

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Diplomová práce

# **Koncept času a priestoru vo filmoch Christophera Nolana**

Bc. Tamara Hajičková

**Katedra divadelných a filmových štúdií**

Vedúci práce: doc. Mgr. Luboš Ptáček Ph.D.

Studijní program: Filmové štúdia maior, Televízne a  
rozhlasové štúdia minor

Olomouc 2022

Prehlasujem, že som diplomovú prácu na tému *Koncept času a priestoru vo filmoch Christophera Nolana* vypracovala samostatne s použitím v práci uvedených prameňov a literatúry. Ďalej prehlasujem, že táto diplomová práca nebola využitá k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

Dátum: ..... podpis

Rada by som sa poďakovala doc. Mgr. Lubošovi Ptáčkovi Ph.D. za pomoc pri vypracovaní diplomovej práce, za cenné rady a poznatky a samozrejme i trpezlivosť pri vypracovávaní mojej práce.

## OBSAH

|       |                                             |    |
|-------|---------------------------------------------|----|
| 1.    | ÚVOD .....                                  | 6  |
| 2.    | KRITIKA LITERATÚRY A PRAMEŇOV .....         | 8  |
| 3.    | NARÁCIA .....                               | 11 |
| 3.1   | Naratívne porozumenie .....                 | 11 |
| 3.2   | Fabula a syžet.....                         | 11 |
| 3.2.1 | Syžetová stavba.....                        | 12 |
| 3.2.2 | Príčina a následok .....                    | 13 |
| 3.3   | Čas .....                                   | 14 |
| 3.4   | Priestor a prostredie .....                 | 16 |
| 3.5   | Puzzle filmy a stupne organizácie.....      | 16 |
| 3.5.1 | Hollywoodsky puzzle film .....              | 17 |
| 3.6   | Metodológia .....                           | 19 |
| 4.    | MEMENTO .....                               | 22 |
| 4.1   | Kontext.....                                | 22 |
| 4.2   | Filmové rozprávanie .....                   | 22 |
| 4.3   | Čas a prostredie.....                       | 26 |
| 4.4   | Subjektivita hrdinu.....                    | 28 |
| 5.    | INCEPTION .....                             | 29 |
| 5.1   | Kontext.....                                | 29 |
| 5.2   | Sny verzus realita .....                    | 29 |
| 5.3   | Naratívna analýza.....                      | 32 |
| 5.4   | Videoherná logika .....                     | 33 |
| 5.5   | Filmový štýl ako základ pravidiel.....      | 36 |
| 6.    | INTERSTELLAR .....                          | 39 |
| 6.1   | Kontext.....                                | 39 |
| 6.2   | Plynutie času a priestor .....              | 39 |
| 6.3   | Čas a prostredie.....                       | 41 |
| 6.4   | Čas ako antagonista.....                    | 45 |
| 6.5   | Postava a divácka znalosť .....             | 46 |
| 7.    | DUNKIRK .....                               | 48 |
| 7.1   | Kontext.....                                | 48 |
| 7.2   | Netradičné nestotožnenie .....              | 48 |
| 7.3   | Vizuálne rozprávanie .....                  | 50 |
| 7.4   | Dejové línie rôzneho času a priestoru ..... | 52 |

|       |                                                |    |
|-------|------------------------------------------------|----|
| 8.    | TENET.....                                     | 55 |
| 8.1   | Kontext.....                                   | 55 |
| 8.2   | Perspektívy rozprávania.....                   | 55 |
| 8.3   | Plynutie a porozumenie.....                    | 57 |
| 8.4   | Charakteristika postáv.....                    | 60 |
| 8.5   | Neprehľadné prostredie s farebnou schémou..... | 61 |
| 8.6   | Videoherná logika.....                         | 61 |
| 9.    | SPOLOČNÝ ŠTÝL A POROVNANIE.....                | 64 |
| 9.1   | Štvoraktová štruktúra.....                     | 64 |
| 9.2   | Komplexnosť.....                               | 66 |
| 9.2.1 | Determinizmus a stopy.....                     | 68 |
| 9.2.2 | Videoherná logika.....                         | 69 |
| 9.3   | Subjektivita postáv.....                       | 70 |
| 9.4   | Čas.....                                       | 71 |
| 9.5   | Prostredie.....                                | 74 |
| 9.5.1 | Prestrihovanie.....                            | 75 |
| 10.   | ZÁVER.....                                     | 77 |
| 11.   | ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMENŇOV A LITERATÚRY.....   | 79 |
| 12.   | PRÍLOHY.....                                   | 82 |

## 1. ÚVOD

Pre antické divadlo je tradičná jednota času, miesta a deja. Takýto princíp rozprávania dokáže diváka ľahko uviesť do diania, kde veľmi rýchlo pochopí základne princípy a svižne sa orientuje v príbehu. Správne dramatické dielo malo pôsobiť jednotne, čisto a nechaoticky. Tento princíp sa preniesol neskôr i do humanizmu a renesancie, ktoré taktiež obdivovali krásu jednoty. V súčasnosti je koncept jednoty skôr historickým prežitkom. Vyvíja sa však niečo čo by sa dalo dosadiť do opozita voči dramatickej jednote, filmový koncept zamotanosti. Myšlienka spočíva v prepletení lineárnych časových rovín, znásobení miest deja a celkovej inovácii v rozprávaní. Koncept zamotanosti má pritom veľmi jednoduché pravidlá, ktoré ak sú zachytené a pochopené v pravý čas, vedú k umeleckému zadost'učineniu. Príkladom zamotaných filmov je režijná tvorba Christophera Nolana.

Táto magisterská diplomová práca sa zaoberá konceptom času a priestoru vo vybraných filmoch spomínaného britského. Tento režisér je známy práve vďaka inovatívnemu prístupu ku kinematografii, kde práve experimentálne nakladá s filmom prostredníctvom rôznych časových rovín a hre s priestorom. Jeho práca je sledovaná veľkým publikom, čím by sa dal označiť za mainstreamového avšak stále auterského filmára. Jedinečnosť jeho filmárskeho remesla ma viedla k napísaniu tejto práce, kde budem analyzovať päťicu filmov naprieč dvoma dekadami jeho tvorby.

V práci sa budem venovať naratívnej analýze a interpretácii filmov *Memento* (2000), *Inception* (2010), *Interstellar* (2014), *Dunkirk* (2017) a *Tenet* (2020) a nakladaniu s časovým a priestorovým elementom v týchto dielach. Nolan v týchto filmoch využíva komplexné filmové rozprávanie, ktoré sa odohráva častokrát na viacstupňovej úrovni s viacerými časovými rovinami a odlišnými prostrediami (napr. iné dimenzie). V jeho rozprávaní sa divák neľahko orientuje, častokrát dochádza k zmäteniu a cielenému zmätku, ktorý je vyvolaný využitím neutrálnych aspektov (napr. ostrý strih).

Cieľom práce je charakterizovať Nolanove praktiky narábania s časom a priestorom a spoločne s tým charakterizovať štýl tohto auterského rozprávania v rámci filmovej

naratológie. Zameriavam sa na komplexnosť v jeho štýle rozprávania a pokúšam sa charakterizovať koncepty naratológie, ktoré tento režisér využíva. Za metódu si volím práve naratologickú analýzu, ktorou postupne rozoberám stupne a schémy rozprávania vo vybraných filmoch. Prostredníctvom času a priestoru charakterizujem jeho komplexnosť a to ako narušuje klasické naratívne rozprávanie.

Zároveň však pri analýze objavujem i nové prvky, ktoré by sa dali charakterizovať ako tradičné v Nolanovej tvorbe, čomu sa venujem primárne na konci práce. To rozširuje prácu a jeho štýl sa už netýka primárne len času a priestoru, ale i štruktúry, komplexnosti, puzzle filmov, ale i diváckeho stotožnenia s postavou.

Hlavnými teoretickými a metodologickými zdrojmi pre moju prácu budú publikácie Davida Bordwella a to *Narration in the Fiction Film* a *Narrative across media: The languages of storytelling*. Bordwell sa v týchto publikáciách venuje naratológii vo fikčných filmoch a spôsoboch rozprávania. Taktiež sa budem opierať o knihu Warena Bucklanda, ktorý v publikácii *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* rozoberá prostriedky využívané naratologicky komplexnými filmami ako napríklad nelineárnosť alebo časové slučky. O samotnom režisérovi využijem knihu, ktorá sa obzerá za jeho tvorbou od autorou Jacqueline Furby a Stuarta Joya *The cinema of Christopher Nolan*.

## 1. KRITIKA LITERATÚRY A PRAMEŇOV

Moju primárnu literatúru bude tvoriť hneď niekoľko publikácii od Davida Bordwella. Opierať sa budem o jeho metodológiu naratológie, ktorú popísal v knihe *Narration in the Fiction Film*. V tejto publikácii Bordwell opisuje aké princípy film využíva pri rozprávaní, akých vzorcov sa drží a aké špecifické nástroje využíva pri vytvorení fikčných svetov. Vychádza z ruského formalizmu a pridáva diváka ako aktívneho participanta vytvárajúceho významy. Bordwell sa v rámci tejto práce venuje fabuli a syžetu, ktoré sú dôležité pri konštrukcii príbehu. Hovorí o príčinnom prepojení reťazci udalostí, ktorý sa odohráva v priestore a v čase a pre pochopenie fabule je nevyhnutné orientovať sa v tomto reťazci. Pre túto prácu bude taktiež dôležité ujasniť si koncept naratívnych medzier a naratívneho času.<sup>1</sup> Narácia je pre Bordwella jednou z dvoch primárnych rovín výstavby filmového diela.

Ďalšou publikáciou, ktorá mi bude slúžiť pri analýze je práve kniha opisujúca druhú primárnu rovinu, ktorou sa zoberá David Bordwell a tou je štýl, ktorý opisuje v publikácii *Umenie filmu*. Bordwell v každej kapitole tejto knihy venuje filmu ako umeniu, forme a filmovému štýlu. Taktiež zapája náhľad na typy filmov a kritické náhľady na film. Z tejto knihy bude najviac čerpať práve z kapitol, kde Bordwell opisuje filmovú formu do ktorej patrí i časť o rozprávaní a samozrejme podstatný čas. Z kapitol, ktoré sa venujú filmovému štýlu sa zameriam na mizanscénu do ktorej spadá prostredie a priestor avšak taktiež čas z iného pohľadu.<sup>2</sup>

Čo sa týka Bordwellových ďalších publikácií, budem vychádzať z textov, ktoré publikoval na svojom internetovom blogu, týkajúc sa priamo Nolanových filmov. V rámci časti Archívu venovanému Nolanovi sa David Bordwell kriticky pozerá na Nolanovu tvorbu a komparuje ju s ostatnými režisérmi. Tento blog mi bude slúžiť ako inšpirácia k analýze Nolanových filmov.

Ďalší teoretik, ktorého dielo je podstatné pre moju diplomovú prácu je od filmového teoretika Warrena Bucklanda. V knihe *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* zhromažďuje filmové eseje viacerých autorov venujúce sa

---

<sup>1</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013.

<sup>2</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011.

práve komplexnej výstavbe filmového diela. V práci a v zásadnej eseji *Introduction: Puzzle Plots* porovnáva komplexné rozprávanie tak ako vychádza z Aristotelovej poetiky a Bordwella a rozširuje ho o túto publikáciu.<sup>3</sup> Buckland rozširuje Aristotelove druhú úroveň organizácie (kt. bola pre Aristotela konečná a vytvárala komplexitu) o tretiu úroveň a tou je puzzle plot (zápletká) vytvárajúca puzzle film, ktorý nemá len zložité usporiadanie ale „aranžmá udalosti nie je len komplexné, ale aj komplikované a mätúce, udalosti nie sú jednoducho prepletené, ale zamotané.“<sup>4</sup>

Mojou druhou publikáciou, ktorú využijem od autora Warrena Bucklanda bude kniha *Hollywood Puzzle Films*, v ktorej sa konkrétne zameriava na komplexné filmy s puzzle plot pochádzajúce z Hollywoodu. Práve do tejto kategórie spadá tvorba Christophera Nolana. Táto kniha vyberá z techník použitých v úspešných Hollywoodských komplexných drámach na základe ich práce s časom, priestorom, príbehom a realitami. Ponúka nový náhľad na to ako konkrétne filmy otvárajú nové možnosti v recepcii a to v priekopníckej hre s diváckou mysl'ou. Buckland v tejto knihe otvára tému komplexných naratívov a to akým spôsobom práve hollywoodske filmy tieto naratívny využívajú aby sa stali komplexnými filmami.

Taktiež využijem publikáciu *The cinema of Christopher Nolan*, čo je zborník zostavený Jacqueline Furby a Stuartom Joyom, ktorý obsahuje eseje vyjadrujúce sa k Nolanovej tvorbe. Kniha obsahuje texty vyjadrujúce sa k filmom ktoré budem analyzovať, napríklad riešenie nekonečnej regresie.<sup>5</sup> V publikácii má svoju esej taktiež vyššie spomínaný Warren Buckland, ktorý sa píše o video-hernej logike filmu *Inception*, kde analyzuje princípy videohry a aplikuje ich na stavbu tohto snímku.<sup>6</sup> Ďalšia esej od Jacqueline Furby z tohto vydania opisuje cestovanie v čase vo filme *Interstellar*, čo mi pomôže pochopiť nakladanie s elementom času v Nolanovej filmografii.

---

<sup>3</sup> BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. John Wiley & Sons, 2009, s. 2.

<sup>4</sup> Tamtiež, s. 3.

<sup>5</sup> FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart (ed.). *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Columbia University Press, 2015, s. 120.

<sup>6</sup> Tamtiež, s. 189.

Týkajúc sa prameňov, využijem filmografiu Christophera Nolana, predovšetkým filmy, ktoré v práci analyzujem a to *Memento* (2000), *Inception* (2010), *Interstellar* (2014), *Dunkirk* (2017) a *Tenet* (2020). Prvý spomenutý film je označovaný za prvý celovečerný, kriticky i divácky úspešný film Nolana, ktorý vychádza z poviedky jeho brata Jonathana Nolana.<sup>7</sup> Práve v tomto filme započína Nolan svoju kariéru „časového mága“ ako ju poznáme dnes. Podľa môjho názoru, je tento film kľúčový a preto je prvým v analýze. Nasleduje ho *Inception*, ktorý nie je len významný z hľadiska práce s časom, ale taktiež s priestorom. Nasledujúce dva filmy *Interstellar* a *Dunkirk* sú od seba diametrálne odlišné čo sa týka žánru a štýlu, avšak obe využívajú lineárne plynutie času na plátne a rozdielne vo fabuli, taktiež sa odlišne stavajú ku vzťahu medzi dejmi. Čo sa týka posledného filmu, ten som si vybrala z toho dôvodu, že Nolan využíva opäť nový koncept práce z časom a to jeho reverzné plynutie. Analýzou týchto filmov by som chcela dosiahnuť charakteristiku určitých Nolanových konceptov v práci s časom a priestorom. Z jeho kinematografie som vynechala niektoré snímky, jednak z rozsahu práce, avšak taktiež preto, že spomínané snímky sú jeho poslednými počinmi (až na film *Memento*, ktorý však bol štartovacím bodom Nolanovej kariéry), na ktorým možno najviac popísať jednak základné znaky jeho štýlu, ale taktiež rozdielnosť a výchyľky, ktoré sú značné práve v posledných filmoch.

Taktiež budem čerpať z rozhovorov, ktoré poskytol samotný režisér. V týchto videách často vysvetľuje princípy konkrétneho rozprávania použitého vo filmoch. Ďalej spomína inšpirácie vedúce k ideám použitých vo filmoch a hovorí, prečo práve dané koncepty a myšlienky sú realizované v rámci daných filmov.

Zároveň budem čerpať z práce na seminári, ktorý sa týkal práve kinematografie Christophera Nolana, vedeného Mgr. Jánom Černíkom Ph.D. na Katedre divadelných a filmových štúdií, na Univerzite Palackého v Olomouci.

---

<sup>7</sup> MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018.

## 2. NARÁCIA

David Bordwell otvára knihu prienikom a kritikou foriem narácií ako je napríklad Aristotelova Poetika, alebo rozprávania u Eisensteina. Jeho metódou je začlenenie diváka a jeho významotvornej zložky. Divák je pre Bordwella „ideálna entita“,“<sup>8</sup> ktorá rozumie rozprávanému príbehu, reťazcu udalostí a postavám odohrávajúcemu sa v priestore a čase.

### 2.1 Naratívne porozumenie

Divák je teda aktívny tvorca významov, „pripravený zamerať sily, ktoré vedú ku konštrukcii príbehu a aplikovať set schém, či už z kontextu alebo vďaka predošlej skúsenosti.“<sup>9</sup> Prototypová schéma teda zaručuje, že divák „zachytí filmovú kontinuitu ako set udalostí pri definovaní nastavenia... a zjednotení ich princípmi temporality a kauzality“<sup>10</sup>

Vďaka tejto vlastnosti schémy dokáže divák predpokladať i to čo nevidel, doplniť si informácie, ktoré neboli zobrazené a očakávať následný vývoj.<sup>11</sup> „Často domýšľame udalosti, ktoré vo filme nie sú explicitne prítomné...“<sup>12</sup> Schémy sú podmienené kultúrou a skúsenosťou. Jedna z najčastejších schém je kanonický príbeh, ktorého narušenie môže viesť k nepochopeniu zo strany diváka.<sup>13</sup>

### 2.2 Fabula a syžet

Súbor všetkých udalostí v rozprávaní, či už sú prednesené explicitne, alebo domyslené nazývame fabulou a svet v ktorom sa fabula odohráva možno nazvať filmová diegéza.<sup>14</sup> Termín syžet popisuje všetko čo môžeme v premietanom filme vidieť. Obsahuje taktiež všetky udalosti v rámci fabule avšak nemusí obsahovať všetky elementy diegézy. Sú to napríklad titulky či hudba, ktoré sú nediegetické – teda nepochádzajú z daného sveta, sú doplnujúci materiál príbehu. Pre zhrnutie,

---

<sup>8</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013, s. 30.

<sup>9</sup> Tamtiež, s. 34.

<sup>10</sup> Tamtiež.

<sup>11</sup> Tamtiež.

<sup>12</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011, s. 113

<sup>13</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013, s. 36.

<sup>14</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011, s. 113

fabula obsahuje celý syžet, súčasťou oboch sú explicitne zobrazené scény, fabula však obsahuje i diegetické udalosti, ktoré neuvidíme,<sup>15</sup> nikdy sa vo filme nenachádza celá fabula, avšak syžet vidíme celý. Syžet slúži taktiež ako usporiadanie príbehu, ktoré nemusí byť nutne rovnaké ako fabula. Z diváckeho pohľadu podľa Bordwella, je syžet materiál filmu, či príbehu, ktorý je určitým spôsobom nejako usporiadaný. Na základe kognitívnych procesov si divák skladá syžet a vytvára z neho fabulu.

„Keď chceme niekomu prerozprávať naratívny film, práve rozlišovanie medzi fabulou a syžetom vytvára dve možnosti ako to urobiť. Môžeme, zhrnúť fabulu, teda začať prvou udalosťou, ktorú na základe stôp v syžete predpokladáte alebo vyvodzujete, a tak následne chronologicky pokračovať až do konca. Alebo môžete prerozprávať syžet, teda začať s prvou udalosťou, ktorú vám film predložil. Naratívne informácie potom podávate v poradí, v ako sme ich sami pri sledovaní filmu získavali.“<sup>16</sup> Znamená to, že stavba syžetu nie je podriadená fabule, samozrejme poskytuje informácie tak, aby bol divák schopný zostaviť fabulu, avšak chronologicky syžet môže fabulu ignorovať. Následok takejto akcie následne ovplyvňuje tri „všetky tri aspekty rozprávania: kauzalitu, čas i priestor.“<sup>17</sup>

### 2.2.1 Syžetová stavba

Medzi fabulou a syžetom vznikajú priestory, ktoré umožňujú ako je vyššie spomenuté, divákovi poskytnúť miesto na domyslenie a fantáziu. Bordwell tak uvádza, že vznikajú medzery, ktoré poskytujú divákovi stopy a jeho úlohou je prísť na vzťahy medzi jednotlivými medzerami.<sup>18</sup> Tieto medzery môžu slúžiť ako skok v čase obsahujúci nedôležitú informáciu, alebo taktiež môžu byť nositeľom skrytých významov a hádankou, ktorú divák musí vyriešiť.

Takéto medzery Bordwell klasifikuje ako dočasné, ktoré v priebehu filmu budú doplnené alebo trvalé, teda tie, ktoré ostanú prázdne a nezodpovedané. Bordwell uvádza, že niektoré medzery sú vytvorené aby potlačili informácie, ktoré pre

---

<sup>15</sup> Tamtiež, s. 114.

<sup>16</sup> Tamtiež.

<sup>17</sup> Tamtiež.

<sup>18</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013, s. 55.

chápanie deja divákovi nie som podstatné a pre to nie sú ani dôležité. Ďalej medzery klasifikuje na zaostrené, podľa toho či informácia, ktorú zadržujú je konkrétna, alebo rozostrené, kde naopak informácia nemá pôvod v žiadnej špecifickej situácii.<sup>19</sup>

S medzerami následne pracujú dva mechanizmy, ktoré príbeh určitým spôsobom formujú. Prvým z nich je retardácia, ktorá informácie odsúva. Cieľom tohto princípu je oddialiť odhalenie informácie a tak vyvolať napätie či určité očakávanie zo strany diváka. Taktiež môže vyvolať zvedavosť, či prekvapenie. Druhým mechanizmom je redundancia, ktorá slúži na opakovanie určitých informácií, pomáha tak k upevňovaniu presvedčenia diváka a tým i jeho následné prekvapenie v prípade, že informácie, ktoré boli opakované sú klamlivé.<sup>20</sup>

#### 2.2.2 Príčina a následok

Podľa Bordwella rozprávanie závisí do značnej miery práve na týchto dvoch elementoch – príčine a jej logickému následku. Za nositeľov považuje postavy, ktoré udalosti podnecujú a vyvolávajú a následne na nich reagujú a uvedomujú si ich následky. Spôsoby ich reakcie a správania sa značne zapríčiňujú divácky záujem o film.<sup>21</sup>

Za základného hýbateľa deja sa teda považuje postava. Vo filme, na rozdiel od literatúry má hmotné telo, ďalej disponuje určitou skupinou vlastností – „postoje, schopnosti, zvyky, vkus, pohnútky a ďalšie rysy, ktoré ju charakterizujú.“<sup>22</sup> Bordwell tvrdí, že divácky záujem a zvedavosť o ľudské správanie je takto prenesená i do rozprávania. Na základe poznania vlastností, dokážeme s postavou sympatizovať, predpokladať ako bude konať či analyzovať vzťahy.<sup>23</sup> Následok teda môže byť vyvolaný určitou reakciou postavy, ktorá bude podložená na základe jej rysov. Postava sa teda stane tvorcom deja na základe jej rozhodnutia, či už na základe diváckeho očakávania alebo naopak i prekvapením.

---

<sup>19</sup> Tamtiež.

<sup>20</sup> Tamtiež, s. 55.

<sup>21</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011. s. 116.

<sup>22</sup> Tamtiež.

<sup>23</sup> Tamtiež.

Postava nie je jediným hýbateľom deja. Príčinu nemusí nutne vyvolať postava, môže to byť príroda, či vesmír, ako Bordwell uvádza v príklade katastrofických filmov, kde príčinou je práve element ako napríklad zemetrasenie. Následným pohybom deja je reakcia postáv na túto situáciu, postavu to núti ku konaniu a vzniká tak reakcia (následok) a posun v syžete. „Divák sa aktívne snaží udalosti kauzálne prepojiť. Keď vidíme nejakú neobvyklú situáciu, snažíme sa predstaviť čo túto situáciu asi spôsobilo, prípadne čo naopak sama táto situácia môže spôsobiť. To znamená, že hľadáme kauzálnu motiváciu.“<sup>24</sup>

Kauzálna motivácia však musí byť divákovi vopred podstrčená. Napríklad na základe detailu spomenutého na začiatku je divák schopný na konci deja vyhodnotiť tieto informácie a vyvodiť z nich, niekedy i šokujúci, záver. Bordwell uvádza, že i zdanlivo nepotrebný detail sa môže stať kauzálnym a tematickým motívom filmu.<sup>25</sup>

Jedným z najtradičnejších spracovaní syžetu, je zatajovanie udalostí a ich odhalenie je vyvrcholením príbehu. Tak to býva tradične v detektívkach avšak takáto štruktúra sa dá aplikovať pre horor či sci-fi film, kde sú ukryvané určité sily, ktoré hýbu dejom. „Všeobecne sa dá povedať, že film vytvára tajomstvo tým, že zamlčuje niektoré príčiny – tie sú tak iba súčasťou fabuly – a prezentuje v syžete len následky.“<sup>26</sup> Avšak je možný i opačný spôsob, kde syžet ukazuje len následok a utajuje príčinu. Práve takýto postup môže podľa Bordwella viesť k pôsobivým ukončeniam filmu.<sup>27</sup>

### 2.3 Čas

Pre filmové umenie je podľa Bordwella dôležitá orientácia v čase. Ak chápeme príčinu a následok a určíme ich zaradenie v čase dokážeme konštruovať fabulu. Čas fabule vo filme konštruujeme podľa toho čo je videné v syžete. Ten nemusí byť

---

<sup>24</sup> Tamtiež, s. 117.

<sup>25</sup> Tamtiež.

<sup>26</sup> Tamtiež, s. 118.

<sup>27</sup> Tamtiež.

nutne chronologický. Divák sa však snaží tieto udalosti zoradiť chronologicky do poriadku, prisúdiť im trvanie a frekvenciu.<sup>28</sup>

Chronologický poriadok predstavuje dej filmu tak ako fabula. Divák si poriadok vytvorí aby sa v rámci príbehu vyznal. Bordwell poukazuje na fakt, že i malé vychýlenie, ako je napríklad flashback nemusí nutne znamenať chaos, divák je na takéto prerušenia zvyknutý a dokáže ich zaradiť do chronologického usporiadania príbehu. Taktiež i keď časové zaradenie scény je odhalené až na konci filmu, nemusí to nutne diváka zmiast' – skôr vytvorí efekt prekvapenia. Dokonca i malé prehadzovanie udalostí dokáže vytvoriť zložité zakončenie.

