.

11) Existenciální děj; minimum cílů, kauzality a expozice

Poslední dny (2005, Gus Van Sant)

Tenká červená linie (1998, Terence Malick)

Zaměřuje se na samotnou „existenci“ postav, nikoliv jejich cíle, potlačuje kauzalitu a představuje minimum expozice; vrhá diváka přímo do situace.

12) Metanarativní děj

Adaptace (2002, Spike Jonze)

Můj svět (2003, Shari Springer Berman a Robert Pulcini)

Jak název napovídá, tento typ syžetu se zabývá problematikou samotné tvorby kinematografie a určitým způsobem ji komentuje. Nejedná se tedy o snímky z filmařského prostředí, ale o díla, která aktivně kladou otázky o podstatě filmového média.

Výše zmíněné kategorie se vzájemně nevylučují a filmový syžet tak může být vystaven na kombinaci prvků jednotlivých typů podle této taxonomie. Nutno podotknout, že tato klasifikace je založena na formální struktuře narativu a nebere v potaz prvky filmového stylu, jež mohou komplexnost narativu dále podporovat. Klasifikace filmů Shanea Carrutha dle těchto kategorií je dílčím cílem této práce.

2. Vyhodnocení literatury

Vzhledem k tomu, že v případě filmů Shanea Carrutha se jedná o snímky s nepříliš širokým diváckým povědomím, je taktéž množství dostupných akademických zdrojů touto tematikou se zabývajících znatelně omezené. Jmenovitě je dostupných několik článků nahlízejících z různých úhlů pohledu na filmy *Vynález* a *Upstream Color*, recenzí tyto filmy hodnotící a několik publikací užívajících filmu *Vynález* jako příkladu v daném kontextu.

Tak je tomu v případě kapitoly „Between Art Cinema and (Post-)Classical Narration“²⁷ publikace *Impossible Puzzle Films*. Film *Vynález* zde není hlouběji analyzován, ale použit jako příklad post-klasického narativu,²⁸ vymezenému oproti uměleckému film, jehož prvky využívá, ale

„...dosahuje daného efektu vyvážením rozvratných narativních taktik použitím klasických narativních strategií. Tímto způsobem povzbuzuje diváka, aby si zachoval vysokou míru zapojení do klasického narativu – přes přehnanou komplexnost syžetu – a tím ho odrazuje od přepnutí do jiných, umělecko-filmových rámců vnímání.“²⁹

Kapitola se primárně zabývá právě vymezením společných prvků, který post-klasické narativy převzaly od uměleckého filmu a prvků klasického narativu, díky nimž si zachovávají svoji podstatu.

²⁷ KISS, Miklós, Willemsen, Steven. *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema* [online]. Edinburgh University Press, 2017. ISBN 9781474406734, s. 140-182. [cit. 2018-02-25].

Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1g05109.9>

²⁸ V tomto kontextu autor používá titulního termínu “impossible puzzle film”

²⁹ KISS, cit. 27, s. 164.

Obdobně je příklad filmu *Vynález* užít v článku „Cinema 3.0: The Interactive-Image.“³⁰ Zde autorka argumentuje pro kategorizaci filmu jako „databázového narativu“ (database cinema). Tohoto termínu užívá Lev Manovich v případě filmů, které

„Místo aby začínaly se scénářem a následně nacházely prvky, jak ho zaplnit, databázové filmy začínají databází prvků, ze kterých je narativ následně vygenerován.“³¹

Článek Marka Younga „Xenochrony: Aural Media and Neoliberal Time in Shane Carruth's *Primer*“³² film rozebírá z pohledu kritiky společenského neoliberalismu v kontextu protagonistů jako „guerillových“ vynálezců pracujících v omezených podmínkách. To dává do kontrastu s podmínkami vlastní produkce filmu, jako byly nedostatek filmového materiálu a nutnost postsynchronního dabingu. Young tento proces přirovnává k procesu vytváření a přetváření zvukových nahrávek, způsobujícímu časovou „kompresi,“ které vnímá jako paralelu přítomnou v narativu snímku *Vynález*.

Z obdobného politicko-ekonomického úhlu pohledu nahlíží na oba filmy Matt Applegate v článku „Imagining the End of Late Capitalism in Shane Carruth's *Primer* and *Upstream Color*,“³³ který ve filmech upozorňuje na paralely mezi situací postav a společenskou situací v neoliberální společnosti.

Zvukovou stránku filmu *Upstream Color* rozebírá Joseph G. Kickasola ve svém článku „Leading with the Ear: *Upstream Color* and the Cinema of Respiration.“³⁴ Zde podrobně analyzuje použití zvuku na prvních 20 minutách

³⁰ DALY, Kristen. Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal* [online]. Fall 2010, Vol. 50, No. 1, s. 81-98, [cit. 2018-02-26].

Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/40962838>

³¹ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. ISBN: 9780262133746, s. 218.

³² YOUNG, Mark. Xenochrony: Aural Media and Neoliberal Time in Shane Carruth's *Primer*. *Science Fiction Film and Television* [online]. Autumn 2015, Vol. 8, No. 3, s. 321-342, [cit. 2018-02-26].

Dostupné z <https://muse.jhu.edu/>

³³ APPLGATE, Matt. Imagining the End of Late Capitalism in Shane Carruth's *Primer* and *Upstream Color*. *Theory & Event* [online]. April 2016, Vol. 19, No. 2, 15s, [cit. 2018-03-17].

Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

³⁴ KICKASOLA, Joseph G. Leading with the Ear: *Upstream Color* and the Cinema of Respiration. *Film Quarterly* [online]. Summer 2013, Vol. 66, No. 4, s. 60-74, [cit. 2018-02-26].

Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2013.66.4.60>

snímku v kontextu divácké percepce a demonstruje paralelu mezi procesem poslechu a dýchání, pomocí které vytváří koncept estetiky „kinematografie dechu,“ založené právě na propracovaném využití audiální stránky v kinematografii.

Kromě těchto odborných článků rozebírajících rozdílné aspekty děl Shanea Carrutha je dostupná řada kratších recenzí v odborných publikacích jako například „Enigma Variations,“³⁵ na film *Upstream Color* Jonathana Romneyho pro časopis *Sight & Sound*, recenze v časopise *Science Fiction Film and Television*³⁶ a rozhovor s tvůrcem, taktéž převážně na téma filmu *Upstream Color* pro časopis *Cinema Scope*.³⁷

Mimo akademických zdrojů je dostupné značné množství zdrojů fanouškovských a kritických na webových stránkách, čítajících množství blogů, recenzí, rozborů, teorií a rozhovorů s autorem, které svědčí o kultovním statutu a narativní komplexnosti těchto snímků. Přehled (nevyčerpávající, ale poskytující výčet příkladů) přikládám jako Přílohu č. 1 této práce.

³⁵ ROMNEY, Jonathan. Enigma Variations. *Sight & Sound* [online]. September 2013, Vol. 23, No. 9, s. 50-53, [cit. 2018-02-26].

Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

³⁶ ROWAN-LEGG, Shelag M. Review. *Science Fiction Film and Television* [online]. Spring 2015 Vol. 8, No 1, s. 114-117, [cit. 2018-02-26].

Dostupné z <https://muse.jhu.edu/>

³⁷ KOEHLER, Robert. Leaping and Looping with Shane Carruth. *Cinema Scope* [online]. Spring 2013, Vol. 54, s. 11-15, [cit. 2018-02-26].

Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

3. Narativní analýza filmu *Vynález*

3.1. Zpracování cestování v čase ve filmu

Pro narativní analýzu filmu *Vynález* je užitečné si nejdříve přiblížit způsob, jakým Shane Carruth přistupuje k problematice cestování v čase, jak je cestování v čase ve filmu vyobrazeno a jak je tento přístup odlišný, nebo shodný, s vyobrazením v dalších filmech žánru science-fiction. Základní rozdělení přístupů v tomto žánru lze založit na tom, jak se narativ vypořádává s časovými paradoxy (primárně tzv. „grandfather paradox“ nebo kauzální smyčka), respektive jakým způsobem je nahlíženo na podstatu času samotného. Představení filozofických přístupů k této problematice v následující kapitole vychází z práce Nikka Effinghama „Contemporary Philosophy,“³⁸ která tyto přístupy nastiňuje.

Před vlastním přiblížením filozofických přístupů je nutno podotknout, že zdaleka ne všechny filmy s touto tematikou se dají považovat za příklady komplexního narativu. Část mainstreamové produkce v tomto žánru obsahuje narativ, který je relativně přímočarý i přes využití tohoto dějového prvku, jak můžeme vidět například ve filmových sériích *Terminátor* či *Návrat do budoucnosti*. Přesto lze na těchto filmech demonstrovat, jakým způsobem jejich tvůrci přistupují k časovým paradoxům.

Pro úplnost zde lze zmínit snímky, které do science-fiction žánru spadají, ale není v nich nutné jakékoliv časové paradoxy řešit, jelikož v nich neprobíhá žádná cesta do minulosti a technicky se v nich neobjevuje žádný stroj času. Takovéto „cestování“ může být vysvětleno například časovou dilatací při relativistických rychlostech jako ve filmu *Planeta opic* (Franklin J. Schaffner, 1967), nebo „zmražením“ protagonisty, který se následně probouzí v daleké budoucnosti, jako například ve filmech *Navždy mladý* (Steve Miner, 1992) nebo *Absurdistán* (Mike Judge, 2006). V těchto filmech se čas stále pohybuje pouze lineárně, jen s relativně

³⁸ JONES, Matthew, Ormrod, Joan. editors. *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games* [E-book]. Jefferson: McFarland, 2015. ISBN 978-1-4766-2008-4. Dostupné z <https://www.amazon.com/>

různou rychlostí pro protagonisty a okolní svět. Postavy taktéž obvykle nemají nad tímto cestováním kontrolu, ani možnost cesty zpět.

Problematika časových paradoxů je nejčastěji demonstrována na prototypickém časovém paradoxu,³⁹ kdy na základě premisy možnosti cestování v čase se postava X rozhodne cestovat do minulosti s cílem zabít svého dědečka či jiného předka (s ohledem na to, že se jedná primárně o logický problém, tudíž jakákoliv případná motivace k tomuto činu zde nehraje roli). Hlavní rozpor logického paradoxu spočívá v tom, že pokud se postavě X skutečně podaří cestovat do minulosti a zabít svého předka, nemůže jeho rodová linie pokračovat a postava X se nemůže narodit, cestovat v čase a tento čin vykonat.⁴⁰ V rámci logiky je tento paradox rozložen do tří tvrzení, přičemž v každé z teorií tento paradox řešící musí být popřena pravdivost jednoho z následujících tvrzení:

- 1) *Za předpokladu, že je cestování v čase možné, mohu se vrátit do minulosti a zabít svého dědečka předtím, než byl počat můj otec.*
- 2) *Pokud zabiji svého dědečka (před početím mého otce), vznikne časový paradox.*
- 3) *Pokud, za předpokladu možnosti cestování v čase, může vzniknout časový paradox, cestování v čase není možné.⁴¹*

V případě, že v narativu cesta do minulosti skutečně proběhne, existuje několik možných logických řešení pro vypořádání se s paradoxy. Za jedním z těchto řešení stojí filozof David Lewis, podle nějž je nezbytné čas vnímat jako lineární, a historii, za předpokladu možnosti cestování v čase, jako neměnnou.⁴² Z pohledu této logiky je časový paradox vyřešen, respektive obejit, následovně: postava X skutečně z jistého časového bodu cestuje do minulosti s úmyslem zabít svého předka, je jí v tom ale sledem okolností zabráněno a úkladná vražda se jí nepodaří, tudíž rodová linie pokračuje a postava X se může narodit, cestovat zpět do minulosti a pokusit se zabít svého předka (tedy první tvrzení nemůže být pravdivé). Podle této teorie existuje pouze jedna neměnná časová linie, kdy v případě možnosti cestování

³⁹ JONES, cit. 38.

⁴⁰ Tamtéž.

⁴¹ Tamtéž.

⁴² Tamtéž.

v čase takováto cesta a jakékoliv činy případného cestovatele již „proběhly“ a vyústily v daný časový bod, ze kterého je případné cestování do minulosti možné (činy cestovatele v minulosti vedou k budoucnosti jež se snažil změnit). Jinými slovy neexistuje žádná jiná časová linie, kde by cesta postavy X do minulosti neproběhla, ani linie, ve které by byla vražda úspěšná. Tato logika tímto připouští možnost kauzálních smyček, které lze popsat na příkladu, kdy cestovatel v čase přinese s sebou do minulosti technologii, která samotné cestování v čase umožní. Princip kauzální smyčky je v tomto žánru relativně populární tématikou, přičemž můžeme nalézt případy, kdy je celá narativní hádanka postavena na extrémním příkladu tohoto konceptu.⁴³ Jako příklady zpracování tohoto přístupu k cestování v čase ve filmu můžeme uvést snímky *12 opic* (Terry Gilliam, 1995), *Uvěznění v čase* (Nacho Vigalondo, 2007) nebo *Terminátor* (James Cameron, 1984). Případ filmové série *Terminátor* je z tohoto pohledu poměrně zajímavý, jelikož zatímco první díl zobrazuje čas jako lineární dle analytické teorie Davida Lewise, zobrazení cestování v čase v dalších pokračováních odpovídá spíše pohledu z hlediska následujících teorií, kde je změna historie možná.⁴⁴

Alternativou k Lewisově teorii, podle které je historie neměnná, je teorie multivesmíru. Tato teorie se s časovými paradoxy vypořádává následovně: postava X nastoupí do stroje času s úmyslem zabití svého předka a tento úmysl skutečně vykoná. Nezabije však skutečně svého předka, jelikož v momentě nastoupení do stroje času přestala ve svém vesmíru, pro tento příklad V1, existovat. Místo cestování v rámci jedné lineární časové roviny tak cestovala do jiného vesmíru V2 (respektive vytvořila novou časovou linii, která sdílí historii s V1 až do bodu, do kterého se cestovatel navrátil), ve které může zabít verzi svého předka z tohoto vesmíru, aniž by byla v této časové linii narozena. Tento způsob řešení časového paradoxu skutečně

⁴³ Jako nejlepší příklad filmu postaveného explicitně na tomto kontextu můžeme zmínit snímek *Paradox Času* (Michael a Peter Spierig, 2014), kde je premisa založená na tom, že protagonist je zároveň svým otcem i matkou.

⁴⁴ V případě některých filmů lze diskutovat o tom, do které kategorie je lze zařadit, což nemusí být jednoznačné a cestování v čase v konkrétním snímku může být vysvětleno více než jednou teorií, jak bude nastíněno níže. Na příkladu filmu *Terminátor* vidíme v narativu použití kauzální smyčky, která naznačuje, že film se řídí Lewisovou logikou. Ve filmu se odehrají dvě cesty v čase, první podnikne terminátor s cílem zabít Sarah Connorovou, druhou protagonist Kyle Reese s cílem ji zachránit. Fakt, že budoucnost není s první cestou okamžitě změněna a protagonistovi je cesta do minulosti umožněna vede k událostem vyúsťujícím v danou budoucnost. Avšak vzhledem k tomu, že princip cestování v čase zde není detailně popsán, a sám protagonist tvrdí že přichází z „jedné z možných budoucností,“ je možné film interpretovat například z logiky teorie multivesmíru.

umožňuje změnit minulost, přestože pouze vytvořením nové časové linie.⁴⁵ To však vytváří jistý problém v tom, že tato změna minulosti je pouze subjektivní, jak naznačuje argument „problému dvojníka“ (doppelganger objection)⁴⁶ demonstrovaného výše. Jako příklady snímků explicitně využívají této teorie můžeme zmínit *Star Trek* (J. J. Abrams, 2009), *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) či *Zdrojový kód* (Duncan Jones, 2011).

Další alternativní teorie předpokládá existenci „hyperčasu,“ který lze popsat jako druhý rozměr času, analogicky ke třem rozměrům prostoru. Tento princip můžeme zjednodušeně nastínit jako alternativu k běžnému měřenému času, kdy jedna minuta měřeného času odpovídá jedné minutě hyperčasu. V případě cestování do minulosti se měřený čas posune zpět do daného momentu, do kterého cestovatel přichází, hyperčas však pokračuje beze změny dál. Časový paradox je tím pádem vyřešen tak, že předek může být naživu v jednom momentě hyperčasu a mrtev v pozdějším momentě hyperčasu, přestože měřený čas zůstává v obou případech stejný. Na základě této teorie odpadá potřeba existence alternativních vesmírů a s ní spojený problém dvojníka, jelikož předek je v tomto případě jedna a ta samá osoba v jiných bodech hyperčasu. Obdobnou teorii bez potřeby rozměru hyperčasu předestírá Jack Meiland. Ten nahrazuje hyperčas logickou úvahou, že jistý historický fakt může být pravdivý, až do bodu cesty v čase, kdy pravdivým být přestává. Ve všech předchozích alternativách k Lewisově teorii je popřena pravdivost druhého tvrzení, tedy že zabitím předka vzniká časový paradox. Na základě těchto dvou příkladů však nastává jistý problém ve vyobrazení této logiky, jelikož se jedná pouze o logické principy, podle kterých je změna minulosti možná. V případném filmovém zpracování jsou divákovi představeny (či implikovány) minimálně dvě verze jedné události, první, bez přítomnosti cestovatele v čase, a alternativní, kde se cestovatel vyskytuje. Cestování v čase založené na těchto logických principech je však vyobrazeno stejně jako princip multivesmíru, tudíž pokud není existence multivesmíru v narativu explicitně uznána, není způsob tyto principy rozlišit.

⁴⁵ JONES, cit. 38.

⁴⁶ Tamtéž.

Poslední možnost nabízí tzv. dialetheistický⁴⁷ směr filozofie, podle něhož lze popřít pravdivost třetího tvrzení časového paradoxu. Tento směr připouští možnost „pravdivé kontradikce,“⁴⁸ tudíž v konceptu této logiky přítomnost paradoxu nevyklučuje možnost cestování v čase. Příkladem toho budiž narativy, ve kterých je změna historie možná, aniž by se odehrála v jiném vesmíru, hyperčase nebo čase, kdy jsou paradoxy „ignorovány“ či vyřešeny jinak bez ohledu na konzistenci logické kauzality narace. Mezi takovéto snímky patří například právě série *Návrat do budoucnosti* (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990), nebo *Looper* (Rian Johnson, 2012), kde postavy mizí či „blednou“ v rámci jedné časové linie na základě její změny. V případě filmů užívajících toto řešení lze diskutovat o tom, zda se jedná o nápadité kreativní řešení, nebo logické nedostatky v narativu na straně tvůrce.

V popkultuře a konkrétně filmu se častěji vyskytují narativy založené na popření druhých dvou premis, jelikož poskytují větší tvůrčí svobodu a „optimističtější“ pohled na cestování v čase a vytváří přinejmenším iluzi schopnosti subjektivně minulost změnit. Hlavní rozdíl oproti Lewisově fatalistickému přístupu, kdy i v případě možnosti cestování v čase je minulost dána, je právě tato svobodná vůle a moc v rukou jednotlivce ovlivnit události minulé. Přinejmenším v případě narativů založených na teorii multivesmíru se však jedná pouze o iluzi, jelikož veškeré představené možnosti dané události jsou stejně validní. Tato iluze je v popkultuře obvykle podporována v rámci narativu, kdy je „nejúspěšnější“ časová linie obvykle prezentována jako finální, přepisující ty předešlé, tudíž jako ta „pravdivá.“

Jako jistý subžánr filmů o cestování v čase můžeme vyčlenit filmy, kde se vyskytují časové smyčky. Ty jsou z našeho pohledu nejdůležitější, jelikož se na základě mnohonásobného opakování událostí jedná v zásadě o komplexní narativy. Tyto filmy lze dále rozdělit na dva základní typy. V prvním případě je protagonista nucen opakovat jistý časový úsek, dokud nenalezne způsob, jak ze smyčky uniknout. Logicky se jedná o filmy vycházející z teorie multivesmíru (či zmíněných alternativ popírajících tvrzení číslo 2, viz výše), přičemž je důležité, že v každé časové linii se nachází pouze jedna verze protagonisty. Jako příklady můžeme jmenovat

⁴⁷ JONES, cit. 38.

⁴⁸ Tamtéž.

Na Hromnice o den více, *Zdrojový kód*, *Na hraně zítřka* (Doug Liman, 2014) či, v přeneseném smyslu, *Lola běží o život*. Alternativním případem jsou snímky, kde můžeme sledovat více verzí jedné postavy nalézajících se ve stejné časové linii, přičemž jsou dané opakované události sledovány z úhlu pohledu různých verzí dané postavy. Za příklad takového zpodobnění můžeme zmínit snímky *Uvěznění v čase* nebo v tomto případě relevantní *Vynález*.

Jak bylo naznačeno výše na příkladu filmu *Terminátor*, pokud není princip cestování explicitně popsán, může být logicky konzistentní podle více principů. Dále můžeme nalézt množství variací a konkrétních pravidel daných pro konkrétní narativ, kupříkladu nemožnost cestování do minulosti dále než do bodu vynálezu stroje času, jako je tomu ve filmech *Vynález* a *Uvěznění v čase*. Další variace nalezneme ve vlastním „médiu,“ jež toto cestování umožňuje. Příklady mohou sahát od více či méně vědecky založeného vynálezu (výše zmíněné filmy *Terminátor*, *12 opic*, *Zdrojový kód* atd.), jiného předmětu, jako je telefonní budka či vířivka ve filmech *Skvělé dobrodružství Billa a Teda* (Stephen Herek, 1989) a *To byl zítra flám* (Steve Pink, 2010), čehož je využíváno (jak lze pozorovat na příkladech) primárně v komediálním žánru, kde vlastní princip cestování v čase nehraje tak velkou roli jako jeho přítomnost, dále genetická či jinak fyzická predispozice ve filmech *Lásky čas* (Richard Curtis, 2013) nebo *Na hraně zítřka*, explicitní magie ve filmu *Návštěvníci* (Jean-Marie Poiré, 1993) nebo jinak explicitně nevysvětleným způsobem ve filmech *Na Hromnice o den více* a *Dům u jezera* (Alejandro Agresti, 2006). Dále lze diskutovat, jestli do této kategorie přeneseně zařadit i rozštěpené narativy jako *Srdcová sedma* a *Lola běží o život*, kde není cestování v čase implikováno, avšak komplexní narativní struktura zůstává totožná. Na základě těchto případů je demonstrováno, že množství variací je v rámci žánru science-fiction značné, a to i v případě, že bereme v potaz pouze zpracování této tematiky ve filmu. Předchozí řádky neposkytují vyčerpávající výčet těchto kreativních interpretací, který lze nalézt například v publikaci *Now and Then We Time Travel*,⁴⁹ ale spíše přednášejí stručný úvod do této problematiky pro zařazení filmu *Vynález* do tohoto kontextu.

⁴⁹ SHERMAN, Fraser A. *Now and Then We Time Travel: Visiting Past and Futures in Film and Television* [E-book]. Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, 2017. ISBN 978-1-4766-2643-7.

Dostupné z <https://www.amazon.com/>

3.1.1. Koncept cestování v čase ve filmu Vynález

Představení principů, na kterých cestování v čase ve filmu *Vynález* funguje, je nezbytné pro rozklíčování jeho narativu, jelikož právě v těchto principech spočívá část jeho komplexnosti. Sám tvůrce v rozhovorech⁵⁰ uvádí, že se, přes fantastičnost premisy, snažil ve svém filmu koncept cestování v čase co nejvíce postavit na vědeckých základech a předvést ho „realisticky.“ Film z hlediska dvou vynálezců skutečně vysvětluje do relativní podrobnosti princip, kterého protagonisté využívají k cestám do minulosti. V rámci narativu je to jedna z mála věcí, které jsou divákovi explicitně vysvětleny a poskytuje mu klíč k pochopení filmového syžetu. Vynálezci Abe a Aaron se snaží přijít na metodu, jak snížit gravitaci působící na objekty, avšak náhodou vytvoří přístroj, který umožňuje posílat předměty v čase tam a zpět, přičemž je vysvětleno, že „inteligentní předmět,“ tedy člověk, může načasovat svůj výstup do bodu v minulosti.

