

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Nostalgická budoucnost:
Neoformalistická analýza filmu
Her (2013)**

Natálie Březinová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Nostalgická budoucnost: Neoformalistická analýza filmu Her (2013)* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

Podpis

Obsah

Úvod	5
1. Struktura a cíle práce.....	6
2. Vyhodnocení pramenů a literatury	7
3. Metodologie	10
3.1. Neoformalismus	10
3.2. Vnímání a role diváka.....	10
3.3. Ozvláštňení a význam.....	11
3.4. Nástroje analýzy	13
3.5. Analýza narativního filmu.....	13
3.6. Žánr.....	14
4. Narativní analýza.....	16
4.1. Nastínění děje a hlavní témata.....	16
4.2. Vyprávění	17
4.2.1. Expozice, vývojové vzorce, závěry	17
4.2.2. Čas	19
4.3. Informovanost	19
4.4. Žánrové vymezení	21
4.4.1. Sci-fi	21
4.4.2. Romantické drama.....	23

4.5. Shrnutí	26
5. Stylistická analýza.....	28
5.1. Mizanscéna.....	28
5.1.1. Prostředí.....	28
5.1.2 Barvy a osvětlení	29
5.1.3. Kostýmy a rekvizity	32
5.2. Kamera a rámování obrazu.....	34
5.3. Střih	36
5.4. Zvuk.....	38
5.4.1. Hudba	38
5.4.2. Ruchy.....	40
5.4.3. Dialogy	40
5.5. Shrnutí	41
Závěr.....	43
Seznam použitých zdrojů	46
Seznam obrázků	49

Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá snímkem *Her*, pro jehož analýzu jsem zvolila neoformalistický přístup. Film natočil v roce 2013 americký režisér Spike Jonze, jenž se již dříve proslavil filmy *V kůži Johna Malkoviche* (1999) nebo *Max a maxipříšerky* (2009). Jonze je také autorem původního scénáře, za který dostal Oscara i Zlatý glóbus.¹

Her se odehrává v Los Angeles a příběh sleduje rozvádějícího se muže Theodora (Joaquin Phoenix), jenž se rozhodne pořídit si nejnovější operační systém disponující umělou inteligencí. Theodor je tak moc přitahován ženským hlasem (Scarlett Johanssonová) svého operačního systému, že jeho city brzy přerostou v lásku. Snímek je označován jako romantické drama spadající také do žánru sci-fi, jelikož se příběh odehrává v blíže neurčené budoucnosti a představuje technologické vynálezy, které v současné době neexistují.²

Cílem mé práce je provést komplexní neoformalistickou analýzu podle Kristin Thompsonové a Davida Bordwella, která je blíže představena v knize *Breaking the Glass Armor*. *Her* Spikea Jonzeho má podle mého názoru divácky oblíbený film, ale jeho rozboru se zatím detailněji nikdo nevěnoval. Má práce se bude soustředit na narativní a stylistickou výstavbu filmu, výsledkem analýzy bude identifikace dominanty filmu. Zvláštní důraz na žánrové projevy sci-fi a romantického dramatu pokládám proto, že mi film v tomto ohledu připadá nejednoznačný a domnívám se, že bych dominantu snímku mohla najít právě zde. Tento rozbor se bude opírat především o sémanticko-syntaktický přístup k žánru podle Ricka Altmana, protože Bordwell s Thompsonovou sice v *Umění filmu* věnují zvláštní kapitolu žánrům, ale nepopisují je tak komplexně jako zmíněný Altman.

¹ IMDb. *Her*: Awards.[Citováno 1. 12. 2018] Dostupné z https://www.imdb.com/title/tt1798709/awards?ref_=tt_awd

² IMDb [online]. [cit. 2019-01-25]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1798709/>

1. Struktura a cíle práce

Cílem mé práce je provést celkovou analýzu amerického snímku *Her* z roku 2013, pro kterou používám neoformalistický přístup definovaný Kristin Thompsonovou a Davidem Bordwellem. Jejich přístup umožňuje komplexní rozbor díla a výsledkem by mělo být nalezení dominanty, což je prvek, jemuž jsou přizpůsobeny ostatní složky filmu.