Ďalším elementom nutným ku chápaniu časového usporiadania je trvanie. Fabula sa môže rozpínať na časovom úseku minút, hodín, dní avšak i extrémne rokov. Syžet si vyberá z časového úseku fabule a vytvára z neho trvanie. Trvanie opäť môže byť na úseku minút ale i rokov. Syžet v takýchto prípadoch preskakuje obdobia, ktoré nie sú pre dej podstatné, vynecháva bežné udalosti a vytvára medzery, ktoré nepotrebujú byť zodpovedané.<sup>29</sup>

Frekvencia je označenie toho, čo sa v deji opakuje. Zvyčajne je udalosť zobrazená iba raz, avšak nastávajú prípady, kde sa udalosť môže objaviť viackrát. Môže sa tak odohrať za pomoci flashbacku a jej cieľom môže byť napríklad prehratie tej istej situácie avšak z iného uhla pohľadu. Cieľ opakovania je pridať dodatočnú informáciu, dodať detail či zmysel.<sup>30</sup> Napríklad vo filme práve od Christophera Nolana *Interstellar* sa jedná o udalosti, ktoré vidíme na začiatku filmu týkajúce sa knižnice a izby Murph. Tieto udalosti sú spätne rekapitulované a vyriešené v tesseracte, v ktorom sa ocitá Cooper. Film teda opakuje scénu z iného uhlu a tým odhaľuje, kto je duchom v jej izbe.

„Rekonštruovanie poriadku fabule zo syžetu môže byť pre diváka niečo ako hra. Väčšina hollywoodskych filmov túto hru nijako nekomplikuje. Ale i tak, podobne ako nás viac baví učiť sa pravidlá nových hier než hrať jednu a tú istú stále dookola,

---

<sup>28</sup> Tamtiež.

<sup>29</sup> Tamtiež, s. 119.

<sup>30</sup> Tamtiež, s. 123.

v neobvyklých filmoch si môžeme vychutnávať, že sa udalosti fabule rozvíjajú nepredvídateľne.“<sup>31</sup>

Manipuláciu s časom však musíme podriadiť tomu najdôležitejšiemu princípu a to kauzalite. Každý z týchto elementov musí fungovať tak aby z príčiny vyplynul následok. Flashback je motivovaný príhodou, syžet vynechá nedôležité časové úseky a opakovanie odhaľuje detail.<sup>32</sup>

## 2.4 Priestor a prostredie

Priestor predstavuje pre filmové rozprávanie často dôležitý faktor, podobne ako v iných prípadoch predstavuje čas. Udalosti, ktoré sa odohrávajú na určitých miestach dokážu manipulovať s fabulou a dokonca i v niektorých prípadoch s časom.<sup>33</sup> Priestor prostredníctvom prostredia uvádza diváka do lokácie, ktorá môže mať význam, avšak i nemusí. Prostredie samotné môže byť kľúčovým elementom samotného filmu a je buď vyhľadané i vytvorené. Podľa Bordwella „celková podoba prostredia môže ovplyvniť naše chápanie deja.“<sup>34</sup> Napríklad v prípade vyššie spomenutého *Insterstellaru* je práve prostredie kľúčové z toho dôvodu, že dokáže meniť priebeh samotného času. Pochopenie charakteristicky určitého prostredia dokáže viesť k pochopeniu celého deja a princípu na ktorom film pracuje.

## 2.5 Puzzle filmy a stupne organizácie

Kľúčom pre rekonštrukciu naratívov filmov Christophera Nolana je pohľad na takéto komplexné puzzle filmy očami Warrena Bucklanda, ktorý z Aristotelovej teórie komplexných naratívov vytvára teóriu viacstupňovej organizácie deja, ktorá príbeh rozpráva prostredníctvom levelov rozprávania a prepletených dejov.

Buckland charakterizuje puzzle film ako „rozdielny a búrajúci hranice klasickej mimetickej (napodobňovanej) zápletky. Puzzle film je vytvorený z netradičných

---

<sup>31</sup> Tamtiež, s. 120.

<sup>32</sup> Tamtiež, s. 123.

<sup>33</sup> Tamtiež, s. 124.

<sup>34</sup> Tamtiež, s. 162.

charakterov, ktoré predvádzajú neklasické akcie a udalosti. Puzzle film konštituuje post-klasický mód filmovej reprezentácie a zážitku nelimitovaný mimézis.“<sup>35</sup>

Aristotelovský mód rozširuje o ďalší stupeň organizácie. Zatiaľ čo Aristoteles využíva termín *peplegmenos* na označenie dej, určitej organizácie príbehu a podobne, Buckland tento termín rozvíja. Vytára nový termín pre zamotané rozprávanie – puzzle plot. Argumentuje, že Aristoteles a na jeho naviazanie i Bordwell uvažujú iba o jeden dejovej línii, ktorá má síce viacero vetiev, tie sa však stále spájajú do jednej hlavnej konkrétnej. Uvádza teda, že okrem komplexného deja (*complex plot*) existuje vyššia tretia úroveň a teda puzzle dej (*puzzle plot*).<sup>36</sup>

Buckland ako príklady narušovania klasickej formy rozprávania uvádza napríklad nelineárnosť príbehu, časové uzlíky alebo fragmentovanú časopriestorovú realitu. „Tieto filmy rozmazávajú medzery medzi levelmi reality, sú prešpikované medzerami, podvodmi, labyrintovými štruktúrami, nejednoznačnosťou a zjavnými náhodami.“<sup>37</sup> Buckland s nadväznosťou na Bordwella spomína medzery, ktorých si je divák vedomí a tieto medzery sa snaží počas sledovania vyplniť. Uvádza, že film môže zavádzať a predhadzovať mylné informácie aby zámerne zmiatol.

### 2.5.1 Hollywoodsky puzzle film

Warren Buckland nadväzuje na svoju predošlú esej a knihu *Puzzle Films*, tým, že sa zameriava na konkrétne hollywoodsku filmovú produkciu. Puzzle filmy charakterizoval v rámci ich rozprávania. Tento nový pohľad slúži na ešte bližšie preskúmanie konkrétne Hollywoodu, ktorý sa v posledných rokoch stal vládcom blockbustrov a vizuálneho rozprávania pomocou špeciálnych efektov. Buckland tento (staro)nový priestor tvorby puzzle filmov opisuje pomocou citácie Stewarta, ktorý tento trend opisuje ako „nové oslobodenie virtuálneho priestoru a času“<sup>38</sup>

V kapitole napísanej Janom Simonsom sa otvára teória komplexných filmov. Bordwell sa podľa Simonsa zameriava na rozvetvujúce sa naratívy (*forking-path*

---

<sup>35</sup> BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle films: complex storytelling in conporary cinema*. John Wiley & Sons, 2009, s. 5.

<sup>36</sup> Tamtiež, s. 3.

<sup>37</sup> Tamtiež, s. 6.

<sup>38</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 5.

narratives), tie podľa neho z časti narúšajú bežné naratívy tým, že sa napríklad odohrávajú v „možných alternatívnych svetoch, paralelnej histórii, rozdvojených časových líniách a ostatných nezvyklých a neintuitívnych konceptov požíčaných z nedávnych pokročení vo vede,“<sup>39</sup> avšak na druhej strane pri bližšej analýze nie sú vôbec komplexné.

Simons argumentuje Bordwellovi pomocou Allana Camerona, ktorý tvrdí, že „väčšina súčasných filmov zobrazuje ako centrálny štylistický a tematický záujem o plný vzťah medzi nepredvídateľnosťou a naratívnym poriadkom a nie o konštitúciu novej normy v naratívnej kinematografii.“<sup>40</sup>

Novým druhom filmu, ktorý vzniká v rámci novej hollywoodskej vlny sú mind-game filmy (teda tie, ktoré sa pohrávajú s diváckou myslou, pre zjednodušenie tento pojem budem opakovať v angličtine), pretože ich hlavným cieľom je diváka dezorientovať a naviesť na nesprávne významy. „Mind-game filmy prezentujú divákovi nespoľahlivých rozprávačov, lživé zábery a paralelne svety, ktoré nie sú označené vo filmovom základnom leveli reality superpozíciou, jemným zameraním alebo inými konvenčnými prostriedkami, ale nakoniec ani túto pravdu alebo skutočný stav vecí divákovi neodhalia.“<sup>41</sup>

Ďalším termínom a zároveň znakom komplexných naratívov je nezvratná dejová línia. Bordwell sa riadi princípom kauzality, každá príčina by mala vyústiť do následku. Kauzalita je podriadená chronológii a preto i vo viacvetvových dejových líniách nespôsobuje problém. Následné prepojenie a vyústenie týchto línií je podľa Bordwella najlepším uspokojujúcim diváckym zážitkom.<sup>42</sup>

„Komplexná teóriu využíva stromové diagramy alebo „rozvetvujúce sa dejové línie“ aby vymodelovala správanie sa komplexného dynamického systému.“<sup>43</sup> Podobne ako videohra, ako uvádza Simons, komplexný naratív umožňuje rôzne cesty deja, nepredurčené a podmienené nutným výberom, ktorý je temporálny a po

---

<sup>39</sup> Tamtiež, s. 18.

<sup>40</sup> Tamtiež, s. 19.

<sup>41</sup> Tamtiež, s. 22.

<sup>42</sup> Tamtiež, s. 24.

<sup>43</sup> Tamtiež, s. 27.

rozhodnutí fatálny a nemenný. Nasledujúci dej je teda sekvenciou predurčeného, toho čo sa stať malo.

Neposledným konceptom, ktorý budem v práci využívať je videoherná logika a pravidlami, ktorými oplývajú filmy napodobňujúce videoherné stratégie narácie. Buckland tvrdí, že „na pravidlá videohier sa možno spoľahnúť z ich systematickosti a jednoznačnosti.“<sup>44</sup> Videoherný naratologický koncept potom možno na film aplikovať tak, že film dodržiava pravidlá, ktoré si stanovuje. „*Hra zahŕňa zvládnutie pravidiel, čo je i zvládnutie videohernej logiky*,“<sup>45</sup> vo vzťahnutí na film je to pochopenie s akými pravidlami film pracuje. Buckland zároveň dodáva celý zoznam pravidiel, ktoré sú zahrnuté vo videohernej logike a to napríklad „herný tutoriál, serializovaná opakovanosť akcií či niekoľkonásobné levely dobrodružstva.“<sup>46</sup>

## 2.6 Metodológia

Samotná analýza bude vychádzať z neoformalistických analytických postupov, ktoré opisujem vyššie v teórii. Budem sa zameriavať na naratív a stavbu syžetu, primárne podľa Davida Bordwella, Kristin Thomsnovej a Warrena Buckanda. Na základe ich teórií, ktoré analyticky aplikujem na filmy sa budem snažiť nájsť štýl časového a priestorového rozprávania a taktiež charakterizovať podobné prvky.

Na základe Bordwellovej naratívnej teórie ponúkajúcej základný náhľad do filmovej štruktúry rozprávania v knihe *Narration in the fiction film*<sup>47</sup> sa budem snažiť charakterizovať základnú stavbu fabule a syžetu. Zároveň charakterizujem kauzalitu a determináciu deja a taktiež budem demonštrovať to ako Nolan vo svojich filmoch využíva príčinu a následok, prípadne ako ich v rozprávaní prekladá. Zaujímať ma bude aké syžetové stavby sa opakujú ako rozprávanie pracuje s časom, ktorý je vo vybraných filmoch častokrát kľúčovým prvkom.

---

<sup>44</sup> BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. John Wiley & Sons, 2009, s. 106.

<sup>45</sup> Tamtiež.

<sup>46</sup> Tamtiež, s. 107.

<sup>47</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013.

Z publikácií Warrena Bucklanda a ďalších autorov, ktorých zahrňa vo svojich prácach budem vyberať prvky využívané v súčasnosti puzzle a mind-game filmami. Tieto teórie sledujú nezvyčajné štýly narácie ako napríklad retrospektívu či videohernú logiku v rozprávaní. Následne tieto teórie taktiež aplikujem na príklady z Nolanovej tvorby. V tejto rovine ma budú zaujímať inovácie použité Nolanom, prípadne ako ich vo filmoch neobyčajne aplikuje.

Na analýzu štýlu som si vybrala päť filmov na, ktorých Nolan aplikuje rôzne naratologické stratégie, rôzne práce s časom a priestorom. V prvom rade je to *Memento*, ako prvý úspešný film, ktorý má dve línie príbehu, z toho jedna retrospektívna. Tento film je kľúčový, keďže vďaka nemu sa Nolan etabloval ako novátorský filmár. Druhým filmom je *Inception*, ktoré je zlomové v práci so strihom a prostredím. Nasleduje *Interstellar*, ktorý pracuje s možnosťou cestovania v čase. *Dunkirk* síce nie je nositeľom komplikovanej zápletky, avšak otvára novú úroveň subjektivity a prístup k filmovému štýlu. Analýzy zakončuje *Tenet*, posledný film v súčasnej dobe od Christophera Nolana, ktorým sa navrátil späť k jeho sci-fi žánru, avšak formálne je film od ostatných opäť odlišný.

Na začiatku každého filmu vykonám jeho segmentáciu, čo by mi malo pomôcť odhaliť vnútorné štruktúry, či upozorniť na prvky použité v rozprávaní. Každý film minútovo rozpíšem, budem sledovať primárne vzorce času a priestoru, prípadne iné vzorce prvkov, ktoré sa objavujú. Predpokladám, že sa objavujú určité štruktúry, ktoré sa budú objavovať a z nich následne budem možné určiť opakujúce sa elementy v Nolanovej tvorbe. Segmentácie stále v rámci analýz skrátim a v rámci kapitol pripravím graf, ktorý poukazuje na danú primárnu štruktúru, ktorá je jej východiskom. (Príklad metodológie v rámci segmentácie ukazujem na príkladoch tabuliek, ktoré sa nachádzajú v časti príloh)

Budem si klásť otázky ako pracuje Nolan vo svojich filmoch s časom a priestorom? Aké prvky robia rôzne časové hry prehľadnými? Akými prvkami je ozvláštnené rozprávanie a aké spoločné znaky filmy vykazujú? Po jednotlivých analýzach sa budem venovať samostatnému porovnaniu filmov a označeniu charakteristických znakov. Následne bude možné označiť čím sa vyznačuje špecifickosť filmov a štýlu

Christophera Nolana. Cieľom textu bude charakterizovať Nolanovú tvorbu z hľadiska času a priestoru a charakterizovať prvky, ktoré sú tradičné hľadiska naratológie.

### 3. MEMENTO

#### 3.1 Kontext

*Memento* bolo prvým celosvetovo úspešným celovečerným filmom Christophera Nolana, ktorým si získal Nolan meno medzi režisérmi a stal sa jednou z nových auterských tvári filmu. Film s rozpočtom 9 miliónov dolárov dokázal zarobiť celosvetovo 39 miliónov. Vďaka úspechu sa Nolan dostal k možnosti režírovať ďalšie snímky čo ho viedlo ku kariére jedného z najúspešnejších režisérov dnešnej doby. Film je založený na thrillerovej poviedke Jonathana Nolana, brata Christophera Nolana, ktorý následne poviedku prepísal, dodal jej element retrospektívneho rozprávania a následne film zrežíroval.

Film je oproti ostatným snímkam, ktoré analyzujem vo svojej diplomovej práci ranou tvorbou Nolana, avšak na filme možno pozorovať základné prvky rozprávania a štýlu, ktorý je tradičný pre celú jeho tvorbu. Taktiež na filme môžeme sledovať Nolanov vzťah k filmovému času na ktorom hlavne zakladá vo svojich posledných najnovších filmoch. „*Memento* dorazilo v momente, keď diváci boli pripravený na dobrodružné nelineárne rozprávanie a formát a fóra povstávali, čím umožnili divákovi precízne analyzovať film, čo pred tým nebolo praktizované masovým publikom.“<sup>48</sup>

#### 3.2 Filmové rozprávanie

Film sa odohráva vo dvoch rovinách rozprávania. Prvou je čiernobiela línia rozpráva chronologicky idúci naratív postavy bývalého poisťovacieho agenta Leonarda Shlebyho trpiaceho stratou krátkodobej pamäti. Na základe tejto línie nám sám Leonard ako rozprávač hovorí príbeh o jeho minulom živote. Jeho manželka bola zabitá a on hľadá jej druhého vraha, avšak pre to, že zabil jedného z mužov tak mu polícia neverí, že tak bol i ďalší. Na základe práce s polaroidmi, poznámkami a tetovaniami na svojom vlastnom tele pátra po vrahovi. V rámci týchto čiernobielych sekvencií taktiež hovorí príbeh Sammyho Jenkinsa, jedného muža, ktorého vyšetroval pretože kedysi taktiež stratil krátkodobú pamäť, avšak pamätal si základné úkony, ktoré pred tým vykonával. Leonard jeho žene povedal, že mu

---

<sup>48</sup> MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018, s. 40.

neverí a myslí si, že to len hrá. Z toho dôvodu sa Sammyho žena rozhodne aby jej pichol inzulín, dúfajúc, že si Sammy spomenie, že jej ho podal viackrát. On to však zabudne a tak sa jeho žena necháva zabiť a umiera.

Farebná sekvencia je retrospektívna. Každá scéna sa začína odohrávať v momente, kde nasledujúca farebná scéna končí. V chronológii Leonard zabíja Jimmyho G, ktorý má vraj byť vrahom. Avšak on sám tomu po chvíľke prestáva veriť a vytetuje si číslo auta jeho priateľa Teddyho. Zároveň si podpisuje na Teddyho polaroid, že mu nemá veriť z toho dôvodu, že Teddy a Leonard už v minulosti zabili vraha Leonardovej ženy, avšak Leonard si to nepamätá. (obr. 1.) Následne sa Leonard stretáva s Natalie, ktorá mu pomáha a zároveň využíva. Sled udalostí s pomocou vplyvu Natalie vedie k tomu, že Leonard označí za vraha Teddyho a zabije ho.

Filmové rozprávanie sa odohráva v dvoch modeloch. Jednou z rovín je časť chronologická, čiernobiela podávajúca základné informácie k pochopeniu príbehu. Druhá je retrospektívna. Komplexnosť rozprávania vychádza z dialógu a *napätia* medzi týmito dvoma rovinami rozprávania.<sup>49</sup> Dva naratívy z ktorých je jeden lineárny a druhý retrospektívny vytvárajú pocit poriadku a eventuality, zároveň pocit chaosu a *podmienenosti*, ktorá musí byť vyriešená.<sup>50</sup> „Na opísanie toho ako sa systém dostal do bodu C potrebujeme A a B teda kontextuálne senzitivne naratologické pochopenie – v skratke potrebujeme príbeh so zápletkou.“<sup>51</sup> Na to aby sme pochopili dej potrebujeme pochopiť pravidlá, ale taktiež samotné situácie.<sup>52</sup> Teda v príklade *Memento* si musíme zvyknúť na druh rozprávania. V prvom rade nám pomáha fakt, že jeden z dejov je vyobrazený čiernobielo. To dáva jasný znak, že sa dej bude s druhým v niečom odlišovať. Druhý dej je farebný a situácie sa stále na konci scén opakujú. Chápeme teda pravidlo, že dej v tomto prípade bude rozprávaný reverzne. Tým, že existujú udalosti v určitom usporiadaní, v určitej *syžetovej skladbe* musíme prihliadať na to podľa akých pravidiel budeme dej skladať. Tým, že jedná scéna nachádza vysvetlenie v druhej, dochádzame

---

<sup>49</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 19.

<sup>50</sup> Tamtiež, s. 19.

<sup>51</sup> Tamtiež, s. 31.

<sup>52</sup> Tamtiež, s. 31.

k poznaniu logiky s ktorou film bude pracovať. Každá otázka bude zodpovedaná v nasledujúcej. Otázkou ostáva či informácie a príbehy sú zobrazené pravdivo.

Spôľahlivosť rozprávania je ďalším z aspektov, s ktorým sa pohráva naratológia. Naratívne a kinematografické manipulácie spoločne s zadržiavaním faktov<sup>53</sup> vedú ku zložitosti ale i komplexnosti príbehov. V *Memento* možno túto prácu s manipuláciou a spoľahlivosťou informácii možno nájsť na linke Sammyho Jenkinsa. Ten je nám vykreslený ako bývali prípad, ktorý vyšetroval hlavný hrdina deja. V rámci čiernobielej sekvencie je nám ukázaný jeho príbeh, s iným hercom vo flashbacku. Hlavného hrdinu. Sám Leonard má vytetované jeho meno na ruke. Nemáme dôvod postave neveriť. Zároveň, nemáme dôvod neveriť filmovému rozprávaniu. Avšak spoľahlivosť ustupuje zároveň v momente, kde si máme byť istý pravou. Síce veríme príbehu, ktorý hovorí hlavná postava. Tá je však nespoľahlivým rozprávačom a „divákov proces chápania stôp bude tak čiastočne ovplyvnený tým čo rozprávač povie alebo zatají.“<sup>54</sup> V tomto prípade možno nájsť príklad hneď v niekoľkých scénach. Postava neovplyvňuje len vedenie diváka, ale svojím rozhodovaním a myslením rozhoduje i o svojej spoľahlivosti. V momente, keď Leonard na konci filmu usúdi, že Teddy nehovorí pravdu, označí si ho ako niekoho komu nemožno veriť. Svojou diagnózou krátkodobej pamäti si tak necháva stopu, ktorá je však nespoľahlivá a i on sa stáva nespoľahlivým prostredníkom deja.

Naratív sa teda nebuduje automaticky komplexne, ale k jeho tvorbe sú potrebné stopy. Komplexita sa redukuje na výber elementov či informácií, ktoré sú nám podávané. Tie sú organizované do štruktúry a vytvárajú v nej celkový komplexný obraz. *Memento* je na ukážku informácií podávaných v stopách ideálnym príkladom. Tým, že samotný film mení štruktúru reflektuje sám seba.<sup>55</sup> Taktiež ale zdôrazňuje aké informácie nám má podávať. Ako vyššie zmieňam, Nolan zámerne využíva iného herca pasáž o Sammym Jenkinsovi, čím zatajuje informáciu, že je ním Leonard. Avšak informácie, ktoré zámerne chce aby nám boli dodané ukazuje explicitne. Používa na to detail a polodetail. Sú to napríklad scény, kde Leonard

---

<sup>53</sup> Tamtiež, s. 39.

<sup>54</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011, s. 136.

<sup>55</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 43.

získava určité informácie a opakuje si ich, zábery na polaroidové snímky a text, ktorý si na nich napísal. Ale taktiež napríklad detaily na jeho tetovania s konkrétnymi informáciami. Na základe týchto stôp nepracuje iba hrdina, ale i divák stavajúci dej na informáciách, ktoré sú mu zámerne selektované. Nolan sa zároveň nebojí potvrdiť kľúčové informácie hneď počiátku, keďže hneď v prvých minútach filmu vidíme, že Leonard zabil Teddyho. Podobne je to i v iných filmoch, napríklad v *Interstellari* je duch prítomný celú dobu, taktiež od počiátku avšak chýba nám informácia, čo za jav to je. V *Inception* je to počiatočná scéna, kde sa Cobb stretáva so Saitom, čo je práve scéna, kde končí ich misia a Cobb zachraňuje Saita z limba. Nolanovým tradičným prvkom je síce zobrazenie kľúčovej informácie avšak stopami v deji a rekonštrukciou celého deja nakoniec doplníme naratívne medzery, čím dostaneme celistvý naratív.

Nolan vo svojich dielach často ukladá kľúčové stopy na počiatok filmov. Prípadne situácie zobrazuje viackrát. „V *Memento*, ktoré rozširuje dej cliffhangrami a opakovaním scén je dej stabilizovaný tým, že sledujeme iba jeden charakter.“<sup>56</sup> V *Interstellari* je to opakovaný pohľad do detskej izby avšak z perspektívy Coopra, v *Tenete* tá istá situácia zažívaná avšak reverzne tým istým charakterom. Kauzálna motivácia v *Memento* je hneď jasná od počiátku, Leonard sa snaží nájsť vraha svojej ženy. Zvrat prichádza hneď v počiátku, kde je však kauzálny problém vyriešený a vrah je zabitý. Postupne však sledovaním zisťujeme, že tento problém nebol hlavný a taktiež, že zavraždená postava nebola hlavná. Avšak aby sme sa k tomuto problému dostali potrebujeme práve vyššie spomínané stopy. Bordwell sa vyjadruje, že existuje práve skupina filmov, ktorá ukazuje následok ešte pred príčinou, čo vedie k pôsobivejším zvratom a ukončeniam. Práve o tento zvrat sa *Memento* snaží, kde v závere nie je kľúčové to čo sa stalo na konci, ale to ako sa to stalo, teda príčiny následného záveru. Napríklad scény, kde získa polaroid, na ktorom sa smeje možno definovať stopu, ktorá nám neskôr bude dôkazom, že Leonard našiel vraha svojej ženy. (obr. 2.) Film ako *Memento* môžeme označiť ako

---

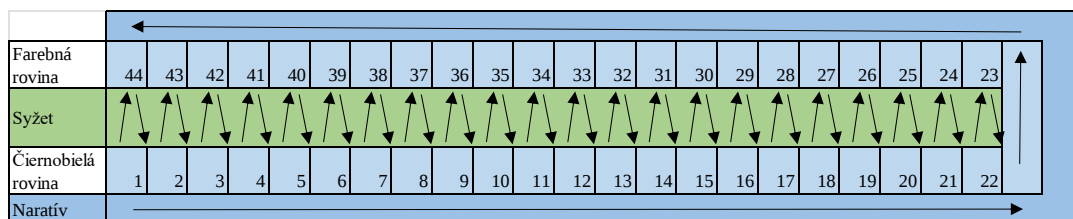
<sup>56</sup> Tamtiež, s. 225.

mind-game, snažiaci sa o hru s filmovými prostriedkami ako napríklad nespoľahlivý rozprávač či schválne nepravdivo podané informácie.<sup>57</sup>

### 3.3 Čas a prostredie

Čas je v prípade *Memento*, ako príbehu lineárny. Neobjavujú sa v ňom žiadne zvraty s fantastickými motívami ako v prípade iných filmov, ktoré budem analyzovať. Naratívny čas je v *Memento* niekoľko rokov, zobrazuje manželstvo, nehodu, ktorá Leonarda postihla s následnou smrťou jeho manželky a následne hľadanie vraha až po moment, kde zabíja Teddyho čím sa končí film i naratív. Syžet sa vyhradzuje na hľadanie vraha a pár flashbackových momentov, kde hrdina spomína na vraždu manželky. Dej je postavený na dvoch rovinách. Obe sa zameriavajú na hľadanie vraha, avšak jedna je lineárna, druhá je obrátená avšak stále chronologická.