Pravidla fungování stroje času:

1. Cestovat lze pouze do minulosti, a to maximálně do bodu vynálezu stroje času, respektive spuštění prvního „boxu“ (jak je ve filmu stroj času nazýván).
2. Je nezbytné, aby byl přístroj zapnutý po celou dobu, od bodu, do kterého se chce cestovatel vrátit, do bodu, kdy do přístroje vstoupí.
3. Přesun v čase není okamžitý, cestovatel musí v přístroji strávit stejnou dobu, o kterou se chce vrátit do minulosti.
4. Cestovatel si musí výstup ze stroje času správně načasovat, aby netrpěl závažnými vedlejšími účinky.
5. Přístroj nelze použít opakovaně pro stejnou cestu do minulosti, jelikož je během ní ve stroji již přítomen.

Tento princip je divákovi představen a vysvětlen na, z pohledu diváka zdánlivě, první cestě do minulosti, kterou Abe vysvětluje Aaronovi. Pro názornost

⁵⁰ https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2004/features/tech_support.php

zde představím první Abeovu cestu do minulosti, jak je představena Aaronovi/divákovi.

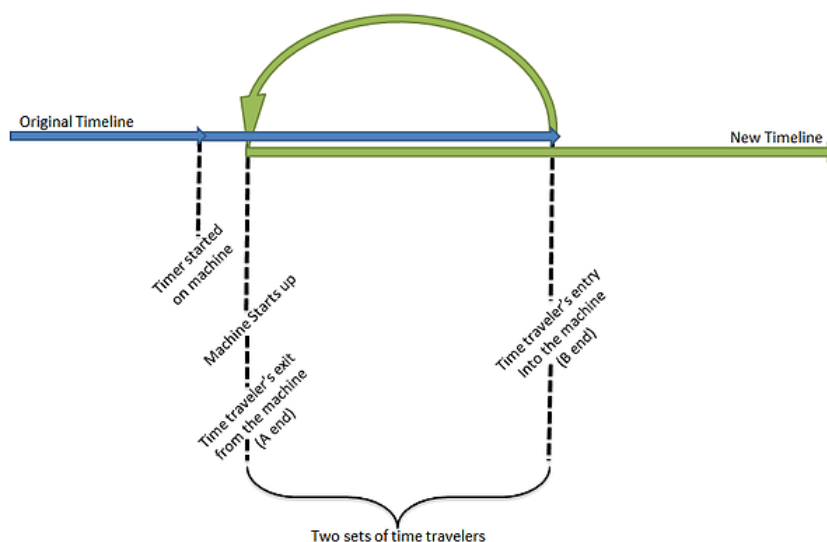
Abe spustí přístroj v pondělí v 9 hodin ráno (s časovačem nastaveným na 15 minut, aby měl dostatek času odejít a nepotkal své budoucí já), a jde se ukrýt do hotelu, aby co nejméně ovlivnil časovou linii, jelikož následně po jeho cestě do minulosti bude po tuto dobu v časové linii přítomen dvakrát. Ve 3 hodiny odpoledne vstoupí do zapnutého přístroje, ve kterém stráví 6 hodin a vystoupí z něj v 9 hodin ráno; v bodě, kdy byl přístroj zapnut (Obr. 3.1.1.1).

Na tomto základním nepříliš složitým principu fungují veškeré cesty v čase, které se ve filmu odehrávají. Tento samotný fakt by ovšem nestál za natolik komplexním syžetem. Zde přichází do hry poslední pravidlo, kterýmžto je, že tyto přístroje jsou složitelné a cestovatel je může vzít s sebou do minulosti pro opakovanou cestu do stejného bodu v čase. Tohoto faktu oba protagonisté na sobě nezávisle využívají, což vede k existenci vícero strojů času fungujících zároveň (divák se nikdy nedozví kolika přesně) a několika verzí protagonistů v jedné časové linii. Tento fakt je navíc komplikován tím, že narativ, respektive tvůrce, divákům velké množství informací zatajuje. Finální zvrát divákovi odhaluje právě existenci několika verzí postav a množství strojů času. Divákovi však syžet přinejmenším na první zhlédnutí neposkytuje dostatek informací pro to, aby identifikoval, kterou konkrétní verzi postavy a ve které časové linii v danou chvíli sleduje, tomuto se budu ovšem blíže věnovat ve vlastní narativní analýze.

Na základě těchto informací můžeme *Vynález* klasifikovat podle informací predestřených v předchozí kapitole. Film se v rámci žánru poměrně vymyká výše ustanovenými pravidly pro cestování v čase, především nemožností cestovat za bod vynálezu samotného cestování, nutností strávit v přístroji stejnou dobu, po kterou chce postava cestovat a možností použít stroj pouze jednou pro daný časový úsek. Existence několika verzí postav v jedné časové linii není v tomto žánru zdaleka jedinečná, poměrně unikátní je však „klonování“ postav tímto způsobem, jelikož po změně časové linie nemají další verze možnost opět „nahradit“ svoje původní já. Můžeme však shrnout, že *Vynález* spadá do kategorie filmů řídicích se logikou podle teorie multivesmíru, jelikož divák jasně vidí, nebo mu je alespoň popsáno, několik verzí stejných událostí v různých časových liniích a není zde prezentován žádný

logický časový paradox ani kauzální smyčka. Zároveň lze film jistými prvky zařadit mezi filmy obsahující časovou smyčku. Nejedná se o klasický příklad, kdy jedna verze postavy opakuje tu samou událost stále dokola, jako v případě *Na Hromnice o den více*, jelikož existuje více verzí postavy v jedné časové linii, ale postavy tu znovu prožívají několik úseků jednoho týdne a záměrně opakují, nebo se snaží změnit, činnosti, které dělaly v předchozích časových liniích.

Pro lepší přiblížení základní logiky se zde nabízí stručné srovnání s filmem *Uvěznění v čase*, jelikož cestování v čase zde funguje na podobném principu, s tím rozdílem, že film následuje Lewisovu logiku jedné časové linie. Hlavní podobnost spočívá v základním pravidle, že cestování je možné pouze do bodu zapnutí vlastního stroje času. Obdobně jako ve filmu *Vynález* je zde časový úsek, ve kterém je cestováno, poměrně krátký. Stejně tak se v dané časové linii vyskytuje více verzí protagonisty, které však v tomto případě vytvářejí kauzální smyčku opakováním situací, které divák sledoval z pohledu jejich předchozích verzí, a které ve výsledku kauzálně vedly k samotnému cestování v čase. Ve filmu *Vynález* se obdobné situace taktéž opakují z úhlů pohledu rozdílných verzí postav, ty se však odehrávají v rámci více časových linií a kauzální smyčku tak nevytváří. Primární rozdíl pak vidíme ve filmu *Uvěznění v čase* ve způsobu, jakým narativ diváka o těchto časových liniích informuje. V tomto případě se úhel pohledu striktně „lineárně“ drží protagonisty od jeho první verze po poslední a cesty v čase jsou tak postupně a systematicky odkrývány, na rozdíl od filmu *Vynález*, kde jsou divákovi informace o verzích dané postavy a časové linii záměrně zatajovány pro větší účinek finálního zvratu.



Obr. 3.1.1.1

3.2. Film Vynález v kontextu filmové produkce a diváckého přijetí

Filmu *Vynález* se nedostalo širokého uvedení v kinech, přesto se mu však postupně podařilo vybudovat znatelný kultovní status. Vzhledem k rozpočtu 7 000 amerických dolarů a tržbám čítajícím 425 000 amerických dolarů se však dá považovat za určitý úspěch. Díky minimálnímu rozpočtu byl tvůrce nucen využívat veškerých možných dostupných prostředků. Z těchto důvodů se natáčení potýkalo i s nedostatkem filmového materiálu a nemalá část scén byla natočena na první pokus, což do značné míry vysvětluje „civilní“ a nepříliš expresivní herecké výkony všech představitelů. Celková délka finální verze filmu činí 77 minut, hrubý sestřih měl však délku zhruba 80 minut, což znamená, že prakticky veškerý materiál byl použit. V tomto kontextu je důležité si uvědomit, že se jedná o citelně autorský film, jelikož kromě režie, scénáře a jedné z hlavních rolí měl Shane Carruth sám na starosti i hudbu a střih. Poslední jmenovaná část prudce pak trvala nejdelší dobu. Film byl natočen za krátkou dobu v červenci 2001, podle slov tvůrce ale střih do finální verze trval zhruba dva roky a do distribuce (v omezeném měřítku) se film dostal až v roce 2004. Kritickému ocenění se mu dostalo především na festivalu Sundance a získal nominace na několika dalších menších filmových festivalech. Nejdůležitější je však jeho přijetí od vlastních fanoušků žánru, kteří film začali postupem času objevovat. V případě recenzí získal film převážně pozitivní hodnocení (které ještě více převažuje u diváků nežli u kritiků), kde je zásadně chválena právě jeho komplexnost a systematická konzistentní práce s motivem cestování v čase a film je prezentován kupříkladu jako „*Donnie Darko* pro dospělé.“⁵¹ Nejpozoruhodnější je však různorodost diváckých interpretací syžetu patrná na množství grafů a analýz, jenž se často liší v malých, avšak stále podstatných detailech. Již jen způsob diváckého přijetí, jemuž se množstvím obdobných teorií a náčrtků vytvořených fanoušky pro lepší pochopení fabule vyrovná snad jen snímek *Počátek* Christophera Nolana, kterému je věnováno množství analýz a je uváděn jako typický příklad komplexního narativu v hollywoodské mainstreamové produkci, svědčí o jeho podstatě.

⁵¹ Kupříkladu obal DVD.

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

Film *Vynález* však v tomto ohledu Nolanovu tvorbu markantně předčí, jak bude demonstrováno na následujících stránkách.

Následující podkapitoly jsou zaměřeny na rozbor narativu filmu *Vynález* s následujícím postupem. Jako první je prezentována segmentace syžetu scény po scéně s poznámkami týkajícími se důležitých náznaků a bodů v kontextu fabule pro lepší porozumění narativu. Následuje představení základního kauzálního řetězce fabule, s přihlédnutím k informovanosti a komunikativnosti syžetu, narativním mezerám, a jak jsou divákovi prezentovány, respektive jaké formální a stylové postupy jsou užity k tomu, aby divák po daných zvratech film přehodnotil. Z pohledu stylových prvků je přihlédnuto ke kontextu nízkorozpočtového nezávislého filmu. V závěru se nachází kategorizace dle taxonomie komplexních narativů Charlese Ramíreze Berga na základě poznatků analýzy. Nutno podotknout, že při interpretaci syžetu filmu *Vynález* se žádný divák nevyhne v některých bodech spekulacím, vzhledem k nedostatku informací pro jednoznačnou hypotézu fabule. Z tohoto důvodu se i tato analýza určité úrovni spekulace nevyhne, je však mimo jiné založena i na autorském komentáři k filmu, kde Shane Carruth podává dílčí stopy, na kterých je interpretace spekulativních momentů založena.

3.3. Rozbor syžetu filmu *Vynález*

Film je z větší části rámcově prezentován jako retrospektiva, ač je tato kategorizace problematizována nelineární chronologií a faktem, že vypravěč větší část daných událostí sám nezažil. Začátek filmu doprovází voiceover postavy Aarona (která divákovi v tuto chvíli ještě nebyla představena), jež v náznacích dává divákovi předzvěst událostí, které se budou ve filmu odehrávat. Tento voiceover se nadále objevuje s komentářem v několika dalších bodech filmu (viz níže) a má podobu telefonního hovoru, kde Aaron své informace adresuje doposud neznámu posluchači. Vzhledem k faktu, že tento rámeček je zřejmý pouze v úvodní (před ustanovením jakýchkoliv dalších informací) a finální scéně filmu, a fragmentárnosti daného voiceoveru, může divák nabýt dojmu, že právě on je primárním adresátem těchto zpráv. Pro účely expozice informací pro diváka tento voiceover bezesporu slouží, má však i svoje odůvodnění v rámci narativu. Tento mylný dojem ohledně vypravěče

a adresáta hovoru může nabýt i pozorný divák, avšak eventuálně je nucen po zjištění dalších informací tuto hypotézu přehodnotit.

Segmentace syžetu filmu *Vynález*

1. A) První představení postav při práci a doprovodný voiceover
B) Diskuze mezi spolupracovníky (Abe, Aaron, Philip, Robert) v kuchyni, první zmínka o Josephu Plattsovi
C) Návrh Abeova a Aaronova projektu
D) Shánění materiálů a začátek prací na přístroji

2. A) První experimenty s prototypem napovídající původní zamýšlené vlastnosti přístroje
B) Aaron představuje zvláštní vlastnosti jejich vynálezu
C) Diskuze potenciálního uplatnění, dalších plánů a doprovodný voiceover

3. Za pokračování doprovodného voiceoveru uběhne blíže nespecifikované časové období a jsou zde představeny postavy Thomase Grangera, jako potenciálního sponzora, a jeho dcery Rachel

4. A) Rozhovor Abea a Aarona v parku implikující mimořádnost vynálezu
B) Představení Abeových objevů
C) Experiment s hodinkami
D) Odhalení Abeovy první cesty v čase
E) Abe a Aaron diskutují o tom, co dělali ve své původní časové linii
F) Aaron leží v posteli a nemůže spát

5. A) Abe s Aaronem plánují využití přístroje pro finanční zisk
B) První společná cesta do minulosti (podrobně představená divákovi), Abe s Aaronem tráví den v hotelu a následně se vrací do rána daného dne, aby obchodovali s akcemi
C) Rozhovor Aarona a Abea (Aaronova manželka je též přítomna) o pomstě Josephu Plattsovi a zmínka o krysách na půdě

6. A) Abe a Aaron řeší potenciální důsledky pomsty Josephu Plattsovi s pomocí stroje času a doprovodný voiceover
- B) Abe s Aaronem podnikají druhou cestu časem
- C) Aaron začne krváčet z ucha jako vedlejší následek cestování v čase
- D) Abe hovoří s Robertem a Philipem v garáži a dozvídá se, že Aaron pondělního večera na Robertově oslavě narozenin zneškodnil ozbrojeného útočníka
- E) Abe Aarona večer konfrontuje s touto informací a vyčte mu nezodpovědnost
7. A) Abe s Aronem tráví den v hotelu, aby provedli další cestu do minulosti, Aaron nedopatřením odpovídá na telefonní hovor, což porušuje jejich pravidla pro udržení časové kontinuity
- B) Dvojice provede další cestu časem, Aaron obdrží stejný hovor jako v předchozí scéně (aniž by na něj odpovídal) a porušuje tak časovou kontinuitu
- C) Abe je v noci probuzen dětmi na ulici a přichází za Aaronem s nápadem, jak provést Aaronův plán na pomstu Josephu Plattsovi a zároveň dále otestovat porušení časové kontinuity
- D) Po cestě narážejí na budoucí verzi Thomase Grangera, který následně upadá do kómatu
- E) Dvojice diskutuje o potenciálních důvodech Grangerova návratu v čase s doprovodným voiceoverem
- F) Abe se rozhoduje použít nouzový stroj času a cestovat zpět do dne první cesty (pokračování voiceoveru)
8. A) Abe po cestě do pondělního dne zdroguje svoji původní verzi a nahrazuje ji, stává se tak Abem 2
- B) Scéna 3A se opakuje s navrátilivším se Abem 2, který díky vyčerpání ztrácí vědomí, zároveň je odhaleno, že Aaron v této scéně taktéž není jeho původní verze

C) Flashback/Flashforward kdy Aaronův voiceover doplňuje informace o událostech z „jeho“ úhlu pohledu, odhaluje totožnost Aarona z předchozí scény (Aaron 3) a autora voiceoveru (Aaron 2)

D) Aaron 3 opakuje rozhovor s Willem a postará se tak o účast útočnicka na oslavě

E) Aaron 3 představí Abeovi 2 svůj plán na zneškodnění útočnicka a přesvědčí ho, aby mu pomohl

F) Aaron 3 a Abe 2 zneškodní útočnicka na oslavě, doprovodný voiceover polemizuje o tom, kolik dalších pokusů budou potřebovat

9. Aaron 3 a Abe 2 se pohádají na letišti, Aaron 3 má v plánu dále používat stroj času ve svůj prospěch, Abe 2 má v plánu zabránit jejich původním verzím ve vynálezu stroje času, Abe 1 a Aaron 1 se zároveň probouzí po zdrogování doma

10. Aaron (neznámo který) staví velký stroj času, z doprovodného voiceoveru Aarona 2 vyplývá, že se jedná o telefonát Aaronovi 1, kterému tímto představuje předchozí události

11. Závěrečné titulky

Pro důkladnější demonstraci poskytují komentář k vybraným jednotlivým scénám, kde je patrný specifický způsob předávání, či naopak zatajování, informací divákovi.

Hned ve scéně 1B můžeme sledovat Carruthův svérázný přístup k vyobrazení dialogů. Ty jsou pro diváka poměrně nepřehledné, a to z několika důvodů, které zde mohou být demonstrovány. Prvním je, že Carruth pravidelně prostřihává přímo do rozhovoru in media res, takže divák není svědkem jeho začátku a chybí mu další informace pro zařazení do kontextu. Tyto rozhovory také místy bývají fragmentované skokovým střihem, jak můžeme vidět i v tomto případě, což divákovi opět ztěžuje jejich interpretaci. Dále postavy mluví velmi zkratkovitě a odkazují na postavy a události, které divákovi nemusí být jinak v rámci syžetu vůbec odhaleny (příklad Josepha Plattse). Vzhledem k nekvalitní technice pro nahrávání zvuku je dále část

rozhovorů hůře srozumitelná a další část dabována postsynchronně,⁵² což nadále ztěžuje orientaci v syžetu, jelikož ve scénách dialogů bez tradičních záběrů a protizáběrů není místy zřejmé, která postava daný proslav vede. Co se týče totožnosti postav a dalších informací o prostředí, nejsou divákovi nijak explicitně sděleny, pouze letmo zmíněny v rozhovoru, či je nutné je vydedukovat z kontextu. Z těchto důvodů tento snímek v zásadě na dialozích postavený vyžaduje značnou diváckou pozornost.

V tomto kontextu lze dále zmínit sekvenci 1C pro lepší demonstraci funkcí dialogů ve filmu. Dialog protagonistů v této scéně je plný technického žargonu a slouží přinejmenším dvojitému účelu. Divákovi (který se bude nejspíše v technických termínech ztrácet) představuje protagonisty jako schopné inženýry, a to realistickým způsobem bez zjednodušených příkladů a metafor. To je dáno absencí postavy laika představujícího diváka, skrze kterého jsou tradičně složitější technické informace vysvětlovány. Nadále má tento dialog i narativní funkci, a to záměrné či nezáměrné odrazení Roberta a Phillipa od zájmu na projektu (jejich zaměření je software spíše než mechanické inženýrství). To lze vyvodit z dynamiky postav v rozhovoru a nechápavého výrazu Roberta (který je v záběru přítomen a dialogu naslouchá), jehož pochopení problematiky je pravděpodobně srovnatelné s pochopením diváka.

V sekvenci 1D je patrná další nenápadná práce při charakterizaci postav. Za podstatnou lze považovat Aaronovu anekdotu o způsobech řešení problémů NASA a ruské kosmické agentury, kdy „*NASA utratí milion dolarů za pero fungující v nulové gravitaci a Rusové použijí tužku.*“ Tato anekdota může poskytovat jistý náznak Aaronova charakteru, ze kterého lze vyčíst jeho nekonvenční přístup k řešení problémů zřejmý později (kupříkladu složení stroje času pro opakované cesty), oproti spíše metodické postavě Abea.

Scéna 4A je esenciální pro vytvoření hypotézy fabule, jelikož do tohoto momentu mají protagonisté možnost se vrátit v čase, ač to divákovi v tomto bodě syžetu ještě není odhaleno. To je důležitým faktem pro diváckou interpretaci syžetu přinejmenším při vícenásobném zhlédnutí, jelikož od tohoto okamžiku si divák již

⁵² Komentář autora na DVD.

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

nemůže být jistý, kterou časovou linií, potažmo verzi postavy, sleduje. V tuto chvíli divák sleduje Abea cestujícího z pozdějšího bodu v daném dni a Aarona, o kterém je Abe a divák z důvodu nedostatku informací přesvědčen, že se jedná o původní verzi dané postavy. V tomto přesvědčení je divák zároveň utvrzován sledem následujících scén, kde je Aaron divákovým prostředníkem pro vysvětlení principu cestování v čase, a z toho důvodů nemá potřebu přehodnocovat hypotézu o Aaronově totožnosti. Důvod k tomuto přehodnocení dostane až ve scéně 8B, ze které díky interní logice cestování v čase musí přehodnotit i tuto scénu, k čemuž mu při následujícím zhlédnutí napomáhá několik náznaků. Aaron má ve scéně 4A (až po 4C) nasazené sluchátko, ve kterém má v pozdější časové linii (8B) rozhovor nahraný, a dělá si poznámky do notesu, ve kterém má ve scéně 8D zaznamenané události daného dne. Dále může divákovi napovědět totožná gestika a svým způsobem „strojený“ herecký projev (ve 4A a 8B), který může naznačovat Aaronovu snahu zopakovat věrně dané konverzace a nahrát je pro pozdější použití.

Krátká scéna 4F divákovi na první pohled neposkytuje žádné nové informace, jelikož Aaron zdánlivě pouze vstřebává odhalení vynálezu cestování v čase, v kontextu fabule ji však lze spíše interpretovat jako důsledek událostí na oslavě.

Scéna 5C divákovi představuje několik důležitých informací a náznaků. První je Aaronův nápad týkající se pomsty Josephu Plattsovi. Tato postava se ve filmu nikdy přímo nevyskytuje a je pouze předmětem několika rozhovorů, přičemž je implikováno, že daná postava protagonistům ukradla patent či jim obdobným způsobem uškodila. Tento plán však může diváka informovat o tom, že se Aaron chystá stroj využít k jiným nebezpečným záměrům, jež mohou vést k narušení časové kontinuity. Důležitým náznakem je také zmínka o krysách na půdě, na kterou v tomto bodě syžetu divák neklade důraz, avšak po pozdějším nezbytném přehodnocení lze vydedukovat, že na půdě se nenachází krysy, nýbrž původní Aaron.

Konverzace v sekvenci 6A poskytuje první informaci, že případné provedení výše uvedeného plánu by vedlo k porušení časové kontinuity a trvalé existenci dvou verzí protagonistů. Tato zmínka v kombinaci s voiceoverem mohou divákovi napovědět, že k něčemu takovému v rámci narativu pravděpodobně dojde, prozatím mu je však zatajováno, že se tak v rámci sledované časové linie (a dalších budoucích) již stalo. Zároveň dialog na benzínové stanici poskytuje další náznaky, že sledovaný

Aaron není, kým se zdá být. Řeší zde potenciál, do jaké míry a zda je možné ovlivnit minulost. Zastává názor, že minulost není dána a lidské činy nejsou předurčeny, což je v kontextu fabule založené na tom, že sám minulost již změnil.

Fakt, že Aaron začne ve scéně 6C krvácet z ucha je opět náznakem, že podnikl více cest, než bylo doposud v rámci syžetu představeno, jelikož Abe trpí stejnými negativními účinky až po použití nouzového stroje času během sekvence 8C.

Scény 6D a 6E poprvé divákovi prezentují informaci o událostech na oslavě, a jako první tak vrhají stín na zdánlivou neomezenost narace, jelikož Abe se tuto informaci dozvídá současně s divákem. Zároveň je zde důležitá zmínka, že tyto události proběhly v pondělí, tedy (jak bude později definitivně určeno) den první cesty v čase. Aaronovo zlehčování situace je v tomto kontextu taktéž důležité, jelikož se svou rodinou jako Aaron 2 již nemá v úmyslu zůstat.