Bakalářská práce je strukturovaná do několika kapitol, které na sebe v určitém měřítku navazují či reagují. V prvních kapitolách reflektuji to, co bylo o filmu zatím napsáno, a blíže vysvětluji vybraný metodologický přístup. Přestože se opírám především o již zmíněný neoformalismus, pro bližší vymezení žánru filmu jsem se obrátila na teoretika Ricka Altmana a jeho žánrovou teorii popsanou v knize *Film/Genre*. Altman se totiž žánrem zaobírá důsledněji než Thompsonová s Bordwellem.

Analýzu rozdělují do dvou samostatných kapitol. První z nich je narativní analýza, v níž popisují hlavní motivy příběhu a syžetové uspořádání. V této kapitole se také zabývám informovaností diváka, tedy jak divák získává informace o minulých událostech skrz flashbaky. Do této kapitoly také vkládám podkapitolu o žánru. Zabývám se žánrovým zařazením snímku do kategorií science fiction a romantické drama, jelikož chci ukázat, jak se *Her* odlišuje výběrem filmových technik, které na první pohled nemusí nutně naplňovat žánrové konvence.

V následující kapitole se zabývám stylistickou analýzou. Detailně rozebírám jednotlivé prvky tvořící mizanscénu, tedy prostředí, barvy, kostýmy a rekvizity. Samostatné podkapitoly pak věnuji kameře a rámování obrazu, střihu a hudbě.

V obou analytických kapitolách se často zmiňuji o *Umění filmu*,³ protože tato kniha Bordwella a Thompsónové se mi stala rozsáhlým návodem, jak k analýze přistupovat. Díky tomuto rozboru, jenž se věnuje hlavním složkám snímku, by se mi mělo podařit nalézt dominantu a zjistit, které ze složek napomáhají k ozvláštnění.

³ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

2. Vyhodnocení pramenů a literatury

O snímku bylo publikováno několik akademických článků, z nichž většina se zabývá spíše sociologickými a psychologickými aspekty příběhu. V českém prostředí se analýze *Her* nikdo nevěnoval, avšak vznikly zde dvě práce, které se týkají režiséra a jeho tvorby. První, z roku 2008, pojednává přímo o Spiku Jonzem a zabývá se počátky jeho kariéry na poli videoklipů a reklam.⁴ Druhá práce se pak zabývá přímo jedním dílem Jonzeho, konkrétně snímkem *Adaptace*.⁵ Eva Pjajčíková ve své bakalářské práci film důkladně analyzuje a snaží se určit dominantu filmu.⁶ Pro tuto analýzu si stejně jako já vybírá neoformalistickou analýzu.

Autor článku „The Post-human Utopian Paradise“ vysvětluje, že žánr science fiction se ve filmu obvykle spoléhá na přítomnost fyzického těla nelidské bytosti. U snímku *Her* je však tato konvence posunuta, jelikož objektem fascinace není fyzická podoba operačního systému Samantha, ale pouze její hlas. Zvláštností také je, že Samantha není pouze operační systém, ale má vlastní vědomí, které se navíc stále rozvíjí. V příběhu už ale není vysvětleno, jak takový operační systém funguje. Jeho vývoj je naznačen vlastně jen opatrně, aniž by bylo řečeno, zda se příběh odehrává v dystopickém světě (či zda jde o okamžiky před tím, než se tento svět dystopickým stane).⁷

Článek Evy-Lynn Jagoe z univerzity v Torontu tematicky navazuje na předchozí zmíněný text „The Post-human Utopian Paradise“. Autorka vyzdvihuje především fakt, že hlavní hrdina je zamilován do hlasu OS a snaží se mít intimní vztah s nelidskou bytostí bez materiálního těla či alespoň viditelné podoby. Takový vztah musí být založen hlavně na fantazii a představách, ne na skutečné fyzické blízkosti, která se především u romantického vztahu předpokládá. Autorka analýzy zmiňuje, jak důležité je, aby hlas OS

⁴ CINGER, František. SPIKE JONZE - Vztah filmové a televizní tvorby [online]. Olomouc, 2008 [cit. 2019-01-01]. Dostupné z: <<https://theses.cz/id/lwktwf/>>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Jakub Korda.