V schéme, ktorá je zobrazená možno pozorovať naratívny vzorec, ktorého sa *Memento* drží. Tento vzorec v rámci celého filmu prebieha neporušene. Zatiaľ čo farebné zábery sú vyobrazené retrospektívne, čiernobiele sú lineárne. Každý segment čiernobieleho záberu je však nasledovaný farebným a tak sa pravidelne striedajú. V rámci modrej farby je možno vidieť lineárne plynutie času – teda ako by mal film vyzerat' ak by bol v chronologickom usporiadaní. V zelenom poli je vyobrazený syžet vyobrazujúci formu akou sú jednotlivé segmenty poskladané. Komplexita tohto filmu teda leží medzi lineárnym a prevráteným časom, čím sa vytvára napätie, podmienenosť deja a chaos a diváková úloha spočíva v tom aby tento problém vyriešil. Divák teda potrebuje pochopiť orientáciu v časovosti aby bol schopný udalosti zaradiť do správneho poradia a vyskladať tak prehádzzanú syžetovú skladbu.



<sup>57</sup> Tamtiež, s. 22.

Retrospektívna rovina chronologická a začína v momente, kde je zabitý údajný vrah. Následne sa z každého začiatočného momentu scény dostaneme lineárnym rozprávaním do konca scény končiacej cliffhangrom, ktorý však už cliffhangrom nie je keďže na neho vieme odpoved'. Potencionálnym cliffhangrom sa teda stáva začiatok každej scény, pretože nás musí doviest' do momentu, ktorý sme pred chvíľkou videli.

Ku kompletnej hre s dejom sa pridávajú čiernobiele scény, ktoré zobrazujú jeden priestor a to hotelovú izbu. Tieto scény po sebe nasledujú lineárne. Tým, že sa v oboch rovinách nachádza Leonard a zároveň sú farebne odlišené usudzujeme, že nejde o prestrih medzi prostrediami ale o inú časovú rovinu. Zároveň informácie podávané v čiernobielych scénach nás vedú k zisteniu, že sa jedná o dej odohrávajúci sa pred retrospektívnym dejom. Stavba scén a rekonštruovanie poriadku fabule zo syžetu môže byť pre diváka niečo ako hra a nepredvídateľnosť je to čo nás na tejto rekonštrukcii baví.<sup>58</sup> Ak sa divák naučí dekódovať tento film preň zábavné ho sledovať a porozumieť mu. „V závere filmu sa dve časové línie stretávajú: tesne po tom ako Leonard uverí, že zabil vraha svojej ženy, v tom momente sa film až necitlivo presunie z čiernobielej do farebnej roviny. Táto komplexná časová štruktúra umožňuje filmu podať bezprecedentnú meditáciu nad vzťahom času a vedomosti.“<sup>59</sup>

Čo sa týka prostredia, to je vykreslené ako absolútne neosobné, čím sa vytvára paralela k Leonardovmu stavu. Kým flashbacky z jeho života pred úrazom ho ukazujú v jeho domove s jeho manželkou kontrastne momenty keď je sám trávi na neosobných miestach ako sú motelové izby. Leonard túži po návrate stereotypu jeho domáceho prostredia, kde má vlastnú rolu manžela živiteľa.<sup>60</sup> Prostredie je teda taktiež nositeľom významu. Vo flashbacku z domova vidíme svetlejšie farby

V *Memento* teda prioritne ide o prácu so štýlom rozprávania. Čo v rekonštrukcii syžetu môže vyzerat' ako jednoduchá detektívka, filmovým strihom a usporiadaním

---

<sup>58</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011, s. 120.

<sup>59</sup> MCGOWAN, Todd. *The Fictional Christopher Nolan*. University of Texas Press, 2012, s. 42.

<sup>60</sup> FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart (ed.). *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Columbia University Press, 2015, s. 79.

scén získava nový rozmer. V *Memento* je potreba odlíšiť dve deje a následne stavať jeden zozadu. Zároveň je však záhadou motivácia, keďže vrah bol zabitý na začiatku. Hrou filmu, je zatajiť o čo sa vlastne samotný film pokúša.

### 3.4 Subjektivita hrdinu

„*Memento* reprezentuje ultimátny kinematografický úspech v etablovaní charakteru a diváka ako zdanlivé subjekty vedenia a následne odhaľuje premety túžby, ktoré predmety poznania maskujú.“<sup>61</sup> Charakter má všetky informácie od jediného zdroja a to hlavnej postavy. Samozrejme s týmito informáciami divák zaobchádza inak ako samotná postava. Zatiaľ čo Leonard si určité informácie kvôli svojej strate pamäti uchováva inak, divák s nimi zaobchádza racionálne a pozná ich v celom rozsahu. Ide napríklad o moment, kde zisťujeme, že Natalie využíva Leonardovu neschopnosť spomenúť si a nepomáha mu nezištne. Avšak kým sa táto informácia k nám dostane, je už nepotrebná, pretože i my sme na začiatku filmu uverili jej postave. „Leonardove odhodlanie voči overiteľným faktom je potrebou z nevyhnutnosti: nemá schopnosť spoliehať sa na pamäť ako na alternatívu.“<sup>62</sup> Jeho postave však veríme a stotožňujeme sa s ňou. Snažíme sa vyriešiť rovnaký problém a hľadáme odpovede „Veríme, že postavy hľadajú pravdu, pretože nevidíme ilúziu lži, ktorá zatemňuje pravé vedomosti.“<sup>63</sup> Tomu nám dopomáha aj fakt, že poznáme jeho osobný príbeh a preto sa s jeho postavou dokážeme stotožniť. Práve neuvedomenie si toho, že dôveryhodná postava môže byť nevedome manipulátorom nás na konci prekvapuje. Postava si na konci vyberá radšej túžbu, než vedomosť.<sup>64</sup> Čo sa týka samotného štýlu, ten tiež dopomáha k stotožneniu s postavou Leonarda. Postava je nám zobrazovaná v polodetailoch s pozornosťou na tvár, čím dokážeme čítať emócie hlavného hrdinu. Taktiež ho nasledujeme a hlavný hrdina je na plátne skoro celý screentime a je v každej jednej scéne. Ďalej nám pomáhajú flashbaky vyvolávajúce sentiment z minulého života. V tomto filme možno pozorovať zosobnenie s postavou, ktoré častokrát následne Nolan používa vo svojich novších filmoch.

---

<sup>61</sup> MCGOWAN, Todd. *The Fictional Christopher Nolan*. University of Texas Press, 2012, s. 41

<sup>62</sup> Tamtiež, s. 45.

<sup>63</sup> Tamtiež, s. 50.

<sup>64</sup> Tamtiež, s. 50.

## 4. INCEPTION

### 4.1 Kontext

Po obrovských úspechoch, ktoré Christopher Nolan dosiahol vďaka prvým dvom dielom z *Batman série* a samozrejme i jeho *Dokonalému triku*. Mooney, ktorý sleduje tvorbu hovorí, že sa ocitol sa vo fáze, kedy nemal žiaden konkrétny projekt<sup>65</sup> a tak sa pustil do odvážneho projektu, na ktorom pracoval už dávno pred spomínanými filmami. Trvalo dekádu, než napísal scenár k filmu a samozrejme ešte nasledujúce roky kým tento geniálny film zrealizoval.<sup>66</sup> Za pomoci svojho filmárskeho remesla sa mu podarilo natočiť film, ktorý je dodnes analyzovaný z rôznych uhlov vedy, nielen tej filmárskej.

Tento film štruktúrou kopíruje tradične hollywoodske akčné thrillery, tým, že má blockbustrový charakter. Predsa len sa jedná o príbeh zlomeného muža, ktorý urobí všetko pre to aby sa znovu stretol so svojou stratenou rodinou a preto musí splniť nespĺniteľnú úlohu. Avšak v tom tkvie podstata Nolana. Motív je síce jednoduchým, naproti tomu však stojí rozprávanie, ktorým nám dej sprostredkúva.

### 4.2 Sny verzus realita

Film rozpráva príbeh vykrádača snov a zlodēja Cobba (Leonardo DiCaprio), ktorý sa živí kradnutím myšlienok a tajomstiev prostredníctvom snov a ich úrovni. S manželkou v minulosti experimentoval. Zapletie sa však do problému snívania so svojou manželkou. Spoločne prežívajú život mimo realitu, v snoch. Avšak v reálnom živote na nich čakajú ich deti. Cobbova manželka Mal (Marion Cotillard) však v snení stráca pojem o realite a preto sa Cobb rozhoduje o inception,<sup>67</sup> ktoré má Mal presvedčiť o návrat do reality. Vložená myšlienka ju však natoľko ovplyvní, že Mal po návrate zo sna už nie je schopná vnímať realitu. Myslí si, že sa musí zabiť aby sa vrátila späť do reality.<sup>68</sup> Mal na výročie svadby teda skáče z okna

---

<sup>65</sup> MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018, s. 164.

<sup>66</sup> SHAMDASANI, Juhie. A realistic dream: inception by christopher nolan. 2020, s. 1.

<sup>67</sup> Inception, zároveň ako názov filmu by sa dalo v kontexte filmu preložiť ako určité vloženie počiatočnej myšlienky. Táto metóda sa podľa pravidiel filmu vykonáva v tretej fáze snívania. V druhej fáze sa jedná o extraction a teda o extrakciu či v tomto zmysle ukradnutie myšlienky/tajomstva zo snov. Pre ľahšie zorientovanie sa budem používať anglický výraz „inception“.

<sup>68</sup> Zabitie v sne znamená, že sa daná osoba vráti späť do reality.

a ukončuje svoj život. Pred tým však chce Cobba donútiť aby skočil s ňou a preto sfalšuje list, kde sa otvorene bojí o svoj život. Cobb po tom čo jeho manželka uniká z Ameriky, kde je na neho zvalené obvinenie z jej vraždy a opúšťa tak svoje deti. Napriek tomu, že Mal nie je v súčasnom deji filmu nažive, objavuje sa v rámci snov Cobbovho podvedomia a niekoľkokrát narúša dej.

*“This is inception. The seed of the idea we plant will grow ... it will change him. It might even come to define him.”*<sup>69</sup> Presne ako je neskôr spomenuté vo filme, myšlienka prerástla a tak vytvorila nezvratiteľnú situáciu. Táto pasáž filmu, je nám predkladaná vo flashbackoch. Je to však obrovská časť fabuly, ktorá sa odohráva pred samotným kľúčovým príbehom. Definuje celý film a informácie sú nám predkladané postupne v rámci deja.

Kľúčovým príbehom je vykonanie inception na Robertovi Fischerovi, ktoré má uskutočniť práve Cobb s jeho tímom na požiadavku Saita, ktorý je vlastníkom konkurenčnej spoločnosti Fischera. Saito si získava Cobba na svoju stranu tak, že mu sľubuje opätovné stretnutie s rodinou a voľný vstup do krajiny.

Vo fabule nastáva časť, kde sa dáva dohromady tím tvorený Arthurom, Ariadne, Eamesom a Yusufom. Tento tím sa učí ako sa v snoch orientuje, zároveň sa v tejto časti filmu odhaľuje na akých pravidlách sny fungujú (architektúra, totemy, zabitie v snoch a podobne). Pravidlám a tomu ako fungujú sny sa budem venovať v ďalšej podkapitole. Nasleduje teda kľúčová časť filmu a to vykonanie inception na Fischerovi. Celkom tým musí prejsť troma plánovanými úrovňami snov, kdežto v každej úrovni ostane jeden prebudení aby kontroloval daný sen. Ostatí z tímu zaspávajú postupne každú úroveň zaspávajú prostredníctvom sedatív a dostávajú sa tak hlbšie a hlbšie do úrovní snov.

Pred začiatkom snívania potrebujú aby Fischer nepozorovane zmizol, preto ho uspia počas desaťhodinového letu. Všetci zaspávajú a prechádzajú do prvej úrovne, ktorou je centrálna časť veľkomesta. Tá podľa Bucklanda predstavuje lucidné

---

<sup>69</sup> *Inception* [film]. Réžia Christopher NOLAN. USA, Veľká Británia, 2010. – Preklad: To je inception. Myšlienka ako semienko, ktoré vyrastie ako rastlina. Zmení ho to. Dokonca ho to môže definovať.

snívanie.<sup>70</sup> To sa vymedzuje ako „stav, pri ktorom človek v spánku sníva, ale narozdiel od bežného snívania je splnených niekoľko nevyhnutných podmienok: sebauvedomuje sa, je si vedomý svojej reálnej dennej identity, má prístup k spomienkam z bdélého denného života, ale popritom prežíva vo vnútornej novej realite, a má možnosť túto realitu do určitej aj miery meniť.“<sup>71</sup> V tejto úrovni si všetky postavy okrem Fischera uvedomujú, že sú v sne. Pre Fischera tak navádzajú falošný dojem reality. V tomto momente začínajú prvé postupy k tomu aby inception bolo prevedené (rozhovor s Bowningom, vymyslenie si čísla trezoru, odhalenie vzťahu s otcom). Po tom, čo je táto úroveň splnená (s viacerými prekážkami – Fischerova obrana podvedomím, vlak a pod.) presúvajú sa do druhej úrovne, zatiaľ čo Yusuf ostáva ako jediná nespiaca postava v tejto úrovni a snaží sa ich udržať v spánku a pri živote. Saito je však v tejto úrovni zranený, čo znamená, že ak zomrie v sne, môže sa dostať do limba<sup>72</sup> a nezobudiť sa vôbec.<sup>73</sup>

Ďalšou úrovňou je extraction v priestore hotela, kde však extrakcia myšlienky nenastáva, naopak sa v tejto úrovni snažia Fischerovi poukázať na to, že je v sne a naviesť ho na pocit, že je ešte len v prvej fáze – lucidnom snívaní (Cobb poukazuje na počasie, gravitáciu, začiatok sna a pod.). V tejto časti je Fischer tímom presvedčený, že sa proti nemu postavil jeho strýko Browning (Tom Berenger) a je ochotný teda prejsť do ďalšej fázy, kde má odhaliť tajomstvo – teda prejsť do extraction, avšak je to len spôsob tímu ako ho dostať do fázy inception. V tejto fáze ostáva ako prebudený Arthur.

V tretej fáze, kde ma prebehnúť vnuknutie počiatocnej myšlienky sa dej odohráva v snežnej krajine, konkrétne snežnej pevnosti, kde je ukrytý trezor s myšlienkou. Cieľom Cobba, Ariadne, Eamesa a v tomto momente už ťažko zraneného Saita je dostať Fischera k tejto myšlienke. To sa však nepodarí, keďže je dej narušený postavou Mal, ktorá zastreľí Fischera. Čím hlbšie postavy prechádzajú, tým hlbšie

---

<sup>70</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 98.

<sup>71</sup> MARMAN, Peter. Exploratívny výskum lucidného snívania, s. 466.

<sup>72</sup> Limbo je level snu, ktorý nemá nikoho kto by ho sníval. Je to miesto zdieľaného vedomia, preto nie je geograficky určené, nemá hranice ani limity.

<sup>73</sup> Oproti bežnému snívaniu, je toto o niečo iné. Postavy sú pod silnými sedatívami a teda smrť vo sne neznamená prebudenie sa do reality, ale pád do limba (nekonečného abstraktného priestoru).

vstupujeme i do Cobbovho podvedomia, kde stále žije ilúzia či podvedomá myšlienka na Mal.

Cobb s Ariadne, aby zachránili Fischera a i Saita (v tomto momente je už vo sne mŕtvy a prepadol sa do limba) nechávajú Eamesa v tretej úrovni a prechádzajú ešte nižšie, do limba. V limbe sa stretávajú s Mal, ktorá zajala Fischera. Ariadne oslobodzuje Fischera a zabíja ho v limbe aby sa znova prebudil v tretej úrovni a mohlo tak byť dokončené inception. Cobb ostáva v limbe so zranenou Mal, ktorej vysvetľuje, že prvé vnuknutie myšlienky vykonal práve na nej. V tom istom momente Fischer vstupuje do trezoru, kde je mu vložená myšlienka otcovskej lásky. To ho presviedča, že nemusí viesť podnik aby niečo dokázal otcovi a tým Saitovi nevznikne konkurencia. Saito je však uväznený v limbe. Cobb ho po viac než dvesto dokoch<sup>74</sup> privádza späť. Saito sa prebúda v lietadle opäť ako mladý muž a zariaďuje aby sa Cobb stretol so svojimi deťmi, k čomu dochádza v poslednej scéne filmu.

#### 4.3 Naratívna analýza

Príbeh sa točí okolo dvoch príbehov. Podľa Bordweela sú „dvojmo orientované línie akcií vložené do štvordielnej štruktúry, ktorú pozorujeme u väčšiny klasických a súčasných hollywoodskych filmov.“<sup>75</sup> I keď je príbeh klasicky štruktúrovaný nie je jednoduchý. Otvára zaujímavú debatu nad vzťahom naratívu a spektaklu súčasných blockbustrov,<sup>76</sup> ktoré sú neoddeliteľnou súčasťou Hollywoodu.

Film nám predstavuje dve jednoduché ciele. Ako som už vyššie spomenula, je to spoločný cieľ tímu a to inception, zároveň je to cieľ jedinca – Cobba, jeho osobná dilema a problém. To je zároveň najnáročnejším komponentom filmu.<sup>77</sup> Zatiaľ čo prvá línia nasleduje určitým spôsobom cieľ akčného filmu s jasne vymedzenými

---

<sup>74</sup> Je nutné podotknúť, že v každej úrovni snívania beží čas pomalšie. Každou úrovňou sa jedná o desať násobné spomalenie deja. Teda ak Saito spal celých desať hodín v lietadle, v skutočnosti snívaním strávil dvestodvadsať rokov.

<sup>75</sup> BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Irvington Way Institute Press, 2013, s. 31.

<sup>76</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 65.

<sup>77</sup> Tamtiež, s. 61.

pravidlami, druhá línia, ktorá je zameraná na emocionálne pozadie príbehu Cobba a Mal ponúka viac možností na konšpiráciu ohľadom deja.<sup>78</sup>

Mal sa objavuje v priestore snov, kde môže byť všetko hypotetické. I keď vieme, že sa jedná iba o projekciu podvedomia Cobba, flashbacky môžu navádzať mimo realitu. Pre pochopenie je teda kľúčové určiť čo je realita, spomienka alebo limbo.

#### 4.4 Videoherná logika

Warren Buckland otvára v rámci komplexných filmov i naratológiu, ktorá využíva logiku a princípy videohier. Myslí tým technológiu premeny filmov, konkrétne naratologické postupy.<sup>79</sup> Film *Inception* taktiež v určitých pravidlách podlieha videohernej logike a je v ňom možno nájsť niekoľko príkladov, na ktorých by sa dala takáto narácia uplatniť.

*„Videoherné pravidlá sú spoľahlivé v ich systematickosti a jednoznačnosti a nie sú obmedzené pravidlami skutočného sveta.“<sup>80</sup>* Sú organizované v opakovaní aby sa hráč – v tomto prípade divák, dokázal zorientovať vo svete pravidiel a toho ako táto jednoznačná logika funguje.

Začiatkom každej hry je tutoriál. Tento naratívny model popisuje i Buckland.. *„V tutoriáli hry level ponúka hráčovi rýchly, čiastočný, úvodný zážitok z dizajnu hry, obecnnejšie gameplayu (informácii, pre hráča s vlastnosťami, ktoré sú nutné na splnenie výziev hry, na to ako sa zorientovať a navigovať v priestore a podobne).“<sup>81</sup>*

Film sa otvára scénou, ktorá sa odohráva v druhej rovine snívania – extraction. Postavy sa nachádzajú na Saitovom hrade, avšak po tom čo postava odhalí, že je v sne táto rovina kolabuje a postavy prechádzajú do prvej roviny snenia – lucidného snívania. Keďže extraction je rovina Cobbovho sna sen kolabuje veľkou vlnou vody. V rovine lucidných snov vidíme, že Cobb spadol do vane a následkom toho bol kolaps sna práve vo forme vlny. V prvej rovine sa taktiež dozvedáme o architektúre snov, zdôrazňuje to moment, kde Saito prichádza na to, že stále sníva

---

<sup>78</sup> Tamtiež, s. 61.

<sup>79</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020.

<sup>80</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020, s. 106

<sup>81</sup> Tamtiež s. 107.

vd'aka kobercu, na ktorom leží. Ak sa na túto úvodnú sekvenciu pozeráme pohľadom videohernej logiky, slúži ako tutoriál. Divákovi podáva všetky nutné informácie aby pochopil základnú logiku krádeže v rámci snov, ich levelom a princípom zobudenia sa. Uvádza pravidlá, ktoré sú i v rámci ďalších snov nemenné a teda ak divák pochopí na začiatku princíp akcie, nemá ho problém chápať ďalej v rámci filmu. V tejto sekvencii môže divák postrehnúť i princíp hudby ako ukončenia sna a taktiež sa zoznamuje nie len s protagonistami filmu, ale i s Mal, hlavnou zápornou postavou. Tieto scény sa odohrávajú medzi 6. až 20. minútou.

Ak by však divák nepochopil pravidlá, dostáva sa do filmu sám ako hráč – prostredníctvom postavy. Postava Ariadne slúži ako interaktívne rozmedzie medzi filmom a divákom. Eliot Panek zisťuje, že vedomosti postavy sú takmer totožné s vedomosťami diváka a informácie sú podsúvané v totožnom čase (to čo divák zisťuje po prvýkrát, zisťuje i postava).<sup>82</sup> Ariadne dostáva po čase rovnako priestoru ako postava Cobba a vd'aka prijímaniu informácií v rovnakom čase je postava, s ktorou môžeme sympatizovať. S Ariadne sa prvýkrát stretávame v 27. minúte, krátko po tom, čo sme si prešli tutoriálom (obr. 3). Jej postava sa musí naučiť fungovanie snov a my s ňou. Hlavné princípy divák pochopí z úvodnej sekvencie, ktorú spomínam na začiatku tejto kapitoly. Avšak detaily fungovania sveta zisťujeme až s jej postavou. Ide o scény, kde postavy trénujú a učia sa ako zvládnuť danú úlohu (nekonečné zrkadlo, princípy architektúry snov, totémy a ich význam či Ponroseho schody) a tieto udalosti sa odohrávajú v prvej polovici filmu, do 60. minúty.

Samotný filmový štýl, ktorý opisujem v predchádzajúcich kapitolách nás vedie k tomu, že divák zastáva úlohu Ariadne. Napríklad v prípade finálneho kolapsu snov vidíme štyrikrát rovinu Ariadne cez limbo, extraction, inception a lucidné snívanie. Prebúdzame sa ako postava, ktorá ukončila misiu v rámci videohry.

---

<sup>82</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 84.

Ďalším z pravidiel, ktoré v rámci svojho listu popisuje Buckland sú násobné levely dobrodružstiev.<sup>83</sup> Fázy snívania sú v rámci filmu predstavené ako levely, ktoré postavy musia zdolať aby sa dostali k cieľu, pričom ak nezvládnu pevne nastavené pravidlá hry dostávajú „okamžitý trest...“, v ktorom sa postavy buď prebudia alebo skončia v limbe.“<sup>84</sup> A naopak v prípade, kde sú vďaka spacetime wraps,<sup>85</sup> vytvorené neočakávané situácie, postavy musia byť schopné zdolávať neočakávané prekážky, čo je ďalším príkladom videohernej logiky, kde hráči musia disponovať určitými kvalitami a schopnosťami, ktoré im v tom pomôžu. V rámci levelov môžeme taktiež spozorovať ďalší princíp, kde „v *role-playingu*<sup>86</sup> hráč môže zvyčajne vybrať charakter a prispôbovať si ho.“<sup>87</sup> Postavy vo filme v rôznych leveloch prispôbujú svoj vzhlľad k tomu, aby boli v prostredí prirodzené, či na to aby zvládli daný level (napr. postava Eamesa sa v lucidnom leveli a extraction premieňa na Petera Browninga aby presvedčila postavu Roberta Fischera, či úroveň inception, kde sú všetky postavy oblečené v bielom). K tejto kategórii sa zároveň vzťahuje serialita a opakovanie. Postavy udržiujú určité tempo (ďalší príklad videohernej logiky), v ktorom musia splniť dané misie, ktorých princíp sa neustále opakuje (napr. spánok vedie k ďalšiemu levelu sna, pieseň znamená koniec fázy, zabitie v sne vedie k prebudeniu sa, či limbu, atď.)

Sféru videohernej logiky v *Inception* Buckland rozširuje i o sandbox mode,<sup>88</sup> kde kladie „dôraz na konštrukciu herného prostredia.“<sup>89</sup> V rámci celého filmu sa stretávame s možnosťou budovania nereálnych svetov v rámci snívania. Nie len samotné limbo predstavuje sandbox mód, ale taktiež všetky úrovne, kde je prostredie umelo vytvorené postavou architekta, v tomto prípade Ariadne.

---

<sup>83</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020.

<sup>84</sup> Tamtiež, s. 114.

<sup>85</sup> Časopriestorové slučky, ktoré prezentujú alternatívny spôsob prejdenia levelu (Buckland), napríklad v prípade postrelenia Fischera, kde sa využíva limbo a defibrilácia srdca pre pokračovanie. Limbo je časopriestor, kde je možné zachrániť danú úlohu a taktiež Fischera.

<sup>86</sup> Role-play, je typ hry, kde hráč hrá za určitú postavu, teda preberá rolu iného charakteru, ktorý sa nachádza v hernom svete.

<sup>87</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 189.

<sup>88</sup> Model detského pieskoviska – typ hry, kde je možné budovať priestory a prostredie (teoreticky i celý svet – napr. limbo).

<sup>89</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020, s. 114

Mimo iné, ktoré spomína Warren Buckland by sa na film *Inception* dal uplatniť aj videoherný mód multiplayera,<sup>90</sup> kde postavy plnia jednotlivé úlohy aby spolu dokončili preniknutie do podvedomia. Každá postava má svoj daný cieľ, najlepšie to prezentovať na jednotlivých rovinách snov, kde stále ostáva jedna postava aby udržala úroveň, pred nástrahami, ktoré sa v nej nachádzajú. (napr. Arthur udržuje úroveň hotela, Eames udržuje úroveň snežnej pevnosti a pod.).