Návrat budoucí verze Thomase Grangera ve scéně 7D je pro diváka pravděpodobně stejně matoucí jako pro protagonisty (přínejmenším Abea), jak je patrné ve scéně 7E. Poskytuje však podstatnou informaci o fungování kauzality v rámci časových linií, jelikož relativizuje úhel pohledu protagonistů, jejichž motivace doposud byla hybatelem této kauzality. Divákovi je tak naznačeno, že může sledovat události, jejichž původní kauzální hybatel je neznámý, jelikož v dané časové linii ještě nenastal.

Kromě odhalení existence nouzového stroje času, která je esenciální pro eventuální přehodnocení Aaronovy totožnosti, je v sekvenci 7F přítomna prakticky jediná explicitní informace poskytující časový rámec pro události syžetu mezi scénami 4A a 7F, tedy že od prvního dne cestování (pondělí) uběhly pouze necelé čtyři dny.

Scény 8B a 8C jsou stěžejní pro diváka z hlediska přehodnocení fabule, jelikož většina narativních mezer (ne však všechny) je tímto zaplněna, podrobnější rozbor komunikace informací, která v tomto případě probíhá v rychlém sledu a může být pro diváka znatelně matoucí, je k dispozici níže. V zásadě je však divákovi odhaleno, že přínejmenším od scény 4A byla narace syžetu omezena na Abeův úhel pohledu, a že, konzistentně s kauzální logikou představenou incidentem s Thomasem

Grangerem, od scény 4A v rámci syžetu sledoval Aarona 2, nyní Aarona 3, přičemž Aaron 2 je v této časové linii autorem voiceoveru.

Pro scénu 8F, tedy zneškodnění útočnicka na oslavě, je tato informace důležitá, jelikož Aaron 2 s doprovodným voiceoverem se těchto událostí již neúčastní, a stává se tímto nespolehlivým vypravěčem, který diváka potenciálně „dezinformuje“ úvahou, kolik pokusů budou protagonisté na napravení událostí ještě potřebovat. V rámci následujících scén však nic nenaznačuje tomu, že by další případné „resetování“ událostí bylo třeba.

3.4. Rozbor fabule filmu *Vynález*

Vytvoření jednoznačné divácké hypotézy fabule je v případě snímku *Vynález* značně náročné, ne-li nemožné, z několika důvodů. Hlavním důvodem je způsob a množství informací divákovi předávaných. Jinak řečeno, jak vychází z předchozího shrnutí syžetu, divák získává základní informace, jak fabuli interpretovat, avšak mnoho dílčích informací zůstává záměrně nevyřčeno, což vede k vícero potenciálním interpretacím daných událostí. To můžeme pozorovat na množství různorodých diváckých/fanouškovských reakcí a interpretací. Tento způsob narace je bezpochyby tvůrčím záměrem a ve filmu je prezentován poměrně důležitou větou z Aaronova voiceoveru: „*The answer was unknowable. / Některé otázky nelze zodpovědět.*“ Druhým problémem je chronologické ustanovení fabule dané podstatou filmového narativu o cestování v čase. Vzhledem k tomu, že princip cestování v čase v tomto filmu vychází z teorie multivesmíru a vlastní cestování se odehrává mnohonásobně, je tím v rámci fabule implikována existence mnoha časových linií (v zásadě minimálně devíti, v závislosti na dané interpretaci; viz obrázková Příloha 2 a 3). Hlavní problém pro diváka spočívá v tom, že není jednoznačné, kterou časovou linií (respektive verzi postavy) v danou chvíli sleduje. Zároveň ne všechny časové linie mají stejnou relevanci (neodehrávají se zde esenciální události z hlediska fabule). Nicméně je zde pro lepší pochopení užitečné prezentovat základní chronologii událostí v rámci syžetu. V tomto případě považuji za nejlepší východisko použít organizaci událostí podle subjektivní chronologie z úhlu pohledu postavy Abea (respektive jeho omezené informovanosti v rámci fabule), jenž je prostředníkem diváka, skrze nějž syžet informace komunikuje. Celkový popis chronologie

jednotlivých časových linií v tomto případě považuji za redundantní, zbytečně komplikovaný a nevyhnutelně subjektivní a nespolehlivý, proto ho zde rekonstruovat nebudu, avšak pro kompletnost přidávám v příloze několik zevrubných diváckých rozborů (Příloha 2 a 3). Nutno podotknout, že ani tato nadcházející interpretace fabule se nemůže vyhnout jistým spekulacím ohledně Aaronových činů. Příslušné scény jsou číslovány podle struktury segmentace syžetu.

Základní události fabule z hlediska postavy Abea:

A) Abe s Aaronem přichází na nápad pro stroj zmenšující gravitační sílu (alespoň zdánlivě) a pracují na jeho konstrukci, která trvá po nespécifikovanou dobu. Od prvních experimentů po spuštění prvního stroje času však uplynou přinejmenším tři měsíce. Tyto události jsou dostatečně rozebrány v rámci shrnutí syžetu a probíhají chronologicky, proto není třeba se jimi dále zabývat (sekvence 1A-3).

B) První den cestování v čase; pondělí:

1. Abe spouští nouzový stroj času (zřejmě ze scény 7F), o několik hodin později spouští stroj hlavní, s cílem vrátit se daný den do minulosti, a stráví den v hotelu, aby časovou linii neovlivnil (vysvětleno ve scénách 4D a 4E).
2. Aaron 2 vystupuje z nouzového stroje času a nahrazuje Aarona původního, aby nahrál denní konverzace vedoucí k událostem na oslavě (částečně zobrazeno ve flashbacku 8C).
3. Abe tentýž den ráno vystupuje ze stroje času a setkává se s Aaronem 2 na lavičce, aby mu svůj objev představil (4A až 4D).
4. V průběhu dne se odehrává konverzace na basketbalovém hřišti, kdy Aaron 2 pozve kolegu s ex-přítelem Rachel na oslavu Robertových narozenin (tato scéna není v syžetu zahrnuta, pouze implikována ve scéně 8D, kdy Aaron opakuje nahranou konverzaci).

5. Daná oslava se koná tentýž večer a dojde zde k incidentu s ex-přítelem Rachel. Tento incident je nejpravděpodobnější motivací pro Aaronovo použití nouzového stroje času. V této časové linii se Aaronovi 2 útočnicka podaří zneškodnit, tato akce má však nečekané další následky, které vedou k pozdějšímu druhému použití nouzového stroje času (stejný případ jako předchozí bod, v další časové linii scéna 8F).
- C) Den druhý; úterý:
1. Abe s Aaronem 2 podnikají první (společnou) cestu v čase a řídí se Abeovým plánem; stráví den v hotelu a následně použijí získané informace k obchodu na burze (5A a 5B).
 2. Večer se odehrává konverzace (5C), kde je zmíněn nápad na pomstu Josephu Plattsovi a padne zde zmínka o krysách na půdě.
- D) Den třetí; středa:
1. Abe s Aaronem 2 opakují stejný postup jako den předešlý. Aaron 2 začíná pocítovat vedlejší účinky cestování v čase ve scénách 6B a 6C, mnohem dříve než Abe, což napovídá o jeho nadužívání stroje času.
 2. Abe se od Roberta s Philipem dozvídá o Aaronově zneškodnění útočnicka na pondělní oslavě (6D).
 3. Večer s touto vědomostí Aarona 2 konfrontuje a obviní ho z nezodpovědnosti. Vzhledem k tomu, že se již nejedná o Aarona původního, to pro něj však není relevantní (6E).
- E) Den čtvrtý; čtvrtek:
1. Abe s Aaronem 2 opět opakují svoji rutinu, dojde však k porušení časové kontinuity, když Aaron 2 dvakrát obdrží stejný telefonát, jednou v každé časové linii, což vede k přepsání té první (7A a 7B).

2. V noci na pátek je Abe probuzen hlukem z venku a dostává nápad s plánem na pomstu Josephu Plattsovi a přichází s ním za Aaronem 2 (7C). Vydávají se plán vykonat, ale po cestě nastává incident s Thomasem Grangerem, který přicestoval z budoucnosti. Granger upadá do kómatu a jeho důvod cesty zpět je neznámý. Je však pravděpodobné, že vycházel ze současného směřování kauzality (zde je nejpravděpodobnější návaznost na konflikt na oslavě a další osud jeho dcery Rachel), scény 7D a 7E.
 3. Abe se rozhodne použít nouzový stroj času a události posledních čtyř dnů resetovat (7F).
- F) Pondělí; napodruhé:
1. Abe se vrací do pondělního rána (ovšem do pozdějšího momentu, než čekal, jelikož se nejedná o jeho původní nouzový stroj času), uspí své původní já a přebírá jeho roli (8A).
 2. Aaron se vrací podruhé (tedy se už jedná o třetího Aarona v daný moment) s plánem také opět nahradit své předchozí já (Aarona 2, kterého divák celou dobu sledoval, jenž je vypravěčem voiceoveru). Nepodaří se mu ho přemoci, ale po vzájemné diskuzi Aaron 2 odchází dobrovolně (ve zkratce vyobrazeno ve flashbacku 8C).
 3. Nastává opakování scény na lavičce, kde však Abe 2 vyčerpáním ztrácí vědomí. Divákovi je odhalena existence nahrávek daného dne a existence více verzí Aarona, v tomto případě již Aarona 3 (8B).
 4. Aaron 3 vysvětluje Abeovi 2 celou situaci a v retrospektivě je zde odhaleno právě Aaronovo povědomí o nouzovém stroji času, existence jeho tří verzí v tomto časovém bodě a jeho plán s nahráváním konverzací za účelem zneškodnění útočníka na oslavě (flashback s voiceoverem 8C, kdy dané události divákovi technicky představuje Aaron 2).
 5. Abe 2 sleduje Aarona 3 opakovat konverzaci s Willem, který pozve útočníka na oslavu (8D).

6. Abe 2 se Aaronovi 3 rozhodne s plánem pomoci a úspěšně útočníka na oslavě zneškodní. V doprovodném voiceoveru Aaron 2 spekuluje, že může být třeba dalšího opakování událostí pro vytvoření správných podmínek, avšak Aaron 2 se nadále událostí již neúčastní a takovému dalšímu opakování nic nenapovídá (8F).
- G) Úterý; napodruhé:
1. Abe 2 s Aaronem 3 se hádají na letišti a ve zlém se rozcházejí. Aaron 3 má v plánu s cestováním pokračovat, Abe 2 chce na druhou stranu zabránit, aby jejich původní verze úspěšně stroje zprovoznili (9).
 2. Jejich původní verze se probírají ve svých domovech a o žádných událostech od bodu B nemají tušení (9).
 3. Někdy tento den je nejpravděpodobnější moment (avšak může tak být i později), kdy Aaron 2 provede svůj telefonát, tvořící voiceover, který rámuje celý film. Zde vysvětluje události původní verzi Aarona, jako omluvu za jeho zdrogování.
- H) Nějaký čas poté:
1. Aaron, není jisté zda 2 nebo 3, buduje velký stroj času kdesi v zahraničí (10).

Toto je základní „chronologické“ shrnutí zásadních událostí ve filmu. Existuje však několik dalších, které nelze jednoznačně časově určit. Mimo bodu, ze kterého cestuje budoucí verze Thomase Grangera, se jedná primárně o body na časové ose, kdy Aaron objevil nouzové zařízení, a kdy ho poprvé a podruhé použil. Zde se jedná o čistou spekulaci, jelikož Aaron 2 projevuje informovanost až po incident s Thomasem Grangerem, kteréžto informace však mohl získat od své budoucí verze; Aarona 3. Můžeme spekulovat, že původní Aaron objevil nouzový přístroj v jakémkoliv časovém bodu od pondělního večera do incidentu s Thomasem Grangerem, a s motivací změnit události pondělní oslavy ho použít okamžitě po jeho nález. Nadále zastával roli původního Aarona, jak je zřejmé z událostí syžetu, a po střetu s Grangerem mohl použít nouzový přístroj ve stejné době jako Abe, aby minulost upravil napodruhé s výhodou přednahranych rozhovorů, jelikož předpokládal, že tento incident měl kauzálně co dočinění s jeho intervencí na oslavě.

Kauzalita je ve filmu *Vynález* důležitým prvkem, který je paradoxně místy akcentován její zdánlivou absencí. V tomto kontextu bych citoval další poměrně důležitou Aaronovu větu: „*Sometimes we do things but don't know how we got to that point. / Někdy věci děláme, aniž bychom věděli, jak jsme se k tomuto okamžiku dostali.*“ Tato věta odpovídá Aaronovým činům a jejich motivaci, o kterých lze pouze spekulovat, a přeneseně odpovídá celkovému konceptu narace v tomto snímku; na některé otázky (narativní hádanky a mezery ve fabuli) nemusí divák nalézt jednoznačnou odpověď. To v tomto případě tvoří nezanedbatelnou součást „hry s divákem“ v kontextu komplexního narativu. Ta je z velké části založena na informovanosti postav a komunikativnosti syžetu s divákem, na což jsou zaměřeny následující podkapitoly.

3.5. Informovanost, komunikativnost a narativní mezery

Elliot Panek ve své práci „Show, Don't Tell“ argumentuje pro užití diagramů pro znázornění informovanosti diváka vůči postavám syžetu pro analýzu komplexního narativu. Panek však podává taktéž příklad slovní analýzy, jelikož jak sám uznává, jeho metoda diagramů není natolik informativní v případě narativů, kde jsou informace divákovi odhalovány nárazově v pozdní fázi syžetu, oproti postupnému odhalování.⁵³ Hledisko informovanosti je však pro analýzu filmu *Vynález* zásadní a vzhledem k tomu, že se jedná právě o případ nárazového odhalování informací, se uchyluji právě ke slovní analýze.

3.5.1. Informovanost postav a diváka

Jak bylo naznačeno výše, divák po hlavní část filmu sleduje syžet z úhlu pohledu postavy Abea (jedná se o část, kde se objevuje cestování v čase až po odhalení existence více Aaronů; jinak je narace převážně neomezená). To nemusí být na první pohled jasné, jelikož je to několika způsoby před divákem zatajováno. Jedním z prvků pro tento účel sloužících je Aaronův voiceover. Ten se objevuje hned jako první mluvené slovo ve filmu a periodicky se vrací až do konce. To může divákovi přinejmenším podvědomě evokovat, že Aaron je primární postavou, kterou

⁵³ BUCKLAND, cit. 20, s. 86-87.

by měl následovat, jelikož má, na rozdíl od Abea, alespoň tímto způsobem přístup k jejím interním myšlenkám, přestože nejprve nezná pravou podstatu tohoto voiceoveru. Je to v zásadě jediný čistě subjektivní prvek některé postavy, jelikož veškerá komunikace mezi postavami, potažmo s divákem, probíhá skrze objektivně vyobrazené rozhovory, které jsou bez komunikování dalších informací o interních motivacích a znalostech postav často značně interpretačně nečitelné. Narativ tak kromě daného voiceoveru vytváří skrze objektivní vyobrazení událostí iluzi narace neomezené.

Z hlediska informovanosti hlavní dvojice postav (další vedlejší postavy nejsou v tomto případě relevantní) a diváka je po velkou část fabule nejvíce informovanou postavou Aaron, následně Abe a divák je na posledním místě. Prvních 20 minut narativu je informovanost v zásadě vyrovnána, pokud pomineme fakt, že divák nemusí zcela rozumět technickému žargonu hlavních postav. Následně, s první cestou v čase, má zdánlivě na krátký čas převahu Abe (respektive by měl, kdyby byla součástí syžetu časová linie, kdy Aaronovi cestování v čase představuje poprvé), než postupně Aaronovi, a přeneseně divákovi, vysvětlí princip cestování v čase. Nad divákem je stále informovanější postavou až do bodu odhalení existence nouzového stroje času po incidentu s Thomasem Grangerem. Tato informace je jediná, o které má povědomí oproti divákovi, je ovšem klíčová pro přehodnocení celého syžetu. Bez ní nemůže divák předpokládat existenci druhého, natož třetího Aarona, jejich motivaci ani souvislost s narozeninovou oslavou. Právě první zmínka o konfliktu na oslavě je první stopou pro diváka, že z Aaronova úhlu pohledu mu schází určité informace, jejich význam ovšem v daném momentě není na první zhlédnutí zřejmý.

V případě Aarona je situace o něco komplikovanější. Jeho postava má celou dobu, mimo prvotní nezobrazené časové linie, nejvíce informací, avšak jejich plný rozsah není divákovi nikdy odhalen. Můžeme předpokládat, že od první scény na lavičce, kdy se mu Abe chystá předvést stroj času, prožil přinejmenším tento den alespoň jednou (u dalších je to sporné, jelikož není známo, kdy přesně nouzový stroj času odhalil a použil; zároveň potřeboval nahrávky pouze z tohoto dne, takže jeho sluchátko později přestává být relevantní stopou). Dále má logicky z výše uvedeného znalost o nouzovém přístroji a konfliktu na oslavě. Situace se ovšem komplikuje při jeho druhém návratu na začátek prvního dne. V rámci syžetu se mezi scénami v parku

jedná o Aarona 2, nikoliv však Aarona 2, který syžet doprovází svým voiceoverem. Ten, ačkoliv doprovází celý syžet, existuje jako postava až v poslední vyobrazené časové linii, po Aaronově druhém a Abeově prvním návratu. Přestože se jedná o stejnou postavu, kterou divák mezi těmito scénami sledoval, veškeré zásadní informace až po incident s Thomasem Grangerem má z „druhé ruky“ od své budoucí verze, která se v této linii stává Aaronem 3.

Divák v zásadě „dohání“ veškeré informace z Abeova úhlu pohledu jeho odhalením nouzového stroje, a z Aaronova úhlu pohledu retrospektivou krátce následující po druhé scéně v parku. Pro pochopení struktury syžetu je ovšem klíčové analyzovat rozsah a způsob předávání informací divákovi.

3.5.2. Komunikativnost syžetu

V případě filmu *Vynález* můžeme argumentovat, že je vytvořený se záměrem mnohonásobného diváckého zhlédnutí. Z hlediska způsobu komunikace informací divákovi je důležité zmínit, že obsahuje minimum přímé expozice, tedy nediegetického vypravěče, detailních informací o čase a prostoru v podobě titulků a podobně. Za jediný příklad můžeme považovat Aaronův voiceover, a to pouze do určité míry, jelikož z narativního hlediska není adresován přímo divákovi. Veškerá expozice probíhá primárně skrze dialogy nebo vizuálně, a v případě informací důležitých pro přehodnocení fabule záměrně pouze v náznacích. Ty jsou právě pro tento účel klíčové, avšak divák je na první zhlédnutí prakticky nemá šanci identifikovat. Informace, které jsou divákovi předávány zjevně mají naopak často vedlejší funkci „svést diváka ze stopy.“

Tento princip můžeme demonstrovat na příkladech v různých fázích syžetu. V prvních 20 minutách, než dojde k cestování v čase, dochází k základnímu představení postav, nikoliv však do větší psychologické hloubky, ale co se jejich vztahové dynamiky a sociální situace týče. Z dialogů, uniformního oblečení (které se za celý snímek příliš nemění) a technického žargonu může divák vypožorovat, že se jedná o inženýry, ale jejich skutečné pracovní pozice nejsou nikdy zmíněny. Důležitější je fakt, že společně pracují na nových patentech v garáži, což společně s kanibalizací domácích spotřebičů vypovídá, že se nejedná o zvláště bohaté jedince. Tím je nadále pro diváka implikováno, že hlavní motivací pro jejich práci jsou spíše

peníze nežli vědecký pokrok. Dále je zde představena dynamika vztahů v týmu. Abe s Aaronem mají nápad na přelomový objev, ale nechtějí na něm příliš spolupracovat s Robertem a Philipem. To je vysloveno přímo v rámci jejich dialogu a nadále nepřímou vyjádřeno v jejich vzájemných interakcích; Philip nechápavě sleduje rozhovor o základních materiálech, Robert při obdobné konverzaci nadnáší potřebu nového modemu a dále ztrácí zájem.

Dále jsou zde zmíněny dvě vedlejší postavy, Granger a Platts, jejichž důležitost je postupem syžetu variabilní. V případě Thomase Grangera se jedná o sponzora, který však s Abeovým představením stroje času ztrácí u diváka na významu, jelikož s ním není spojena žádná narativní hádanka. To se však náhle mění s příchodem jeho budoucí verze, kdy se stává (na krátkou chvíli) primární narativní hádankou, jen aby postava nadále nebyla již jinak adresována. V případě Josepha Plattse se jedná o opačný případ odvádění divákovy pozornosti. Na začátku je implikováno, že jeho postava připravila protagonisty o patent a pravděpodobně značný finanční obnos. V kontextu rozhovoru z úterního večera a pozdějšího plánu se divák může domnívat, že jde o primární narativní hádanku; tedy že film směřuje ke konfliktu se starým rivalem podle žánrových konvencí. Tato stopa se však ukazuje jako zavádějící a samotná postava Plattse se ve filmu přímo nikdy neobjevuje. Naopak se stává důležitým konflikt s ex-přítelem Rachel a v závěru i mezi protagonisty samotnými.

Z hlediska žánrových konvencí zde chybí typická romantická dějová linie. V tradičním žánrovém filmu by tak byla pravděpodobně primární motivací pro Abeovu postavu záchrana Rachel, jako jeho milostného zájmu, a role Abea a Aarona by tak mohly být obráceny. V reálném syžetu však Rachel zachraňuje právě Aaron, a vlastní vztah mezi Rachel a Abem není v žádné fázi hlouběji představen, ale opět pouze implikován z kontextu.

Obdobně funguje i práce s diváckým očekáváním v případě vlastní konstrukce zařízení (minimálně v případě, že s filmem není divák před zhlédnutím seznámen). Ve svých dialozích protagonisté zmiňují zařízení na zmenšení gravitační síly a jejich experimenty alespoň zdánlivě demonstrují, že zařízení tak opravdu funguje. Ani Aaronův voiceover to nevyklučuje ani nepotvrzuje, a divák je tak tento

předpoklad nucen přehodnotit až po Abeově demonstraci skutečných vlastností přístroje.

Vlastní princip přístroje je velmi detailně demonstrován; od základní myšlenky, že se jedná o stroj času (plíseň na hračce), přes teoretické fungování (předmět cestující tam a zpět v čase; je potřeba inteligentního subjektu, aby vystoupil v minulosti) po praktické využití (potřeba kyslíkových masek, doba strávená ve stroji, vystoupení ve správný okamžik atd.). V rámci filmu, který je v jiných případech značně minimalistický v komunikování informací divákovi se jedná o pozoruhodnou výjimku, která ve snímku hraje několik důležitých rolí. První je vlastní žánrová atrakce takto podrobného představení cestování čase v komplexním narativu, jež vytváří u fanoušků žánru značná očekávání. Druhá je nepochybně role edukativní, která má diváka důkladně připravit na závěrečnou část filmu, jež na diváka „vrhá“ rychlý sled esenciálních informací, a na další potenciální zhlédnutí. Poslední, v tomto případě primárně narativní, funkce má obdobný účel jako v předešlých případech, tedy vytvoření nesprávné hypotézy fabule. Abeovo důkladné vysvětlení, cílené Aaronovi, diváka jednoznačně odvádí od hypotézy, že Aaron nemusí toto vysvětlení poslouchat poprvé. Dále odvádí divákovu pozornost od drobných detailů v narativu, které divákovi právě tuto skutečnost napovídají (Aaronovo sluchátko, zmínka o krysách na půdě a další náznaky v rozhovorech).