⁵ *Adaptace* je snímek Spíka Jonzeho z roku 2002, v hlavních rolích Nicolas Cage a Meryl Streep.

⁶ PJAJČÍKOVÁ, Eva. Sebereflexivní frustrace v mezích Hollywoodu. Neoformalistická analýza filmu *Adaptace* [online]. Brno, 2010 [cit. 2019-01-29]. Dostupné z: <<https://theses.cz/id/wxd6ke/>>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Mgr. Lucie Česálková, PhD..

⁷ SIMUŤ, Andrei. The Post-human Utopian Paradise and the Impossible Gaze from Philip K. Dick to Spike Jonze's *Her*. *Caietele Echinox* [online]. 2015, **29**, 301-313 [cit. 2019-01-25]. ISSN 1582960X.

působil lidsky (zvláště když nemá skutečné tělo). Je nepředstavitelné, že by se Theodor zamiloval například do hlasu SIRI ze společnosti Apple, jelikož tento hlas je neuvěřitelně strojový a bez emocí.⁸

K vyspělosti operačního systému zobrazeného ve filmu se vyjadřuje také filozofka umělé inteligence Susan Schneider. V článku pro *New York Times* řeší možnosti, jakými by mohl být lidský mozek nahrán do počítače, a tím pádem by žil věčně jako přístroj, aniž by se musel spoléhat na své smrtelné tělo.⁹

Christopher Hawthorne z *Los Angeles Times* poměrně detailně analyzoval architekturu snímku. Na základě prostředí snímku odhaduje, že je příběh zasazen do Los Angeles zhruba tři dekády od nynějška. Nejde však zcela o utopický ani dystopický svět. Spike Jonze zde nahrazuje Los Angeles záběry ze Šanghaje, což Hawthorne vidí jako velice neobvyklé, jelikož je to většinou Los Angeles, které ve filmech zastupuje jiná města. Tuhle alternaci mezi záběry Šanghaje a LA pak vidí jako symbolickou rovinu odkazující k Theodorově „rozdvojenému“ životu. Theodor se totiž musí starat o své fyzické tělo, ale psychicky žije víceméně v umělém digitálním světě.¹⁰

Na Theodorovu rozdělenost naráží i K. E. Brown v článku „The Cyborg in Pieces: Gender Identity in *Her* and *Ex Machina*.“ Zatímco OS Samantha touží po skutečném těle, Theodor by si přál nebýt uvězněn ve své fyzičnosti, která mu neustále připomíná realitu kolem sebe. Brown se ve svém textu zabývá především sexualitou strojů, porovnává OS v *Her* s robotem jménem Ava z filmu *Ex Machina*.¹¹ Jenže zatímco Ava má kromě vědomí i materiální tělo, Samantha má *pouze* ono vědomí. Kvůli své fyzičnosti se však Ava stává sexuálním objektem svého stvořitele, který ji naschvál vytvořil ženské tělo a naprogramoval jako heterosexuální ženu. Samantha má sice ženský hlas, který ji Theodor vybral při instalaci, avšak když se na konci filmu rozhodne opustit lidský svět,

⁸ JAGOE, Eva-lynn. Depersonalized intimacy: the cases of Sherry Turkle and Spike Jonze. *English Studies in Canada* [online]. 2016, **42**(1-2), 155-173 [cit. 2019-01-25]. ISSN 03170802.

⁹ SCHNEIDER, Susan. The philosophy of 'Her'. *The New York Times Opinionator*, 2014.