Posledným príkladom videohernej logiky je samotné ukončenie hry – filmu. Záverom naratívu je zvyčajne cieľ či odmena, ktorú hráč dostane ak splní dané úlohy. V prípade *Inception* sú vedené hneď dve naratívne línie. Prvou je kolektívna odmena – prevedenie vniknutia do podvedomia a vloženie myšlienky. Za túto odmenu primárne bojujú všetky postavy v rámci tímu. Druhou linkou je príbeh Cobba, ktorého cieľom sú jeho deti. Cobbova odmena nespočíva v peňažnej či inej materiálnej odmene. Nakoniec vďaka kolektívnej práci získava i svoju osobnú odmenu, v prvom rade stretnutie sa s deťmi a zároveň odpútanie sa od Mal.

K samotnému textu pridávam tabuľku segmentácie *Inception* na sprostredkovanie údajov a filme. Celá tabuľka je rozdelená do desaťminútových úsekov a informácií, ktoré sa v nich odohrávajú. Modrou farbou a jej odtieňmi sú vyznačené roviny snívania. Sivou farbou sú vyznačené úseky naratívne, na ktorých možno demonštrovať videohernú logiku. Posledným prvkom je rozlíšenie medzi motívmi, tie sú zelené a flasbackami, ktoré sú fialové. Tie dopomáhajú v orientácii, kde je Mal len spomienkou a kde sa skutočne v sne objavuje (tab. 1., 2.).

#### 4.5 Filmový štýl ako základ pravidiel

Prvým krokom analýzy bola segmentácia. Vyššie spomínaný dej som si rozdelila do reality a snových úrovní. V rámci úrovni som sledovala to ako sa možno orientovať vo viacerých rovinách i keď častokrát nastáva viacero paralelných strihov v ktorých sa menia levely snov. Mení sa čas, mení sa priestor v ktorom sa postavy ocitajú.

Na to sú tu pravidlá filmu, ktoré môžeme spozorovať vďaka analýze filmového štýlu. Ako uvádza Nolan v Bordwellovej publikácii: „*Chcel som vytvoriť súbor*

---

<sup>90</sup> Videoherný mód, kde viacero hráčov musí splniť misiu. Splnenie cieľa je možné len ak hráči spolupracujú.

*pravidiel, súbor názorov, ktoré by znázornili, že to nie je chaos a anarchia – prečo tam musí byť poriadok, prečo vlastne potrebujete architektov a mozog architekta aby vytvoril svet vo sne, do ktorého sa dá vstúpiť... Postavy majú veľké privilégium v tom, že tieto pravidlá poznajú a platia tak absolútne.*“<sup>91</sup>

Nolan nás cez film vedie a podobne ako postavy i my sa postupne učíme pravidlá fungovania snového sveta. Práve cez školenie prostredníctvom postáv chápeme pravidlá sveta príbehu (pohyb v leveloch, zobudenie sa piesňou či skokom, architektúra snov) avšak formálne pravidlá filmu si musíme vykonštruovať sami.<sup>92</sup> Z toho dôvodu je nutné preskúmať filmový štýl ako formálne pravidlo, ktoré nám pomáha k pochopeniu pravidiel na základe formy.

Prvým zo stylistických prvkov, ktorý pomáha z orientovaniu sa v deji je strih. Strih v tomto filme funguje ako sen. V sne sa zobudíme v určitej akcii. Podobne ako Cobb vysvetľuje Ariadne, že sen nemá začiatok i strih nemá začiatok. Strih nás preniesie do stredu prebiehajúceho deja, ocitáme sa na určitom mieste v určitom čase. Nie je definované, kde tento dej začal alebo ako sme sa tam dostali. Podobne ako vo sne, nám ten strih pripadá prirodzený. Takýto strih sa objavuje napríklad v momente, kde sme v lietadle, pozeráme sa na trubičku pumpujúcu sedatíva (obr.1) a prechádzame do daždivého mesta – Yusuf stojí na ulici a drží kufrik (obr.2). Prenášame sa pomocou ostrého strihu z reality do prvej úrovne snívania. Takýmto štýlom prechádzajú aj strihy v nasledujúcich úrovniach; zobúdžeme sa v nových rovinách.

Ostrý strih sa však nepoužíva len na odhaľovanie nových úrovní. Taktiež slúži ako dynamický prvok v rámci crosscutingu. Udržiava dej aktívny, presúva nás z jednej úrovne do druhej a na základe stanovených zásad sa nemáme problém zorientovať. Tým, že sa nachádzame v rôznych prostrediach, rôzneho počasia a priestoru je ľahké zorientovať sa a uvedomiť si podľa akých pravidiel sa film riadi.<sup>93</sup> Mizanscéna je teda ďalší stylistický prvok, ktorý Nolan využíva aby zaručil

---

<sup>91</sup> BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Irvington Way Institute Press, 2013, s. 33.

<sup>92</sup> BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Irvington Way Institute Press, 2013.

<sup>93</sup> Tamtiež, s. 37.

prehľadnosť. Toto pravidlo sa taktiež vzťahuje na oblečenie postáv a i v prípade farieb sa môžeme spoľahnúť na tento vzorec. Zatiaľ čo metropolitné prostredie je v šedej farebnej škále, hotel je v teplých zemitých farbách (obr. 4.). Nasleduje biele prostredie zimnej krajiny (obr. 5.), ktoré sa totálne odlišuje od béžových a svetlosivých tónov limba.

V scénach, kde sen kolabuje vidíme padat' Ariadne. Všetky zábery nasledujú po sebe až sa ocitáme späť v prvej úrovni lucidného sna. Crosscut nás vedie všetkými úrovňami jej pádu a vyrovnáva tak čas a priestor, v ktorom sa nachádzame.

Ako Brodwell opisuje: „*Robí česť svojmu menu, tým, že nás vyvádza z labyrintu.*“<sup>94</sup> Ariadne nás však nevyvádza z labyrintu, ale i sprevádza počas celej našej cesty. Podľa Bucklandovho diagramu<sup>95</sup> Ariadne disponuje podobným množstvom informácií v časových rovinách ako divák. Ariadne je sprievodca, ale zároveň je aktívnou zložkou, ktorá naberá informácie. Je „*silná ženská postava, s ktorou má publikum sympatizovať.*“<sup>96</sup> Ariadne môže pôsobiť dokonca v naratíve ako väčší protagonista, keďže na rozdiel od Cobba netají informácie. Nie je všemocná, ale skôr sympatická postava.<sup>97</sup>

---

<sup>94</sup> BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Irvington Way Institute Press, 2013, s. 36.

<sup>95</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 84.

<sup>96</sup> Tamtiež, s. 85.

<sup>97</sup> Tamtiež, s. 85.

## 5. INTERSTELLAR

### 5.1 Kontext

Láska je silnejšia ako čokoľvek iné na svete. Takúto myšlienku prináša ďalší film, ktorým Nolan opäť inovuje prácu s časom v rámci filmárskeho remesla. *Interstellar* je príbeh o záchrane ľudstva, z dôvodu nevyhnutnej apokalypsy Zeme, ale zároveň emotívny príbeh rodiča a dieťaťa a ich silného puta, ktorého láska musí prekonať čas a priestor aby to ľudstvo zachránila. „*Interstellar* bol pre Nolana možnosťou vrátiť sa k epickému science-fiction filmu, podobne ako v *Inception*, kde dostal obrovský rozpočet avšak taktiež skoro neobmedzenú kreatívnu voľnosť.“<sup>98</sup>

Podobne ako v *Inception*, sa stretávame so silnou ideou detí, pre ktoré je človek ochotný urobiť čokoľvek. V prvom prípade to bolo prekonanie ľudskej mysle, v druhom prípade si Nolan vyberá už ťažšiu cestu v podobe prekonania samotného vesmíru. V oboch prípadoch sa výrazne narušuje čas a priestor, s ktorými výrazne Nolan pracuje na každého svojho filmu.

### 5.2 Plynutie času a priestor

Film hovorí o mužovi Coopovi, ktorý kedysi pracoval pre NASA ako pilot. Venuje sa farmárčeniu, pretože život na Zemi sa blíži ku koncu a je to jedna z mála vecí, ktoré pretrvali. Žije so svojim otcom Donaldom, synom Tomom a dcérou Murph. Snímok sa zmeriava práve na vzťah otca a dcéry, ktorý je kľúčový pri záchrane ľudstva. Murph má vo svojej izbe znamenia od „ducha“, ktorý necháva rôzne stopy v morzeovke. Prostredníctvom týchto javov objavujú súradnice, ktoré ich zavedú k tajnej NASA. Cooper je vďaka tomu vyslaný na misiu do iného sveta prostredníctvom červej diery aby našiel novú planétu vhodnú pre život a pre záchranu svojich detí. Zatiaľ čo je on a posádka Endurance vo vesmíre, na Zemi sa snaží profesor Brand vyriešiť otázku ako dostať do vesmíru stanicu, ktorá by ľudstvo na nový svet previezla, ak by sa mu to nepodarilo tak by nastal čas pre plán B, ktorým je umelé vytvorenie kolónie – v tomto prípade by ale všetci na Zemi umreli.

---

<sup>98</sup> MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018, s. 226.

Cooper pred odchodom oboznamuje Murph s možnosťou toho, že vo vesmíre strávi dlhší čas, pretože na určitých miestach čas môže plynúť inak. To sa i stane, keď sa ocitnú v prvom svete v blízkosti čiernej diery, odkiaľ vysielala signál doktorka Millerová (z predchádzajúcej misie Lazarus, ktorá však nebola úspešná). Posádka tak strávi síce iba 3 hodiny na planéte, avšak na Zemi prebehne 23 rokov. Za tento čas Murph dospela a stala sa z nej vedkyňa pod dohľadom profesora

|     | Zem                                                                                 | Vesmír                                                           | Zmeny času |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------|
| 0   | Zobrazenie prostredia na Zemi, zmienka ducha                                        |                                                                  |            |
| 10  | Duch podáva informácie so súradnicami na NASA                                       |                                                                  |            |
| 20  | Príchod do NASA, odhalenie plánu                                                    |                                                                  |            |
| 30  | Odhalenie existujúcej možnosti záchrany, planét a rozhodnutie Coopra odísť          |                                                                  |            |
| 40  | Začiatok misie                                                                      | Vstup na Endurance, let                                          |            |
| 50  |                                                                                     | Prílet k Saturnu                                                 |            |
| 60  |                                                                                     | Vstup do červej diery, odchod na planétu Milerovej               | X          |
| 70  |                                                                                     | Neúspech na planéte, čakanie na štart                            | X          |
| 80  | Murph je dospelá, prichádza na to, že je rovnica nevyriešiteľná                     | Videosprávy z domova po rokoch                                   |            |
| 90  | Priznanie Brandovej lži                                                             | Príchod na planétu Manna                                         |            |
| 100 | Murph zisťuje, že informácie sú v čiernej diere                                     | Cooper zisťuje, že Brand klamal, chce odísť                      |            |
| 110 | Murphin konflikt s Tomom                                                            | Mann sa pokúša zabiť Coopra, unáša Endurance                     |            |
| 120 | Murph nachádza hodinky                                                              | Výbuch Endurance                                                 |            |
| 130 | Murph usporiadala izbu                                                              | Cooper zachraňuje Endurance, následne zoskakuje do čiernej diery |            |
| 140 |                                                                                     | Cooper sa ocitá v teserakte izby Murph                           | X          |
| 150 | Murph zisťuje, že hodinky sú kľúč                                                   | Cooper vkladá dáta do hodínok                                    |            |
| 160 | Cooper sa znovu stretáva s Murph vo vesmíre, avšak Murp je už stará umierajúca žena |                                                                  |            |

Branda. Snaží sa mu pomôcť vyriešiť rovnicu, avšak tuší, že niečo nie je v poriadku.

Posádka vyberá ďalšiu planétu, ktorú overí. I napriek nesúhlasu Amélie Brandovej (Anne Hathaway), ktorá vďaka láske verí, že planéta doktora Edmunda je tá správna, posádka vyberá planétu doktora Manna (Matt Damon). Po príchode zisťujú, že doktor Mann žije a presviedča ich, že planéta je vhodná pre život. V tom istom momente za Zemi umiera profesor Brand a odhaľuje tajomstvo, že rovnicu vyriešiť nevie a nikdy nevedel. Murph posíla správu posádke a Cooper sa rozhoduje, že chce odísť späť na Zem. Mann však klamal a jeho planéta nie je vhodná pre život, snaží sa Coopra zabiť a prebrať riadenie nad loďou *Endurance*. To sa mu však nepodarí a *Endurance* zničí, padá do stratosféry planéty. V poslednom momente ju Cooper zachráni avšak loď je ťahaná do čiernej diery. Cooper zhadzuje ranger v ktorom sa sám nachádza do čiernej diery, Amélia pokračuje na Edmundovu planétu. V čiernej diere sa zrazu Cooper ocitá v nekonečnom tesseracte v podobe Murphinej izby (vytvorenom budúciimi ľuďmi), v ktorom je päť dimenzií pretvorených do troch a čaj je fyzický. Z čiernej diery získava informácie, ktoré sú potrebné pre vyriešenie rovnice a vkladá ich do hodínok, ktoré keď odchádzal daroval Murph. Tá tieto hodinky nájde ako dospelá a vidí v nich informáciu, zároveň zisťuje, že duch bol jej otec.

Po tom čo Cooper túto informáciu odovzdá tesseract začne kolabovať a on sa ocitá v blízkosti Saturnu. Prebúda sa na Cooprovej stanici, ktorá zachránila ľudstvo vďaka Murph. Keď sa s ňou opätovne stretá, Murph (Ellen Burstyn) je už stará žena, ktorá pomaly umiera a má vlastnú rodinu. Posíla ho za doktorkou Brandovou na Edmundovu planétu, ktorá sa stane novým domovom ľudstva.

### 5.3 Čas a prostredie

Čas je kľúčovým elementom celého filmu *Interstellar*. Bordwell definuje fabulu ako čas vnímaný divákom<sup>99</sup> a preto fabula v tomto filme presahuje niekoľko dekad. I keď udalosti vo vesmíre nepresahujú hranicu 3 rokov, celkový čas na konci filmu je okolo 84 rokov. Syžet filmu naopak využíva niekoľko ročné časové skoky

---

<sup>99</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013, s. 80.

v udalostiach na Zemi, zatiaľ čo vo vesmíre film plynie dej s malými časovými elipsami. Vynechané udalosti na Zemi sú rýchlo vysvetlené postavami. Divák teda musí vnímať, že čas plynie rozdielne na rôznych miestach vo vesmíre a inak na Zemi. Túto informáciu dostávame 39. minúte, kde Cooper vysvetľuje Murph, že čas bude plynúť inak a možno sa vráti až v momente, keď budú rovnako starí.

Informácie o čase dostávame od postáv, ktoré informujú, koľko času ubehlo, prípadne koľko času stratia s ohľadom na čas na Zemi. (Napríklad po návrate z Millerovej planéty, kedy v 78. minúte zisťujú, že zatiaľ čo na planéte boli necelé 3 hodiny na Zemi ubehlo 23 rokov. Alebo, keď Cooper oznamuje TARSovi pri skoku do černej diery, že tento manéver ich bude stáť 51 rokov.) Vďaka tomu časov posuny ostávajú prehľadné. Taktiež tomu pomáha fakt, že rola Murph, ktorá ma na začiatku 10 rokov je v priebehu celého filmu odohraná 3 rôznymi ženskými herečkami v rozdielnom veku. Keďže obe deje prebiehajú lineárne i vďaka jej postave vieme v akej rýchlosti sa pohybuje fabula.

Lineárnosť príbehu potvrdzujú video správy postáv, ktoré odosielajú posádke. V momente návratu z Millerovej planéty Cooper prechádza správy za posledných 23 rokov. Vidíme, že i postava jeho syna Toma bola nahradená druhým hercom (Casey Affleck), Murph informuje Coopra, že je v tom istom veku ako on, keď od nich odišiel. V scénach nastáva ostrý strih z obrazovky na ktorú pozerá Cooper na dospelú Murph, ktorá túto obrazovku vypína. (obr. 6., 7.) Takýto prechod nastáva aj vo chvíli, kde Murph posielala informáciu Brandovej o smrti jej otca. Murph nahráva video správu v sídle NASA, v tom momente nastáva prestrih, kde sa nachádzame na Endurance, vidíme obrazovku a správu od Murph a landra, ktorý letí na Mannovu planétu. Prestrihy sú vyhradené pre druhú časť filmu, kde sú konvenčným prostriedkom, ktorý poukazuje na to, že Murph a Cooper sú zobrazovaní v lineárnom čase.<sup>100</sup>

Ďalšia sekvencia, ktorá využíva strih, avšak totálne odlišná od predošlých je scéna v tesseracte. Bordwell ju opisuje ako „Nolanovu možnosť rozdeliť a premiešať čas cez prestrih.“<sup>101</sup> Vytvára určitú schému, kde sa Cooper nachádza v každom

---

<sup>100</sup> BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, s. 47.

<sup>101</sup> Tamtiež, s. 47.

momente na jednom a tom istom mieste. Nolan tak vytvoril schému priestoru, kde je čas nezávislý, priam neexistujúci, avšak závislý od jedného konkrétneho miesta a to detskej izby.

Podobne ako vo filme *Inception*, sa dej odohráva na viacerých miestach zároveň. Z toho dôvodu je dôležité definovať prostredie. Segmentácia filmu ukazuje, že prvých 40 minút sa film odohráva výlučne za Zemi. Dej sa rozpráva na dvoch miestach – Cooprov dom a tajné sídlo NASA. Po neceljej trištvrte hodine sa po rozdelení postáv dej presúva do vesmíru, kde sledujeme posádku.

Film by sa na základe segmentácie dal rozdeliť do štyroch častí na základe toho aké udalosti a informácie sa zobrazujú a sú podané (podľa štruktúry Bordwella) , avšak taktiež ako sa v priebehu danej časti zmení ubiehanie času pre postavu Coopra. Bordwell hovorí, že v tvorbe Nolana je táto štruktúra dobre známa.<sup>102</sup> Každý segment je určitým spôsobom špecifický a má za úlohu niečo iné.

Dané prostredie, v ktorom sa nachádza definuje ako pre neho uteká čas oproti času, ktorý je na Zemi. Ten je kľúčový pre vzťah otca a dieťaťa, ktorý je vybudovaný na frustrácii, oddanosti, ľútosti a v určitom zmysle i na zrade.<sup>103</sup> Cooper, ktorý je hlavnou postavou a hlavným hrdinom je časový vzťah medzi ním a dcérou (a ňou zastúpeným ľudstvom na planéte Zem) dôvodom prečo som do štvoraktovej štruktúry zahrnula to ako sa v nej mení čas.

Prvým segmentom zo štyroch je čas, ktorý Cooper prežíva na Zemi. Ide o prvú hodinu filmu kde „*dej začína so základom, ktorý uvádza protagonistov, ukazuje na ich situáciu a priradzuje im konkrétne ciele.*“<sup>104</sup> Cooperov čas beží lineárne s Murphiným. V tejto časti nenastávajú kľúčové posuny v čase, postavy starnú rovnakou rýchlosťou. Následkami udalostí, ktoré sa odohrávajú v tejto časti filmu sa Cooper dostáva k NASA, kde dostáva možnosť zachrániť ľudskú rasu a svoje deti. Koniec tohto segmentu sa uzatvára momentom keď posádka prechádza do červej diery. Do tohto momentu čas bežal rovnakým tempom. Zároveň sa jedná

---

<sup>102</sup> Tamtiež, s. 20.

<sup>103</sup> Tamtiež, s. 41.

<sup>104</sup> Tamtiež, s. 20.

o segment, kde sú podané najdôležitejšie informácie o misii, postavách a probléme, s ktorým sa stretávajú.

Začiatok druhého segmentu začína riešením problému – preletom cez čiernu dieru. Nasleduje segment kde sa „*komplikuje akčná sekcia, ktorá redefinuje cieľ a predhodí hlavný konflikt*.“<sup>105</sup> V tomto segmente začína riešenie problému vyslaním misie. Posádka zostupuje na planétu Millerovej, kde však nastáva komplikácia v podobe vlny, ktorá zmetie landra a zaplaví ho. Na planéte teda neostanú pôvodne zamýšľanú hodinu ale tri. Čas na zemi kriticky narástol o 23 rokov. Celá situácia sa tak komplikuje, pretože následne sa posádka musí rozhodnúť, ktorú ďalšiu planétu si zvolí.

„*Treťou časťou je vývoj, ktorý z veľkej časti pozostáva z prekážok pri dosahovaní cieľov ako aj oneskorenie a dôležité pozadie príbehov postáv*.“<sup>106</sup> Ten začína riešením dilemy nad ďalšou planétou. Zatiaľ čo Améliu ovplyvňujú jej pocity k Edmunsdovi, Cooper racionálne vyhodnocuje výsledky z planét a možnosť čo najskôr sa dostať späť za rodinou. Po vybratí Mannovej planéty, však narážajú na viaceré prekážky (Brandove klamstvo, Mannovu planétu a neúprimnosť, únos Endurance a jej poškodenie a vťahovanie do čiernej diery). V poslednom prípade je riešením Cooprov skok do čiernej diery, ktorý je poslednou možnosťou ako získať informácie, ktoré by zachránili prvotný plán. Kvôli priamemu skoku do čiernej diery Cooper stráca ďalších 51 rokov.

Štvrtú, ktorá je zároveň posledná časť, začína moment, keď Cooper padá čiernou dierou. Bordwell ho označuje ako vyvrcholenie filmu, kde protagonisti musia čeliť najväčšej skúške a čelia určitému deadline, do ktorého musia vykonať danú úlohu.<sup>107</sup> V tomto momente Cooper musí vykonať potrebné úkony v tesserakte. Paradoxne v tomto momente už čas nie je nepriateľom, avšak komunikovať môže len pomocou gravitačných síl. Sledujeme ho v bez-časi, v každom možnom momente. V tomto momente prebieha vysvetlenie všetkých predošlých udalostí – hlavne z prvého segmentu, v ktorom sa objavuje postava „ducha“ Vzniká tak dokonalý príklad, kde Nolan obracia kauzalitu. Všetky následky budúcnosti sa

---

<sup>105</sup> Tamtiež, s. 20.

<sup>106</sup> Tamtiež, s. 20.

<sup>107</sup> Tamtiež, s. 20.

odohrali v minulosti. Ostáva však zachované pravidlo, že každá udalosť má svoj priamy následok.

Dodatočne Nolan k opisu prostredia používa i zvukové prvky. „V určitých scénach je *nediegetický* zvuk kompletne vynechaný, aby divákovi čokoľvek nenasvedčovalo, že sa nachádzajú v kine. Keď kamera ukazuje na vesmír, nepočujeme žiaden zvuk. Keď sa vráti do vnútra lode je počuť poplašný systém a ďalšie postavy aby scéna vyzerala *realisticky*.“<sup>108</sup> Príkladom takejto scény môže byť dokovací manéver Manna, keď sa pokúša zmocniť sa nad Endurance. V momente výbuchu nepočujeme žiaden zvuk, keďže vo vesmíre taktiež nepočujeme zvuk. Avšak ticho vytvára o to vyššie napätie a dopĺňa bezmocnosť postáv a prázdnotu v ktorej sa môžu ľahko ocitnúť.

#### 5.4 Čas ako antagonista

*Interstellar* má s *Inception* podobného antagonistu. Je ním čas. Zatiaľ čo v *Inception* čakáme kým zazvoní skladba pre prebudenie, v *Interstellari* je oveľa viac konkrétny. Na základe opisu z predchádzajúcich kapitol je zrejmé, že hlavným problémom je zápas s časom, ktorý je abstraktná záporná postava filmu. A to hneď na viacerých úrovniach.

Film nemá konkrétneho antagonistu. V určitých segmentoch sa objavujú možné postavy, ktoré na čas preberajú negatívne vlastnosti – profesor Banner, ktorý po celú dobu klamal, doktor Mann, ktorý je na pokraji zúfalstva či samotný syn Coopra Tom, ktorý ohrozuje vlastnú rodinu. Avšak ani jeden z nich nemá v rámci deja tak silné postavenie ako čas.

V prvom rade sa jedna o snahu čo najskôr nájsť vhodnú planétu. V prípade sveta Millerovej postavy musia svet preskúmať čo najskôr, pretože hodina na planéte sa rovná siedmim rokom na Zemi. Túto hrozbu v podobe časového plynutia znázorňuje hudba, ktorá začína v momente keď pristávajú na planéte. Každé tiknutie v rámci skladby *Mountains* od Hansa Zimmera predstavuje jeden deň na

---

<sup>108</sup> KUTSCHER, Christina. Depicting Otherness: Ridley Scott's *Alien* and Christopher Nolan's *Interstellar* as responsive and allegorical films of their time, s. 17.

Zemi.<sup>109</sup> Okrem samotného plynutia času na planéte a hudby sa objavuje tretí aspekt. Vlna je taktiež príkladom súboja s časom. V tomto prípade víťazí záporný hrdina a postavy strácajú viac než dve dekády zemského času.

Druhým príkladom je súboj času na Zemi. I Murph je postavená do roviny, kde musia vyriešiť gravitačnú rovnicu, aby dosiali toho, že ľudstvo bude vôbec možné opustiť Zem. Taktiež je čas nepriateľom v momente, keď Murphin brat zachraňuje pole a ona zatiaľ doma v izbe hľadá chýbajú časť rovnice, ale taktiež, keď ľudia utekajú pred prašnou búrkou.

Aby hlavný protagonista Cooper vyhral boj s časom, vrhá sa na neho priamo. A to doslovne, keď symbolom tohto nepriateľa je čierna diera Gargantua<sup>110</sup> a Cooper sa rozhoduje do nej vhodiť. Takto priamo, síce s veľkou stratou (pol storočia) sa dostáva do priestoru, kde je čas paradoxne protagonistom a dokáže spätne zachrániť situáciu. Jediný spôsob ako proti času zvíťaziť je láskou ktorá „*presne ako gravitácie, môže cestovať cez časopriestor a ovplyvniť realitu.*“<sup>111</sup> V 87. minúte túto tézu otvára Amélia, kde opisuje vzťah s Edmundsom. Hovorí o láske ako o pocite, ktorý dokážeme prežívať i keď sme dekády danú osobu nevideli. Presne táto téza sa potvrdzuje v momente, keď Murph ako štyridsaťročná nachádza hodinky, v ktorých je riešenie rovnice. Práve hodinky ako symbol času sú vo výsledku kladným spojením, ktoré pretrváva napriek nekonečným vzdialenostiam.