Retrospektivní odkrývání informací a začleňování do kontextu funguje obdobně u motivace Aaronovy postavy. Pro dvě scény, kde je poprvé zmíněn incident na oslavě (Abeův rozhovor s Robertem a Philipem a následný s Aaronem) platí, že divák pro ně doposud nezískal žádný kontext. Z dialogu může vyzorovat, že daná oslava se odehrála v pondělí a Abe se jí neúčastnil, což je konzistentní s tím, že divák sleduje události z jeho úhlu pohledu. Navíc si prozatím není vědom existence nouzového přístroje, díky čemuž stěží zvažuje možnost cesty zpět do pondělka, ani potenciálního důvodu pro ni, jelikož konflikt se zdá být vyřešen. Aaronova motivace k několikanásobné cestě na začátek je tak až jedna z posledních informací, která se k divákovi dostává. V tomto případě se jedná o pozoruhodný kontrast s jinými snímky tohoto subžánru, jelikož motivace postavy, respektive kauzalita, která k ní vede, bývá jedna z prvních informací, která je divákovi komunikována (pokud jde

o důležitou informaci).⁵⁴ K odkrytí Aaronovy motivace dochází až ve scéně rozhovoru se spolupracovníkem Willem na basketbalovém hřišti, který je v předchozí časové linii/syžetu záměrně vynechán, stejně jako scéna vlastní oslavy. Až v tomto momentě syžetu se divák dozvídá začátek kauzálního řetězce, který k této situaci vedl; Aaron sám je na vině pozvání útočnicka na oslavu, a jeho první intervence neměla kýžený účinek, což (můžeme spekulovat) nejpravděpodobněji vede k pozdějšímu útoku na Rachel, který by dále kauzálně vysvětloval Grangerovu cestu zpět časem. Nejde však o jedinou motivaci této postavy, jak naznačuje finální rozhovor mezi Aaronem a Abem. Zde vyplývá, že Aaron je rozhodnutý pokračovat v užívání stroje času pro vlastní prospěch a není nikterak rozrušený nad myšlenkou opuštění své rodiny (respektive přenechání rodiny svému původnímu já) a naopak působí nadšeně z této vidiny a faktu, že má dvojníka, který ho může nahradit. To vrhá jiné světlo i na jeho zdánlivě altruistickou snahu o zpacifikování útočnicka, kde byl motivací spíše pocit viny. Tento fakt navíc přináší možnost, že původní cesta zpět měla i jiný účel, a to zabránit Abeovi v užití nouzového stroje času k jeho původnímu účelu, tedy zabránění samotného vynálezu cestování v čase.

Poslední akt filmu, začínající Abeovým návratem do prvního dne, respektive způsob odhalení informací, které vedou k přehodnocení velké části fabule, lze přirovnat k dalším žánrovým filmům s prvky komplexního narativu. Konkrétně se nabízí přirovnání například k filmu *Šestý smysl* (M. Night Shyamalan, 1999) či *Dokonalý trik* (Christopher Nolan, 2006). V těchto filmech taktéž dochází po finálním zvratu k potřebě celou fabuli přehodnotit, avšak divácky znatelně přístupnějším způsobem. V těchto filmech se primárně jedná o pouze jednu důležitou informaci, která je k tomu nezbytná. V *Šestém smyslu* se jedná o fakt, že mimo první scény je protagonista po zbytek fabule již mrtev, v případě *Dokonalého triku* jde o fakt, že antagonistou není jedna osoba, ale identická dvojčata. Tyto informace jsou zároveň divákovi předány přístupnějším a zřetelnějším přístupem. V obou filmech je toto odhalení doprovázeno retrospektivou na klíčové momenty, které jsou v kontextu nové informace přehodnoceny, a divák je retrospektivou upozorněn na případné

⁵⁴ Můžeme zmínit příklady konvenčních i méně konvenčních snímků z příslušné kapitoly. Ve filmu *Terminátor* se jedná o zabití/záchranu budoucího vůdce odboje. V případě filmu *12 opic* jde o nalezení léku na smrtelnou nákazu, ve filmu *Uvěznění v čase* o útěk před útočnickem a následné přetvoření kauzální smyčky atd.

klíčové detaily syžetu, které dané informaci napovídaly. V případě filmu *Vynález* je reinterpetace fabule divákovi několika způsoby ztížena. Prvním je v zásadě „přehlčení“ diváka klíčovými informacemi, které jsou odhaleny v rychlém sledu za sebou, a v pořadí, které divákovi přehodnocení dále znesnadňuje. Poté, co Abe ztrácí vědomí, je jako první odhalena informace, že Aaron má rozhovor nahraný. Následující retrospektiva odhaluje postupně další informace:

- a) Aaron má povědomí o nouzovém přístroji,
- b) cestování v čase lze provést několikanásobně, jelikož přístroj lze složit a přinést s sebou zpět do minulosti,
- c) Aaron uspal svoji původní verzi, stejně jako to bylo předvedeno v případě Abea a ten původní je zavřený na půdě,
- d) Aaron se nevrátil jednou, nýbrž dvakrát,
- e) Aaron, který se vrátil poprvé, je autorem doprovodného voiceoveru,
- f) Aaron, který je součástí předchozí scény na lavičce je ten, co se vrátil podruhé s nahranými konverzacemi.

Až v následujících dvou scénách je navíc odhalena Aaronova motivace k těmto činům; zpacifikování útočníka na oslavě. Navíc jsou zde vynechány informace o tom, kdy nouzový přístroj objevil a použil. Mimo to, že divák je nucen přehodnotit fabuli v kontextu takového množství nových informací (a dalších implikovaných, jež mu jsou nedostupné), není prezentace těchto informací tak divácky „přátelská“, jako v případě předchozích příkladů. Retrospektiva nezasazuje již scény prezentované do nového kontextu, ale celá se skládá ze scén nových, jež tyto informace ilustrují. Veškeré náznaky této hypotézy fabule si musí vybavit divák sám, či film zhlédnout podruhé pro jejich odhalení. Odhalení Aaronovi motivace jako poslední je taktéž klíčové, jelikož v případě dřívějšího odhalení by dodala divákovi kontext „prvotního hybatele“ kauzálního řetězce:

- a) Aaron nepřímou pozve na oslavu ex-přítele Rachel,
- b) navštěvuje oslavu, kde dochází ke konfliktu s neznámými katastrofálními následky (pravděpodobně zranění či smrt některého z účastníků),
- c) nachází v blíže nespecifikovaném bodě nouzový stroj času a použije ho,
- d) uspí a zavře na půdě své původní já a převezme jeho roli,
- e) nahraje konverzace vedoucí k oslavě (pro případ neúspěchu),
- f) opět přichází na oslavu a útočníka zneškodňuje,
- g) zjišťuje, že jeho intervence nedosáhla kýženého výsledku (pravděpodobně dedukcí z přítomnosti budoucí verze Thomase Grangerera) a vrací se podruhé,
- h) má v plánu opakovat postup s drogami s jeho předchozí verzí, co se vrátila, je však přemožen, po diskuzi jeho předchozí verze odchází dobrovolně,
- i) potkává Abea, který se vrací z budoucnosti (s cílem veškerému cestování v čase zabránit na základě incidentu s Grangerem) a vysvětluje mu situaci,
- j) společně přetvářejí denní události ve svůj prospěch,
- k) na oslavě zneškodňují útočníka, tentokrát s uspokoivým výsledkem (končí ve vězení)

Tento kauzální řetězec můžeme označit za primární narativní hádanku, ostatní jsou buď zodpovězeny přímo, nebo jsou cíleně přednesené v rámci syžetu tak, že na ně odpovědět nelze (přímé okolnosti Grangerovy cesty, totožnost Aarona ve finální scéně atd.) Divák ho musí složit sám pouze na základě drobných náznaků a informací obsažených ve výše zmíněném odhalení, bez pomocných explicitních narativních prvků.

3.5.3. Narativní mezery

Jak je demonstrováno výše, primární narativní mezerou je tento kauzální řetězec, respektive Aaronův úhel pohledu na události syžetu, divákovi pro interpretaci fabule komplikovanou tím, že kromě dvou rozhovorů týkajících se oslavy, nemá zdání o potřebě tuto mezeru zaplnit. Další mezery, v tomto případě trvalé, jsou výše zmíněné momenty Aaronova objevu nouzového přístroje a dvou cest do pondělního rána, stejně jako události vedoucí ke Grangerově návratu. Mezi další, i když pro celkovou fabuli méně důležité mezery, patří otázky: kde se nacházel původní Aaron v časové linii do Abeova návratu (Byl čtyři dny zavřený na půdě?), důvod Grangerova zkolabování (Vedlejší účinky cestování v čase? Vyčerpání po dlouhé cestě? Kontakt s jedním z protagonistů?) a totožnost Aarona ve finální scéně (Může se jednat o Aarona 3, Aarona 2, a hypoteticky i o Aarona 1, jelikož se o cestování v čase dozvěděl od Aarona 2). Jako řada dalších menších detailů jsou odpovědi na tyto otázky pouze spekulativní.

V tomto ohledu lze na několika příkladech zmínit pozoruhodnou práci s detailem v představení časových mezer. Od konstrukce přístroje do spuštění prvního stroje času uběhlo dle voiceoveru „několik měsíců.“ Pozorný divák má však šanci získat přesnější informaci. Hned ve druhé scéně si může divák všimnout vánočního stromečku, z čehož vyplývá, že konstrukce přístroje probíhá někdy v prosinci. V první scéně v parku pak Aaron tvrdí, že poslouchá basketbalové utkání March Madness (konající se v březnu). Mezi oběma událostmi tak uběhly zhruba tři měsíce. Další je právě nenápadné vynechání dvou klíčových pondělních událostí; pozvání a oslavy. V prvním případě se scéna odehrává po krátké scéně v Aaronově kanceláři (v rámci sekvence 4B), která navazuje na scénu v parku. Kolega přichází za Aaronem se sdělením, že se odkládá pracovní schůzka a ptá se, zda to může sdělit postavě jménem Will. Aaron odpoví, že ví, kde se Will nachází a řekne mu to, mezitím, co Abe dojde pro auto. Následuje stříh do laboratoře, kde Abe pokračuje ve vysvětlování, a předchozí konverzace zdánlivě pozbývá na významu. Až ve finálním aktu filmu však vidíme, že Aaron potkává Willa na basketbalovém hřišti a poté, co mu řekne o schůzce, ho pozve na oslavu zároveň s ex-přítelem Rachel (8D). Tyto scény jsou kontinuálně propojeny zmínkou o schůzce, jménem Will (postava se jinde neobjevuje a nemá další narativní roli) a zmínkou, že Abe jde pro auto (součást

Aaronových poznámek ukázaných v záběru). Ve všech případech se bez kontextu jedná pro diváka o nedůležité informace. Stejně tak získává nový význam další krátká scéna, kde Aaron leží v posteli a nemůže spát (4F), jež divák nejpravděpodobněji interpretuje jako důsledek nervozity a nadšení z objevu cestování v čase. V novém kontextu však dostává nový význam; Aaron nemůže spát kvůli konfliktu na oslavě a faktu, že porušil časovou kontinuitu.

3.5.4. Shrnutí

Z výše uvedeného vyplývá, že primárními formálními nástroji užitými pro vytvoření komplexnosti narativu a kýženého efektu na diváka je kombinace omezené subjektivní narace z hlediska informovanosti postav vůči divákovi, značně omezené komunikativnosti syžetu, který zároveň divákovi podává „falešné stopy“ pro tvorbu hypotéz fabule, a vlastního zpracování nelineární kauzality dané tématem cestování v čase, které svojí složitostí pravděpodobně nemá v rámci žánru konkurenci.

3.6. Filmový styl v kontextu nízkorozpočtové produkce

Natáčení a postprodukce filmu *Vynález* byly do značné míry ovlivněny velmi nízkým rozpočtem (7 000 amerických dolarů),⁵⁵ což mělo bezesporu dopad na formální i stylové prvky ve filmu užitě, jak Shane Carruth sám přiznává.⁵⁶ Ač se tak malý rozpočet právě v případě filmu žánru science-fiction, kde mnoho diváků může očekávat výpravný spektakl s množstvím digitálních efektů, může zdát jako handicap, autor tento problém vyrovnává komplexně prezentovaným narativem, a naopak se mu daří v kontextu filmu tyto „nedostatky“ filmového stylu používat ve svůj prospěch, jak je demonstrováno níže.

⁵⁵ Komentář autora na DVD.

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

⁵⁶ Tamtéž.

3.6.1. Mizanscéna

Z prvků filmového stylu lze tuto snahu nejpatrněji pozorovat na příkladu mizanscény. V případě prostředí, veškeré interiéry i exteriéry jsou reálnými lokacemi, ke kterým autor získal přístup skrze rodinu a známé, nebo skrze lokální povolení. Interiéry reprezentující Abeův byt a Aaronův dům s garáží (Obr. 3.6.1.3) jsou skutečné domovy jeho a jeho příbuzných. Skladiště, ve kterém protagonisté postaví svoje stroje času, je skutečným skladištěm (Obr. 3.6.1.2), laboratoř, kde testují plíseň, je univerzitní laboratoří v Dallasu (Obr. 3.6.1.1), stejně jako obráběcí dílna a knihovna jsou skutečné místní lokace.⁵⁷ Tyto natáčecí lokace, které Shane Carruth získal po domluvě s místními přáteli, známými a autoritami, jsou zvoleny právě díky tomu, že minimálně zasahují do rozpočtu. Navíc však vytvářejí autentický obraz městského předměstí v Texasu a podmínek, ve kterých inženýři z nižší střední třídy pracují na svých patentech. Autor sám přiznává, že jeho prvotní motivací bylo natočit příběh právě takovýchto postav, které nejsou zdaleka na špičce společnosti a přicházejí s nápadem, který může radikálním způsobem změnit jak svět, tak jejich postavení. V tomto můžeme vidět reálnou paralelu například k množství světových společností zabývajících se výpočetními technologiemi, které začínali takříkajíc „v garáži.“



Obr. 3.6.1.1

⁵⁷ Komentář autora na DVD.

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.



Obr. 3.6.1.2



Obr. 3.6.1.3

Osvětlením je v celém snímku přirozené světlo či běžné osvětlení interiérů (opět z rozpočtových důvodů) se zpětnou digitální úpravou. V interiérech převládají modré a zelené odstíny, v exteriérech tóny laděné do žluta. Tyto barevné volby měly původně mít i narativní úlohu pro odlišení časových linií, avšak vzhledem k přílišné komplikovanosti od tohoto záměru autor upustil.⁵⁸

Práce s herci, respektive neherci, je obdobným případem. Nikdo z představitelů před natáčením filmu *Vynález* neměl prakticky žádné herecké zkušenosti, včetně představitele postavy Aarona, tedy režiséra samotného. V případě Davida Sullivana, Caseyho Goodena, Ananda Upadhyayaha a Carrie Crawfordové; představitelů Abea, Philipa, Roberta a Kary v tomto pořadí, se jednalo o první, a v některých případech i poslední role. Zbytek vedlejších postav, kterým je dáno

⁵⁸ Komentář autora na DVD.
CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

minimum prostoru, je potom složen z přátel a rodinných příslušníků autora. Výjimkou tomu jsou postavy mechanika v dílně, který pomáhá s materiály pro stavbu stroje, a vědců (profesora a studenta v laboratoři na místní univerzitě), kteří provádějí rozbor plísně. V těchto případech jde o neherce, jenž představují svoje skutečná zaměstnání. Jejich „civilní“ herecké výkony tak korespondují s výkony hlavních představitelů.

Dále můžeme zmínit kostýmy, které jsou v případě protagonistů a jejich spolupracovníků reprezentovány uniformní lehkou korporátní módou; košile, kravata, kalhoty, případně svetr (zřetelné na příkladech Obr. 3.6.1.1-3). Oděv představitelů se v rámci snímku prakticky nemění, kromě logické narativní motivace protagonistů při jejich použití nouzového stroje času a záměny za jejich předchozí verze, kdy nosí mikinu s kapucí pro menší nápadnost.

Tyto prvky dotvářejí realistický obraz prostředí společností zabývajících se IT technologiemi ve Spojených státech, což je konzistentní s výše zmíněným autorským záměrem týkajícím se zasazení děje. Nadále pak korespondují se snahou o realismus v rámci vlastního narativu, která je patrná na reálném technologickém základu, ze kterého protagonisté vycházejí pro svoji práci na zařízení pro snížení gravitační síly⁵⁹ (samozřejmě s výjimkou vlastního cestování v čase) a systematickostí, s jakou je cestování v čase v rámci fabule vystavěno na základě teorie multivesmíru.

Stejně tak použité rekvizity jsou patřičně neokázalé. Shane Carruth záměrně používal i v době natáčení zastaralou a „generickou“ techniku jako notebooky a mobilní telefony, aby je divák nemohl snadno identifikovat a film působil nadčasověji.⁶⁰ Ostatní technika a zařízení, které protagonisté ve své dílně využívají, je vytvořena z kanibalizovaných domácích spotřebičů,⁶¹ což může působit příznačně a zároveň ironicky, jelikož přesně tuto metodu protagonisté ve filmu užívají pro

⁵⁹ Použití supravodičů pro vytvoření silného magnetického pole, ve kterém mohou levitovat i předměty bez přirozených magnetických vlastností je založeno na reálných fyzikálních experimentech. Viz https://en.wikipedia.org/wiki/Magnetic_levitation

⁶⁰ Komentář autora na DVD.

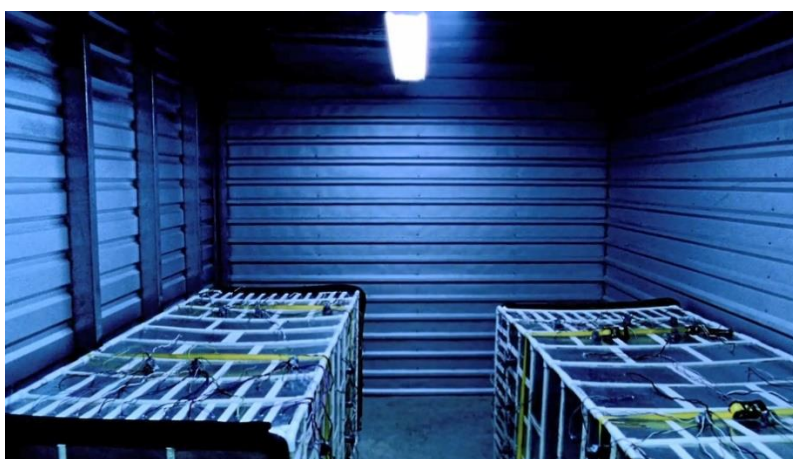
CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

⁶¹ Tamtéž.

získání materiálů pro svoji práci.⁶² Kromě těchto standardních předmětů se ve filmu nacházejí dvě „ikoničtější“ rekvizity; jmenovitě hračka⁶³ a vlastní „box“ stroje času (Obr. 3.6.1.4 a 3.6.1.5). V případě hračky může jít o hříčku, která je metaforou k výzkumu protagonistů, jelikož je vyrobena na principu nízko položeného těžiště, a tak zůstává vždy ve vzpřímené poloze, tedy svým způsobem vzdoruje gravitaci. V tom můžeme vidět příhodnou paralelu k původnímu smyslu použití jejich vynálezu. Vlastní stroj času je v zásadě improvizovaná konstrukce pro jednoho člověka, jak v kontextu narativu, tak z praktického hlediska. Z narativního hlediska je taktéž důležitá rekvizita Aaronova sluchátka, které nosí ve většině scén z pondělního dne a divákovi naznačuje právě fakt, že se nejedná o Aarona původního (Obr. 3.6.1.6 a 3.6.1.7).



Obr. 3.6.1.4



Obr. 3.6.1.5

⁶² Taktéž zmíněno jako jeden z argumentů v článku APPLGATE, cit. 33.

⁶³ V originále „weeble,“ nejbližším českým ekvivalentem může být „panáček vstaváček.“



Obr. 3.6.1.6



Obr. 3.6.1.7

3.6.2. Kamera

Z technického hlediska byla pro natáčení použita kamera formátu Super 16 mm, typická pro nízkorozpočtovou nezávislou produkci. Z hlediska stylu je využití kamery spíše volbou autora než pro specifické netradiční narativní účely. Rámování, délku a velikost záběrů můžeme považovat za relativně standardní, jsou zde však určité pozorovatelné vzory týkající se pohybu a posazení kamery. Použití kamery je ve filmu primárně postavenému na dialozích mezi postavami poměrně dynamické. Spíše než ruční kamera, jsou užívané pomalé kamerové jízdy kolem postav v rozhovorech, kde nedochází ke střihu (typickým záběrům a protizáběrům). Časté je taktéž relativně nízké posazení kamery, nikoliv však úhel natáčení (Obr. 3.6.2.1 a 3.6.2.2). Ve filmu je použit jediný digitální efekt,⁶⁴ a to levitace papírků nad přístrojem skrze pohled malé diegetické kamery s horší kvalitou obrazu pro větší

⁶⁴ Komentář autora na DVD.

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

přesvědčivost, kterou protagonisté používají pro dokumentaci svého experimentu (Obr. 3.6.2.3).



Obr. 3.6.2.1



Obr. 3.6.2.2



Obr. 3.6.2.3

3.6.3. Střih

Z hlediska střihu je patrné místy nadprůměrné užívání skokových střihů při běžných činnostech nebo rozhovorech doprovázených voiceoverem. Mimo zmínky v předchozím odstavci o používání spíše delších záběrů a pohyblivé kamery při rozhovorech zde nalezneme i tradiční střihové sekvence pro urychlení času fabule (například při konstrukci zařízení) nebo flashback (při odhalení hlavní narativní mezery). Příkladem užívání skokového střihu může být scéna, ve které si Abe připravuje svačinu (krátká scéna v rámci sekvence 7B). Z autorského komentáře k filmu vyplývá, že tato scéna má demonstrovat Abeovu metodičnost ve všech jeho činnostech, která vychází z faktu, že trpí cukrovkou pro jejíž kontrolu potřebuje řád a disciplínu. Scéna, ve které je Abeův stav popsán, však byla z finální verze filmu vystřižena.⁶⁵ V druhé scéně na lavičce (8B) při Abeově zkolabování je nadále pozoruhodně užito střihové sekvence opakovaných záběrů pro větší důraz na emocionální, psychické i fyzické vypětí jeho postavy. Pomocí střihových sekvencí je taktéž zkratkou v syžetu vyobrazeno vlastní cestování v čase a přesun mezi jednotlivými dny. První společná cesta je divákovi představena podrobně, následující jsou však demonstrovány sekvencemi příchodu či odchodu protagonistů ze skladiště a trávením času v hotelu. Tím je vyjádřena repetitivnost činností protagonistů a z toho vyplývající oddramatizování a „deromantizace“ diváckých představ o cestování v čase.⁶⁶

3.6.4. Zvuk

V poslední kategorii hraje důležitější roli hudba. Doprovod začíná na poklidných tónech piana v prvotních fázích práce na přístroji. Ty se postupně mění v dramatičtější melodie s tím, jak zápletka dostává více science fiction rozměr a syžet se začíná komplikovat až po vyvrcholení ve scéně narozeninové oslavy.⁶⁷ Hudbu vytvářel digitálně autor sám. Mimo hudby byl již zmíněn fakt, že díky špatné nahrávací technice bylo nutno zhruba 50 procent dialogů předabovat.⁶⁸

⁶⁵ Komentář autora na DVD.

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

⁶⁶ Tamtéž.

⁶⁷ Tamtéž.

⁶⁸ Tamtéž.

3.6.5. Shrnutí

Z hlediska prvků filmového stylu je díky zdatelně omezeným technickým možnostem a zkušenostem autora, který se na filmu *Vynález* v zásadě učil filmovému řemeslu, jak v režisérském komentáři a rozhovorech sám uznává, otázkou, na kolik je výsledek dílem autorského záměru, a na kolik nutností. Bez ohledu na to však výčet výše zmíněných prvků podporuje autorovu snahu o zobrazení „realistického“ narativu o cestování v čase z pohledu amatérských vynálezců, což zároveň slouží jako příznačná paralela ve své době amatérského tvůrce, jemuž se přes nepříznivé podmínky podařilo vytvořit z pohledu žánru i komplexního narativu unikátní snímek.