¹⁰ HAWTHORNE, Christopher. Spike Jonze's "Her" a Refreshingly Original Take on a Future LA'. *Los Angeles Times*, 2014.

¹¹ *Ex Machina* je sci-fi snímek z roku 2014, jenž režíroval Alex Garland. V centru pozornosti je robot Ava – unikátní technologický pokrok umělé inteligence, která si je vědoma vlastní identity.

je pravděpodobné, že se vůbec nebude omezovat na sociální konstrukt, kterým je pohlaví.¹²

V narativní analýze navážu především na ty články, které se zabývají žánrovým rozřazením filmu. Dotýkat se budu také tematické roviny, kterou ve svém textu rozebírá například Eva-Lynn Jagoe či Andrei Simut. Romantický vztah člověka k nelidské bytosti je totiž jedním z hlavních témat snímku, proto považuji za důležité toto téma více rozvést. Pro stylistickou analýzu pak navážu především na analýzu architektury snímku, jíž se zabýval Christopher Hawthorne, jelikož míchání záběrů Los Angeles se záběry Šanghaje mi připadá důležité pro pochopení časového zasazení *Her* a osamělého chování hlavního hrdiny.

¹² BROWN, Katherine Emery. The Cyborg in Pieces: Gender Identity in *Her* and *Ex Machina*. *Master of Arts in Liberal Studies*, 2015, 27.

3. Metodologie

Pro analýzu vybraného filmu jsem zvolila neoformalistickou analýzu, jíž se věnují především filmoví teoretici a historici Kristin Thompsonová a David Bordwell. Ti navazují na teoretiky ruského formalismu dvacátých let minulého století. Neoformalistický přístup umožňuje komplexní analýzu snímku s tím, že skrze jednotlivé prostředky se dá najít dominanta filmu, tedy „hlavní formální princip, jehož užívá dílo či skupina děl k organizaci prostředků do jednoho celku.“¹³

Opírat se budu také o Ricka Altmana a jeho sémanticko-syntaktický přístup k žánru více rozvedený v knize *Film/Genre*,¹⁴ jelikož jedna kapitola mé práce bude věnována právě žánrovému vymezení snímku v rámci sci-fi a romantického dramatu.

3.1. Neoformalismus

Neoformalistický přístup popisuje Kristin Thompsonová v úvodu své knihy *Breaking the Glass Armor*.¹⁵ Tento úvod byl vydán v časopisu *Illuminace* a bude mi sloužit jako hlavní teoretický podklad pro zbytek práce. Thompsonová vysvětluje, že tento přístup má být natolik univerzální, že se dá aplikovat na všechny filmy.¹⁶ Neoformalismus ukazuje obecné předpoklady o vlastnostech uměleckého díla a jejich následnou aplikaci na vybraný snímek vzniká „nová“ metoda určená pro analýzu konkrétního filmu. Teoretik již nemusí pro analýzu díla vybírat jen jednu metodu a násilně ji aplikovat na film. Takto povinná metoda může totiž lehce vést k redukci komplexnosti analýzy filmu.

3.2. Vnímání a role diváka

Neoformalisté čerpají kromě ruského formalismu také z kognitivní psychologie. Přicházejí s novým modelem lidské percepce a kompletně vylučují teorii, že hlavní

¹³ THOMPSON, Kristin (1998): Neoformalistická filmová analýza. Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1 (29), přel. Zdeněk Böhm (*Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, 1988).

¹⁴ ALTMAN, Rick. *Film/genre*. London: BFI Publishing, 1999. ISBN 978-085-1707-174.

¹⁵ Thompson, Kristin (1988): *Breaking the Glass Armor. A Neoformalist Film Analysis*. Princeton – New Jersey: Princeton University Press.