## 5.5 Postava a divácka znalosť

Na základe segmentácie sa nám ukazuje ďalší stylistický prvok, s ktorým pracuje Nolan. V rámci filmu si vyberá postavu, s ktorou sa môže divák stotožniť. Nie len na emocionálnom leveli rozprávania, ale i na prísune informácií, ktoré divák dostáva zároveň s postavou. V rámci *Inception* túto úlohu plnila postava Ariadny, ktorá pri porovnaní jej vedomosti a diváckej vedomosti mala skoro totožný prísun informácií.<sup>112</sup>

---

<sup>109</sup> CARLSSON, Rasmus. Non-diegetic film music as a narrative agency in Christopher Nolan's *Interstellar* (2014). 2019.

<sup>110</sup> Obria kráľovná z diela *Gargantua a Pantagruel*, známa svojou nenásytnosťou.

<sup>111</sup> KUTSCHER, Christina. Depicting Otherness: Ridley Scott's *Alien* and Christopher Nolan's *Interstellar* as responsive and allegorical films of their time, s. 21.

<sup>112</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 84.

V *Interstellari* túto úlohu plní postava Coopra. V prvom rade sa s ňou divák stotožňuje ako s otcom detí, ktoré musí opustiť aby ich dokázala zachrániť. Podobný motív vidíme i v *Inception*, kde na druhej strane musí Cobb splniť danú misiu aby sa opäť stretol so svojimi deťmi. Divácku empatiu budí pocit nesplniteľnej misie a skľučujúca neistota z neúspechu.

Následne je Cooper sprievodcom pre diváka. Každá nová informácia, ktorá je Cooprovi v rámci naratívu odhalená, je taktiež novou informáciou v diváckom chápaní. Cooper prežíva rovnako s divákom nové situácie, svojím konaním ich následne vysvetľuje. Napríklad v prvej hodine filmu, kde sa objavuje postava ducha ani sám Cooper netuší, ako si daný jav vysvetliť. Na konci filmu, kde sa Cooper objavuje v teserakte získava informáciu, že on je danou postavou, avšak divák túto informáciu nadobúda s ním.

Taktiež sú práve Cooprovi ako sprostredkovateľovi vysvetľované informácie – vysvetlenie ako pretrvala NASA, fungovanie červej diery a dokonca i v moment, kde zisťujeme, že doktor Mann je podvodník.

## 6. DUNKIRK

### 6.1 Kontext

Po niekoľkých rokoch režisérskych práce sa Christopher Nolan rozhodol opustiť tradičný žáner science-fiction a pre svoj film si vyberá námet reálnej historickej udalosti počas druhej svetovej vojny. Film sa od skupiny predošlých filmov nelíši len žánrom a realistickou predlohou, ale i štýlom, ktorý si Nolan pre film vyberá. Ponúka netradičné rozprávanie, doteraz jeho štýlu neznáme a osobné strhujúce príbehy so silnou minulosťou. Film zobrazuje holé prežitie, bez veľkých ideí či morálnych hodnôt. Je to film o strachu a bezmocnosti, Nolan sám nevníma Dunkirk ako vojnový film a volí si nový prístup k vojnovnej téme.<sup>113</sup>

Nolan si necháva zo svojho tradičného štýlu a narácie prácu s časovými rovinami. V *Memento* používa reverzný čas, v *Interstellari* cyklický čas a v *Dunkirku* používa novú formu času, kde v rámci jedného filmu otvára dej odohrávajúci sa v troch prostrediach, v troch časových rovinách na záver sa schádzajúcich v jedno miesto a jeden čas.

### 6.2 Netradičné nestotožnenie

Na základe Nolanovho štýlu a typu rozprávania a jeho špecifickosť príbehov je možno bádať, že *Dunkirk* je diametrálne odlišný od jeho predošlých filmových diel. Menia sa prvky, ktoré boli tradičné v jeho rozprávaní ako napríklad komplikovaný príbeh, fantastické prvky či hĺbka postáv.

Zmienená hĺbka postáv vedie k nezvyčajnému postupu, ktorý v tomto filme volí. Vzniká kontrast, ktorý vytvára na základe diváckej znalosti. V predošlých filmoch ako je *Inception* alebo *Interstellar* sú postavy vyobrazené komplexne. V rámci *Interstellaru*, je celá prvá hodina filmu vyhradená na expozíciu pozadia postáv, ich vzťahov, ale i samotnému problému, voči ktorému sa postavy budú musieť postaviť. V *Dunkirku*, je nám pozadie príbehu známe. V prvom rade ide o známú historickú udalosť, v rade druhom, ak by divák nevedel o tejto udalosti, v rámci

---

<sup>113</sup> LOUGHREY, Clarisse. *Dunkirk: Christopher Nolan says his WWII epic is 'not a war film'*. [online]. Independent, 2017 [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/dunkirk-christopher-nolan-wwii-film-war-film-harry-styles-release-date-trailer-a7667286.html>

krátkej úvodnej titulkovej sekvencie je nastolený úvod („Nepriateľ zatlačil britské a francúzske armády do mora. Uväznení v Dunkirku, očakávajú svoj osud. Dúfajúc vo vyslobodenie“).<sup>114</sup> Všetky informácie poskytuje v troch krátkych vetách.

Zmena taktiež prichádza v postavách. Zatiaľ čo v iných filmoch sú postavy dobre známe, v rámci Dunkirku nevníname ako hovorí Bordwell ani meno postáv.<sup>115</sup> Tie sa vo väčšine prípadov dozvedáme až z finálnej titulkovej sekvencie. Napríklad postava Alexa sprevádzajúca Tommyho je vo filme práve Tommym oslovená len jedenkrát. Niektoré postavy ani nedisponujú menom (napr. francúzsky vojak, vojaci vo vraku lodi, dôstojníci na móle). Neosobnosť postáv môže ukazovať širokú perspektívu príbehov a teda rozprávať príbeh inak ako je v Nolanovom štýle zvyčajné. V prípade *Dunkirku*, Nolan používa reverznú stratégiu, kde postave nedodáva príbeh, naopak ju núti konať. Ako opisuje Nolan, „*Dunkirk je celý o fyzických procesoch, je to napätí v danom momente, nie o pozadí postáv.*“<sup>116</sup> Režisér a herec, ktorý si vo filme zahral rolu veliteľa na móle Kenneth Branagh taktiež hovorí o Dunkirku ako o „bytí v danej situácii bez nutnosti poznať okolnosti.“<sup>117</sup> Postavy nemajú pozadie, príbeh, ktorý by nás s nimi stotožňoval. Stotožňuje nás s nimi ich rozhodovanie, obyčajnosť a ich bezmocnosť, dúfame v ich úspech pretože je to základ ľudskej empatie.<sup>118</sup>

Podľa Bordwella postavy oproti ostatným filmom nevynikajú hrdinstvom. Ich cieľom je prežitie (nie víťazstvo ako u iných vojnových filmov ako napríklad *Zachráňte vojaka Ryana*, *Hacksaw Ridge*), ktoré je jedinou možnosťou mimo porážky.<sup>119</sup> Sú to jedny z mnohých (čo vedie i k neznalosti mien), ktoré sa ocitli na danom mieste v určitý čas. Práve cez postavu chápeme udalosť a jej bezmocnosť. Ani samotné postavy sa nepovažujú za hrdinov (naopak napríklad od *Interstellaru*, kde postava Coopra vie, že zachránila svet), domov sa vracajú s presvedčením, že zlyhali a utiekli z boja. Až čítanie novín a privítanie postáv na vlakovej stanici obyčajnými občanmi vojakov presvedčí ako ich vníma okolie. Postavy konajú

<sup>114</sup> *Dunkirk* [film]. Réžia Christopher NOLAN. Veľká Británia, Holandsko, Francúzsko 2017.

<sup>115</sup> BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, s. 52.

<sup>116</sup> Tamtiež, s. 58.

<sup>117</sup> Dunkirk Interview - Kenneth Branagh, In: Youtube [online] [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXZENMgd1qA>. Kanál užívateľa Flicks And The City Clips

<sup>118</sup> BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, s. 58.

<sup>119</sup> Tamtiež, s. 60.

podľa potreby situácie, sú odvážne, avšak vo väčšine prípadov len vykonávajú svoju povinnosť.

Podobne je však vytvorená mysterióznosť a tajomnosť antagonistov. Nemecké vojsko útočiace na evakuujúci sa Dunkirk je neviditeľné. Môžeme zahliadnuť lietadlá prelietajúce nad plážou a strieľajúce vojakov, guľky strieľané do trupu lodi a vzdušné bitky, avšak žiadnu konkrétnu postavu. Nemci sú vyobrazení ako kolektívna hrozba a oslovovaní len slovom „*nepriateľ*“. Pôsobia ako neznámo, ktoré je hrozivejšie o to, že nikdy nevieme odkiaľ príde.

### 6.3 Vizuálne rozprávanie

Buckland tvrdí, že „artový film sa už nesnaží, proces rozprávania sa už ďalej zakrývať (ako v klasickej kinematografii), ale namiesto toho na seba púta pozornosť.“<sup>120</sup> Využíva sofistikovane štýlové prvky ako spôsob rozprávania, namiesto toho aby ich zakryl a vytvoril neviditeľný štýl. Nolan takto postupuje v Dunkirku, čím sa odlišuje od predchádzajúcich filmov. Vynecháva rovinu komplikovanej fabule, nepoužíva fantastické prvky slúžiace k dejovej atrakcii, ale zameriava sa na atrakciu vizuálnu. Sám Nolan sa vyjadril, že film by nedokázala fungovať v inom médiu, práve kvôli dôležitosti jeho vizuálnej stránky.<sup>121</sup>

Ako základný princíp práce s vizuálnym rozprávaním si Nolan vyberá očakávanie a napätie. Vytvára očakávanie, ktoré vedie k diváckej zvyklosti, že sa niečo stane, avšak tradičný princíp následku naruša. Napríklad v scéne, kde je bombardovaná pláž v 7. minúte filmu vidíme Tommyho ako leží, pričom v pozadí padajú bomby v jednej línii. Táto línia sa blíži k protagonistovi a každým momentom je bližšie (obr. 8., 9., 10.). Očakávanie udalosti a subjektívna kamera, ktorá sníma scénu z podhľadu sú tvorcami napätia v tejto scéne. Keď však posledná bomba dopadá len pár metrov od hlavného hrdinu a ďalšia už nedopadá nastáva pocit úľavy pre protagonistu.

---

<sup>120</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020, s. 83.

<sup>121</sup> Christopher Nolan on Dunkirk | Film4 Interview Special, In: Youtube [online] [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6AlDqFgQnqQ>. Kanál užívateľa Film4

Ďalším prvkom, ktorý využíva Nolan na vytvorenie napätej atmosféry je kamera a strih. Keďže sa s postavou neidentifikujeme pomocou príbehu robíme to pomocou obrazových štylistických prvkov. Príkladom nám je scéna, kde sa vojaci po záchrane z vody dostávajú do lode v 30. minúte filmu. Zábery, ktoré vidíme sú snímané z úrovne očí. Nasleduje aktérov, sleduje ich akoby bola jedným z vojakov nastupujúcich na loď. Prostredníctvom kamery sa teda i my ocitáme na lodi a sledujeme hlavných hrdinov.

Po tom čo vojaci nastúpia na loď sledujeme ich pohyb po miestnosti plnej vojakov. Kamera stále nasleduje pohyb veľmi organickým a subjektívnym spôsobom. Najsubjektívnejšia scéna nastáva v momente, kde sa Alex pýta Tommyho, kde sa nachádza jeho priateľ (32. minúta filmu). Najprv kamera sníma Tommyho, nachádza sa v rovine očí, čím vytvára pocit nášho zapojenia. Následne nás strih však uvedie do ďalšieho záberu, kde vidíme zatvárajúcu sa kabínu. Tento záber je vytvorený z Tommyho perspektívy. Nasleduje záber opäť na Tommyho, ktorý tentokrát otáča hlavou doprava. Nasleduje na prestrih, kde v zábere vidíme to čo Tommy (obr. 11., 12., 13., 14.). Táto forma nás nerobí len nečinnými účastníkmi, ale priamo danou postavou čím nás s ním zosobňuje. Pomocou kamery a strihu preberáme emóciu cítenú postavou. Podobne tento prvok pracuje aj na úrovni vzdušného priestoru, kde sa letec snaží zostreliť nemecké lietadlo. Napríklad na konci 35. minúty vidíme pilota a následne v ďalšom zábere lietadlo, ktoré sa snaží zostreliť.

Kamera postupuje aj opačným spôsobom. V momente, kde sa obrazy ilustrujú, ukazujú prostredie či podávajú len informáciu kamera sníma z nadhľadu. Používa veľké cely, kde zobrazuje pretriедenie a má skôr informačný charakter. Takýmito zábermi ukazuje priestor a podáva informáciu pre diváka na zorientovanie sa. Napríklad záber v 26. minúte, kde vidíme z nadhľadu vojakov na móle, očakávajúcich nálet lietadla.

Nolan toto napätie prirovnáva k Shepardovmu tónu, teda zvuku, ktorý má konkrétne akordy avšak nemá špecifickú výšku. Hurskyi v práci v ktorej hovorí o prepojení hudby a moderného filmu tvrdí, že „poslucháči počujú zjavne neustále zvyšujúcu sa stupnicu, ktorá sa ale v skutočnosti nikdy nezvyší. Jeho tradičným znakom je

budovať napätie a očakávanie, preto je využívaný v hudbe, filme či videohrách.<sup>122</sup> Nolan sa vyjadruje<sup>123</sup>, že jeho zámer vytvorenia napätia v *Dunkirku* bol rovnaký ako ho využíva Shepardov tón, teda nikdy nekončiaca obava, ktorá sa zvyšuje avšak nikdy reálne vyvrcholí a neskončí. „V *Dunkirku* sa využíva na zobrazenie ilúzie večne rastúceho momentu napätia naprieč popletenými dejovými linkami.“<sup>124</sup>

#### 6.4 Dejové línie rôzneho času a priestoru

I keď Nolan v *Dunkirku* používa subjektívnejšiu kameru a nekonkrétneho hlavného hrdinu, v určitých aspektoch ostáva verný svojim praktikám. Podobne ako v predošlých filmoch využíva syžet na manipuláciu diváka a ako atrakciu. Zatiaľ čo v *Memento* používa čas reverzne, v *Inception* mu dáva nekonečný rozmer a v *Interstellari* zacyklenosť, v *Dunkirku* využíva v rámci premietacieho času rozprávanie v troch rôzne trvajúcich časových rovinách.

Nolan ukazuje fabulu v troch rovinách. Tým, že každá rovina sa odohráva v rôznych časových úsekoch (mólo – týždeň, more – deň, vzduch – hodina), ukazuje príbeh zo svojej vlastnej perspektívy a subjektívne. Na konci udalostí však získavame koherentný obraz na udalosti. Napríklad je to príbeh pilota Collinsa ktorého osud je nám prvotne zobrazený z perspektívy pilota. Z jeho subjektívnej pozície vidíme, že po tom čo sa Collins zrútil do mora, vyviazol z lietadla v poriadku. Keď sa však dostaneme do perspektívy samotného pilota, vidíme, že únik z kabíny nebol tak jednoduchý ako sa nám na počiatku zdalo.

Keďže tri dejové línie ubiehajú odlišne – od najdlhšej (mólo) po najkratšiu (vzduch), prispôsobuje sa im aj čas ako dlho sú na obrazovke. Podľa analýzy

---

<sup>122</sup> HURSKIY, S. Auditory illusions in modern film industry and music. *Іншомовна компетентність—платформа професійного розвитку в XXI столітті: збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної студентської конференції для студентів немовних спеціальностей: Житомир, 18 квітня 2018 р./за заг. ред. НМ Андрійчук, 2018.*

<sup>123</sup> Christopher Nolan on Dunkirk | Film4 Interview Special, In: Youtube [online] [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6AlDqFgQnqQ>. Kanál užívateľa Film4

<sup>124</sup> HURSKIY, S. Auditory illusions in modern film industry and music. *Іншомовна компетентність—платформа професійного розвитку в XXI столітті: збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної студентської конференції для студентів немовних спеціальностей: Житомир, 18 квітня 2018 р./за заг. ред. НМ Андрійчук, 2018.*

cinematics<sup>125</sup> prepočtu trvania záberov najviac priestoru dostáva dianie na móle a pláži. Týždenné naratívne dianie sa dohromady na obrazovke ukazuje až necelých 50 minút. Dianie na lodi sa odohráva v necelých 30 minútach. Najkratšie dianie vo vzduchu dostáva priestor 20 minút.<sup>126</sup>

| Prostredie:             | Mólo   | More   | Vzduch | Text |
|-------------------------|--------|--------|--------|------|
| Počet záberov           | 678    | 463    | 356    | 4    |
| Dĺžka (min.)            | 49,43  | 28,57  | 20,21  | 0,33 |
| Priemerná dĺžka záberov | 4,4655 | 4,4745 | 4,4654 | 5    |

Orientáciu v priestore umožňuje prostredie a kamera, pretože každá linka je definovaná špecifickými znakmi. Nolan využíva rýchly crosscutting, čo môže viesť k zmäteniu diváka. Podobne ako v *Incpetion* je však prostredie definované jasnými prvkami čo dopomáha v orientácii. Napríklad dianie vo vzduchu je jasne definované vzdušným priestorom a vzdialeným morom. Lietadlá sú zobrazované zo subjektívneho pohľadu pilota, vo veľkých celkoch a nadhl'adoch. Naopak lietadlá, ktoré útočia na pláž a teda mólo sú snímané z pohľadu – akoby zraku vojakov. Taktiež vo vzdušnom prostredí sa objavuje častokrát detail (napríklad na tvár pilota, na stav paliva), ktorý sa vo zvyšku prostredí používa ojedinele. Prostredie deja na mori je definované priestorom malej lode, na ktorej sa pán Dawson plaví zachrániť vojakov z Dunkirku. Prostredie je vybudované v teplejších tieňoch (napríklad farba dreva dodávajúci teplý tón), naopak od pláže, kde sú používané modré filtre a chladnejšie odtiene.

Každá časová línia nemá len vymedzený štýl prostredia a čas, ale taktiež naratívny cieľ, ktorý sleduje. V prípade móla – prežitie, mora – záchrana vojakov a vzduchu – zostrelenie nemeckého lietadla. Kým sú ciele nenaplnené, prostredie používa znaky na odlíšenie. Avšak v momente, kde sú vojaci zachránení a nemecké lietadlo je

<sup>125</sup> SIMANJUNTAK, Johan. *DUNKIRK* (2017, United Kingdom) directed by: Christopher Nolan [online]. Cinematics.lv , 2019 [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=25814](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=25814)

<sup>126</sup> Tamtiež.

zostrelené prostredie i deje sa prepájajú i časovo. Vojaci z móla sú zachránení loďou pána Dawsna a lietadlo, ktoré po nich strieľalo je zostrelené pilotom. V 90. minúte filmu vidíme pilota, ktorému došlo palivo plachtiaceho nad plážou a morom (obr. 15.). Následne nastáva prestrih, kde vidíme známe postavy vojakov z prostredia móla na lodi, ktorú sme sledovali v rámci deja na mori. Deje sú prepojené, ciele splnené, prostredie už nenapĺňa žiadnu úlohu.

Dunkirk ponúka odlišné rozprávanie než sme u Nolana zvyknutí. Namiesto neviditeľného štýlu a osobného príbehu so silným príbehom, sa stretávame s filmom, ktorý sa viac podobá na jeho ranú tvorbu ako je napríklad *Memento*. Namiesto komplikovanej hry s časom si príbeh rozkladá do troch časových rovín, prepájajúcich sa v závere. „*Dunkirk je film zameraný na subjektívny zážitok, ľudí čo túto udalosť prežili a dúfa, že divákovi predá emočnú rovinu toho, aké to je prežiť si podobnú udalosť.*“<sup>127</sup> Príbehy nemajú komplikovanú zápletku, sústredia sa skôr na vizuálnu stránku. Dôraz sa kladie na kameru so strihom a na dynamiku medzi týmito dvoma prvkami.

---

<sup>127</sup> MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018, s. 213.

## 7. TENET

### 7.1 Kontext

Vo poslednom filme *Tenet* Christopher Nolan opäť porušuje tradičné pravidlá plynutia času a sci-fi prvkom umožňuje zmeny minulosti. Podobne ako v *Interstellari*, kde cesta časom dozadu mala zvrátiť nevyhnutnú minulosť i v *Tenetovi* sledujeme podobnú príbehovú líniu, kde je hlavný hrdina zodpovedný za záchranu sveta. Cesta časom i plynutie času samotného je v tomto filme však rozdielna a Nolan ňou opäť inovuje svoj prístup k stavbe fabule.

I keď film používa fantastické prvky, predsa len sa odlišuje a zároveň prepája akúsi novú vlnu, ktorú Nolan započal s *Duknkirkom*. V rámci tejto kapitoly sa pokúsím vysvetliť, aké inovácie používa režisér a v čom sa zase film naopak podobá ostatným Nolanovým snímkam.

### 7.2 Perspektívy rozprávania

Bordwell tvrdí, že „rozprávaniu rozumieme vďaka tomu, že rozpoznáme jednotlivé udalosti a chápeme ich ako reťazec príčin a následkov, ktorý sa odohráva v čase a priestore.“<sup>128</sup> V *Tenetovi* však rozšírenie, kde jednotlivé udalosti musíme pochopiť hneď z niekoľkých perspektív, nielen časových, ale i perspektív postáv.

Dej filmu sa začína v opere v priebehu teroristického útoku. Hneď na začiatku sa zoznamujeme s hlavnou postavou filmu, ktorá nenesie žiadne meno, celý film je označovaná ako Protagonista (označuje tak i sám seba). Jedná sa o muža špeciálnej jednotky, ktorý vykonáva operáciu v opernej sále. Protagonista zasahuje so svojim tímom, v určitom momente je však zachránený pred vojakom, ktorý ho chce zabiť neznámym maskovaným mužom so zvláštnym prívěskom. Tento detail na prívěsok je síce nepatrný avšak nutný pre pochopenie naratívu.

Protagonista je následne zajatý nepriateľskou skupinou, avšak svojou odhodlanosťou pre misiu neumiera, dostáva sa k tajnej organizácii Tenet, snažiacej sa zabrániť možnému koncu sveta, ktorý je plánovaný v budúcnosti. V tejto časti filmu sú divákovi podávané hlavné informácie ohľadom fikčného sveta. Zisťujeme

---

<sup>128</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011, s. 133.

základné informácie o inverzii (teda spôsobu ako spätne cestovať do minulosti), o hlavnej zápornej postave a taktiež spoznávame ďalšie podstatné postavy pre vývoj filmu. Napríklad Neila, budúceho priateľa Protagonistu, alebo Katherine, partnerku hlavného antagonistu príbehu. V tomto momente sa vytvára priestor i pre predom podstrčené informácie, ktoré sú dôležité pre pochopenie kauzality.<sup>129</sup> Je to napríklad scéna, kde Katherine hovorí Protagonistovi spomienku o tajomnej žene skákajúcej z jachty, flashbackom nám zdieľaný skok ženy a pohľad Katherine na ňu.

Od Katherine však Protagonista taktiež získava znalosť o sklade v Osle, v ktorom je práve stopa k zábrane konca sveta, kde sa následne vydáva s Nielom. Napáda ich maskovaný muž, ktorý sa však pohybuje reverzne, bojuje s Protagonistom akoby ho poznal. Po tom čo sa dostane zo skladu, prostredníctvom Katherine sa stretáva s hlavným antagonistom Satorom, pričom plánuje ako mu ukradnúť objekt, o ktorom sa dozvedel. Sator sa však dozvedá o jeho pláne, postrelí Kat a uteká do minulosti práve prostredníctvom akéhosi prístroja, kde je čas beží dozadu smerom do minulosti.

Protagonista prenasleduje Satora a Katherine s cieľom ju zachrániť a tak prechádza invertovaný do sveta. V tejto časti filmu sú nám ponúkané scény, ktoré sa už odohrali. Vníname ich tentokrát však z inej perspektívy a zároveň sú nám dopĺňované nové informácie. Ako čas plynie reverzne, udalosti sa vracajú, zisťujeme, že neznámy muž, s ktorým Protagonista bojoval v sklade v Osle bol on sám a taktiež sa dozvedáme cieľ Satora, ktorým je zničiť celý svet, pretože trpí nevyliciteľnou chorobou.

Vo finálnej časti filmu, kde Protagonista, Neil a ich jednotka prechádzajú do minulosti, aby zabránili Satorovi zničiť svet. Cesta do určitého momentu minulosti trvá toľko času, čo od minulosti ubehol do daného momentu a preto nám tieto udalosti nie sú zobrazované ale preskočené elipsou. Ocítame sa v Stalsku 12, meste, z ktorého pochádza Sator a kde ukryl zbraň, ktorá má byť príčinou konca sveta. Sator sa nachádza vo Vietname, kde sa za ním tajne z minulosti vracia Katherine, o ktorej si myslí, že je mŕtva.

---

<sup>129</sup> Tamtiež.

Zatiaľ čo prebieha komplikovaná operácia dvoch tímov v Stalsku 12 (jedného invertovaného, druhého lineárneho), Kat je so Satorom na jachte (ten si myslí, že Kat je tá z prítomnosti, nie z budúcnosti pokladajúc ju za mŕtvu kvôli postreleniu). Protagonistovi a tímu tenetu sa podarí zachrániť svet, avšak protagonistu zachraňuje neznámy vojak – ten z opery s prívěskom na batohu. Následne sa objavuje Niel, ktorý zachraňuje Protagonistu z priekopy, hoc bol v invertovanom tíme. Po tom čo zachráni svet, delia si zbraň aby ju zničili. Niel svoju časť podáva Protagonistovi so slovami, že má ešte prácu vo svojom tíme. Nastáva však celé rozuzlenie, pretože v momente, keď sa Niel otáča na jeho batohu spozorujeme prívěsok, ktorý sme videli v opere, i na mŕtvom vojakovi. Uzatvára sa tak kauzálna motivácia, keďže bola podaná informácia, kto bol ten neznámy vojak chrániaci Protagonistu.

Podobne sa deje i na jachte, kde Katherine zabije Satora. V tom momente sa však už na jachtu vracia Katherine z danej prítomnosti a vidí skákajúcu ženu, ktorou je ona sama. Takže príčina spôsobená dostala svoj následok. Udalosti, ktoré boli predurčené sa i stali. Film teda zodpovedá otázke, ktoré sám vyvolal, príčine dodáva následky, i keď sa následky dozvedáme z inej perspektívy a častokrát je príčina vyriešená samotnou príčinou v inom časovom rámci.