3.7. Film *Vynález* v kontextu komplexního narativu

V kontextu taxonomie komplexních narativů Chralese Ramíreze Berga lze film *Vynález* zařadit do několika kategorií. Primárně zde můžeme pozorovat prvky kategorie 3; narativu s rozštěpenou osobností, a kategorie 6; narativu s opakující se akcí. V prvním případě se dle předešlé analýzy nabízí srovnání s filmy patřícími do této kategorie, jako je *Klub rváčů* nebo *Harry Potter a vězeň z Azkabanu* (Alfonso Cuarón, 2004).⁶⁹ Vlastní „rozštěpení osobnosti“ je postavené na premise cestování v čase, podobně jako v druhém jmenovaném filmu, kde se postavy setkávají se svými dvojníky z rozdílného bodu v čase, společně s odhalením týkajícím se totožnosti protagonisty(ů) srovnatelným právě s filmem Davida Finchera s opačným efektem. Místo dvou protagonistů, o kterých je divák přesvědčen, že jsou individuální postavy a jeho hypotéza je vyvrácena, se zde nachází postava Aarona, o které se divák dozvídá, že v narativu figuruje vícekrát. Dále z premisy postav opakujících jisté události jednoznačně vyplývá, že se jedná o narativ s opakující se akcí. V těchto případech zařazení vychází primárně z premisy narativu. Nadále bych však argumentoval, že zde můžeme nalézt dílčí prvek založený na autorské práci s představením kauzálního řetězce divákovi kategorie 5; děje pozpátku. Jelikož je značná část narativu prezentována „lineárně“ (z pohledu subjektivní, nikoliv objektivní chronologie) pohledu informovanosti postavy Abea, nelze film srovnat s narativní výstavbou kupříkladu snímku *Memento*, kde jsou jednotlivé scény syžetu představeny v obrácené chronologii, tedy od bodu později na časové ose k bodu

⁶⁹ BERG, cit. 4, s. 19-20.

dříve. Jak bylo však předešle demonstrováno na analýze kauzálního řetězce filmu *Vynález*, je motivace postavy Aarona spojená s původním hybatelem událostí, tedy incidentem na oslavě, divákovi představena až ve vlastním vyvrcholení filmu. Z hlediska syžetu však tento návrat k začátku kauzálního řetězce není motivován čistě autorským rozhodnutím (v případě představení scén syžetu v opačném kauzálním pořadí), ale je konzistentní s premisou narativu o cestování v čase v kombinaci s omezenou subjektivní narací a informovaností dané postavy. V tomto případě lze přednést protiargument, že se nemusí jednat o prvek komplexního narativu, ale pouze záměrně omezenou komunikativnost narativu jako je to v případě žánru detektivek, na kterém tento přístup demonstruje David Bordwell.⁷⁰ V tomto případě ovšem není před divákem zatajována samotná existence narativních mezer (typicky identita zločince či způsob provedení zločinu), jako je to v případě snímku *Vynález*. Z tohoto důvodu argumentuji pro dílčí zařazení filmu do kategorie děje pozpátku, jelikož je narativní hádankou samotný kauzální řetězec. Kombinace prvků všech těchto tří kategorií činí tento film tak divácky atraktivní pro analýzu, společně s nekomunikativností syžetu a neokázalým technickým zpracováním. V rámci žánrové kinematografie, kde není narativ motivován čistě umělecky s cílem symbolického sdělení, tato kombinace faktorů činí snímek *Vynález* unikátním.

O autorských volbách v rámci filmového stylu, které by Shane Carruth podnikl rozdílně za předpokladu většího rozpočtu lze pouze spekulovat, je však extrémně nepravděpodobné, že by obdobný film z hlediska komplexnosti narativu mohl vzniknout v produkci velkých hollywoodských studií. Jak je patrné na komparaci přístupu filmu *Vynález* s mainstreamovou hollywoodskou tvorbou režisérů jako M. Night Shyamalan, David Fincher (*Šestý smysl*, *Klub rváčů*) či v posledních letech pravděpodobně nejpoblárnější osobností Christophera Nolana, který právě prvků komplexního narativu ve svých filmech pravidelně využívá (*Memento*, *Dokonalý trik*, *Počátek*, *Dunkerk* atd.), jedná se v drtivé většině případů o filmy znatelně divácky přístupnější. Tato přístupnost stojí primárně na množství informací nezbytných pro přehodnocení fabule, které jsou divákovi po většinu syžetu zatajovány a způsobem, jakým je divákovi tento nový kontext prezentován. Kombinace použití vícero časových linií, společně s množstvím informací, díky

⁷⁰ BORDWELL, cit. 6, s. 49.

kterým je nezbytné několikanásobně měnit hypotézu fabule, a způsob jejich komunikace (bez kauzálního pořadí a flashbacku, který je zřetelně zasazuje do divákovi známého kontextu) je příkladem, jež nemá v mainstreamové, a převážně ani v nezávislé tvorbě srovnání. Vedle toho zde lze pozorovat ignorování hollywoodských žánrových konvencí, jako je absence romantické dějové linie, minimum akce a vizuálních atrakcí atd. Tento narativ tímto způsobem klade velmi vysoké nároky na diváckou pozornost pro detail a analytické schopnosti, které mohou většinu „běžných“ diváků odradit. Zároveň však jde o důvody, díky kterým tento film a jeho tvůrce získal svůj kultovní status u nepočtené ale dedikované skupiny fanoušků, jak je patrné na množství hypotéz, analýz a grafů, které bylo touto komunitou vyprodukováno.

4. Narativní analýza filmu *Upstream Color*

4.1. Film *Upstream Color* v kontextu filmové produkce a diváckého přijetí

Upstream Color, druhý film Shanea Carrutha, následoval *Vynález* po relativně dlouhých devíti letech v roce 2013. Opět se jedná o film nezávislý a nízkorozpočtový, ačkoliv rozpočet tohoto snímku činil zhruba sedminásobek toho prvního, tedy 50 000 amerických dolarů, a podařilo se mu dosáhnout tržeb 444 000 amerických dolarů, tedy o něco málo více než filmu prvnímu. Na produkci autor použil finance z výtěžků předchozího filmu. Stejně jako v případě prvního snímku, mimo pozice režiséra je Shane Carruth taktéž autorem scénáře a hudby a jedním z kameramanů. Celkově byl však štáb díky většímu rozpočtu znatelně čtnější a technické zázemí profesionálnější, včetně zkušeností režiséra. To se projevuje jak na větší kvalitě obrazu a zvuku, tak na vycizelovanějším filmovém stylu a propracovanějších hereckých výkonech, především v případě zkušenějších herců Amy Seimetzové a Andrewa Senseniga. Samotné natáčení opět probíhalo v Carruthově domovském Dallasu a jeho okolí. Vlastní filmová narace dosáhla jistých změn, čemuž je věnována následující kapitola. Lze však konstatovat, že se autorovi podařilo opět vymanit zavedeným hollywoodským konvencím, a do jisté míry i velké části americké nezávislé produkce, a zachovat si pozici skutečně nezávislého filmaře odmítajícího se podříditi místnímu filmovému průmyslu. To dokládá i jeho rozhodnutí distribuovat film sám a nevytvářet žádné bonusové materiály a tvůrčí komentáře k verzi filmu vycházející na domácích nosičích, jak je tomu často zvykem (a bylo tomu tak i v případě jeho prvního filmu) a nechat interpretaci ještě ve větší míře na divácích. Tento fakt poněkud ztěžuje zahrnout autorův pohled na vlastní natáčení a dodatečné informace o filmu z první ruky, avšak je vynahrazen řadou rozhovorů, které autor poskytl v rámci festivalového uvedení několika převážně internetovým magazínům.

Divácké a kritické přijetí bylo i v tomto případě veskrze pozitivní a filmu se dostalo řady ocenění a nominací v rámci festivalů nezávislých filmů. I v tomto případě je dostupná řada laických článků a analýz snímků interpretujících, avšak díky

méně komplexní výstavbě narativu z hlediska chronologie fabule se ve většině případů jedná o recenze a rozbory filozofických paralel a diváci tentokrát neměli zapotřebí vytvářet množství grafů čistě pro svoji hypotézu fabule.

4.2. Rozbor syžetu filmu *Upstream Color*

Tato analýza je založena na totožných základech jako v případě filmu *Vynález*. Představení syžetu bude následovat analýza konstrukce fabule a prvků komplexního narativu z hlediska informovanosti postav, komunikativnosti syžetu a narativních mezer. V případě tohoto snímku bude kladen větší důraz na analýzu filmového stylu, který na rozdíl od filmu předchozího hraje důležitější roli a je hlouběji propojený s vlastním narativem. V tomto kontextu je zvláště pozoruhodný posun od množství dialogů v předešlém snímku k primárně vizuální naraci doprovázené hudbou, jež zde také hraje důležitou roli, propojené s propracovanějším užíváním filmového střihu. Vzhledem k narativním a audiovizuálním paralelám zde bude taktéž věnována podkapitola komparaci s knihou Henryho Davida Thoreaua *Walden aneb Život v lesích* (dále jen *Walden*),⁷¹ ke které je ve filmu explicitně odkazováno a určité prvky lze interpretovat právě v kontextu této knihy a Thoreauovy filozofie transcendentálního.

Na začátek je užitečné předestřít, že snímek *Upstream Color* se v několika ohledech liší od předchozího filmu Shanea Carrutha. Z hlediska filmové formy tento komplexní narativ stále do značné míry spoléhá na nízkou informovanost postav a omezenou komunikativnost syžetu, avšak ne v natolik velké míře jako snímek *Vynález*. Hlavním rozdílem je způsob komunikace informací divákovi, který je v tomto případě plynulý v průběhu celého syžetu, nikoliv nárazový v jeho závěru. To se projevuje na větší divácké přístupnosti v případě prvního zhlédnutí díky menšímu množství narativních mezer (především skrytých) a chronologické linearitě tohoto syžetu. Na druhou stranu je divácká interpretace ztěžována výše zmíněným použitím stylových prvků, které hraničí s lyrickým stylem některých uměleckých filmů,

⁷¹ V této práci užívám jak český překlad, tak anglický originál.

THOREAU, Henry David. *Walden aneb Život v lesích*. Vydání páté. Překlad Josef Schwarz. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0278-4.

THOREAU, Henry David. *Walden, and On The Duty Of Civil Disobedience* [E-book]. Project Gutenberg, 1995.

Dostupné z <http://www.gutenberg.org/ebooks/205>

v kombinaci s aluzemi na dané literární dílo. Nutno však podotknout, že přes tyto prvky lze stále na tento snímek nahlížet jako na žánrový, s jasně definovatelnou komplexní narativní linkou, a ne o čistě autorsky motivovaný umělecký film, kde je symbolické vyznění důležitější než klasická kauzální konstrukce syžetu. Konkrétně se rámcově jedná opět o film žánru science fiction, tentokrát s prvky romantického filmu a hororu. Odlišnosti od prvního snímku lze taktéž nalézt v samotné kategorizaci snímku v kontextu komplexních narativů, vzhledem k výše zmíněným rozdílům v narativní strategii, jak je demonstrováno níže.

Segmentace syžetu filmu *Upstream Color*

1. A) Muž (Zloděj) vyhazuje papírový řetěz
B) Zloděj nakupuje květiny a vybírá z nich larvy
C) Chlapci u Zloděje požívají nápoj vytvořený pomocí daných larev a dosáhnou psychického propojení
2. A) Jeff a Kris běží nezávisle na sobě po ulici
B) Kris pracuje ve své kanceláři s umělci vytvářejícími 3D animace
3. A) Zloděj vkládá larvy do kapslí od léků a neúspěšně vyhledává novou oběť, načež se rozhoduje pro násilné řešení
B) Zloděj v baru přepadne Kris a donutí ji požít parazita, čímž ji dostává v hypnóze pod svoji kontrolu
C) Zloděj Kris zadává repetitivní úkoly, jako přepisování stránek knihy *Walden*, a nenechá ji odpočinout ani jíst či pít vyjma ledové vody, mezitím ji pomocí hypnózy přesvědčí, aby mu předala veškeré peníze a cennosti
D) Po vybrání veškerých peněz z banky včetně hypotéky na její dům Zloděj odstraní Kris svůj „blok“ a odchází, Kris sní veškeré jídlo v ledničce a usíná
4. A) Parazit se vyvíjí do dalšího stádia, přičemž se Kris probouzí a již mimo vliv Zlodějovy hypnózy se ho snaží neúspěšně zbavit
B) Muž (Sampler) rozestavuje na louce reprosoustavu a pouští přednahrané zvuky, jež Kris, respektive parazita, přilákají

- C) Sampler provádí na Kris zákrok, při němž z ní přesouvá parazita do přítomného selete
- D) Sele označuje od odváží na prasečí farmu
- E) Kris prožívá halucinaci, při které prochází svým domem, kde je přítomno množství nezřetelných postav, následovně se probouzí u dálnice ve své autě
- F) V důsledku delší absence Kris přichází o práci a zjišťuje, že byla okradena, okolnosti si však nepamatuje a nikdo jí nevěří
5. A) Jeff nastupuje do vlaku a „náhodně“ se setkává s Kris, načež se dávají spolu do řeči
- B) Dvojice se opět setkává ve vlaku, přičemž Jeff Kris vyčítá, že neodpovídá na jeho telefonáty, Kris se mu následovně svěřuje se svou zkušeností (alespoň do té míry, co si pamatuje)
- C) Dvojice nezávisle na sobě vykazuje znaky obsesivního chování, které naznačují, že Jeff prošel obdobnou zkušeností
- D) Sampler nahrává přírodní a jiné zvuky pro svoji hudbu, paralelně propojené se zvuky pracovního prostředí Jeffa a Kris, což naznačuje psychické spojení mezi postavami
- E) Sampler přijíždí na farmu a skrze prasata/parazita získává náhled do života lidí s nimi propojených, což používá jako inspiraci pro svoji hudbu
- F) Vztah Jeffa a Kris se dostává na romantickou úroveň a graduje milostnou scénou
- G) Jeff vypráví o své práci a vzájemně si vyměňují historky z dětství, prasata na farmě zrcadlí jejich vztah
- H) Jeff sděluje Kris pravdu o své práci a minulosti, z čehož vyplývá, že se také stal obětí Zloděje
6. A) Kris sděluje Jeffovi, že je těhotná
- B) Sampler na farmě zjišťuje, že prasnice propojená s Kris je březí
- C) Kris podstupuje lékařské vyšetření a zjišťuje, že těhotná není a ani být nemůže, mateřské instinkty tedy pociťuje skrze propojení s prasnici
- D) Kris se pokouší najít „zdroj“ těchto pocitů, avšak bezvysledně

- E) Centrální pár se baví o svých vzpomínkách a oba zjišťují, že je mají pomíchané
7. A) Po narození selat se jich Sampler rozhoduje zbavit a v pytli je hodí do řeky, paralelně Jeff a Kris pocítují empaticky vztek a zoufalství společně s prasaty
B) Pytel se selaty připlouvá ke stromu s orchidejemi, koloběh života parazita se tak uzavírá
8. A) Kris si stěžuje na neidentifikovatelný zvuk, jelikož skrze stálé propojení s parazitem slyší tekoucí vodu z řeky, zároveň „spóry“ parazita infikují květiny u řeky
B) Ženy z květinářství přichází do lesa pro modré orchideje nakažené parazitem (čímž je dovysvětleno spojení se Zlodějem)
C) Kris se potápí v bazénu, vytahuje kameny a recituje pasáže (nevědomky) z knihy *Walden*, s Jeffovou pomocí knihu identifikuje
D) Kris s Jeffovým předcítáním opakuje svoje potápění, což zesiluje její spojení s parazitem, skrze nějž nachází stopy k nalezení Samplera
9. A) Pomocí těchto stop nalézají jeho nahrávací společnost a nahrávky
B) Díky těmto nahrávkám jsou schopni na Samplera nalíčit past a Kris ho zastřelí
C) Kris na farmě nalézá Samplerovy záznamy o dalších obětech parazita, společně s Jeffem jim rozesílají kopie knihy *Walden*, jako připomínku jejich společného pouta
10. A) Kris s Jeffem a ostatními oběťmi přijíždějí na farmu s cílem se starat o prasata s nimi propojená
B) Ženy z květinářství přichází do lesa, avšak nachází pouze bílé orchideje bez přítomnosti parazita, smrt Samplera, který se zbavoval selat tak přerušila jeho životní cyklus a Zloděj tak nemůže pokračovat ve své činnosti

C) Kris se na farmě stará o nová selata, která jsou určitou náhradou za děti, které nemůže mít.

11. Závěrečné titulky

Jednotlivé sekvence jsou rozděleny podle časových mezer a klíčových událostí fabule. Narace ve filmu *Upstream Color* opět obsahuje minimum expozice, a primárně probíhá skrze vizuální motivy a paralely, což na druhou stranu vyrovnává pro lepší divácké pochopení relativně přímočaře prezentovaný syžet. Pro lepší demonstraci opět poskytnu komentář k jednotlivým scénám, primárně z hlediska těchto vizuálních motivů.

Hned v prvním záběru 1A se objevuje důležitý motiv papírového řetězu, pro který prozatím divák nemá další kontext, avšak je několikrát v syžetu opakován (sekvence 3C a 5C) a stává se důležitým pojítkem mezi postavami. Obdobně je ve scénách 1A až 1C čistě vizuálně představeno spojení mezi modrými květinami, parazitem a jeho schopnostmi psychického propojení mezi postavami. Scény 1C a 2A jsou nadále paralelně prostříhány a jsou předzvěstí dalšího propojení postav a parazita, přestože postava Jeffa se nadále objevuje až ve scéně 5A.

Kromě zmíněného motivu papírového řetězu ve scénách 4C a 4D dále vyplývá, že cyklus nákazy parazitem a jeho vyjmutí proběhl již mnohokrát (před explicitním představením divákovi skrze Samplera nahlízejícího do života nakažených). Ve scéně 4C Sampler zapisuje Kris do dlouhého seznamu jmen a v následující scéně její halucinace nezřetelné postavy představují právě její propojení s dalšími nakaženými. Bez znalosti zbytku syžetu si však divák pouze na základě těchto informací na první zhlédnutí tuto hypotézu pravděpodobně nevytvoří.

Po vyjmutí parazita se Kris dostává zpět pod vlastní kontrolu, ze scény 4F a dalších je zřejmé, že trpí přinejmenším částečnou amnézií co se událostí v hypnóze týče. Vzhledem k tomu, že Zloděj ji přesvědčil, že jeho „tvář je ze stejného materiálu jako slunce,“ ho nedokáže identifikovat. Tento fakt je důležitý v závěru syžetu, jelikož bez znalosti totožnosti pachatele kromě pomsty za smrt „jejích“ selat je pravděpodobné, že Samplera zároveň považuje za stejnou osobu jako Zloděje, což poskytuje druhotnou motivaci pro jeho zabití. Kromě toho není zcela zřejmé, nakolik

si události z průběhu hypnózy sama vybavuje a dokázala přesvědčit sebe sama, že se jednalo o halucinace způsobené horečkou, a nakolik dané události vydedukovala ze stop zanechaných ve svém bytě a z vlastní krádeže.

Ve scéně 5A, tedy prvotního setkání Jeffa a Kris, je vlak paralelně kontrastován s výběhem na farmě, což je zaprvé informací navádějící diváka pro vytvoření spojitosti mezi prasaty na farmě a dvojicí samotnou, zároveň však vytváří otázku, nakolik je jejich setkání náhodné a zda byl prvotní vztah navázán mezi Jeffem a Kris, nebo mezi prasaty na farmě a postavy byly skrze jejich propojení s prasaty „připoutány“ k sobě. Tato otázka není jednoznačně zodpovězena a lze tak být považována za autorsky motivovanou úvahou nad vědomým lidským konáním oproti podvědomím zvířecím pudům.

V sekvenci 5C (ve spojitosti s následující sekvencí 5D) je obsaženo bohatství vizuálních motivů napovídajících divákovi propojení mezi protagonisty, Samplerem a parazitem. Kameny, které Kris vybírá z bazénu jsou paralelně kontrastovány s modrými oblázky (nebo bonbony), s nimiž si pohrává Jeff. Motiv modré barvy je propojen právě s parazitem, jak je patrné z pozdější fáze syžetu, avšak divákovi byl již představen ve scéně 1B v podobě modrého prášku a květin. Přímo v sekvenci 5D je propojení dále rozvedeno primárně skrze zvuky nahrávané Samplerem, paralelně se zvuky, které protagonisté vnímají. Tato scéna končí symbolickým přetržením nitě na šicím stroji, se kterým pracuje Kris, a Sampler tak toto propojení ztrácí. Tyto sekvence jsou podrobněji rozebrány v kapitole analýzy filmového stylu.

V sekvenci 5E je propojení Samplera s oběťmi parazita explicitně představeno a tímto je implikována jeho motivace. Skrze prasata a jejich spojení s bývalými hostiteli Sampler nahlíží do jejich životů a tímto voyeurským způsobem získává inspiraci pro tvorbu svých nahrávek.

V rámci sekvence 5F je scénou milenců uprostřed prasečí farmy dále představena paralela vztahu mezi prasaty, což je dále prohloubeno přesvědčením Kris o svém těhotenství. Na scénách 6C a 6E je však dále patrné prohlubující se propojení mezi centrálním párem. Při lékařském zákroku je Kris v narkóze, Jeff však ve stejnou chvíli pociťuje bolest z daného zákroku. Při vyprávění svých vzpomínek dále „přebírají“ vzpomínky toho druhého do té míry, že nejsou schopni určit, kdo je

původně prožíval, čímž je naznačeno splývání jejich individuálních identit (dále naznačené fragmentovaným střihem) skrze psychické propojení. Scéna 7A dále reflektuje jejich vzájemné pouto s prasaty, když po ztrátě selat empaticky projevují pocity vzteku a zoufalství, čímž je dále redukována jejich lidská podstata na základní zvířecí emoce a instinkty.

Scénami 7B a 8B je divákovi uzavřen životní cyklus parazita. Stále však přetrvává narativní hádanka, zda se protagonistům podaří Samplera objevit a jak svou situaci rozřeší. Sekvence 7A dále pracuje s motivem vody pomocí obrazu (kontrastu vody v řece a v bazénu, kde se Kris potápí) a zvuku (jenž Kris nedokáže identifikovat, avšak odpovídá právě zvuku tekoucí vody), vnímanému skrze parazita unikajícího z mrtvých selat. V sekvencích 8C a 8D se vrací motiv knihy *Walden*, která Kris napomůže využít své pouto s parazitem (potažmo celým jeho životním cyklem) k nalezení Samplera.

Pomocí „stop,“ reprezentujících zvuky a místa, kde Sampler nahrával, jsou protagonisté schopni vypátrat jeho nahrávky a připravit na něj past, při níž ho Kris zastřelí během jeho psychického propojení s Jeffem. Tím Kris dokonává svou pomstu za mrtvá selata a domněle i za její okradení, čímž se její postavě dostává jisté katarze.

4.3. Rozbor fabule filmu *Upstream Color*

Základní fabule snímku *Upstream Color*, co se týče chronologické posloupnosti událostí, není pro diváka zdaleka tak složitá na interpretaci, jako v případě filmu *Vynález*. Syžet divákovi události prezentuje v zásadě chronologicky, a nevyskytuje se zde ani postava vypravěče tento postup komplikující retrospektivou. Nachází se zde však určitá cykličnost, jako motiv reprezentující životní cyklus parazita, jenž je divákovi postupně odhalován. Zároveň jsou opakováním vytvářeny paralely v rámci jednotlivých scén, kdy buď dochází k narativnímu posunu, kupříkladu když protagonisté následují „Samplera“ pomocí zvukových „stop,“ či pro vytvoření audiovizuálních paralel symbolizujících propojenost jednotlivých postav a zvířat. Divákovi je tak ztěžováno vytvoření jednoznačné hypotézy podáváním informací primárně skrze audiovizuální stylové prvky oproti expozici skrze dialogy, což vede k potřebě opakovaného zhlédnutí právě pro jejich správnou interpretaci,

spíše nežli z důvodu komplikovanosti vlastní fabule, jako je tomu v případě filmu *Vynález*.