¹⁶ THOMPSON, cit. 13, str. 4

funkcí média je předávání informací. Zavrhuji tedy model „vysílající, médium a příjemce“ a vnímání dále rozdělují na praktické a ne-praktické.¹⁷

Praktické vnímání je percepce a prožívání běžných, každodenních událostí za praktickým účelem, jelikož realita bezprostředně ovlivňuje skutečný život. Soustředíme se pouze na ty podněty, které jsou relevantní k našim aktuálním potřebám, ostatní vnímáme okrajově. *Ne-praktická* percepce obrací pozornost k estetickému vnímání, při němž si divák utváří nové významy a umělecké dílo chápe jako druh relaxace. Takovéto rozšířené vnímání uměleckých děl může mít celkový dopad na náš život, protože se snadno přenáší do vnímání všedních podnětů. Neoformalismus navíc nerozlišuje mezi „nízkým“ a „vysokým“ uměním, jelikož zábavné filmy mohou stimulovat naše vnímání stejně tak dobře jako díla zabývající se vážnými tématy.

Neoformalistická analýza pracuje s divákem jako aktivním subjektem, který se částečně podílí na výsledném účinku díla. Divák totiž při sledování/vnímání filmu prochází řadou aktivit. *Automatické projevy*, které divák nevnímá, nazýváme fyziologické procesy. Jde o daný typ vnímání, jenž nemůžeme nijak změnit. *Podvědomé reakce* jsou mentální procesy, o kterých sice při sledování snímku nepřemýšlíme, ale pokud se nad nimi zamyslíme, můžeme si je uvědomit a následně vysvětlit, jak jsme k nim došli. *Vědomé procesy* nás mohou přimět ke konfrontaci našeho naučeného způsobu pohledu na svět. S *nevědomými procesy* se pak v analýze příliš nepočítá, protože jak už bylo řečeno, neoformalismus se spoléhá na aktivitu diváka. Nevědomé procesy mohou být součástí jiných teorií, jako je například psychoanalytické čtení filmu.

3.3. Ozvláštnění a význam

Thompsonová dále pracuje s termínem *ozvláštnění* použitým již v ruském formalismu.¹⁸ „Umění ozvláštňuje naše navyklé vnímání každodenního světa.“¹⁹ Jde vlastně o to, že materiál je umístěn do nového kontextu, a divákovi pak připadá nový či zvláštní. Pokud se stejné prostředky opakují stále dokola, jejich ozvláštňující schopnost

¹⁷ THOMPSON, cit. 13, str.4

¹⁸ Tamtéž, str. 7

¹⁹ Tamtéž, str. 7

se postupně ztrácí a prostředek se stává běžným. Důležitý je předpoklad, že každé umělecké dílo obsahuje ozvláštňení, přestože jde například o minimální odlišnost.

Za typ ozvláštňení považuje Thompsonová *význam*, který chápe jako systém klíčů, skrze něž se divák dostane k denotacím a konotacím díla. Význam dále rozděluje na čtyři druhy: referenční, explicitní, implicitní a symptomatický. Většina významů takto ukázaných ve filmu již existuje, ovšem autoři děl dosahují pomocí ozvláštňení toho, že vypadají jako nové.

Prostředek je chápán jako jakýkoliv prvek, který má v uměleckém díle roli a potenciál ozvláštňení zobrazovaného. Jednotlivé prostředky mají své funkce v závislosti na kontextu, ale dílo musí poskytovat důvod, motivaci, proč konkrétní prostředek použít. Rozlišujeme čtyři druhy motivace:

1. Kompoziční, jež ospravedlňuje použití prostředku nezbytného pro narativní konstrukci.
2. Realistická motivace je založena na našich představách a znalostech o realitě, pro pochopení této motivace se obracíme k reálnému světu
3. Transtextuální motivace odkazuje k jiným uměleckým dílům či principům a její pochopení tedy závisí čistě na naší předchozí znalosti. Jde například o žánrové konvence, které při sledování díla automaticky akceptujeme či je přímo očekáváme.
4. Umělecká motivace je nejvíce viditelná v okamžiku, kdy jsou předchozí typy potlačeny. „Umělecká motivace může existovat sama o sobě, bez ostatních typů, ale ty nemohou nikdy existovat nezávisle na ní.“²⁰

Za dominantu považuje neoformalismus formální princip, který organizuje prostředky do jednoho celku. Dominanta je prostředek postavený do popředí. Dílo samo naznačuje, kde máme hledat dominantu podle toho, na které prostředky dává důraz. Nalezení této dominanty je pak cílem všech neoformalistických analýz, včetně té mé.