### 7.3 Plynutie a porozumenie

Film *Tenet* má názov podľa palindromu Satorovho štvorca, čo je staroveká doska, ktorá vyjadruje dvojdimenzionálny štvorec slov vytvárajúc palindrom.<sup>130</sup> Nie len, že slová v Satorovom štvorci odkazujú priamo na film (Sator – hlavný antagonista, Arepo – maliar s ktorým mala Katherine pomer, opera – miesto, kde sa začína dej a Rotas – názov spoločnosti vlastnou Satorom), taktiež poukazujú na základný význam tenetu vo filme, čo je spätný chod času.

„Čas fabule konštruujeme podľa toho čo nám syžet predkladá,“<sup>131</sup> čo je v tomto prípade síce so zmenami času máťúce, nie však nepochopiteľné. Syžet nám predkladá postavu Protagonistu, ktorá sprostredkováva náš pohľad. Udalosti, ktoré sa odohrávajú si spájame s ním, pretože je hlavné postava a i samotné prostriedky

---

<sup>130</sup> PARTRIDGE, Harry B. The Sator Square Revisited. *Word Ways*, 1980, 13.1: 5.

<sup>131</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011, s. 118.

(subjektívna kamera sledujúca Protagonistu podobne ako sleduje vojakov v Dunkirku) nás vedú k tomu aby sme tak dej vnímali.

| 12/ Vitenam       |                                      |                                | Mumbai              |                  | Oslo                                             |                           |                                  | Talin                        |                      |
|-------------------|--------------------------------------|--------------------------------|---------------------|------------------|--------------------------------------------------|---------------------------|----------------------------------|------------------------------|----------------------|
| →                 | napadnutie v opere                   | protagonista je najatý Tenetom | stretnutie s Neilom | stretnutie s Kat | útok na sklad lietadlom, stretnutie so svojím ja | stretnutie do Satorom     |                                  | odhalenie Satorom, naháňačka | Sator postreľuje Kat |
|                   |                                      |                                |                     |                  | ←                                                | ←                         |                                  |                              | ↓                    |
|                   |                                      |                                |                     |                  | prechod do komory na invertovanie                | invertovanie Kat          |                                  | opäť naháňačka z druhej      | Invertoavie sa       |
|                   |                                      |                                |                     |                  | ↓                                                | →                         |                                  |                              |                      |
|                   |                                      |                                |                     |                  | Niel zisťuje, že bojoval s Protagonistom         | Kat odhaľuje Satorov plán | inverovanie sa až pred Stalsk 12 |                              |                      |
| ↓                 | ← ← ← ← ↓                            |                                |                     |                  |                                                  |                           |                                  |                              |                      |
| Tá časová elipsa  |                                      |                                |                     |                  |                                                  |                           |                                  |                              |                      |
| ↓                 |                                      | →                              |                     | →                |                                                  | →                         |                                  |                              |                      |
| misia v Stalsk 12 | výbuch, zabitie Satora, úspech misie |                                |                     |                  |                                                  |                           |                                  |                              |                      |

Protagonista v rámci filmu prejde niekoľkými časovými prechodmi. Zjednodušený graf ukazuje čas ako sa Protagonista pohybuje lineárne, kde prechádza a taktiež kde je invertovaný.

Prvý je v momente, kde je Katherine postrelená. Dostáva sa do situácie, kde je on vo svete invertovaný, teda čas plynie normálne, on je plynie spätne. Avšak keďže sa na to dívame z jeho perspektívy, vidíme tento pohľad obrátene (autá jazdia naopak, vtáky lietajú vzad a ani telo nedokáže dýchať naopak). Následne po tom čo zachraňuje Katherine prechádza opäť do lineárnej roviny, avšak vracia sa v čase o niekoľko dní do minulosti, tesne pred udalosť v Osle. Po tom čo odhalí Satorov plán cestuje opäť invertovaným spôsobom do minulosti, až pred udalosti, ktoré mali spôsobiť koniec sveta. Stále sa pohybujeme v jeho časových líniách, cestujeme s ním. I keď postavy taktiež prešli nejaký čas do minulosti, i väčší čas (napríklad Katherine, ktorá musela odísť skôr aby sa dostala do Vietnamu), dostávame sa do roviny keď ich čas plynie lineárne s Protagonistovým, pretože to je ten, ktorý je zobrazovaný.

Bordwell tvrdí, že pri sledovaní sú nutné tri zložky, s ktorými pracujeme pri konštrukcii syžetu.<sup>132</sup> Prvým je poriadok, snažiaci sa udalosti zoradiť do chronologického poriadku. Nasleduje trvanie, ktoré označuje dĺžku príbehu. Z posledných Neilových slov vieme, že sa s Protagonistom poznajú dlhšiu dobu, čo značí, že príbeh ma ďaleký presah do iných udalostí, ktoré sa pre jedného stali v minulosti a pre druhého sa stanú v budúcnosti. A poslednou zložkou je frekvencia, ktorá je pre *Tenet* najviac príznačná. Tá opisuje frekvenciu, ktorou sú podávané určité udalosti. I keď sa udalosti odohrávajú zvyčajne len raz, ako je vyššie spomenuté v *Tenete* sa jedná udalosť odohráva viackrát. Bordwell uvádza, že sa jedná o momenty, keď udalosť môže byť prerozprávaná z iného rozprávačského hľadiska viackrát.<sup>133</sup> V tomto prípade sa môže jednať o perspektívu postáv viacerých, ale i postavy jednej, ktorá sa v danej situácii ocitla dvakrát.

Vo filme sa objavuje element cestovania v čase. Ten sme už v rámci Nolanových filmov mohli pozorovať vo filme *Interstellar*. I keď sa obe hlavné postavy – Protagonista a Cooper dostávajú do minulosti, ich spôsob je v oboch prípadoch odlišný. V *Interstellari* je cestovanie časom neznámy faktor. V rámci misie do vesmíru postavy prejdú niekoľkými fázami zrýchlenia času oproti času na Zemi a to z dôvodu blízkosti k čiernej diere. Je zdôrazňované to, že cesta späť v čase možná nie je. Ako je vo filme však na konci vyvrátené, v čase je možno sa pohybovať ale iba v momente keď má fyzickú podobu – knižnicu malej Murph. Cooper sa dostáva na moment späť k svojej dcére, avšak nie vo fyzickej podobe ale ako duch – gravitácia. Naopak v *Tenete*, je nám princíp cestovania v čase zobrazovaný ako vynález ľudstva. Cestovanie je možné len v prípade, že daný človek prejde prístrojom a prežije čas od daného vstupu až po moment kde sa chce dostať ako invertovaný. Cesta časom je teda možná do ktoréhokoľvek momentu života danej postavy. Preto je možné napraviť predošlé chyby, vracať sa v čase a ovplyvňovať minulosť napríklad v momente, kde je zabitý Sator. V *Interstellari* sa čas na konci zacykluje, Murph prežije určitý čas, Cooper prežije iný čas a hoc sa na konci ich časy pretínajú sú rovnako starí. V *Tenete* však čas ostáva retrospektívny alebo lineárny. Nezacykluje sa, roviny udalostí sa však pretínajú.

---

<sup>132</sup> Tamtiež.

<sup>133</sup> Tamtiež, s. 123.

#### 7.4 Charakteristika postáv

Postavy a stotožnenie s nimi je ďalším prvkom, ktorý *Tenet* spája s predošlou tvorbou Nolana. V každom z filmov nám predstavuje širokú škálu postáv. Zatiaľ čo v prípade *Inception* alebo *Interstellaru*, máme silné stotožnenie s postavami v *Dunkirku* je tento element nahradený subjektívnym ohľadom a sprítomnením diváka ako aktéra v deji. V prípade *Tenetu* však môžeme charakterizovať obe typy postáv používané Nolanom.

V prvom rade je to postava Protagonistu, ktorá nosí obmedzenú vedomosť. Ako hlavný charakter, čomu nasvedčuje aj jeho meno a dominantný čas na plátne, je postava, na ktorú sa zameriavame. Zároveň všetky dôležité informácie sú podávané tejto postave. Prvýkrát prostredníctvom Protagonistu vidíme využité invertácie v opere, prvýkrát je nám invertácia vysvetlená doktorkou Barbarou, prvýkrát sa dozvedáme o Satorovi. Protagonista nesie určitú rolu podobnú postave Ariadny v *Inception*. Zberateľom informácií, ktoré sú interpretované práve prostredníctvom nej. Stotožneniu dopomáha i štýl, ktorý je využívaný, keď sa postava objavuje na plátne. V momente, kde Protagonista požne pilulku nastane zatmievačka, pričom sa zobúdžeme s ním na lodi. Nevidíme prenos jeho tela, budíme sa s ním v novom prostredí, s novou postavou, ktorá nám musí podať informácie. Taktiež napríklad moment, kedy sa Protagonista prvýkrát ocitá v invertácii. V danom momente ho kamera nasleduje vo výške očí (obr. 16). Po tom čo sa Protagonista pozrie na nebo, kamera sprostredkuje pohľad na nebo a späťne lietajúce vtáky.

Avšak postava Protagonistu nie je osobná v zmysle súznenia. Tým, že nemá žiaden príbeh, s ktorý sa možno stotožniť, nemá históriu, ba ani meno, nemožno sa s ňou emocionálne zžiť. Pre komparáciu, v *Inception* sledujeme príbeh Cobba, otca snažiaceho sa dostať späť ku svojim deťom. Robí nespĺniteľné veci lebo má cieľ a motiváciu. Naopak v momente, kde sa protagonista dozvedá, že je jeho tím zahynul, je okamžite pripravený prevziať ďalšiu misiu, bez osobnej emocionálnej viditeľnej zmeny. Nastáva však zhoda s *Dunkirkom*, kde postavy nemali minulosť, ale boli v určitom čase na danom mieste a snažili sa plniť svoj jeden primárny daný cieľ. Taktiež bol, zámerne vytvorený moment scudzenia s postavou, pretože štýl preberal subjektivitu.

Avšak *Tenet* používa i motív vyššieho cieľa. Avšak nie u postavy Protagonistu, ale u Katherine, ktorej cieľom je ochrániť svojho syna. Tento príklad by sa dal porovnať s príkladom *Interstellaru*, s Cooprom ochotným zomrieť len aby zachránil svoje deti. Sebaobetovanie má v tomto prípade podložený motív. Pre Protagonistu je to služba vyššia, než je on sám, je to boj za svet, avšak nič konkrétne.

#### 7.5 Neprehľadné prostredie s farebnou schémou

Znížená a komplikovaná komunikatívnosť filmu sa odráža i na práci s prostredím. V predošlých snímkach sme boli zvyknutí na výrazne oddelené prostredie. Kvôli vyžívaniu prestrihu, bolo prostredie v každom filme výrazne odlišené. Napríklad v *Inception* sú to farebné schémy každého sna, striedanie interiéru a exteriéru, alebo dokonca počasie daného prostredia. V *Tenete* pozorujeme, reverzný dej, teda obraz, ktorý ide proti lineárnej realite a postavy pohybujúce sa v ňom lineárne. Prostredie je však neprehľadné, napríklad v prípade bitky v Stalsk 12 je ťažké sa orientovať v deji. Postavy oplývajú farebným označením v podobne šatky na rukáve, čo dopomáha v chápaní deja, taktiež diváka orientuje reverzná hudba.

V celom filme možno pozorovať základnú farebnú symboliku červenej a modrej, ktorá sa mimo prostredia objavuje aj na oblečení postáv (vyššie spomínané šatky v bitke v Stalsk 12 alebo kostýmy Katherine). Symboliku červenej a modrej možno najlepšie pozorovať v momente, kde sa Protagonista prvýkrát sám invertuje a prístroj na invertovanie je nasvietený práve v červej a modrej (obr. 17.).

#### 7.6 Videoherná logika

*Buckland konstatuje, že, „Pravidlá videohier sú spoľahlivé v tom, že sú systematické a jednoznačné a nie sú obmedzené zákonmi skutočného sveta (alebo konvenciami realizmu)“<sup>134</sup> Ďalej dodáva, že hranie musí obsahovať perfektné zvládnutie pravidiel, porozumeniu prostredia a sveta hry a pochopenie hernej logiky.<sup>135</sup> Buckland konkrétne opisuje pravidlá videohernej logiky, ktoré možno aplikovať na filmovú naratológiu. Niektoré z pravidiel možno nájsť i v samotnom *Tenete*.*

---

<sup>134</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020, s. 106

<sup>135</sup> Tamtiež, s. 106.

Prvými pravidlami spomenutými Buclandom je „hrací tutoriál“ a „serializovaná opakovanosť akcií.“<sup>136</sup> Čo sa týka prvého pravidla, vo filme sa tutoriál objavuje skôr v podobe podávania informácií, kde si hlavná postava prechádza sériou udalostí odhaľujúcich informácie o svete. Samotným tutoriálom možno popísať situáciu v Osle, kde sa Protagonista ocitá v priamom súboji s postavou Antagonistu (jeho samého avšak invertovaného). Scéna je akoby skúšobným levelom, následne Protagonista tento level prechádza ešte raz z druhej polohy a vďaka vedomosti pravidiel sveta vie ako reagovať. „Štruktúra príbehu je zvyčajne kombinovaná so serializovaným opakovaním, kde hráča vedie k rovnakému koncovému bodu.“<sup>137</sup> Scénu i my diváci vidíme hneď niekoľkokrát, vieme ako Protagonista bude reagovať, pretože vďaka tutoriálu a serializácii sme si dosiahli pochopenie pravidiel.

Taktiež máme „niekoľkonásobné dobrodružstvá“<sup>138</sup> alebo inak levely, ktoré hrdina musí prekonať aby sa dostal k finálnemu cieľu. V našom prípade Protagonista musí prekonať taktiež niekoľko štádií a pre posun k ďalšej misii musí splniť tú, ktorá mu je práve daná. V prípade hlavného hrdinu sa najprv musí stretnúť s Pryou v Bombaji, neskôr sa s Nielom dostať do skladu v Olse, zachrániť Kat v Talline a nakoniec pri najväčšej finálnej misii (alebo finálnom najobťažnejšom leveli) zabrániť koncu sveta v Stalsku 12.

Samotný svet ponúka pravidlá, ktoré postavy musia prijať aby dosiahli cieľ. Je to napríklad pohyb v invertovanej realite a ako sa v takejto realite správať. Sám Protagonista sa stretne s takýmto javom, kde namiesto toho aby v aute začalo horieť začne mrznúť. Taktiež ak sú postavy invertované musia dýchať kyslík z prístroja, pretože ich pľúca nie sú schopné spracovať invertovaný kyslík. Medzi pravidlá patrí aj spomínaný jav „zabitia vlastného deda“ a otázka čo by sa stalo ak by sa postavy stretli samé so sebou.

Ďalej možno pretransformovať bod, v ktorom Buckand hovorí o spätnej väzbe. Síce ju spája len s odmenami a trestami, v *Tenete* ju však možno popísať ako samotný

---

<sup>136</sup> Tamtiež, s. 107.

<sup>137</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 189.

<sup>138</sup> BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020, s. 107.

prvok naratívu, kde každý akt má svoju odozvu. Možnosťou ako ovplyvňovať dianie je cestovanie jednotlivých postáv v čase, pričom však každá postava stretáva svoj následok (Katherine videla skákať ženu z jachty, Protagonista bojuje sám so sebou, Neil musí spätne zachrániť Protagonistu a zomrieť).

Tenet sa tak stáva fúziou toho čo od Nolana poznáme. Prináša staré známe praktiky a to napríklad fantastické motívy cestovania v čase, veľkú kauzálnu motiváciu zachrániť ľudstvo, hrdinské postavy. Zároveň však uchováva v tajnosti pozadia postáv, o ktorých vieme naopak málo, čím sa blíži skôr ku filmovému *Dunkirku*, kde bol dôraz kladený na intenzívny subjektívny zážitok. Dôraz kladie na neprehľadnosť, Nolan sa nesnaží prostredie vykresľovať tak aby i počas crosscutingu ostávalo prehľadné. Kauzalita je v tomto príbehu dominantná, častokrát vidíme následok situácie už vopred, avšak nám chýbajú informácie, ktoré budú poskytnuté až neskôr v príbehu. Nolan využíva opäť ozvláštnenie, kde následok predbieha príčinu, čím ešte viac vytvára napätie.

## 8. SPOLOČNÝ ŠTÝL A POROVNANIE

V úvode mojej práce otváram otázku cieľa, ktorým je charakterizovať Nolanove praktiky narábania s časom a priestorom a spoločne s tým charakterizovať štýl tohto autorského rozprávania v rámci filmovej naratológie. V rámci analýz som mala možnosť charakterizovať hneď niekoľko postupov, ktoré Nolan využíva vo svojej práci s filmami. Prekvapivo som zistila, že tieto praktiky sa netýkajú len práce s časom a priestorom ako som sa na počiatku domnievala, ale že v rámci svojho špecifického štýlu používa ďalšie prvky, ktoré možno pozorovať v jeho tvorbe.

Ktoré prvky sú teda natoľko povšimnutiahodné a tak charakteristické pre Nolana, že ich možno označiť ako jeho špecifické? Práve tejto otázke sa budem venovať v rámci tejto kapitoly, kde zhrniem poznatky získané z analýz a konkrétne prvky vyjavujúce vo filmoch budem následne porovnávať a zistím, ako sa jednotlivé prvky transformujú s jednotlivými filmami. Jednotlivé časti radím za sebou v štyroch rovinách – štruktúra naratívu, komplexnosť a jej prvky, subjektivitu postáv a samozrejme čas a priestor. Teda od roviny najvšeobecnejšej až po jednotlivé prvky.

### 8.1 Štvoraktová štruktúra

K špecifickej štvoraktovej štruktúre sa vyjadruje Kristine Thompsnová. Nadväzuje na ňu David Bordwell tvrdiaci, že tento vzorec „možno nájsť vo väčšine amerických a európskych filmov.“<sup>139</sup> U Nolana dokonca tento prvok považuje za centrálny v jeho filmoch.<sup>140</sup> Tento vzorec sa skladá z nastavenia úvodu (the setup), komplikujúcej udalosti (the complicating action), rozvinutia (the development) a vyvrcholenia (the climax).<sup>141</sup>

Túto formu rozprávania možno priamo pozorovať vo filmoch *Inception* a *Interstellar*, ktoré presne nasledujú danú štvoraktovú štruktúru. V rámci *Inception* máme hneď v počiatku príbehu hneď v rámci prvej akcie predstavených hlavných

---

<sup>139</sup> BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Irvington Way Institute Press, 2013, s. 20.

<sup>140</sup> Tamtiež. s. 20.

<sup>141</sup> THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Harvard University Press, 1999, s. 28.

hrdinov, ktorý sa následne objavujú aj v hlavnej dejovej línii. Postavy, ktoré sa nezúčastnili prvej akcie sú nám následne dôkladne predstavené (napr. Ariadne). Zároveň už v tejto časti zisťujeme čo bude hlavným cieľom filmu. Následné komplikujúce udalosti narušia ciele; Ariadne zisťuje, že Mal môže skaziť plán a v prvej úrovni musia prehodnotiť plán keďže Fischer má vedomie nastavené proti krádeži snov. Tretia rovina rozvinutia je charakteristická nejakou veľkou prekážkou pri prekonaní cieľa a pozadím postáv. V prípade *Inception* je tento prvok prepojený. Keďže Mal (teda minulosť a pozadie postavy Cobba) komplikuje operáciu tým, že zabije Fischera, ktorý sa prepadáva do limba (prekážka). Poslednou časťou je vyvrcholenie deja s vážnou krízou, ktorej čelí postava s nátlakom času. Cobb je v tomto momente s Mal, ktorú musí opustiť aby dokončil čo začal, zároveň musí nájsť Saita strateného v limbe. Paradoxom v tejto rovine je však čas, ktorý nie je dôležitý (keďže limbo je nekonečné a bezčasové). Čas a naliehavosť pre postavy je skôr charakteristická v druhom a treťom leveli Thompsnovej štruktúry. Napríklad v momentoch, kde sú postavy náhľené motívom hudby.

Podobne sa dá Charakterizovať aj *Interstellar*. V tomto prípade je charakteristické, že každý level štruktúry nesie inú časovú zmenu a iné plynutie času. Podobnosť z *Inception* možno nájsť práve v naliehavosti nájdania finálneho riešenia problému, kde hlavný hrdina Cooper má v rámci poslednej úlohy (zadania dát do hodínok) nekonečné množstvo času na vymyslenie plánu. Podobne ako Cobb, aj Copper sa dostáva do priestor bez-časia, kde každý moment minulosti je prítomným. Nie je teda náhľený časom, naopak má dostatok času na vyriešenie finálneho problému. Opäť podobne s *Inception* je však každý druhý level charakterizovaný časovým tlakom, kedy záchranná misia musí uspieť aby bolo ešte koho na Zemi zachraňovať (v podobnom znení sa veta opakuje dokonca niekoľkokrát v samotnom filme). Jedná sa napríklad o scény na Millerovej planéte, kde čas beží omnoho pomalšie než na Zemi, alebo o momenty, kde Amelia musí zachrániť Coopra pred tým než sa zadusí. Bordwell zmieňa i piatu časť štruktúry, ktorá je však epilógického charakteru a to je stav postáv po dokončení úlohy. V tomto prípade je epilóg podobný, ukazuje Cobba a Coopra ako sa opäť stretávajú so svojimi deťmi.

Rovnako by sa dal charakterizovať *Tenet*, ten v počiatku ukazuje Protagonistu, ktorému spoločnosť Tenet ukladá daný cieľ. V druhej rovine zisťujeme čo je teda cieľom hlavného hrdinu a v tretej je dej skomplikovaný udalosťami s Katherine a jej zranením a únosom. Paradoxom sú prekážky, o ktorých síce vieme, avšak vidíme ich z nového pohľadu. Zároveň sa nám ukazuje pozadie hlavnej zápornej postavy Satora, ktorý chce zničiť svet pretože je nevyliciteľne chorý. V štvrtej časti hlavný hrdinovia Protagonista a Neil plnia finálnu misiu a zabráňujú možnému koncu sveta. Oproti prvým dvom spomenutým filmom v tomto už v štvrtej rovine štruktúry je časový tlak na hrdinov a na vykonanie finálnej akcie.

V rámci *Memento* je o čosi ťažšie definovať štruktúru z povahy štýlu rozprávania použitého vo filme, avšak je možno charakterizovať hlavného hrdinu na začiatku filmu, a určiť taktiež cieľ (ktorý je zároveň vykonaný), následne môžeme retrospektívne sledovať komplikáciu deja s novými pribúdajúcimi informáciami o hlavnej postave. Vo finále hrdina stojí pred hlavným cieľom filmu a to je dozvedanie sa pravdy. Thompsnovej štruktúra síce poukazuje na určité znaky, ktoré *Memento* používa avšak nemožno určiť presné štyri roviny. Keďže tento film je jeden z Nolanových prvých, možno sa pýtať otázku či na štvoraktovú štruktúru pristúpil až neskôr.

To nám však zodpovedá *Dunkirk*, ktorý potvrdzuje, že sa táto schéma nemusí nutne nachádzať vo všetkých snímkach. Napríklad v rámci *Dunkirku* okrem finálnej evakuácie neprichádzajú zlomové momenty, ktoré by narušili ciele hlavných postáv. Tým je od začiatku filmu až po jeho koniec prežitie. Taktiež nám nie je predstavené pozadie hrdinov a okrem ich krstných mien o nich nemáme skoro žiadnu vedomosť. *Dunkirk* narušuje štvoraktovú štruktúru avšak tým len potvrdzuje, že je štýlom a formou iný i od ostatných filmov Nolana.

## 8.2 Komplexnosť

Buckland ako príklady narušovania klasickej formy rozprávania uvádza napríklad nelineárnosť príbehu, časové uzlíky alebo fragmentovanú časopriestorovú realitu. Filmy majú príznak rozmazávania medzier medzi realitou a skutočnosťou, predostierajú nám podvody, mylné informácie a medzery. Divák ich musí počas

sledovania zaplniť a prísť tak na naratívnu hádanku.<sup>142</sup> Ďalej sú tieto filmy charakteristické rozvetvenými naratívami, ktoré sa zvyčajne odohrávajú na fantastických miestach ako v iných realitách či v nezvyklých konceptoch priestorov a časov požičaných z vedeckých pokrokov.<sup>143</sup> „Obaja, i Jonathan i Christopher (Nolan) sú fascinovaný s myšlienkou pravidiel a štruktúr zakotvených v naratíve. Christopherove filmy môžu byť charakterizované ako puzzle boxy, hry ktoré ustanovujú pravidlá a vyžadujú od diváka aby hral s nimi.“<sup>144</sup>

*Memento* je v rámci svojej komplexnosti častokrát uvádzané ako jeden z prvých puzzle filmov. Vyžíva spomínanú retrospektívu, ktorú kombinuje s lineárnosťou. Zároveň netradične začína tam, kde by iné filmy končili, avšak pri tomto prvku filmu využíva práve cielené oklamanie diváka. Poskytuje nám hádzanky, ktoré vyhodnocujeme na základe pamäti hlavnej postavy Leonarda. Taktiež nám umožňuje dej skladať zo stôp, ktoré sú všadeprítomné (polaroidy, odkazy, tetovania). Či sú však tieto stopy pravdivé musí vyhodnotiť sám divák. Film rozmazáva skutočnosť, robí to čo i samotný hrdina na konci, ktorý si cielene zanechá nepravdivú stopu a tak sám seba reflektuje.

*Inception* je ďalším z puzzle filmov, ktoré dokonca zahŕňa rozvetvené naratívy zo snových rovín. Film opäť cielene klame a konkrétne stopy diváka môžu do viesť k zisteniam, kde je pravda a čo je naopak vo filme lož. Napríklad jednou z najväčších hádaniek, ktorá určitým spôsobom ostáva nezodpovedaná finálna hádanka či je Cobb ozaj so svojimi deťmi. Nie len, že sa Cobbov totém nezastavuje, jeho syn hovorí aby si šli postaviť hrad na útese, čo môže byť stopa k jednému z prvých záberov, kde starý Saito žije na hrade na útese, avšak v limbe. Otázka ostáva otvorená a je na divákoch aby vyhodnotili jej status.