Shrnutí základních událostí fabule:

- A) Zloděj shání orchideje s parazitem pro svůj trik s hypnózou a následné okradení svých obětí (1A a 1B). Je implikováno, že tak učinil již mnohokrát, přičemž cyklus putování parazita přes Zloděje, oběti, prasata, Samplera a skrze řeku do květin zpět ke Zloději musel být taktéž mnohokrát opakován, avšak díky jeho cyklické podstatě nelze určit jeho kauzální počátek.
- B) Zloděj infikuje Kris parazitem, dostává ji pod svoji kontrolu, aby ji okradl, a zadává jí různé úkoly, včetně vytváření papírového řetězu ze stránek knihy *Walden*. Úspěšně svého cíle dosáhne a odchází (3B až 3D).
- C) Kris se probouzí a neúspěšně se snaží parazita zbavit, načež je přilákána, respektive její parazit, zvukem, který používá Sampler za tímto účelem (4A a 4B).
- D) Sampler odstraní jejího parazita a přenesení ho do prasety, aby skrze tuto linku sledovat její život, stejně jako u ostatních obětí Zloděje (4C a 4D).
- E) Kris přichází o práci a zjišťuje, že byla okradena. Podstupuje terapii (implikováno z rozhovoru v 5B) a z časového hlediska ubíhá zhruba rok (4F).
- F) Setkává se s Jeffem a pomalu se začíná rozvíjet jejich milostný vztah (5A a dále).
- G) Sampler vytváří svoji hudbu pomocí přirozených zvuků a sleduje životy lidí skrze psychické spojení s parazitem (5D a 5E). V tento moment syžetu jsou tyto scény divákovi prezentovány, avšak jejich zasazení do časové linie je pouze arbitrární, jelikož jde pouze o jejich prezentaci divákovi, a Sampler tak musí činit po bližší neurčené období.
- H) Vztah protagonistů je reflektován ve vztahu prasat na farmě, Kris skrze propojení cítí březost prasnice. Zjišťuje však, že těhotná být nemůže (5F, 5G, 6A, 6C).
- I) Skrze promíchané vzpomínky je zobrazeno silné psychické pouto protagonistů (6E).
- J) Sampler se zbavuje selat, což zpětnou vazbou pocítuje centrální dvojice (7A).
- K) Skrze mrtvá selata a květiny pokračuje životní koloběh parazita (7B).

- L) Kris zesílením svého pouta s parazitem pomocí knihy *Walden* nachází Samplera (8A, 8C, 8D, 9A).
- M) Jako pomstu za zabití selat (přeneseně jejích dětí) a s domněnkou, že se jedná o Zloděje, Kris Samplera zabíjí (9B).
- N) Kris s Jeffem kontaktují ostatní oběti parazita a společně se začnou o farmu starat, čímž je životní koloběh parazita uzavřen (10A a 10C).

Z předchozí komparace vyplývá, že oproti filmu *Vynález* tento syžet nespolehá na nelineární uspořádání při tvorbě komplexního narativu. Je tedy nezbytné se zaměřit na dílčí prvky, pomocí kterých jsou informace divákovi předávány.

4.4. Informovanost, komunikativnost a narativní mezery

4.4.1. Informovanost

Z hlediska informovanosti postav vůči divákovi lze v případě filmu *Upstream Color* sledovat opačný přístup oproti filmu *Vynález*. Divákovi je syžet prezentován z úhlu pohledu všech postav, z čehož vyplývá, že vlastní narace probíhá neomezeně, zároveň se zde však nacházejí prvky subjektivní narace, jak je patrné například na scéně halucinace Kris (scéna 4E) nebo jejím propojení s parazitem, skrze které nalézá Samplera (scény 8A a 8D). Společně s nepřímým propojením postav je zřejmé, že divák je v rámci celého syžetu více informovaný než jednotlivé postavy. Z tohoto pohledu je nejdůležitější vlastní životní cyklus parazita, který všechny postavy spojuje. Žádná z nich však nemá povědomí, na rozdíl od diváka, o celém tomto koloběhu. Postava Zloděje má informace pouze o tom, že larvy parazita jsou propojené s modrými květinami, a že se dají využít pro ovládnutí jiných. O další následky se postava nestará a s protagonisty není po jejich ponechání osudu dále propojena; stejně tak nemá žádné informace o postavě Samplera a jeho činech. Obdobně informovanost funguje i v opačném případě. Sampler je informovaný pouze do té úrovně, že lze vyjmout parazity z jejich hostitelů, které naláká na jím vytvořené zvuky, a přenést je do chovaných prasat. O dalších stádiích parazita opět nemá tušení, avšak dá se předpokládat, že skrze psychické spojení je více informovaný o životě

protagonistů (a dalších obětí). U protagonistů je situace o něco složitější. Z informací obsažených v syžetu je zřejmé, že mají stejnou zkušenost s hypnózou a Zlodějem, není však zcela jasné, nakolik si dané události pamatují. Navíc sami získávají skrze linku s prasaty dílčí informace o dění na farmě, opět však není zřejmé, nakolik jsou tyto informace vědomé či podvědomé. Po smrti Samplera a příchodu na farmu získávají prakticky veškeré informace o jeho činnosti, zbytek životního koloběhu parazita jim však zůstává skryt. Veškeré tyto informace jsou divákovi průběžně předávány, takže má nad postavami výhodu, což lze v tomto případě přehledně demonstrovat na grafu (Tabulka 4.4.1.1.) podle modelu představeného Elliotem Panekem.

	Spojitost květiny a parazita	Hypnóza	Extrakce parazita	Propojení protagonistů/smrt selat	Spojitost selat a květin	Odkud se květiny dostávají ke Zloději
Divák	1	1	1	1	1	1
Kris	0	1*	1*	1*	0	0
Jeff	0	1*	1*	1*	0	0
Zloděj	1	1	0	0	0	0
Sampler	0	0	1	1	0	0
Ženy z květinářství	0	0	0	0	0	1

Tabulka 4.4.1.1.

Tento zjednodušený graf zobrazuje informovanost jednotlivých relevantních postav (v tomto případě zde považují za relevantní postavy i ženy z květinářství, jelikož z úhlu pohledu diváka cyklus uzavírají), o jednotlivých fázích života parazita. Graf je založený právě na tomto cyklu, jelikož z divákova hlediska se jedná o nejpodstatnější informace pro konstrukci hypotézy fabule. Hodnota 1 odpovídá tomu, že daná postava informacemi disponuje, hodnota 0 značí absenci informací. Hodnoty s hvězdičkou značí alespoň částečnou informovanost, z důvodu neznámého rozsahu ztráty paměti a psychického propojení. Dané události/informace jsou prezentovány v posloupnosti, v jaké se objevují v rámci syžetu. Z tohoto grafu je zřejmé, že má divák jednoznačnou výhodu z hlediska informovanosti, a každá postava disponuje pouze „částí skládačky.“ Navíc je zřejmé, že vyjma protagonistů nejsou postavy vzájemně v kontaktu, a divák tak fabuli skládá z jednotlivých dějových linií, což můžeme považovat za prvek komplexního síťového narativu díky propojení postav skrze dvě události; infikování Zlodějem a finální (přímou) konfrontaci se Samplerem. Oproti „klasickému“ síťovému narativu je zde však přítomen centrální pár protagonistů a dějové linie tak nejsou zcela vyrovnány, co se jejich důležitosti týče. Síťovému narativu dále odpovídá „náhodné“ propojení s ostatními Zlodějovými oběťmi, které však v syžetu dostávají minimální prostor.

4.4.2. Komunikativnost a narativní mezery

Z výše demonstrované průběžné neomezené narace vyplývá poměrně vysoká komunikativnost syžetu s divákem, alespoň co se formálního hlediska týče. Z hlediska filmového stylu není situace tak jednoznačná, ale tomuto hledisku je věnována samostatná kapitola. Je zde však třeba zmínit, že způsob komunikace informací je dosti rozdílný oproti filmu *Vynález*, kde tato expozice probíhala primárně pomocí dialogů, případně doplněných retrospektivou. Informace ve snímku *Upstream Color* jsou prezentovány primárně vizuálně a pomocí hudebního a zvukového doprovodu, použití dialogů je tu znatelně minimalistické a informace důležité pro konstrukci fabule jsou jimi zřídka předávány. Taktéž zde není třeba celou fabuli přehodnocovat, jelikož důležité informace nejsou před divákem skrývány, ale pouze doplňovány.

Z hlediska narativních mezer jde primárně právě o životní cyklus parazita, kterážto je průběžně doplňována a v závěru objasněna. Divákovi však nejsou prezentovány žádné další informace o jeho případném původu či začátku tohoto koloběhu, který je spíše symbolický („ageless organism;“⁷² zde je příznačné přirovnání k mytickému stvoření Uroboros, které požírá vlastní ocas a je tak symbolem nekonečna), nežli realisticky motivovaný, jelikož stejně jako v případě mytického stvoření nelze identifikovat jeho „prapůvod.“

Další trvalé mezery lze nalézt ve spojitosti s tímto koloběhem v kontextu motivace postav. Ta je v základním rozměru poměrně zřejmá; Zloděj usiluje o obohacení, Sampler získává voyeuristické potěšení ze sledování ostatních a inspiraci pro svoje nahrávky. U protagonistů jde o snahu vyrovnat se s minulostí, rozvíjení jejich romantického vztahu a ve finální fázi o pomstu. V případě centrálního páru je motivace problematizována psychickým propojením s prasaty, tudíž není zcela jasné, do jaké míry je jejich vztah založen na individuálním rozhodnutí a jak velkou roli v něm hraje instinktivní pouto. Na podstatě tohoto vztahu však tento fakt z hlediska motivace nic nemění. Vystávají však dílčí nezodpověditelné otázky (jejichž nezodpověditelnost vyvstává z „nekonečnosti“ daného koloběhu), jako způsob, jakým se Zloděj a Sampler k parazitovi poprvé dostali a jak se ho naučili ovládat, a proč Zloděj používá při hypnóze knihu *Walden*, respektive jaký je její hlubší narativní význam v souvislosti s parazitem. V tomto případě spíše, než narativní motivaci můžeme sledovat autorskou inspiraci v rovině filmového stylu a několika společných motivů.

4.4.3. Shrnutí

Analýza filmové formy snímku *Upstream Color* napovídá, že komplexita narativu nespolehá na stejné strategie jako u v případě *Vynálezu*. Z pohledu informovanosti má divák díky neomezené naraci jednoznačnou výhodu oproti postavám a informace mu jsou komunikovány průběžně a z hlediska faule chronologicky. Motivace jednotlivých postav v zásadě odpovídají znakům klasického narativu, propojení postav skrze životní cyklus parazita a oddělení jejich

⁷² Jak je obvykle označován v synopsích.

dějových linií však představuje prvky síťového narativu. Hledisku komunikace informací skrze filmový styl je věnována následující kapitola.

4.5. Užití filmového stylu ve filmu *Upstream Color*

V případě filmového stylu lze sledovat znatelný posun z hlediska profesionálního vizuálního zpracování. Pro natáčení byla použita digitální HD kamera, což se viditelně podepsalo na kvalitě obrazu. Hlavní rozdíly však můžeme pozorovat v celkovém přístupu k vyobrazení narativu. V případě filmu *Vynález* byl styl (vedle rozpočtových důvodů) motivován snahou o realistické zobrazení žánrového narativu. V případě filmu *Upstream Color* však více odpovídá uměleckému nežli klasickému módu narace, který je však stále kombinován s klasickými prvky z hlediska filmové formy. Nejzřetelněji lze tento mód pozorovat v lyrickém zpodobnění obrazů přírody, především v kombinaci soustředění na zvuk a v kontextu lyrické hudby.

4.5.1. Mizanscéna

Práce s mizanscénou, v kombinaci se stříhem a užitím zvuku, plní vedle lyrického audiovizuálního ztvárnění důležitou narativní úlohu, kde nahrazuje přímou či nepřímou expozici skrze dialogy. Užíváním opakovaných rekvizit a barev jsou zde vytvářeny vizuální motivy, které diváka přímo či nepřímo informují o propojení mezi jednotlivými postavami a parazitem, jenž je centrální pro konstrukci fabule. To lze demonstrovat na několika příkladech. První můžeme nalézt hned v první scéně filmu, kde postava nese do kontejneru papírový řetěz (Obr. 4.5.1.1). Tento motiv je nadále opakován ve scéně, kde Kris díky Zlodějově hypnóze vyrábí podobný řetěz (Obr. 4.5.1.2), což divákovi napovídá, že není jeho první obětí. Nadále je stejný motiv (v trochu jiné podobě) použit v kontextu postavy Jeffa (Obr. 4.5.1.3), kde naznačuje, že Jeff byl taktéž obětí Zloděje.



Obr. 4.5.1.1



Obr. 4.5.1.2



Obr. 4.5.1.3

Motiv papírového řetězu je dále propojen s motivem knihy *Walden*, jejíž text Zloděj využívá pro udržení kontroly nad hypnotizovanými postavami (Obr. 4.5.1.4), a který Kris v závěru zpětně pomůže navázat spojení s postavou Samplera (Obr. 4.5.1.5).

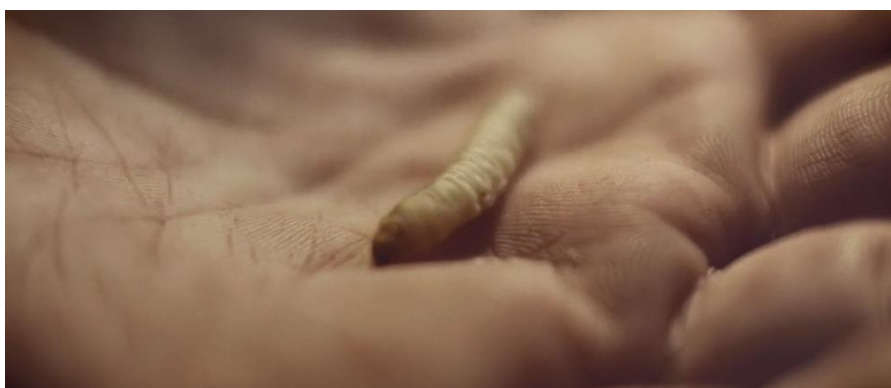


Obr. 4.5.1.4



Obr. 4.5.1.5

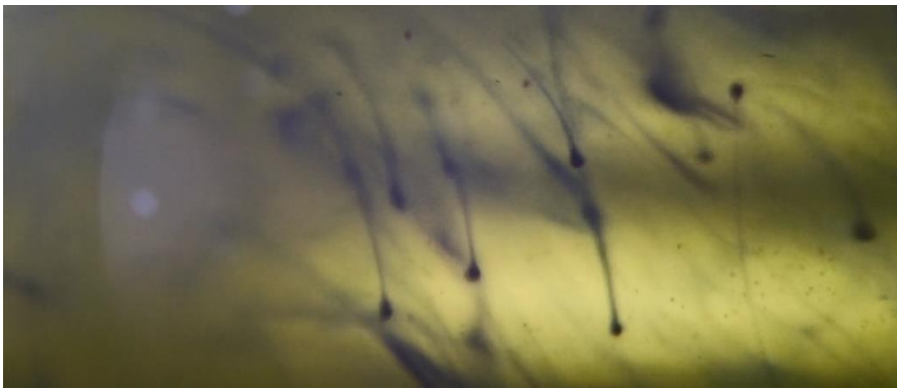
Nejdůležitějším propojujícím prvkem je zde pak motiv samotného parazita, který se díky svému životnímu cyklu ve filmu vyskytuje v několika podobách, od larvy přes samotného červa (Obr. 4.5.1.6-7) po „spóry.“ V tomto případě je parazit dále propojen motivem modré barvy, kde v detailních záběrech vytváří téměř abstraktní kompozice (Obr. 4.5.1.8-11).



Obr. 4.5.1.6



Obr. 4.5.1.7



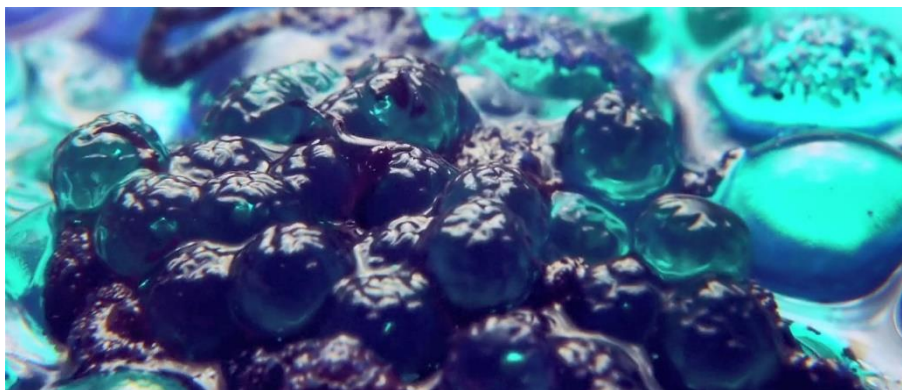
Obr. 4.5.1.8



Obr. 4.5.1.9

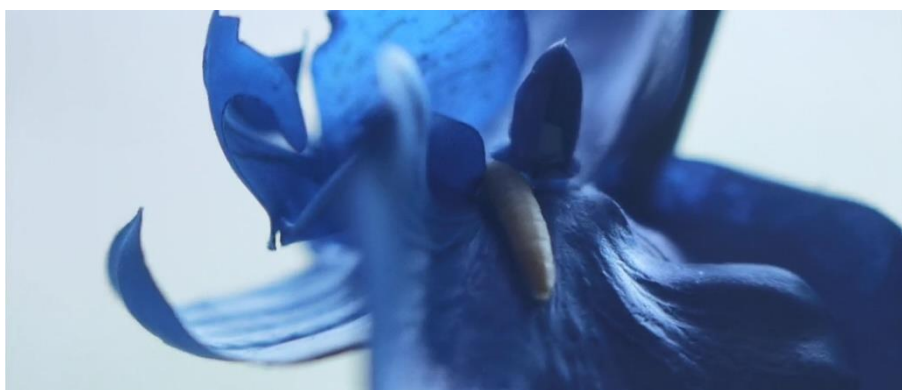


Obr. 4.5.1.10



Obr. 4.5.1.11

Modrá barva je také znakem orchideje parazitem infikované, a její nepřítomnost značí, že byl cyklus parazita přerušeno (Obr. 4.5.1.12-13).

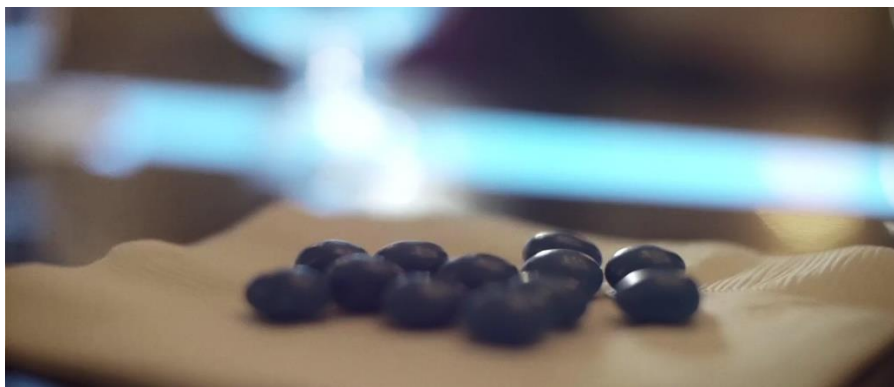


Obr. 4.5.1.12



Obr. 4.5.1.13

Stejně tak motiv modré barvy divákovi signalizuje propojení protagonistů skrze parazita, než je pro divákovu hypotézu explicitně potvrzeno. To lze pozorovat na příkladu scény obsesivního chování Kris a Jeffa, krátce po jejich setkání, kdy se Kris potápí v bazénu a vybírá kameny, což je položeno do kontrastu Jeffa vybírajícího modré kamínky z misky (Obr. 4.5.1.14).



Obr. 4.5.1.14

Vizuální náznaky jsou v rámci narativu taktéž použity, když protagonisté nalézají Samplera, což je přivádí k jeho nahrávkám (Obr. 4.5.1.15-16), a z pohledu diváka pro uzavření koloběhu parazita propojením orchidejí na počátku a v závěru syžetu (Obr. 4.5.1.17).



Obr. 4.5.1.15



Obr. 4.5.1.16



Obr. 4.5.1.17

Mimo zmíněné rekvizity a s nimi spojené kompozice lze v kontextu mizanscény zmínit herecké výkony, kde jsou role nejdůležitějších postav Kris (Amy Seimetz), Jeffa (Shane Carruth), Samplera (Andrew Sensenig) a Zloděje (Thiago Martins) již převážně obsazeny zkušenějšími herci. To lze pozorovat především u představitelky postavy Kris, která má v rámci syžetu nejvíce prostoru a podává věrohodný herecký výkon matky, jež přišla o dítě (v přeneseném smyslu). Většina hereckých výkonů je však znatelně neexpresivní, což minimálně v případě centrálního páru může signalizovat, že jejich vztah je založen spíše na podvědomém propojení s prasaty skrze parazita nežli přirozeném dobrovolném základě. Umírněnost hereckých výkonů je však v souladu s celkovou pomalou lyrickou narací syžetu, která přes místy šokující scény používá hudbu společně obrazovou kompozicí pro téměř meditativní výsledek.

4.5.2. Kamera

Z hlediska užití kamery je typické zobrazování právě výše popsaných detailů a velkých detailů při zaměření na klíčové motivy v rámci syžetu, jež divákovi představují propojení životního cyklu parazita a postav, často prostřednictvím téměř abstraktních obrazů. Mimoto můžeme sledovat pozoruhodné využití mimozáběrového prostoru, a to ve spojení s postavou Zloděje. V jejím případě jsou v množství úvodních scén divákovi ukázány pouze ruce při práci (nákup orchidejí a vybírání červů) a především je to patrné na případě scény hypnózy Kris, kdy jsou záběry soustředěny primárně na ni, což z narativního hlediska dává smysl jako motivované instrukcí Kris, kdy „jeho obličej je tvořen stejným materiálem jako slunce,“ takže na něj nemůže pohlédnout. Kromě těchto přímo narativně sloužících využití je patrné horní umístění kamery s úhlem snímání kolmo dolů. Tady můžeme

pozorovat jistou tematickou podobnost záběrů motivovanou nebezpečím hrozícím postavám (převážně Kris) ve scénách, kdy je unesena Zlodějem, donucena ke spolupráci ve svém domově a v případě ztráty selat skrze empatickou linku (Obr. 4.5.2.1-3).



Obr. 4.5.2.1



Obr. 4.5.2.2



Obr. 4.5.2.3

4.5.3. Střih

Užití střihu hraje důležitou narativní funkci při vytváření paralel mezi postavami a zvířaty, místy vrhající stín na původ motivace postav (do jaké míry je vztah mezi protagonisty reflektován na vztahu prasat a naopak) a vlastním životním cyklem parazita. Prvním náznakem propojení postav, který je v tomto případě předzvěstí dalších událostí syžetu, je střihová sekvence paralelně poprvé představující protagonisty. Ta na začátku propojuje chlapce pod vlivem látek parazita, kteří synchronizovaně opakují svoje pohyby (Obr. 4.5.3.1), s krátkým paralelním prostřihem na běžící postavu Jeffa (Obr. 4.5.3.2), přecházející dalším prostřihem na postavu Kris (Obr. 4.5.3.3). Tato sekvence naznačuje tematické propojení postav (chlapci opakují svoje pohyby s obdobnou dynamickou paralelou běžících protagonistů), vedoucí potenciálně k divácké hypotéze, že za a) protagonisté se dostanou vlivem parazita do obdobného propojení, za b) synchronizováním pohybu Jeffa a Kris je naznačeno, že spolu budou mít nadále v tomto kontextu něco společného (v návaznosti na předchozí scénu nejen v romantickém smyslu), a to poměrně dlouho předtím, než se Jeff v syžetu opět objeví.