*Interstellar* taktiež využíva nezvyčajné časopriestorové koncepty nových planét a zobrazení času v rámci svojej komplexnosti. Divák musí pristúpiť na pravidlá aby chápal časové skoky a zmeny. Taktiež umožňuje „paradoxy spätného cestovania

---

<sup>142</sup> BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. John Wiley & Sons, 2009, s. 6.

<sup>143</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 18.

<sup>144</sup> MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018, s. 27

v čase, kde sa môžete vrátiť do minulosti a pokúsiť sa zmeniť to čo sa stane.“<sup>145</sup> Narušuje tak tradičné rozprávania a ovplyvňuje dávno determinovaný dej.

*Dunkirk* nepoužíva fantastický štýl rozprávania ani sci-fi prvky. Naopak sa podobá *Memento*, kde sa hrá s usporiadaním. Je lineárny, zároveň rozpráva v fragmentoch troch súčasne prebiehajúcich realít.

*Tenet* nám opäť podobne ako *Inception* a *Interstellar* predkladá fantastický naratív s možnými budúcnosťami a minulosťami, keďže sa podobne ako *Interstellar* venuje cestovaniu časom. Používa opäť elipsy a zámerne nezobrazuje určité situácie aby vytváral hádanky. Kto bol maskovaný muž, ktorý napadol Neila a Protagonistu? I keď sa neskôr dozvedáme, že to bol práve samotný Protagonista, túto informáciu dostane divák neskôr.

#### 8.2.1 Determinizmus a stopy

Determinizmus a stopy, ktoré ho určujú je taktiež z jedným prvkom komplexných filmov. Pre dôveryhodnosť je potrebné aby naratívne motívy mali určité podmienenie a teda aby to čo sa stalo dávalo zmysel. Naratívne hádanky sú doplňované stopami, ktoré vyššie spomínam. Avšak práve tieto stopy môžu už v počiatkoch filmov určovať aký bude ich koniec. Napríklad v prvých záberoch *Interstellaru* vidíme rozhovory so staršími ľuďmi rozprávajúcimi o prachu a katastrofe na Zemi. Medzi nimi je i samotná Murph. Malá stopa, ktorá nás však vedie späť k Murph v staršom veku. V *Inception* sa taktiež na začiatku filmu Cobb zobúdzia na pláži, avšak až na konci zisťujeme, že táto scéna je z momentu keď bol v limbe a hľadal Saita.

V *Interstellari* je príkladom determinizmu postava ducha. To čo sa deje v izbe malého dievčaťa na konci filmu dostane význam. I samotné hodinky sú stopou, na ktorú je viackrát poukázané. V Momente, keď ešte netušíme aký význam ponesú hodinky vidíme záber, kde ich Murph drží v ruke a oni tikajú v morzeovke (obr. 18).

---

<sup>145</sup> BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, s. 41.

V *Tenete* reverznými momentami je dej podmienený aby sa vrátil a my sme tam videli danú situáciu znova a znova. Determinizmom je príklad záchrany Protagonistu vojakom s prívěskom (obr. 19). Tým vojakom čo ho zachránil v *Opere* a v *Stalsku* zaňho padol. Opäť na konci filmu vďaka prívěsku chápeme, že vojakom bol Neil, ktorý sa obetoval a hoc je na konci deja živý, musí sa invertovať a zomrieť za Protagonistu.

*Memento* poskytuje z filmov najsilnejší moment determinizmu, keď vidíme každé rozhodnutie postavy odhalené reťazením filmu a demonštruje sa tak každé rozhodnutie, ktoré mohla postava vykonať.<sup>146</sup> Prevrátená kauzalita nás tak vedie opačným smerom, avšak stále nás vedie lineárne k pochopeniu a nadväznosti stôp, ktoré musíme ponímať pre následné pochopenie. Tento determinizmus umožňuje náhľad na udalosti z inej perspektívy. Napríklad to čo bolo duch, je Cooper, Maskovaný vojak bol sám Protagonista a letec, ktorý spadol v *Dunkirku* do mora nemal až takú jednoduchú záchranu z lietadla.

Podkapitolu determinizmu by som uzavrela výrokom z knihy, ktorý sleduje tvorbu Christophera Nolana v trochu viac osobného hľadiska avšak v rámci determinizmu a koncov na začiatkoch opisuje princíp jeho filmov:

*„Niekdé Leonard Shelby opakuje akcie, ktoré vytvorili celú akciu Mementa, len tentoraz ich nevidíme. Niekdé si Dom Cobb užíva chvíle so svojimi deťmi alebo sa prebúdzajú do ďalšej nočnej mory. Na konci Tenetu, Protagonista Johna Davida Washingtona zisťuje ako dlho Neila a Ivesa pozná a do akej misie bol nasadený celý ten čas. Koniec znamená aj začiatok. Nolanove filmy zanechávajú ozvenu, ktorej dozvuky pocítite až po skončení.“*<sup>147</sup>

### 8.2.2 Videoherná logika

Videoherná logika je taktiež možný náhľad na komplexnosť filmov. V Nolanovej tvorbe ju možno nájsť medzi akčnejšími filmami, ktoré svojimi motívmi taktiež pripomínajú dobrodružné akčné videohry. Tento typ narácie, ktorý používa určité

---

<sup>146</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 29.

<sup>147</sup> SHONE, Tom. *The Nolan Variations: The Movies, Mysteries, and Marvels of Christopher Nolan*. Knopf, 2020, s. 324.

modely videohier a vzťahuje ich na prvky filmov možno aplikovať na *Inception* a *Tenet*.

Robí tak Buckland, ktorý na príklade *Inception* otvára hneď niekoľko možností ako nahliadať na tento film z pozície videohier. *Tenet* podobne preberá určité prvky videohernej logiky napríklad v rámci levelov, ktoré musia hrdinovia prekonať, či s pravidiel, s ktorými musia vo fikčnom svete počítať.

### 8.3 Subjektivita postáv

Nolanovým ďalším špecifickým prvkom je narácia prostredníctvom postáv. Svojim postavám dáva špecifické vlastnosti a priestor na plátne na základe čoho sa stávajú nositeľmi kľúčových informácií pre diváka. Naopak v určitých momentoch podobne ako diváci, ani tieto postavy nedokážu určiť v akej situácii sa nachádzajú, či akej prekážke čelia.

Leonard v *Memento* je jednou z najpresvedčivejších postáv. I keď prežil stratu pamäti, cieľavedome sleduje svoju hlavnú úlohu a to dolapiť a zabiť vraha. Podobne ako Leonard nemá informácie, tak ich nemajú ani diváci. Ak ich objaví on, divák ich objaví prvýkrát s ním, napríklad, keď sa ráno vyzlečie, je to pre neho akoby nikdy predtým svoje tetovania nevidel. Pre neho sú to stopy a informácie, pre diváka taktiež. I keď je subjektívny, je dôveryhodný, pretože si informácie síce pamätá, avšak mu chýba kontext. Na rozdiel od Coopra z *Interstellaru*, ktorý je dôveryhodný sprievodca dejom, je Leonard rozprávač, ktorému nemožno veriť. Cooper i keď všetky informácie zisťuje ako divák – na prvýkrát (napríklad v momente kedy sa ocitá v tesseracte nechápe čo sa deje, podobnému zmäteniu čelí divák), je dôveryhodný. S postavou sa stotožňujeme z toho dôvodu, že zachraňuje ľudstvo a svoje deti, čo jeho príbehu dodáva sentiment. V *Incpetion* má túto úlohu Ariadne, sympatická mladá žena, ktorej vedomosť je na veľmi podobnej rovine ako tá divácka. „V momente kde má Arthur alebo Cobb výhodu vedomosti, Ariadne podobne ako divák musí prísť sama na to ako vyriešiť situáciu.“<sup>148</sup> To Ariadne dáva výhodou vo vzťahu s divákom ako s postavou, s ktorou sa chce stotožniť vďaka podobnosti.

---

<sup>148</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 85.

Ťažiskovým bodom v tomto prípade je fakt, že poznáme pozadie a problémy týchto postáv. Leonardovi umrela manželka, v rámci flasbackov je dokonca vyobrazená. Cooper chce zachrániť svoje deti a má veľmi blízky vzťah s Murph. Dokonca až tak, že práve láska k nej je riešením. Cobb sa taktiež chce dostať za svojimi deťmi po tom čo mu tragicky umrela manželka Mal. Všetky tieto postavy oplývajú silným príbehom pozadia svojho života a presvedčivo diváka ťahajú k súzneniu, vďaka čomu následne verí informáciám, ktoré od nich dostane.

Opačný model využíva *Dunkirk* a v prípade hlavného hrdinu i *Tenet*. Tieto filmy sa zameriavajú na vizuálne stotožnenie s postavami. Naopak od predošlých filmov, v tomto prípade hlavné postavy nemajú dramatické pozadie, fabula nesiahla hlboko do minulosti, takže ich vôbec osobne nepoznáme. Antagonista nedisponuje menom, nemá pôvod či rodinu. Je to nám neznáma postava, ktorá nedáva žiadnu možnosť k subjektívnemu vcíteniu sa. Je síce cieľavedomý a ochotný zachrániť svet avšak to je jediné čo o ňom vieme. V *Dunkirku* o postave Tommyho tiež nevieme veľa, okrem toho, že čaká ako zvyšok ostatných na evakuáciu. Avšak tieto postavy častokrát štýlovými prvkami ako napríklad kamera vo výške očí, ručná kamera idúca za postavou, či prestrih na objekty sledované postavou sa môžeme preniesť minimálne na rovinu uhlu pohľadu. Postavy nasledujeme akoby sme v danom momente boli s nimi a nasledovali ich pri plnení daných cieľov.

V starších filmoch Nolan používal silné pozadie filmu na súznenie postavy s divákom, čím divák priateľnejšie preberal od postavy informácie. V posledných filmoch sa však tento model transformoval a jeho postavy sú menej stotožňujúce sa s divákom.

#### 8.4 Čas

Čas je pravdepodobne vo všeobecnom vnímaní najdominantnejším prvkom, ktorým by sa dala charakterizovať filmová tvorba Nolana. Jacqueline Fruby tvrdí, že „Nolanov projekt je experimentovať s časom naratívu.“ Furby ďalej hovorí, že Nolan „pokračoval a vyvíjal sa počas zvyšku svojej režisérскеj kariéry do dnešného dňa, keď ho možno už označiť ako filmára, ktorý je posadnutý časom a cestovaním

v čase.<sup>149</sup> V každom filme používa však iné časové prvky. V jednej časti je to atrakcia, či sci-fi element, v druhej je to naratívne nelineárne usporiadaný dej. Či je to už jedna alebo druhý variant, čas je dominantným prvkom v naratíve.

V *Memento* a v *Dunkirku* je čas chronologický, v tom zmysle, že sa v rámci deja neobjavujú žiadne fantastické prvky ako je napríklad cestovanie v čase. V týchto filmoch požíva formálne filmové prvky ako kamera strih. V rámci *Memento*, kde sa dej rozpráva retrospektívne a lineárne sa mení farba. Tá je orientujúcim prvkom v deji. Segmenty sa na seba reťazia a vytvárajú tak na konci jeden prepojený celok udalostí, končiaci sa v momente, kde Leonard nechce prijať pravdu o svojej identite. Od daného momentu dej plynie lineárne, divák ho však už má prepojený. Čiernobiely filter je v tomto momente kľúčovou stopou ako sa orientovať v časových rovinách. Zároveň presnosť nadväznosti scén nesmie byť porušená aby diváka nezmiatla a neodchýlila iným smerom sledovania akým to chce určiť Nolan.

V *Dunkirku* je taktiež kľúčová práca s kamerou v rámci formy. Kamera a strih vytvárajú rýchle preskoky medzi prostrediami čo môže miasť diváka. Avšak pri pozornom sledovaní, by divákovi nemali utiecť titulky určujúce dĺžku príbehu a miesto. Táto naratívna stopa je ideálnym príkladom kľúču, ktorým máme čítať daný film. Časové rozdiely sú zmazané pri úspechu v cieľoch. Podobne ako v *Memento*, keď sa prepoja dve línie v odhalení naratívnej hádanky, tak i tu pri uskutočnení všetkých cieľov vidíme prelietavajúce lietadlo nad loďami so zachránenými vojakmi z móla.

S časom použitým ako atrakčným prvkom sú filmy *Inception*, *Interstellar* a *Tenet*. Tieto filmy oplývajú špecifickým prvkom v príbehu (ponáranie sa do snov, cestovanie červými dierami či pobyt v reverznom svete), ktorý nie je uskutočniteľný (zatiaľ) v súčasnej realite a stáva sa tak atrakciou. V týchto filmoch Nolan voľne pracuje s fantáziou ako čas ohnúť, prekrútiť alebo úplne vymazať. V *Inception* je čas každou rovinou snívania predĺžený desať násobne. V rovine limba dokonca čas nefiguruje ako veličina oproti reálnemu svetu. Postavy majú na splnenie každej misie určitú dobu a Paolo Russo dokonca vytvára schému ako dlho

---

<sup>149</sup> FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart (ed.). *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Columbia University Press, 2015, s. 247.

trvá každá časová rovina (napríklad realita v lietadle trvala 5 minút spánku, pre postavy Saita a Cobba až 12 hodín, v limbe však strávili 220 rokov, 8 mesiacov a 4 dni).<sup>150</sup> V prípade *Interstellaru* sa jednalo hneď o niekoľko prípadov ako je možné pracovať s časom. Keď postavy prišli na planétu Millerovej strávili na nej cez 3 hodiny. Avšak planéta a nachádzala v blízkosti čiernej diery čím spôsobila to, že čas plynul rýchlejšie na planéte než na Zemi. Zatiaľ čo sa stihli vrátiť na Zemi ubehlo 23 rokov. Nolan teda využíva reálne fyzikálne vlastnosti vesmíru aby vytvoril špecifickú naratívnu atrakciu a skok v čase. V rámci *Interstellaru* taktiež ponúka možnosť cestovania v čase. Furby popisuje testerakt v ktorom sa ocitá Cooper ako „extra-diegetický svet v ktorom je zrazu uväznený“<sup>151</sup> „V tomto momente nachádza Nolan ďalšiu príležitosť prelámať a premiešať čas cez prestrihovanie. Podarilo sa mu vytvoriť časovú schému, v ktorej rovnaké udalosti ko-existujú v minulosti a prítomnosti, zatiaľ čo strih umožňuje charakteru v budúcnosti komunikovať s iným v minulosti.“<sup>152</sup> *Tenete* taktiež využíva cestovanie v minulosti a ani v tomto prípade to nie je ako z iných fantastických filmov, kde si cestovateľ v čase môže vybrať moment do ktorého sa chce navrátiť. Postava musí prejsť späť celé časové obdobie invertovaná aby sa vrátil do rovnakého momentu. Oproti *Intertselleru* sa však postavy z budúcnosti môžu stretnúť s tými minulými, dokonca i samé so sebou (Kat skákajúca z lode videná Kat, alebo Protagonista v aute pri naháňačke, zatiaľ čo v druhom aute sedí invertovaný Protagonista). Reverzné rozprávania je taktiež iné od *Mementa*. Zatiaľ čo v *Memente* boli jednotlivé segmenty usporiadané opačne v *Tenete* doslova fungoval opačne celý svet. Nolan teda využil retrospektívnu naráciu avšak na úplne dvoch odlišných princípoch.

Nolan v rámci filmov a rozprávania času rád používa hudobné motívy, ktoré akýmsi spôsobom napodobňujú ubiehajúci čas, či jeho reverznú povahu. V *Interstellari* ide o motív tikania v skladbe Hansa Zimmera *Mountains* a v *Dunkirku* je to skladba *Supermarine* taktiež od Zimmera. V *Tenete* je to hudobný motív, ktorý je taktiež editovaný spätne aby vykreslil opačné plynutie času. V *Inception* motívom

<sup>150</sup> BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014, s. 98.

<sup>151</sup> FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart (ed.). *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Columbia University Press, 2015, s. 251.

<sup>152</sup> BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, s. 47.

ubiehajúceho času je skladba Non, Je Ne Regrette Rien, ktorá postavám značí, že by sa mali zobudiť zo sna.

Čas je pre Nolana najšpecifickejším znakom. V rámci svojej tvorby využíva rôzne koncepty, či už na báze formy a rozprávania alebo ako atraktívneho prvku, ktorý dopĺňa sci-fi žánrové filmy. Rovnaké koncepty sa snaží reformovať a znovu použiť avšak na úplne rozdielnych rovinách (cestovanie časom, reverzia v narácii, cyklickosť, bezčasie a pod.).

### 8.5 Prostredie

Čo však dopĺňa dokonale premyslené koncepty času, v ktorých je nesmierne náročné sa orientovať? Je to práve prostredie, ktoré je Nolanom tak často obmieňané a špecifické svojimi znakmi na základe čoho je ľahko alebo ťažko rozpoznateľné.

Na príklade *Inception* možno poukázať na prehľadnosť prostredia. V tomto prípade je prostredie rovín snov jasne odlíšené farebnými schémami, lokáciou a dokonca i počasím. Zatiaľ čo v prvom je to daždivé mesto, v druhom je luxusný hotel a v treťom snežná pevnosť. Keďže v rámci *Inception* v časti misie dochádza častokrát k prestrihávaniu medzi jednotlivými prostrediami vďaka prostrediu je ľahké orientovať sa v deji. Podobne v *Interstellari* rozlišujeme medzi dvoma základnými priestormi a tým je vesmír a Zem. Planéty na ktorých sa ocitajú postavy (prvé dve) sú extrémnymi vyobrazeniami zemských povrchov, prvá vyzerá ako oceán a druhá ako ľadová krajina. Posledná planéta, na ktorej na konci filmu vidíme Ameliu má príznačnú farbu zeme a to hnedú. V *Interstellari* teda prostredie nerobí problém v orientácii. Avšak jednu vec s *Inception* majú rozdielnu. „Zatiaľ čo sa veľa akcie v *Interstellari* odohráva vo vonkajšom vesmíre, naratív *Inception* sa prevažne odohráva v niečom čo možno nazvať ako vnútorný priestor, v podvedomej krajine snov.“<sup>153</sup>

Prostredie je dôležité i v *Memento*, kde hotelová izba je kľúčovým bodom informácií pre Leonarda. Je to priemerné prostredie, bez výrazného dekóru, je

---

<sup>153</sup> FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart (ed.). *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Columbia University Press, 2015, s. 254.

jednoduché a prehľadné. Prázdnota prostredia je v kontraste so svetlým domovom, ktorý naopak vidíme vo flashbackoch. Avšak hotelová izba je pre Leonarda kľúč k informáciám. Podobne ako pre Murph jej detská izba, v ktorej nachádza odpovede.

Priestor je dôležitou súčasťou *Dunkirku*. Na jednej strane dopomáha k orientácii avšak zároveň charakterizuje tri základné naratívne roviny. Prostredie v ktorom sa postavy nachádzajú je väčšinou prehľadné, v určitých momentoch (let lietadiel môže symbolizovať vzduch ale i dianie na môle), avšak divák môže stratiť pojem o rovine, v ktorej sa nachádza ale ďalšími zábermi mu je vysvetlená. Neprehľadné prostredie je možno pozorovať v *Tenete*. Nielenže v rámci niekoľkých dní postavy vystriedajú hneď pobyt na niekoľkých svetových miestach, finálna bitka je značne neprehľadná. Dopomáha hudobný motív, alebo farebné označenie na rukávoch vojakov.

Prostredie dopĺňa zložku času, keďže prestrihovanie medzi jednotlivými levelmi časov, priestorov či dimenzií môže byť značne neprehľadné. V rámci posledných filmov už nie je tak značne oddelené ako napríklad v *Inception*, avšak stále možno nájsť stopy, ktoré vedú k orientácii v priestore, napríklad spomínaný hudobný motív v *Tenete*.

#### 8.5.1 Prestrihovanie

Prestrihovanie (crosscutting) nie je síce špecifickým prvkom len Christophera Nolana, avšak jeho používanie hlavné v chaotických momentoch, kde je naraz rozprávané z viacerých prostredí by nemalo byť opomenuté. Bordwell ho dokonca označuje ako Nolanovu najobľúbenejšiu techniku.<sup>154</sup> *Prestrihovanie zvyčajne vytvára oveľa viac neobmedzeného zorného poľa, prenášajúc nás z postavy na postavu, z miesta na miesto,*<sup>155</sup> čo je v Nolanových častokrát viacpriestorových naratívach ideálny nástroj na rýchly pohyb v deji. Najvýraznejšie používanie prestrihu vidíme u Nolana v *Inception*, kde je úlohou strihu udržať diváka v deji koncipovaného štyrmi levelmi snenia. Avšak taktiež možno pozorovať prestrihnutie v rámci *Interstellaru*, kde je práve strih medzným prvkom, ktorý umožňuje

<sup>154</sup> BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, s. 21.

<sup>155</sup> Tamtiež, s. 23.

v priebehu sekundy prejsť od plačúceho Coopra vo vesmíre k dospelej Murph na Zemi. V *Dunkirku* prestrihu možno pripísať zásluhu tomu ako ukazuje hrdinov v rôznych prostrediach avšak ich hrdinstvo smeruje k rovnakému víťaznému cieľu.<sup>156</sup> Prestrih teda patrí k jednoznačným prvkom, ktoré vo svojej tvorbe Nolan využíva inovatívne.

---

<sup>156</sup> Tamtiež, s. 60.

## 9. ZÁVER

Na počiatku tejto práce som očakávala, že Nolanova tvorba ponesie ako dominantné subjekty čas a priestor. Obe sa mi potvrdili v tom, že v rámci jeho kinematografie zohrávajú nezastupiteľnú rolu v špecifickosti práce a manipulácie. Čas, ktorý bol charakteristický svojím lineárnym plynutím, pri Nolanovi stráca všetky svoje fyzikálne schopnosti a stáva sa akoby ďalšou postavou či elementom, ktorý komplikuje snaženie hlavných hrdinov, či im ho naopak uľahčuje. Je taktiež formou, ktorou sa dá rozprávať, môže plynúť opačne a diváci mu stále budú chápať. Priestor naberať taktiež novú dimenziu. Rozprávanie už nie je obmedzené na jedno či dve miesta, ale môže pojať hneď niekoľkonásobok v rôznych časopriestoroch.

Avšak nie je to len čas čo robí filmy Nolana tak charakteristické. V rámci analýz sa začali vytvárať vzorce a podobné prvky i na rovine postáv či stavby syžetu a elementov použitých na jeho ozvláštnenie. Ďalej sa vytvorili vzorce, kde v rámci každého filmu jestvuje postava, ktorej vlastnosťou (či už jej charakterom alebo formálnou stránkou filmu) bolo splynutie s divákom a súznenie v rámci deja. Či sa už jedná o Ariadne, Tommyho alebo Leonarda, všetky tieto postavy niesli informácie a sprostredkovali ich divákovi, ktorý vďaka tomu mohol s postavou sympatizovať. Taktiež sa v rámci niektorých filmov objavil pre mňa nečakaný koncept videohrenej logiky zapadajúci na konkrétne prvky naratívu.

Jeden vzorec sa však opakoval v každom filme a tak ho možno označiť za charakteristiku jeho štýlu. V každom spomínanom filme hral čas veľmi podstatnú rolu v rozprávaní doplnenú prostredím. Tieto dva prvky na seba neodmysliteľne viažu. Zatiaľ čo čas je deformovaný a častokrát chaotický, prostredie je faktorom, v ktorom chce aby sa divák orientoval. S použitím prestrihovania medzi jednotlivými prostrediami dokáže stále vytvoriť porozumenie, dokonca prepojenie medzi jednotlivými dejmi. Jeho tvorba sa vyznačuje ešte jedným tradičným prvkom, ktorý sme mohli nájsť v každom analyzovanom filme. V rámci týchto môžeme nájsť postavu, ktorá bude nositeľom informácie a mostom, cez ktorý sa divák stane činným prijímateľom. Či už sa jedná o príjem konkrétnych informácií (*Memento*, *Inception*, *Interstellar* a *Tenet*) alebo o menej tradičnú formu subjektivity (ktorá síce nevyužíva pozadie postáv ale štýl, ktorý postavu subjektívne

sleduje a prepája ju s divákom (*Dunkirk* a *Tenet*). Silným aspektom v jeho filmoch je taktiež podmienka determinizmu, teda, že všetko čo sa stane v rámci filmu je pevne stanovené a divák dostáva hádanky, ktorými môže indikovať koniec.

Cieľom tejto práce bolo charakterizovať tvorbu Christophera Nolana práve z hľadiska času a priestoru a definovať špecifiká jeho tvorby a práce s naratológiou. Nolan skutočne posúva hranice filmového času a predkladá ho tak ako nikto pred ním. I pre to ho možno zaradiť ako jedného z najlepších komerčno-auterských režisérov dnešnej doby. Jeho filmy sú komplexné, možno ich charakterizovať ako puzzle filmy s neobyčajnou naratologickou štruktúrou a práve časovými prvkami. Komplexnosť možno nájsť v naratívnych hádankách, ktoré ponúka, a ktorých odpoveď nám častokrát dávno ukáže avšak z nevedomosti ich nemôžeme ešte charakterizovať. Nolan tak hrá s divákom hru, kde mu finálny obraz bude predstretý až v momente kedy zapojí posledný puzzle kúsok hádanky.

Nolan používa množstvo atraktívnych prostriedkov na rozprávanie. Svojou konkrétnou estetikou a naratológiu môže byť pre niektorých divákov komplikovanejšia, preto vyžaduje vysokú angažovanosť, avšak následne nás našou aktivitou obdarí množstvom skvelých a inovatívnych prvkov, nielen časovej komplexnosti.

## 10. ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV A LITERATÚRY

### PRAMENE

Christopher Nolan on Dunkirk | Film4 Interview Special, In: Youtube [online] [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6AlDqFgQnqQ>. Kanál užívateľa Film4

*Dunkirk* [film]. Réžia Christopher NOLAN. Veľká Británia, Holandsko, Francúzsko 2017.

Dunkirk Interview - Kenneth Branagh, In: Youtube [online] [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXZEnMgd1qA>. Kanál užívateľa Flicks And The City Clips

*Inception* [film]. Réžia Christopher NOLAN. USA, Veľká Británia, 2010.

*Interstellar* [film]. Réžia Christopher NOLAN. USA, Veľká Británia, Kanada, 2014.

*Memento* [film]. Réžia Christopher NOLAN. USA, 2000.

*Tenet* [film]. Réžia Christopher NOLAN. USA, Veľká Británia, 2020.

### LITERATÚRA

BORDWELL, David. *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013.

BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. John Wiley & Sons, 2009.

BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014.

BUCKLAND, Warren. Narrative and Narration. In: *Narrative and Narration*. Columbia University Press, 2020.

CARLSSON, Rasmus. Non-diegetic film music as a narrative agency in Christopher Nolan's *Interstellar* (2014). 2019.

FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart (ed.). *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Columbia University Press, 2015.

HURSKIY, S. Auditory illusions in modern film industry and music. *Іншомовна компетентність—платформа професійного розвитку в XXI столітті: збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної студентської конференції для студентів немовних спеціальностей: Житомир, 18 квітня 2018 р./за заг. ред. НМ Андрійчук*, 2018.

KUTSCHER, Christina. Depicting Otherness: Ridley Scott's *Alien* and Christopher Nolan's *Interstellar* as responsive and allegorical films of their time.

LOUGHREY, Clarisse. *Dunkirk: Christopher Nolan says his WWII epic is 'not a war film'*. [online]. Independent, 2017 [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/dunkirk-christopher-nolan-wwii-film-war-film-harry-styles-release-date-trailer-a7667286.html>

MCGOWAN, Todd. *The Fictional Christopher Nolan*. University of Texas Press, 2012.

MOONEY, Darren. *Christopher Nolan: A Critical Study of the Films*. McFarland, 2018.

PARTRIDGE, Harry B. The Sator Square Revisited. *Word Ways*, 1980, 13.1: 5.

SHONE, Tom. *The Nolan Variations: The Movies, Mysteries, and Marvels of Christopher Nolan*. Knopf, 2020.

SIMANJUNTAK, Johan. *DUNKIRK (2017, United Kingdom) directed by: Christopher Nolan* [online]. Cinemetrics.lv , 2019 [cit. 20. 2. 2022]. Dostupné z: [http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie\\_ID=25814](http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=25814)

THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie muzických umění v Praze, 2011.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Harvard University Press, 1999.

## 11. PRÍLOHY

Tab. 1. Zjednodušená segmentácia *Inception*

|     | FLASH<br>BACK | REALITA                                                                                                                                     | 1. ÚROVEŇ                                                                                                                                                                              | 2. ÚROVEŇ                                                            | 3. ÚROVEŇ                                                  | LIMBO                                                                                                                     | HUDBA | MAL | DETI |
|-----|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|
| 0   | x             | V tejto fáze filmu je nám predstavený herený<br>tutoriál, učíme sa základné pravidlá fungovania<br>snov. Poznávame základné body a postavy. |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     | x   | x    |
| 10  |               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     | x   | x    |
| 20  |               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     | x   |      |
| 30  | x             |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           |       | x   |      |
| 40  | x             |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           |       | x   |      |
| 50  | x             |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     | x   | x    |
| 60  |               |                                                                                                                                             | V tomto mieste<br>zostupujeme do<br>prvej úrovne sna.<br>Každá úroveň má<br>formu určitého<br>herného levelu,<br>ktorý je nutné<br>prekonať aby<br>sme sa dostali do<br>ďalšej úrovne. |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           |       | x   |      |
| 70  | x             |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           |       | x   | x    |
| 80  | x             |                                                                                                                                             | V tomto bode<br>postavy<br>prekračujú ďalší<br>level a<br>prechádzajú do<br>ďalšej úrovne.                                                                                             |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           |       | x   | x    |
| 90  |               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        | Po predošlom<br>úspechu<br>postavy<br>porkačujú do<br>ďalšej úrovne. |                                                            |                                                                                                                           |       |     |      |
| 100 |               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     |     |      |
| 110 |               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      | Začína<br>posledná<br>úroveň aby<br>misia bola<br>úspešná. | Nastáva<br>prekážka,<br>kedy postavy<br>musia prejsť<br>cez zväšnu<br>úroveň limba<br>aby dokázali<br>zachrániť<br>misiu. |       | x   |      |
| 120 | x             |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            | Space-time<br>wrap moment,<br>potrebný k<br>záchrane Saita.<br>Samotné limbo<br>je herný<br>sytsém<br>sandbox.            | x     | x   |      |
| 130 | x             |                                                                                                                                             | Kolaps sna, posatvy sa prebúdzajú v realite po úspešne ukončenej<br>misii.                                                                                                             |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     | x   |      |
| 140 |               | Postavy<br>dosahujú ciele,<br>či už ako<br>odmena od<br>Saita, alebo<br>pre Cobba<br>stretnutie s<br>deťmi.                                 |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           | x     | x   | x    |
| 150 |               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                        |                                                                      |                                                            |                                                                                                                           |       |     |      |

Tab. 2 Pôvodná segmentácia *Inception*

|                 | SEGMENTÁCIA<br>FILMU<br>INCEPTION |                                                                             |                                                                         | Lucidné snívanie                | Extraction                                                 | Inception |
|-----------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------|
| ČAS -<br>minúty | LIMBO                             | FLASHBACK x<br>FLASHFORWARD                                                 | REALITA                                                                 | 1. ÚROVEŇ                       | 2. ÚROVEŇ                                                  | 3. ÚROVEŇ |
| 1               |                                   | Saitov hrad - spätné stretnutie v limbe, úvodná scéna je zhodná s poslednou |                                                                         |                                 |                                                            |           |
| 2               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | Saitov hrad - extrakcia Saitovho tajomstva                 |           |
| 3               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | večera s mladým Saitom                                     |           |
| 4               |                                   |                                                                             |                                                                         | Arabské mesto - výbuch          |                                                            |           |
| 5               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | Stretnutie s Mal - krádež Saitovho tajomstva, sen kolabuje |           |
| 6               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | zviazanie Mal                                              |           |
| 7               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | trezor                                                     |           |
| 8               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 |                                                            |           |
| 9               |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | zastrelenie Arthura                                        |           |
| 10              |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 | prestrelk                                                  |           |
| 11              |                                   |                                                                             |                                                                         | prebúdžanie sa - Saito, koberec | sen kolabuje, voda                                         |           |
| 12              |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 |                                                            |           |
| 13              |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 |                                                            |           |
| 14              |                                   |                                                                             | JAPONSKO - prebudenie sa vo vlaku - rozdelenie sa                       |                                 |                                                            |           |
| 15              |                                   |                                                                             | Saitove prebudenie sa                                                   |                                 |                                                            |           |
| 16              |                                   |                                                                             | TOKYO - rozhovor s deťmi                                                |                                 |                                                            |           |
| 17              |                                   |                                                                             | príchod Arthura                                                         |                                 |                                                            |           |
| 18              |                                   |                                                                             | helikoptéra - požiadavka od Saita - chce vnuknutie myšlienky Fischerovi |                                 |                                                            |           |
| 19              |                                   |                                                                             | Cobb a Arthur letia do Paríža                                           |                                 |                                                            |           |
| 20              |                                   |                                                                             | LIETADLO - uvažovanie nad ideou                                         |                                 |                                                            |           |
| 21              |                                   |                                                                             |                                                                         |                                 |                                                            |           |

|    |  |                          |                                                                                             |                                                    |  |  |
|----|--|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--|--|
| 22 |  |                          | PARÍŽ -<br>stretnutie sa s<br>Milesom                                                       |                                                    |  |  |
| 23 |  |                          |                                                                                             |                                                    |  |  |
| 24 |  |                          | stretnutie sa s<br>Ariadne,<br>perfektné<br>bludisko                                        |                                                    |  |  |
| 25 |  |                          |                                                                                             |                                                    |  |  |
| 26 |  |                          |                                                                                             | Ariadne v sne prvej<br>úrovne, Cobb<br>ukazuje sen |  |  |
| 27 |  |                          |                                                                                             | výbuch v sne,<br>kaviareň                          |  |  |
| 28 |  |                          | Prebudenie sa v<br>Parížskom centre                                                         |                                                    |  |  |
| 29 |  |                          |                                                                                             | Ďalšia lekcia v sne<br>s Ariadne                   |  |  |
| 30 |  |                          | prevracanie<br>mesta ako knihy                                                              |                                                    |  |  |
| 31 |  |                          | nekonečné<br>zrkadlo                                                                        |                                                    |  |  |
| 32 |  | flashbacky s Mal         |                                                                                             |                                                    |  |  |
| 33 |  |                          | späť, Paríž,<br>totém                                                                       | Obajv Mal                                          |  |  |
| 34 |  |                          | Cobb točí<br>spinnerom čo<br>stretol Mal po<br>sne                                          |                                                    |  |  |
| 35 |  |                          | Eames,<br>Mombassa                                                                          |                                                    |  |  |
| 36 |  |                          | Eames,<br>Mombassa                                                                          |                                                    |  |  |
| 37 |  |                          | útek pred<br>agentmi                                                                        |                                                    |  |  |
| 38 |  |                          | útek pred<br>agentmi                                                                        |                                                    |  |  |
| 39 |  |                          | Saito sa objavuje<br>v Mombasse,<br>Francúzsko<br>Ariadne a Arthur<br>- Penroseho<br>schody |                                                    |  |  |
| 40 |  |                          | zaučanie Ariadne                                                                            |                                                    |  |  |
| 41 |  |                          | Mumbasa, Jusuf                                                                              |                                                    |  |  |
| 42 |  |                          | spiaci ľudia v<br>Mumbaji                                                                   |                                                    |  |  |
| 43 |  | Flashback s Mal,<br>vlak | skúška séra                                                                                 |                                                    |  |  |
| 44 |  | Mal                      | Mumbasa,<br>preberanie<br>prípady Fischera                                                  |                                                    |  |  |
| 45 |  |                          | Stretnutie s<br>Browningom,<br>Fischer prvýkrát<br>v scéne                                  |                                                    |  |  |
| 46 |  |                          | fotografia s<br>vrtuľkou                                                                    |                                                    |  |  |
| 47 |  |                          | Paríž plánovanie                                                                            |                                                    |  |  |
| 48 |  |                          | Ariadnin totém                                                                              |                                                    |  |  |
| 49 |  |                          |                                                                                             |                                                    |  |  |
| 50 |  |                          | plánovanie,<br>diskusia,<br>emocionálny                                                     |                                                    |  |  |

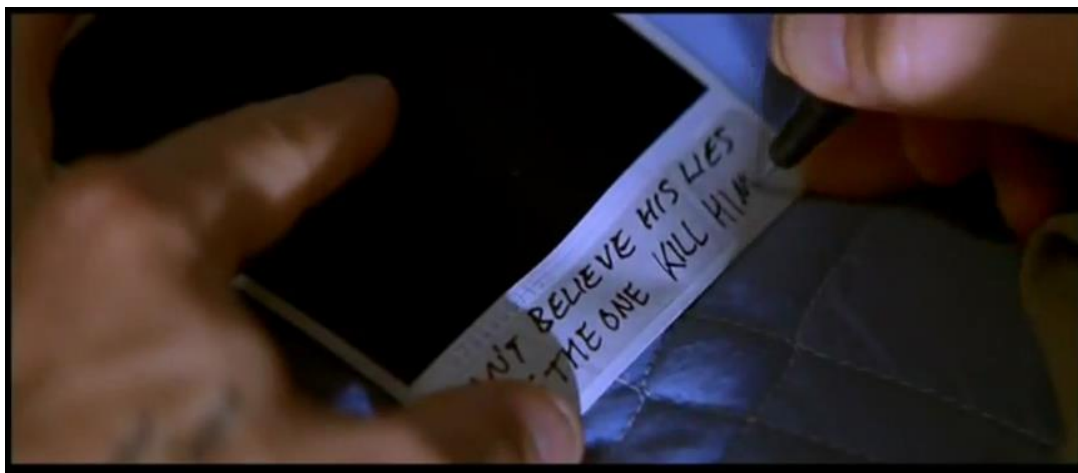
|    |  |                            |                                |                                                               |  |  |
|----|--|----------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------|--|--|
|    |  |                            | koncept                        |                                                               |  |  |
| 51 |  |                            | Paríž, plánovanie              | Tréning v prvej fáze                                          |  |  |
| 52 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 53 |  |                            | prestrihy s letiskom           |                                                               |  |  |
| 54 |  |                            | Cobb sníva, Ariadne sa pridáva |                                                               |  |  |
| 55 |  |                            |                                | Cobbova prvá úroveň v nej Mal                                 |  |  |
| 56 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 57 |  | Flashback na možnosť úteku |                                |                                                               |  |  |
| 58 |  |                            |                                | Ariadne prichádza do hotelovej izby kde zomrela Mal, uzmknutá |  |  |
| 59 |  |                            | Ďalšia lekcia v sne s Ariadne  |                                                               |  |  |
| 60 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 61 |  |                            | Letisko a začiatok misie       |                                                               |  |  |
| 62 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 63 |  |                            | Fischer vypije drink           |                                                               |  |  |
| 64 |  |                            |                                | Skok do prvej úrovne, mesto                                   |  |  |
| 65 |  |                            |                                | Zajatie Fischera + VLAK Mal                                   |  |  |
| 66 |  |                            |                                | Prestrelka                                                    |  |  |
| 67 |  |                            |                                | Saito je postrelený, príjazd do skladu                        |  |  |
| 68 |  |                            |                                | odhalenie podania silného séra                                |  |  |
| 69 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 70 |  |                            |                                | falošné vypočúvanie Fischhera                                 |  |  |
| 71 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 72 |  |                            |                                | Rozhovor s Fischerom o otcovi s Browningom                    |  |  |
| 73 |  |                            |                                | vysvetľovanie príbehu Ariadne                                 |  |  |
| 74 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 75 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 76 |  | spomienky na Limbo         |                                |                                                               |  |  |
| 77 |  | Flashback na prebudenie sa |                                |                                                               |  |  |
| 78 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 79 |  |                            |                                |                                                               |  |  |
| 80 |  |                            |                                |                                                               |  |  |

|     |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
|-----|--|-----------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 81  |  | Mal skočila,<br>podmienka na<br>realitu,<br>poslednýkrát vidí<br>svoje deti |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 82  |  |                                                                             |  | Fischer zadáva kód           |                                                        |                                                                               |
| 83  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 84  |  |                                                                             |  | príprava na ďalšiu<br>úroveň |                                                        |                                                                               |
| 85  |  |                                                                             |  | skok                         | nová úroveň,<br>hotel                                  |                                                                               |
| 86  |  |                                                                             |  |                              | rozhovor<br>Cobba a<br>Fischera                        |                                                                               |
| 87  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 88  |  |                                                                             |  | Auto                         | Odhalenie<br>Fischerovi, že<br>je v sne                |                                                                               |
| 89  |  |                                                                             |  | Auto                         | Point na<br>snívanie Cobb<br>a Fischer                 |                                                                               |
| 90  |  |                                                                             |  |                              | Hotel                                                  |                                                                               |
| 91  |  |                                                                             |  |                              | pánske toalety,<br>bitka, 91                           |                                                                               |
| 92  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 93  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 94  |  |                                                                             |  |                              | vstup do izby<br>v hoteli                              |                                                                               |
| 95  |  |                                                                             |  |                              | Browning a<br>Fischer v 2.<br>úrovni                   |                                                                               |
| 96  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 97  |  |                                                                             |  | auto – prestrih, pád         | hotelová izba -<br>skok, bitka v<br>otáčavej<br>chodbe | nová úroveň,<br>snežná<br>pevnosť                                             |
| 98  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 99  |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 100 |  |                                                                             |  |                              |                                                        | snažná<br>pevnosť                                                             |
| 101 |  |                                                                             |  | auto                         |                                                        |                                                                               |
| 102 |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 103 |  |                                                                             |  |                              |                                                        | pieseň<br>zaznieva,<br>Jusuf - 10<br>sek, Arthur -<br>3 min, Cobb -<br>60 min |
| 104 |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 105 |  |                                                                             |  | skok do rieky                | Hotel                                                  | lavína                                                                        |
| 106 |  |                                                                             |  | pád auta                     |                                                        |                                                                               |
| 107 |  |                                                                             |  |                              |                                                        | pevnosť                                                                       |
| 108 |  |                                                                             |  |                              |                                                        |                                                                               |
| 109 |  |                                                                             |  |                              | bitka vo<br>výtahu<br>v bezťažavom<br>stave            |                                                                               |
| 110 |  |                                                                             |  |                              |                                                        | Saito a<br>Fischer                                                            |

|     |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
|-----|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------|
|     |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             | vstupujú do pevnosti                   |
| 111 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 112 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             | Objavuje sa Mal, podstreľuje Fischera  |
| 113 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 114 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             | pokus o vstup do ďalšej úrovne – limbo |
| 115 | zobudenie sa v limbe, Cobb a Ariadne           |                                                                  |  | pád                                         | výtah                                       |                                        |
| 116 | príchod do mesta                               |                                                                  |  |                                             |                                             | obrana pevnosti                        |
| 117 |                                                |                                                                  |  |                                             | výtah a výbuch                              |                                        |
| 118 |                                                |                                                                  |  |                                             | výtah                                       | Obrana                                 |
| 119 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 120 | objavenie Mal v limbe v dome                   |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 121 |                                                |                                                                  |  |                                             | výtah                                       | Pevnosť                                |
| 122 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 123 | otvorenie otázky o inception na Mal            |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 124 |                                                | limbo flashback, flashback na vlak, ktorých ich vyniesol z limba |  |                                             |                                             |                                        |
| 125 |                                                | flashbacky na realitu                                            |  | auto                                        |                                             | pevnosť, Saito odpaľuje granát         |
| 126 |                                                |                                                                  |  |                                             | Arthur a výtah                              | Saito umiera, prechádza do limba       |
| 127 | nájdenie Fischera                              |                                                                  |  |                                             |                                             | nakopnutie Fischera                    |
| 128 | Mal napadá Cobb, Ariadne ju podstreľuje        |                                                                  |  |                                             |                                             | Fischer sa prebúda v pevnosti          |
| 129 |                                                |                                                                  |  |                                             | odpálenie výtahu, prechod do spätnej úrovne | otváranie dvier, Fischer a jeho otec   |
| 130 |                                                |                                                                  |  |                                             | výtah                                       | otvorenie trezoru – vrtuľka            |
| 131 |                                                |                                                                  |  |                                             | výtah                                       | odpálenie pevnosti                     |
| 132 | limbo a pád Ariadne, Cobb a Mal ostali v limbe | spomienka na starnutie                                           |  |                                             | kolaps sna                                  | kolaps sna                             |
| 133 |                                                |                                                                  |  |                                             |                                             |                                        |
| 134 |                                                |                                                                  |  | prebudenie sa v aute, útek do vody          |                                             |                                        |
| 135 |                                                |                                                                  |  | Fischer sa rozhodol, Inception bolo úspešné |                                             |                                        |

|     |                                   |  |                                       |  |  |  |
|-----|-----------------------------------|--|---------------------------------------|--|--|--|
| 136 | Cobb sa stretáva so starým Saitom |  |                                       |  |  |  |
| 137 |                                   |  | prebudenie sa v lietadle              |  |  |  |
| 138 |                                   |  | prebudenie Saita, imigračné oddelenie |  |  |  |
| 139 |                                   |  |                                       |  |  |  |
| 140 |                                   |  | roztočenie spinneru, tváre detí       |  |  |  |
| 141 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 142 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 143 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 144 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 145 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 146 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 147 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |
| 148 | Titulky                           |  |                                       |  |  |  |

Obr. 1.



Obr. 2.



Obr. 3.



Obr. 4.



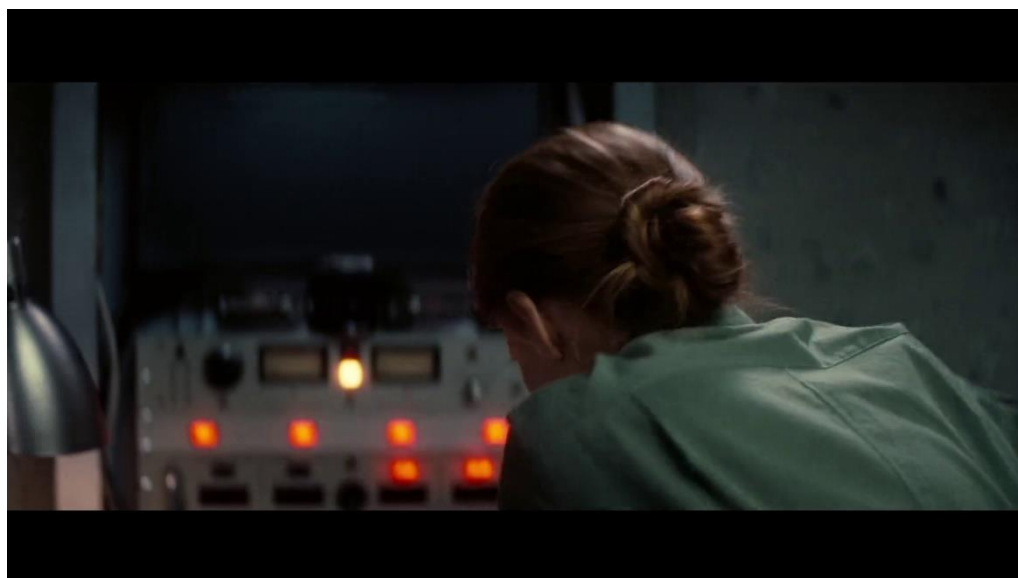
Obr. 5.



Obr. 6.



Obr. 7.



Obr. 8.



Obr. 9.



Obr. 10.



Obr. 11. – 14.



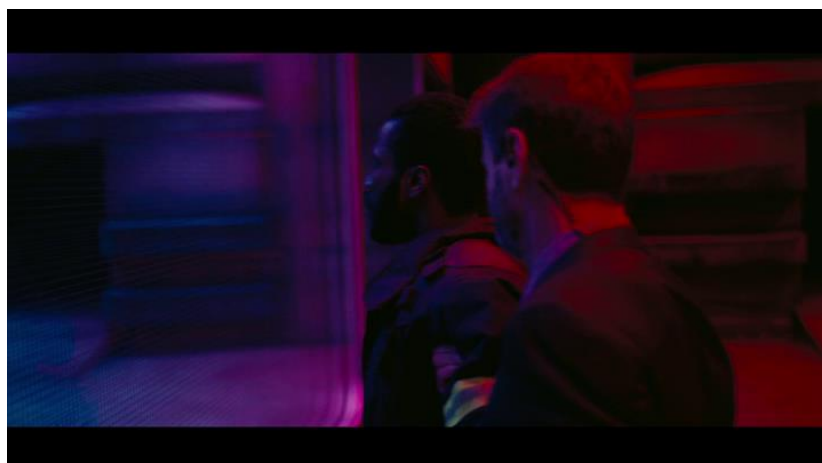
Obr. 15.



Obr. 16.



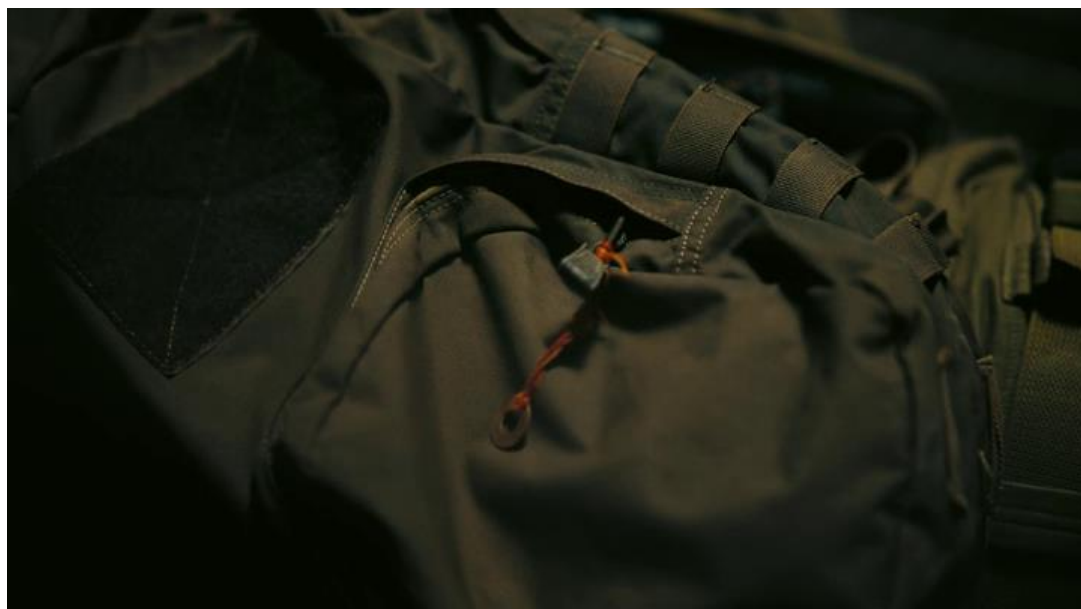
Obr. 17.



Obr. 18



Obr. 19.



**NÁZOV:**

Koncept času a priestoru vo filmoch Christophera Nolana

**AUTOR:**

Bc. Tamara Hajičková

**KATEDRA:**

Katedra divadelných a filmových štúdií

**VEDÚCI PRÁCE:**

doc. Mgr. Luboš Ptáček Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Moja magisterská diplomová práca sa venuje konceptu času a priestoru vo filmoch Christophera Nolana. V rámci práce sledujem jeho tvorbu posledných rokov a demonštrujem na nej prístup k času a priestoru. Zároveň sa zaoberám inými prvkami, ktoré Nolan v rámci rozprávania používa. Jeho rozprávanie častokrát pracuje na viacerých rovinách a lineárny čas je pravidelne narušený či už formou alebo prvkom v rozprávaní. Takýto prístup je tradičný pre puzzle filmy. Práca slúži ako charakteristika nielen práce času a priestoru ale i ostatných prvkov, ktoré sú pre Nolana tradičné.

**KLÚČOVÉ SLOVÁ:**

Christopher Nolan, puzzle filmy, komplexné filmy, čas a priestor

**TITLE:**

Concept of time and space in Christopher Nolan's films

**AUTHOR:**

Bc. Tamara Hajičková

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

doc. Mgr. Luboš Ptáček Ph.D.

**ABSTRACT:**

My master diploma thesis is focused on concept of time and space in Christopher Nolan's films. In this thesis I follow his work of last year and I demonstrate concept of time and space on his films. Furthermore, I follow other elements that Nolan uses in his style of narratology. His narratology usually works on multiple levels and linear time is regularly disrupted with film form or element in narration. This concept is traditional for puzzle films. This work serves as characteristics of not only work of time and space, but also other elements, that are typical for Nolan.

**KEYWORDS:**

Christopher Nolan, puzzle films, complex films, time and space