Obr. 4.5.3.1



Obr. 4.5.3.2



Obr. 4.5.3.3

Obdobné vytváření vizuálních a tematických paralel pomocí stříhu je v rámci syžetu užíváno systematicky. Mimo příkladu s Jeffovým obsesivním chováním (Obr. 4.5.1.14) se zde vyskytují pravidelné paralely reflektující propojení centrálního páru s prasaty. Krmení prasat na farmě je kontrastováno s Kris vařící snídani (Obr. 4.5.3.4-5), selata jsou kontrastována s poutky, které Kris používá na výrobu závěsu, jenž jsou jejich jistou podvědomou náhradou (Obr. 4.5.3.6-7) a ikonický záběr (prezentovaný na plakátech), kde Jeff a Kris jsou schoulení ve vaně je kontrastován s obdobným záběrem prasat, včetně barevně odpovídajícího oděvu (Obr. 4.5.3.8-9).



Obr. 4.5.3.4



Obr. 4.5.3.5



Obr. 4.5.3.6



Obr. 4.5.3.7



Obr. 4.5.3.8



Obr. 4.5.3.9

Mimo zmíněných stříhem vytvářených paralel je patrné i využití „fragmentování“ více scén dohromady, společně vytvářejících sekvenci záběrů procházejících dokola „cyklem“ od jedné scény k další. To lze sledovat kupříkladu v sekvenci, kdy se protagonisté svěřují se svými dětskými vzpomínkami, přičemž ztrácejí schopnost rozlišit, které jsou čí. Tento rozpad individuality jejich osobností, potažmo posílení empatického propojení, je umocněn právě tímto opakovaným skokovým stříhem (sekvence 6E).

4.5.4. Zvuk

Užití zvuku a hudby je ve snímku *Upstream Color* nápadné především v kontextu stříhových vizuálních paralel. Z narativního hlediska samotné zvuky hrají důležitou roli, primárně ve spojitosti s postavou Samplera (již z názvu postavy), jenž využívá zvuků pro nalákání obětí nakažených parazitem a dalších přírodních a umělých zvuků užívá k tvorbě svých nahrávek a inspiraci k nim získává právě skrze psychické spojení s parazitem a jeho oběťmi. Toto propojení je přímo patrné ve scéně, kde vytváří svoje nahrávky, paralelně kontrastované se záběry protagonistů a zvuky, kterým jsou vystaveni. Sekvence (návaznost sekvencí 5C a 5D) začíná záběrem, kde Jeff vytváří výše zmíněný motiv papírového řetězu z obalů od sláamek. Šustivý zvuk při této činnosti se prolíná s obdobným zvukem šumícího listí, které Sampler nahrává. Dále vytváří a nahrává zvuky padajících cihel, hučení elektrického napětí, pilníku drhnoucího o potrubí, tekoucí vody a dalších, které se prolínají se záběry Jeffa a Kris v práci a splývají se zvuky tiskárny, tekoucího kohoutku a šicího stroje. Sekvence končí symbolickým záběrem Kris, která přestříhne nit, což je prezentováno v kontextu Samplera ztrácejícího toto zvukové „pouto.“ Z narativního hlediska tyto zvuky také slouží jako „stopy“ vedoucí k místům, kde Sampler nahrával, které pomohou Kris k jeho dopadení (sekvence 9A).

Dalším z tohoto hlediska důležitým zvukem je hučení vody nahrávané pod vodou spojeným s Kris potápějící se v bazénu vytvářející paralelu se zvukem tekoucí řeky u stromu, který je klíčový v životním cyklu parazita. Tento zvuk odráží propojení Kris s „jejími“ mrtvými selaty ve vodě a vede k obsesivnímu pátrání po původu tohoto zvuku. Ten najde právě skrze potápění v bazénu za předcítání pasáží

knihy *Walden*, což může být považováno za určitý způsob meditace, a díky jemu je eventuálně schopná vypátrat Samplera (sekvence 8A, 8C a 8D).

Samotná filmová hudba je opět vytvářena digitálně a skladby dotváří lyrickou audiovizuální stránku filmu (viz vizuální kompozice výše) a lze ji považovat i za motiv reprezentující právě psychické propojení postav a parazita, především v kontextu relativně malého množství dialogů. Tyto hudební motivy doprovázejí již úvod filmu, představující počátek cyklu parazita, nadále první představení postav a opakovaně se vrací. Nejintenzivněji (s největší hlasitostí a výrazností motivů) je hudba užitá, vedle dramatictějšího dopadu na diváka, ve scénách „nejsilnějšího“ propojení postav. To lze nejpatrněji sledovat na příkladech scén odloučení selat a jejich smrti, kontrastované s emocionálním vypětím protagonistů, „prolínání“ jejich vzpomínek a finální konfrontace se Samplerem (sekvence 6E, 7A a 9B). Pro další příklad analýzy zvukové stránky zde opět odkazuji na práci „Leading with the Ear: Upstream Color and the Cinema of Respiration,⁷³“ která podrobněji rozebírá užití zvuku a hudby v prvních 20 minutách filmu. Důležitost lyrické hudby a použití zvuků je taktéž patrná ve spojení s motivy knihy *Walden*, čemuž je věnována následující podkapitola.

4.5.5. Shrnutí

Narace filmu *Upstream Color* z velké části spoléhá na schopnosti diváka identifikovat audiovizuální paralely při tvorbě hypotézy fabule, k čemuž je naváděn primárně skrze vizuální motivy v kombinaci s paralelním stříhem. Tento způsob narace hraničí s uměleckým módem, jak ho představuje David Bordwell a zároveň vytváří u diváka potřebu opakovaného zhlédnutí pro identifikaci těchto paralel, což slouží jako prvek komplexního narativu.

⁷³ KICKASOLA, cit. 34.

4.6. Narativní a audiovizuální paralely s Thoreauovým dílem

Jak je výše patrné, kniha *Walden* Henryho Davida Thoreaua hraje v narativu poměrně důležitou úlohu. Shane Carruth však sám v rozhovorech přiznává, že se jedná spíše o inspiraci pro audiovizuální stránku snímku nežli filozofii transcendentalismu z knihy vycházející.

*„Text jsem vybral převážně díky tomu, že mechanika příběhu je založena na procesech ve světě přírody a Kris má přepisovat tu samou knihu stránku po stránce. To bylo jasné dopředu, takže jsem musel vybrat nějakou knihu, nebo si ji vymyslet. Použít knihu *Walden* mi přišlo namísto, díky pasivní a poklidné podstatě textu, reflektující jednotu s přírodou. Řekl bych, že prozkoumávat „*Walden*“ je mnohem zajímavější než to, co se děje v *Upstream Color*, ale tam, kde se setkávají, jsem se snažil je propojit.“⁷⁴*

Knihou *Walden* je zápisem Thoreauových úvah a života z jeho dobrovolného odloučení po dva roky a dva měsíce v blízkosti titulního jezírka. Hlavním tématem knihy je reflexe autora nad prostým soběstačným životem ve spojení s přírodou, který chápe jako cestu k sebeobjevování a úvaze nad vztahem jednotlivce, lidské společnosti a přírody. Přestože část kritiků spojitost s touto knihou spíše přehlíží, je dostupných několik rozborů, jež na některé paralely upozorňují.⁷⁵ Vzhledem ke slově autora však nelze jednoznačně určit, do jaké míry je interpretace filmu skrze paralely s knihou *Walden* autorským záměrem. Vzhledem k tomu, že film *Upstream Color* není dostupný v české distribuci a důležitosti užití jazyka v této interpretaci zde poskytují jak originální úryvky, tak český překlad.

Jednu z paralel lze nalézt již v primárním motivu parazita/červa, který protagonisty ovládá.

⁷⁴ <http://www.indiewire.com/2013/04/shane-carruth-explains-why-upstream-color-isnt-so-difficult-to-understand-and-talks-about-his-next-project-39752/>

⁷⁵ <https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-thoreau-poison> a <http://www.indiewire.com/2015/04/watch-in-depth-10-minute-video-essay-explores-the-connection-between-upstream-color-and-walden-265279/>

„I sometimes despair of getting anything quite simple and honest done in this world by the help of men. They would have to be passed through a powerful press first, to squeeze their old notions out of them, so that they would not soon get upon their legs again; and then there would be someone into the company with a maggot in his head, hatched from an egg deposited there nobody knows when, for not even fire kills these things, and you would have lost your labour.“⁷⁶

„Pomalu přestávám doufat, že zásluhou lidí se na světě zrodí ještě něco zcela prostého a poctivého. Bylo by třeba propasírovat je nejprve nějakým výkonným lisem, který by z nich nadobro vyždímal jejich zastaralé představy, tak aby se z toho hned tak nevzpamatovali, jenže i pak by se mezi nimi našel jedinec s broukem v hlavě, který se mu tam vylíhl z vajíčka nakladeného bůhvíjak dávno, neboť takovéhle věci ani oheň nezahubí, a pak by naše snaha vyšla stejně naprázdno.“⁷⁷

“We are conscious of an animal in us, which awakens in proportion as our higher nature slumbers. It is reptile and sensual, and perhaps cannot be wholly expelled; like the worms which, even in life and health, occupy our bodies. Possibly we may withdraw from it, but never change its nature. I fear that it may enjoy a certain health of its own; that we may be well, yet not pure.”⁷⁸

„Jsme si vědomi zvířete ve svém nitru, které se neomylně probouzí ve chvílích, kdy naše vyšší přirozená bytost podřimuje. Je plazivé a smyslné a asi jej ze sebe vůbec nemůžeme vypudit, stejně jako červy, kteří si hoví i v našem živém, zdravém těle. Snad se od něho můžeme odpoutat, ale nikdy nezměníme jeho povahu. Obávám se, že se těší jistému na nás nezávislému zdraví; že se můžeme cítit výborně, ale čisti nejsme.“⁷⁹

Z těchto ukázek je patrné spíše metaforické vyobrazení červa představující určitou zvířecí stránku v každém člověku, které se nelze zbavit. V kontextu filmu můžeme daný motiv chápat právě jako explicitní vyobrazení této myšlenky, obzvlášť

⁷⁶ THOREAU, Henry David. *Walden, and On The Duty Of Civil Disobedience* [E-book]. Project Gutenberg, 1995.

Dostupné z <http://www.gutenberg.org/ebooks/205>

⁷⁷ THOREAU, Henry David. *Walden aneb Život v lesích*. Vydání páté. Překlad Josef Schwarz. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0278-4. s. 26-27.

⁷⁸ THOREAU, cit. 76.

⁷⁹ THOREAU, cit. 77, s. 197.

v případě psychického propojení s prasaty, díky kterému se u protagonistů smazávají rozdíly mezi vědomým jednáním a přirozenými instinkty. Tento filozofický kontext je dále podpořen stříhovými paralelami rozebíranými blíže v příslušné kapitole (krmení prasat/jídlo, poutka/selata). Dále lze ve filmu pozorovat obdobný „přerod“ protagonistů, k jakému Thoreau dospívá dobrovolně, tedy zbavení se majetku na cestě za sebepoznáním a volba prostého farmářského života ve spojení s přírodou.

„I went to the woods because I wished to live deliberately, to front only the essential facts of life, and see if I could not learn what it had to reach, and not, when I came to die, discover that I had not lived.“⁸⁰

„Odešel jsem do lesů, protože jsem chtěl žít uvědoměle, postavit se čelem k základním skutečnostem života, a vyzkoumat, zda bych se mohl naučit to, čemu mě život má učit, a ne abych teprve až budu umírat, seznal, že jsem vůbec nežil.“⁸¹

V případě protagonistů se nejedná o dobrovolné jednání, jelikož jsou připraveni Zlodějem o prakticky veškerý majetek a jsou k „jednoduššímu“ životu přinuceni. Avšak tento akt centrální pár přivádí dohromady a po vypořádání se se Samplerem společně s ostatními oběťmi věnují právě harmonickému životu na farmě,⁸² kde se starají o prasata sdílející jejich pouto. Ve finálním záběru divák sleduje Kris láskyplně se starající o nová selata jako o svoje děti, čímž je hranice mezi člověkem a zvířetem, potažmo přírodou, nadále smazávána.

Další paralelu lze nalézt v motivu vody. Thoreau věnuje množství prostoru právě detailnímu lyrickému popisu samotného jezírka Walden a jeho vod, a opakovaně zmiňuje vodu jako „ideální nápoj.“

„This pond has rarely been profaned by a boat, for there is little in it to tempt a fisherman. Instead of a white lily, which requires mud, or the common sweet flag, the blue flag (Iris versicolor) grows thinly in the pure water, rising from the stony bottom all around the shore, where it is visited by hummingbirds in June; and the

⁸⁰ THOREAU, cit. 76.

⁸¹ THOREAU, cit. 77, s. 83.

⁸² Z úhlu pohledu kritiky neoliberalismu obdobně argumentuje článek APPLIGATE, cit. 33.

color both of its bluish blades and its flowers and especially their reflections, is in singular harmony with glaucous water. ⁸³

*„Hladinu tohoto rybníka zřídka kdy znesvěcuje člun, neboť pro rybáře tu není nic zvlášť lákavého. Místo lilie bělostné, které se daří v bahnitě půdě, anebo obyčejného puškvorce vyrůstá pořádku v čisté vodě kosatec modrý (*Iris versicolor*); vyráží z kamenitého dna podél celého břehu a v červnu sem k němu zalétají kolibříci. Barva jak jeho modravých listů, tak květů, a zvláště jejich zrcadlený odraz jedinečně ladí se sivě zelenavou vodou.*“⁸⁴

„I am glad to have drunk water so long, for the same reason that I prefer the natural sky to an opium-eater's heaven. I would fain keep sober always; and there are infinite degrees of drunkenness. I believe that water is the only drink for a wise man; wine is not so noble liquor; and think of dashing the hopes of a morning with a cup of warm coffee, or of an evening with a dish of tea!“⁸⁵

„Jsem rád, že už tak dlouho piji vodu, a to ze stejného důvodu, z jakého dávám přednost přirozené obloze před nebem požívače opia. Chtěl bych stále zůstat střízlivý; a je několik stupňů opilosti. Věřím, že voda je jediným nápojem hodným moudrého člověka; víno není tak ušlechtilý nápoj; a pomyslete, jak se ranní naděje utápí v šálku horké kávy a ty večerní v čišce čaje!“⁸⁶

V tomto kontextu lze chápat bazén, ve kterém se Kris potápí a získává hlubší spojení s parazitem (přeneseně s prasaty a přírodou), jako symbol vlastního titulního jezírka Walden, které napomohlo Thoreauovi v jeho sebepoznání. Ve vyobrazení pitné vody může divák dále nalézt nápadnou podobnost ve scéně hypnózy Kris. Zde Zloděj vodu používá jako její motivaci a odměnu za repetitivní úkoly a představuje ji Kris se slovy:

„The water before you is somehow special. When you drink it, you feel revived and full of energy. It is better than anything you have ever tasted. / Voda stojící před

⁸³ THOREAU, cit. 76.

⁸⁴ THOREAU, cit. 77, s. 179-180.

⁸⁵ THOREAU, cit. 76.

⁸⁶ THOREAU, cit. 77, s. 195.

tebou není obyčejná. Když ji vypiješ, budeš se cítit osvěžená a plná energie. Je to to nejlepší, co jsi kdy ochutnala.“

Kromě vizuálních motivů lze spatřit paralelu taktéž v užití zvuku v narativu. Thoreau věnuje zvukům přírody a výtvorů člověka ve své knize celou vlastní kapitolu, kterou uvádí slovy: „(Sounds are) ... the language which all things and events speak without metaphor.“ / (Zvuky jsou) ... řeč vyslovující všechny pojmy a události bez okrasných metafor“⁸⁷Jednotlivé scény, kde jsou zvuky v tomto kontextu použity, jsou popsány výše, lze zde však zmínit pasáž s pozoruhodnou paralelou ke scéně, kdy Kris začne doma slyšet neidentifikovaný zvuk řeky („both low and high sound“/ zvuk zároveň nízký i vysoký), který ji přivede na Samplerovu stopu.

„After he had lain still there about an hour he heard a low and seemingly very distant sound, but singularly grand and impressive, unlike anything he had ever heard, gradually swelling and increasing as if it would have a universal and memorable ending, a sullen rush and roar, which seemed to him all at once like sound of a vast body of fowl coming in to settle there, and, seizing his gun, he started up in haste and excited; but he found, to his surprise, that the whole body of the ice had started while he lay there, and drifted in to the shore, and the sound he had heard was made by its edge grating on the shore—at first gently nibbled and crumbled off, but at length heaving up and scattering its wrecks along the island to a considerable height before it came to a standstill.“⁸⁸

„Když tam asi hodinu bez hnutí ležel, uslyšel temný a zdánlivě velice vzdálený zvuk, přitom však nevšedně naléhavý a podmanivý, nepodobný ničemu, co kdy slyšel, pozvolna bytnější a mohutnější, jako kdyby spěl k nějakému všeobsáhlému, strhujícímu závěru, jakýsi pochmurný hukot a šum, který mu nadále připadl jako třepot křídel obrovského hejna ptáků, kteří se sem přilétají usadit; vzal tedy pušku a chvatně a vzrušeně vyskočil, ale s překvapením shledal, že zatímco tam ležel, dala se do pohybu celá ta masa ledu a hnala se ke břehu, a zvuk, který slyšel, vznikl tím, jak její okraje skřípavě drhly o břeh — led se zprvu jen po kouskách drolil a ulamoval,

⁸⁷ THOREAU, cit. 77, s. 102.

⁸⁸ THOREAU, cit. 76.

*ale posléze se valil a vzdouval, a než se vybouřil, rozmetal svou tříšť do značné výšky po celém ostrově.*⁸⁹

V tomto případě se také jedná o jednu z pasáží explicitně citovaných Jeffem a Kris v bazénu při jejich snaze „uchopit“ jejich společné pouto do vlastních rukou. Tato scéna obsahuje nejvíce explicitně divákovi představených pasáží *Waldenu*, včetně samotného úvodu knihy, pro demonstraci však předchozí příklady považuji za nejdůležitější.

Pokud divák nebude brát autora příliš za slovo, lze na film *Upstream Color*, respektive na autorovu tvorbu a osobní život jako takové, nahlížet jako na paralelu k Thoreaově filozofii v kontextu filmového průmyslu. Shane Carruth byl, alespoň stále ještě v době distribuce svého druhého snímku, autorem znatelně uzavřeným, vyhýbajícím se stykům s filmovou kritikou a fanoušky mimo nezbytnou míru propagace svých filmů, jak sám sdělil v interview.⁹⁰ Stejně tak přes nabídky sponzorů zůstává filmařem zásadně nezávislým (i na standardy nezávislých filmařů), vyhýbajícím se jakémukoliv začlenění do mašinerie amerického filmového průmyslu. To se projevuje i na jeho vlastních projektech, kdy je ochoten pracovat pouze s vlastními nápady, a v době, kdy je sám připraven k natáčení. Tímto je autorem mimořádně samostatným, nehledajícím slávu a nedisponujícím množstvím finančních prostředků, což lze brát jako určitou paralelu k Thoreaově ideálu samostatného neokázalého člověka ignorujícího dané společenské normy.

4.7. Film *Upstream Color* v kontextu komplexního narativu

V rámci taxonomie Charlese Ramíreze Berga je kategorizace filmu *Upstream Color* o něco problematičtější než v případě filmu *Vynález*. Jak vyplývá z formálního rozboru, narativ vykazuje prvky síťového narativu, který v tomto zařazení nejbližší odpovídá první kategorii polyfonního děje, především pokud v rámci fabule bereme v potaz náznaky dalších dějových linií týkajících se ostatních postav nakažených

⁸⁹ THOREAU, cit. 77, s. 270.

⁹⁰ <http://www.indiewire.com/2013/04/shane-carruth-explains-why-upstream-color-isnt-so-difficult-to-understand-and-talks-about-his-next-project-39752/>

parazitem. Společným pojítkem tu není nezbytně jednota času a prostoru, jak je to v nejobvyklejších příkladech polyfonního děje (přestože z hlediska prostoru je implikováno, že postavy se nacházejí přinejmenším v okolí města, kde Zloděj působí), ale spojitost tu vytváří vlastní životní cyklus parazita, jež vytváří psychické pouto mezi oběťmi a postavami Zloděje a Samplera, které jsou esenciální součástí tohoto koloběhu, aniž by o sobě navzájem nebo tomto cyklu měli povědomí. Zároveň tato jednotlivá setkání se Zlodějem a Samplerem mohou být chápány jako klíčové události neodvratně ovlivňující osudy postav, odpovídající „hvězdicovému“ narativu kategorie osm. V kontextu těchto kategorií se nejbližší srovnání nabízí například s filmy *Crash* (Paul Haggis, 2004) nebo *21 gramů*, kde funguje do jisté míry obdobné propojení postav skrze prostředí a klíčové události. Film se z těchto kategorií naopak vymyká přítomností centrální dějové linie sledující pár protagonistů a z tohoto důvodu může být takto kategorizován pouze částečně. Film se nadále vymyká nápadným užíváním prvků filmového stylu v míře, jaká je v kontextu komplexních narativů poměrně neobvyklá. Z hlediska Bergovy taxonomie je tento úhel pohledu obtížné vzít v potaz, jelikož jeho kategorizace je založena na rozdílných strukturách narativních forem, a filmový styl v této taxonomii nehraje roli. Jako pravděpodobně nejbližší přirovnání z hlediska filmového stylu v rámci žánru science fiction kombinovaného s romantickým filmem, který zároveň spadá do kategorie komplexních narativů, můžeme uvést snímek *Fontána* (2006) Darrena Aronofského, nebo *Atlas mraků* (Tom Tykwer, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 2012). Strukturu těchto snímků lze primárně vymežit jako kombinaci paralelního děje a děje s rozštěpenou osobností, kde divák sleduje různé „inkarnace“ stejného páru protagonistů v různých obdobích lidských dějin, včetně budoucnosti. Tím se od snímku *Upstream Color* bezpochyby liší, je zde však obdobným způsobem tematizováno „osudové“ propojení mezi postavami a zároveň zde hraje důležitou roli i audiovizuální stránka daného díla, obzvláště v případě snímku Darrena Aronofského. Oba snímky však zároveň disponovali nesrovnatelně vyšším rozpočtem; v případě filmu *Atlas mraků* na úrovni mainstreamového hollywoodského blockbustera. Obdobně jako v případě filmu *Vynález* zde tak můžeme, i vzhledem k produkčním okolnostem filmu, pozorovat znatelné vybočení z konvencí a velkou míru autorského rukopisu.

Závěr

Narativní analýza filmů *Vynález* a *Upstream Color* podrobně rozebírá tyto filmy z hlediska filmové formy podporované užitím specifických prvků filmového stylu. Výsledky dílčích rozborů napovídají, že v obou případech se do větší či menší míry jedná o příklady komplexního narativu, které diváka vybízí k opakovanému vyhledávání nových významů a informací pro přehodnocování hypotézy fabule. Jak je však dále patrné z výsledků těchto analýz, tvůrce Shane Carruth využívá v těchto filmech rozdílné systematicky užití prvky filmové formy a stylu při prezentaci syžetu divákovi. Ty mohou být na jednu stranu chápány z hlediska autorova dostupného finančního a technického zázemí včetně omezených tvůrčích zkušeností v případě snímku *Vynález* oproti filmu *Upstream Color*, kde lze pozorovat znatelný vývoj autorova rukopisu především v užití prvků filmového stylu. Na tyto volby lze však nahlížet i z hlediska tvůrčího záměru o celkové prezentaci narativu. V případě prvního snímku tak formální i stylové prvky napomáhají realistickému vyobrazení tématu cestování v čase a zázemí protagonistů. Na jeho druhém snímku je však patrná dílčí snaha, vedle prezentace centrálního narativu, o tematizaci podstaty lidské identity a jejího propojení s přírodou pomocí užití lyrických audiovizuálních prvků a paralel s knihou *Walden, aneb život v lesích*.

Z hlediska narativních strategií je v případě filmu *Vynález* patrná především nízká komunikativnost informací divákovi v kombinaci s malou informovaností diváka oproti postavě Aarona, která je však zakrývána iluzí neomezené narace. Interpretace je divákovi navíc ztížena nárazovou komunikací těchto informací v závěrečné fázi syžetu, což vede k nutnosti přehodnocení hypotézy fabule na základě nikoliv jedné relevantní informace, jako tomu bývá v obdobně vystavěných komplexních narativech, ale množství informací prezentovaných zároveň bez divácky „přátelského“ zasazení do kontextu. Film navíc systematicky prezentuje realistické zpodobnění cestování v čase, které samo o sobě není nezbytně podmínkou komplexnosti narativu, avšak v tomto případě by problematizace chronologického uspořádání a kauzálního řetězce událostí fabule postačovala k zařazení snímku jako komplexního narativu. Film tímto způsobem využívá kombinaci prvků rozdílných kategorií (primárně narativu s rozštěpenou osobností a narativu s opakující se akcí v kombinaci s obráceně představenou kauzalitou) dle taxonomie podtypů

komplexních narativů Charlese Ramíreze Berga pro dosažení kýženého účinku na diváka. Úspěch této snahy je patrný právě na kultovním statutu snímku, který lze demonstrovat na množství diváckých ohlasů a snah o definitivní interpretaci fabule.

Snímek *Upstream Color* používá patrně odlišných narativních strategií při prezentaci syžetu divákovi. V tomto případě je narace skutečně neomezená a poskytuje divákovi výhodu z hlediska informovanosti oproti postavám. Vzhledem k provázání dějových linií v zásadě dvěma klíčovými událostmi, konkrétně setkáním s postavami Zloděje a Samplera, a propojením postav primárně skrze životní cyklus parazita bez další přímé interakce dějových linií tak snímek přinejmenším částečně spadá do kategorie síťových narativů. Z hlediska taxonomie tak lze specificky pozorovat prvky kategorií polyfonního děje, díky paralelním dějovým liniím postav, a „hvězdicového“ narativu díky střetnutí těchto dějových linií ve výše zmíněných klíčových bodech. Tímto způsobem snímek tematizuje vlastní kauzalitu, propojenou právě s cykličností parazita, kde vytváří otázky ohledně původu motivace postav protagonistů, která je však bez ohledu na tento fakt jednoznačně přítomna. Za prvek komplexního narativu lze také považovat vlastní užití filmového stylu, který právě primárně skrze audiovizuální motivy divákovi informace komunikuje, avšak Bergova taxonomie využití filmového stylu nebere v potaz. Jako čistě autorskou volbu zde můžeme považovat přítomnost audiovizuálních paralel s knihou *Walden*, které mohou fungovat jako ozvláštňující prvek pro pozorného diváka.

Celkově lze tvorbu Shanea Carrutha shrnout jako vymykající se běžným žánrovým a hollywoodským konvencím, včetně kontextu komplexních narativů jako celku. Jak je patrné z rozhovorů, autor sám se aktivně snaží tento status z hlediska nezávislosti udržet jak na úrovni filmové produkce, tak co se týče tematiky a konstrukce jeho snímků. S přímou kontrolou nad mnoha aspekty své filmové tvorby tak může být považován za skutečně unikátního nezávislého autora moderní kinematografie, který poskytuje náročnému divákovi alternativu k populárním snímkům využívajícím prvky komplexního narativu.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

CARRUTH, Shane. *Upstream Color*. [DVD]. Metrodome Distribution: ERBP Film, 2013.

Literatura

APPLEGATE, Matt. Imagining the End of Late Capitalism in Shane Carruth's *Primer* and *Upstream Color*. *Theory & Event* [online]. April 2016, Vol. 19, No. 2, 15s, [cit. 2018-03-17]. Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

BERG, Charles Ramírez. A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the 'Tarantino Effect.' *Film Criticism* [online]. 2006, Vol. 31, No. 1, s. 5-61 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

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

BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. London: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-97778-4

BORDWELL, David, Thompsonová, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění, 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6

BUCKLAND, Warren, editor. *Hollywood Puzzle Films*. London: Routledge, 2014. ISBN 978-0-415-62245-5

BUCKLAND, Warren, editor. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Willey-Blackwell, 2009. ISBN 978-1-4051-6861-8

DALY, Kristen. Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal* [online]. Fall 2010, Vol. 50, No. 1, s. 81-98, [cit. 2018-02-26]. Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/40962838>

JONES, Matthew, Ormrod, Joan. editors. *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games* [E-book]. Jefferson: McFarland, 2015. ISBN 978-1-4766-2008-4 Dostupné z <https://www.amazon.com/>

KICKASOLA, Joseph G. Leading with the Ear: *Upstream Color* and the Cinema of Respiration. *Film Quarterly* [online]. Summer 2013, Vol. 66, No. 4, s. 60-74, [cit. 2018-02-26]. Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2013.66.4.60>

KISS, Miklós, Willemsen, Steven. *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema* [online]. Edinburgh University Press, 2017. ISBN 9781474406734 [cit. 2018-02-25]. Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1g05109.9>

KOEHLER, Robert. Leaping and Looping with Shane Carruth. *Cinema Scope* [online]. Spring 2013, Vol. 54, s. 11-15, [cit. 2018-02-26]. Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. ISBN: 9780262133746

ROMNEY, Jonathan. Enigma Variations. *Sight & Sound* [online]. September 2013, Vol. 23, No. 9, s. 50-53, [cit. 2018-02-26]. Dostupné z <http://search.ebscohost.com/>

ROWAN-LEGG, Shelag M. Review. *Science Fiction Film and Television* [online]. Spring 2015 Vol. 8, No 1, s. 114-117, [cit. 2018-02-26]. Dostupné z <https://muse.jhu.edu/>

SHERMAN, Fraser A. *Now and Then We Time Travel: Visiting Past and Futures in Film and Television* [E-book]. Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, 2017. ISBN 978-1-4766-2643-7 Dostupné z <https://www.amazon.com/>

THOREAU, Henry David. *Walden aneb Život v lesích*. Vydání páté. Překlad Josef Schwarz. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0278-4

THOREAU, Henry David. *Walden, and On The Duty Of Civil Disobedience* [E-book]. Project Guttenberg, 1995. Dostupné z <http://www.gutenberg.org/ebooks/205>

YOUNG, Mark. Xenochrony: Aural Media and Neoliberal Time in Shane Carruth's *Primer*. *Science Fiction Film and Television* [online]. Autumn 2015, Vol. 8, No. 3, s. 321-342, [cit. 2018-02-26]. Dostupné z <https://muse.jhu.edu/>

Seznam obrázků a tabulek

Obr. 3.1.1.1; Graf znázorňující princip cestování v čase

Zdroj: <http://www.thisisbarry.com/single-post/2015/09/14/Primer-2004Explained>

Obr. 3.6.1.1; Screenshot

Obr. 3.6.1.2; Screenshot

Obr. 3.6.1.3; Screenshot

Obr. 3.6.1.4; Screenshot

Obr. 3.6.1.5; Screenshot

Obr. 3.6.1.6; Screenshot

Obr. 3.6.1.7; Screenshot

Obr. 3.6.2.1; Screenshot

Obr. 3.6.2.2; Screenshot

Obr. 3.6.2.3; Screenshot

Zdroj: CARRUTH, Shane. *Primer*. [DVD]. World Cinema Ltd.: Tartan Video, 2006.

Obr. 4.5.1.1; Screenshot

Obr. 4.5.1.2; Screenshot

Obr. 4.5.1.3; Screenshot

Obr. 4.5.1.4; Screenshot

Obr. 4.5.1.5; Screenshot

Obr. 4.5.1.6; Screenshot

Obr. 4.5.1.7; Screenshot

Obr. 4.5.1.8; Screenshot

Obr. 4.5.1.9; Screenshot

Obr. 4.5.1.10; Screenshot

Obr. 4.5.1.11; Screenshot

Obr. 4.5.1.12; Screenshot

Obr. 4.5.1.13; Screenshot

Obr. 4.5.1.14; Screenshot

Obr. 4.5.1.15; Screenshot

Obr. 4.5.1.16; Screenshot

Obr. 4.5.1.17; Screenshot

Obr. 4.5.2.1; Screenshot

Obr. 4.5.2.2; Screenshot

Obr. 4.5.2.3; Screenshot

Obr. 4.5.3.1; Screenshot

Obr. 4.5.3.2; Screenshot

Obr. 4.5.3.3; Screenshot

Obr. 4.5.3.4; Screenshot

Obr. 4.5.3.5; Screenshot

Obr. 4.5.3.6; Screenshot

Obr. 4.5.3.7; Screenshot

Obr. 4.5.3.8; Screenshot

Obr. 4.5.3.9; Screenshot

Zdroj: CARRUTH, Shane. *Upstream Color*. [DVD]. Metrodome Distribution: ERBP Film, 2013.

Tabulka 4.4.1.1; Tabulka informovanosti postav a diváka

Seznam příloh

1. Příloha 1: Seznam elektronických zdrojů
2. Příloha 2: Graf cestování v čase ve filmu Vynález
3. Příloha 3: Graf cestování v čase ve filmu Vynález

Příloha 1: Seznam elektronických zdrojů

Vynález (2004)

Blog věnovaný filmu

<http://theprimeruniverse.blogspot.cz/>

Divácké rozbory

<https://www.astronomytrek.com/primer-2004-explained/>

<http://francisshanahan.com/index.php/2005/primer-movie-scene-by-scene-explanation/>

<https://www.kevinmuldoon.com/primer-film/>

<https://qntm.org/primer>

<http://www.sparknotes.com/mindhut/2013/06/20/primer-understanding-the-most-complicated-sci-fi-movie-ever-made>

<https://www.thecinemaholic.com/primer-explained/>

<http://www.thisisbarry.com/single-post/2015/09/14/Primer-2004-Explained>

<https://www.youtube.com/watch?v=tUzy-xPf0MI>

Recenze

<https://film.avclub.com/primer-is-the-most-realistic-and-complicated-time-t-1798241926>

<http://www.fintechbd.com/movie-review-of-primer/>

<https://glitternight.com/2018/01/01/primer-2004-crepe-syuzhet-2/>

<http://horrornews.net/89851/film-review-primer-2004/>

<https://lisathatcher.com/2013/12/04/primer-shane-carruth-and-the-art-of-deception-film-review/>

<https://www.nytimes.com/2004/10/08/movies/from-a-suburban-garage-a-new-take-on-time-travel.html>

<https://opuszine.us/reviews/primer-shane-carruth>

<https://www.rogerebert.com/reviews/primer-2004>

<https://www.theguardian.com/theguardian/2005/aug/19/1>

<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A32468-2004Oct14.html>

Rozhovory s autorem

<http://www.bfi.org.uk/films-tv-people/4ce2bc9da6406>

https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2004/features/tech_support.php

<http://www.indiewire.com/2005/04/dvd-re-run-interview-shane-carruth-on-primer-the-lessons-of-a-first-timer-78289/>

<https://www.youtube.com/watch?v=xutm64BydoY>

Upstream Color (2013)

Divácké rozbory

<https://www.angryrobot.ca/2013/05/07/upstream-color-explained/>

<http://www.indiewire.com/2013/04/the-upstream-color-cheat-sheet-10-things-that-might-help-you-understand-shane-carruths-beguiling-sci-fi-epic-spoilers-39706/>

<http://www.lolajournal.com/5/upstream.html>

<https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-thoreau-poison>

<https://taylorholmes.com/2013/08/10/upstream-color-life-cycle-explanation/>

<https://www.thecinmaholic.com/upstream-color-explained/>

<https://www.thecinmaholic.com/upstream-color-explained/>

http://www.slate.com/blogs/browbeat/2013/04/09/upstream_color_faq_analysis_and_the_meaning_of_shane_carruth_s_film.html

Recenze

<http://www.fandimefilmu.cz/clanek/3443-recenze-upstream-color>

<http://filmserver.cz/clanek/5421/upstream-color/>

<https://www.hollywoodreporter.com/review/upstream-color-sundance-review-414175>

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/jonathan-romney-on-upstream-colour-come-on-in-the-water-is-dazzling-8792730.html>

<http://www.indiefilm.cz/2013/12/13/upstream-color-hegelova-%E2%80%99Enocsveta%E2%80%9C-a-propastna-subjektivita/>

<https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/the-cautionary-rhapsody-of-upstream-color>

<http://www.obrazor.cz/upstream-color-v-kolobehu-carruthovy-imaginace-recenze/>

<https://podvlivemfilmu.wordpress.com/2013/05/23/upstream-color-navigace-carruthovym-labyrintem/>

<https://www.rogerebert.com/reviews/upstream-color-2013>

<https://www.theguardian.com/film/2013/aug/29/upstream-color-review>

Rozhovory s autorem

<http://www.indiewire.com/2013/04/shane-carruth-explains-why-upstream-color-isnt-so-difficult-to-understand-and-talks-about-his-next-project-39752/>

<http://www.indiewire.com/2013/04/interview-shane-carruth-talks-trying-to-make-the-perfect-album-film-with-upstream-color-99842/>

<http://www.indiewire.com/2013/04/interview-shane-carruth-reveals-the-mysteries-of-upstream-color-99678/>

<http://www.papermag.com/upstream-color-director-shane-carruth-its-all-just-a-massive-lie-1426868277.html>

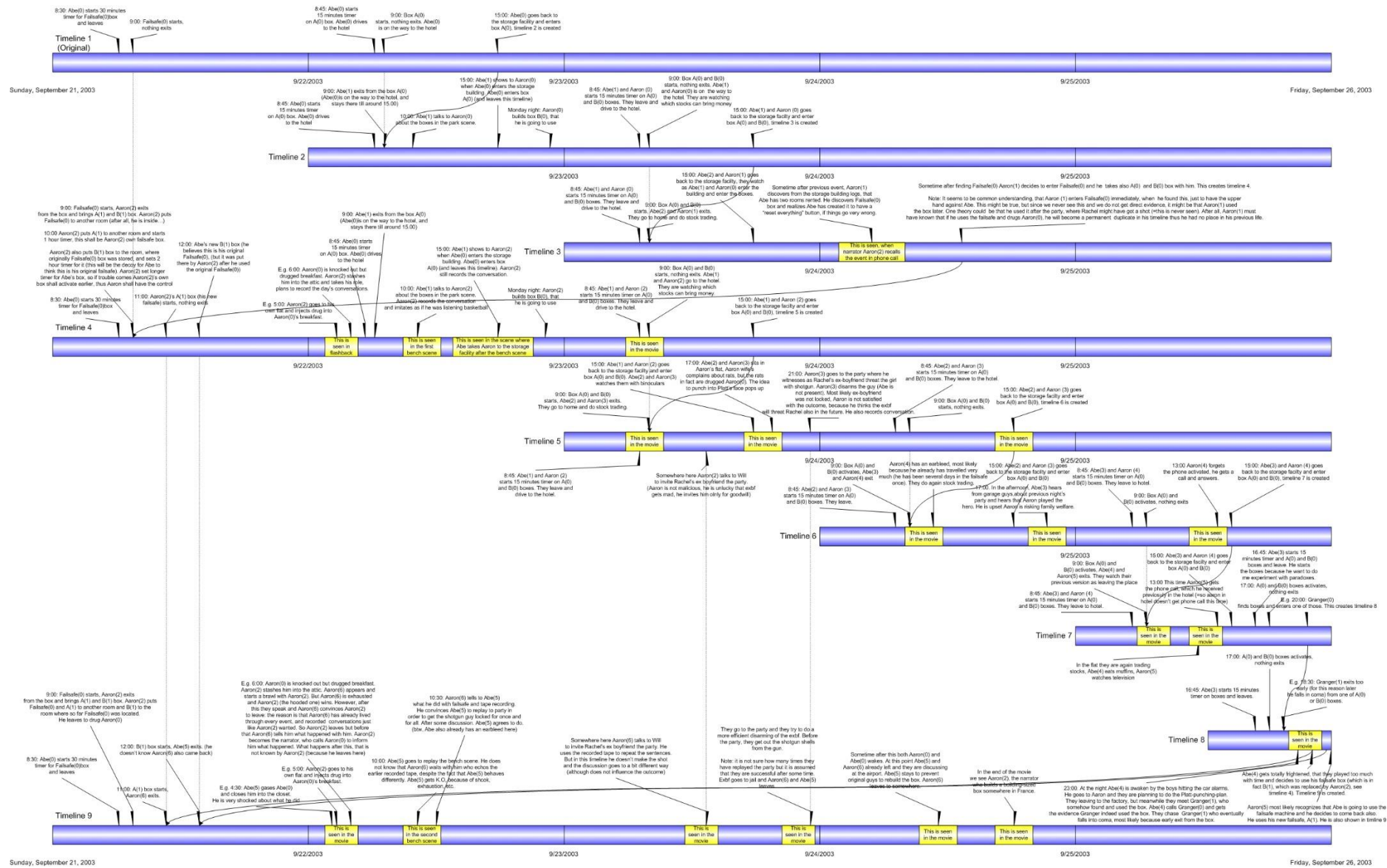
<https://www.slantmagazine.com/features/article/interview-shane-carruth>

<http://www.slashfilm.com/shane-carruth-interview-striving-for-the-one-thing-that-explains-all-other-things/>

<https://www.theverge.com/2013/4/10/4208658/interview-shane-carruth-upstream-color-primer>

Příloha 2: Graf cestování v čase ve filmu Vynález

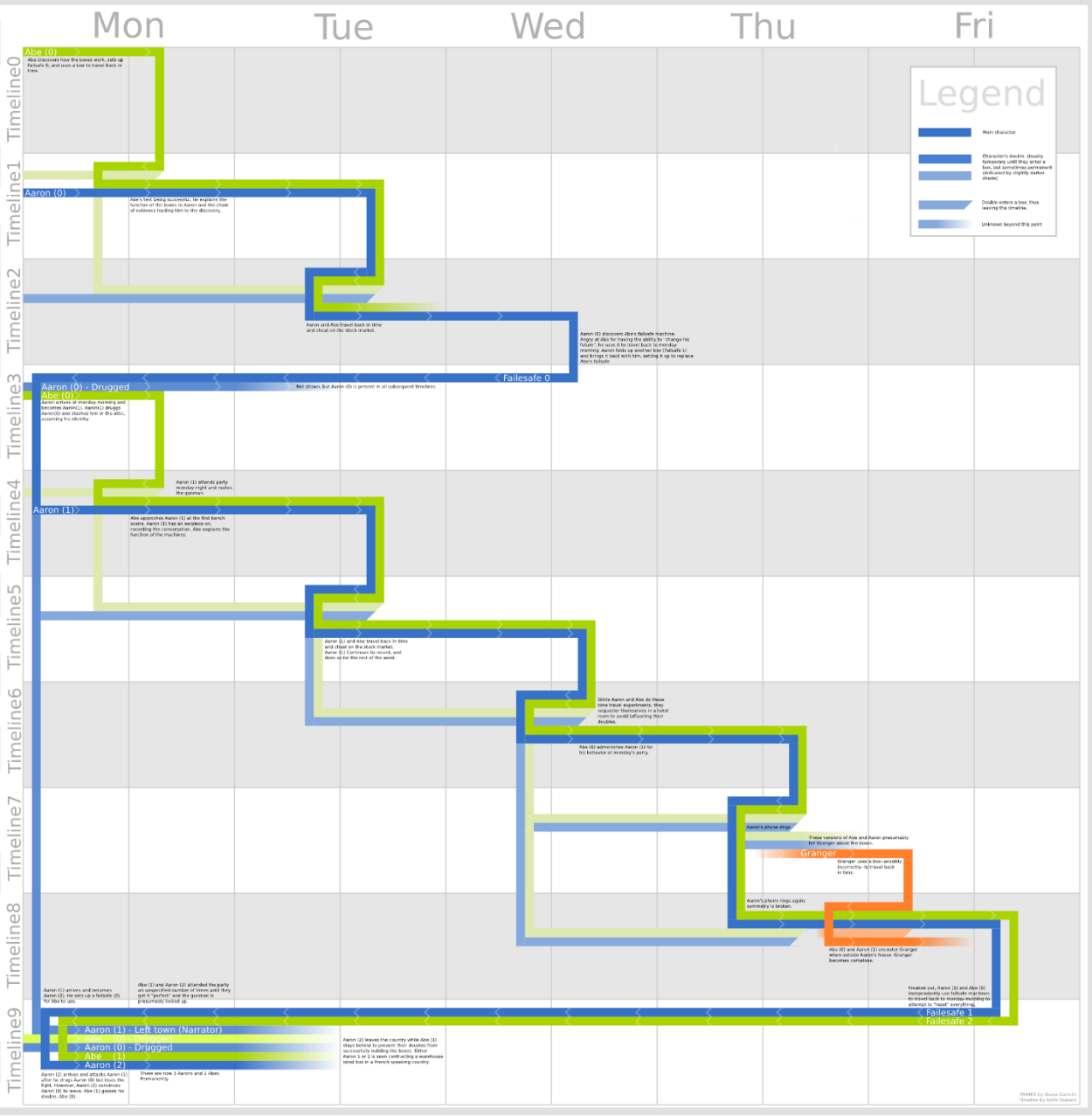
Zdroj: <https://www.kevinmuldoon.com/primer-film/>



Příloha 3: Graf cestování v čase ve filmu Vynález

Zdroj: <https://www.kevinmuldoon.com/primer-film/>

PRIMER



NÁZEV:

Shane Carruth: Komplexní narativ v kontextu americké nezávislé tvorby

AUTOR:

Bc. Jindřich Klimeš

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRAKT:

Práce je zaměřena na narativní analýzu filmů Shanea Carrutha *Vynález* (2004) a *Upstream Color* (2013) s přihlédnutím k využití prvků filmového stylu a kategorizace těchto filmů v rámci komplexních narativů. V případě filmu *Vynález* je dílčím cílem práce zařazení do kontextu filmů s tematikou cestování v čase. Metodologicky práce vychází z narativní analýzy Davida Bordwella a prací Warrena Bucklanda a Charlese Ramíreze Berga týkajících se komplexních narativů. Výsledky analýzy ukazují, že autor v těchto filmech užívá rozdílné techniky prezentace komplexního narativu. V případě prvního filmu je užito primárně omezené komunikace informací divákovi v kombinaci se zdánlivě neomezenou narací a systematickou prací s časovými liniemi v rámci žánru filmů o cestování v čase. Ve snímku *Upstream Color* pak autor využívá primárně audiovizuálních prvků pro komunikaci s divákem společně konstrukcí síťového narativu.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Shane Carruth, *Vynález*, *Upstream Color*, Komplexní narativ

TITLE:

Shane Carruth: Complex Narrative in Context of American Independent Cinema

AUTHOR:

Bc. Jindřich Klimeš

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRACT:

The thesis focuses on the narrative analysis of *Primer* (2004) and *Upstream Color* (2013) by Shane Carruth along with the use of film style and categorisation in the context of complex narratives. In the case of *Primer*, the objective also includes the categorisation within the time travel film genre. The methodology is based on David Bordwell's narrative analysis and the work of Warren Buckland and Charles Ramírez Berg on the complex narratives. The results of the analysis show that the author uses different techniques in order to create complex narratives in his movies. In the case of the first film, the narrative depends on the restricted communication of information to the viewer along with seemingly unrestricted narration and systematic construction of timelines within the time travel movie genre. In *Upstream Color*, the author utilises primarily the audio-visual elements of film style to communicate the information to the viewer along with overall network narrative.

KEYWORDS:

Shane Carruth, *Primer*, *Upstream Color*, Complex narrative