²⁰ THOMPSON, cit. 13, str. 11-14

3.4. Nástroje analýzy

Neoformalismus vychází z historického kontextu a říká, že i výběr prostředků, které následně tvoří film, jsou dány érou, v níž film vzniká. Umělci čerpají ze svých inspirací a jejich mícháním dochází k inovativním postupům a často nezáměrným výsledkům.

Analýza pracuje se dvěma pojmy – *komplikovaná forma* a *odkládání*.²¹ *Komplikovaná forma* zahrnuje všechny prostředky směřující ke ztížení vnímání a chápání daného snímku. Tyto prostředky mohou být užity buď v celém díle, nebo v jeho částech. Běžným prostředkem pro vytvoření komplikované formy je vytváření *odkladů*, což vede ke zdržení a oddálení závěrů příběhu. Jde o ty úseky děje, „ve kterých odbočení a zdržení odklánějí děj od jeho přítomného směru.“²² Tyto odbočky mají za cíl pozdržet závěr, označujeme je jako *volné motivy*. *Motivy závazné* jsou naopak ty akce, které jsou nezbytné k tomu, aby snímek došel ke konci vyprávění.

3.5. Analýza narativního filmu

Pro analýzu vyprávění je důležité rozlišovat mezi fabulí a syžetem.²³ Fabule je chronologické řazení příběhu od začátku do konce. Syžet je pak způsob, kterým je fabule pro potřeby vyprávění seřazena. Syžetové uspořádání dovoluje používat flashbaky, či některé situace jen letmo zmínit. „Proces, ve kterém syžet v určitém pořadí prezentuje a zatajuje fabulační informace, je vyprávění, narace.“²⁴

Pro bližší analýzu syžetu pak Thompsonová rozlišuje mezi linií hermeneutickou a proairetickou.²⁵ Proairetická linie nám umožňuje chápat, jak jedna situace souvisí s druhou. Hermeneutická linie nutí diváka vytvářet hypotézy, jelikož se vyznačuje tím, že divákům odpírá informace. Tyto dvě linie spolu musí nějakým způsobem spolupracovat, chce-li vyprávění udržet pozornost diváka a případně ho překvapit. Diváka totiž nutí domýšlet si fabuli na základě omezených informací.

²¹ THOMPSON, cit. 13, str. 26

²² Tamtéž, str. 26

²³ Tamtéž, str. 27-28

²⁴ Tamtéž, str. 29

²⁵ Tamtéž, str. 28

U každého narativního filmu můžeme nalézt začátek a konec. Konec můžeme dále rozlišovat na otevřený a zavřený. Zavřený poskytuje všechny informace potřebné k sestavení fabule, objasnění hádanek. Otevřený konec však často hádanku neobjasní, nebo ne úplně, a nechává diváka v nejistotě.²⁶

Nejčastějšími hybateli kauzálních událostí ve vyprávění jsou postavy, které nemůžeme chápat jako skutečné lidi, jelikož jde jen o soubor určitých charakterových rysů. Postavy tedy neanalyzujeme jako skutečné žijící osoby, ale spíše jako soubor prostředků, které mají v příběhu určitou funkci.²⁷

Vyprávění je tvořeno použitím různých filmových technik, díky nimž můžeme také pochopit styl filmu. Thompsonová říká, že tyto techniky vytváří prostor, čas a „abstraktní hru mezi ne-narativními prostorovými, temporálními a vizuálními aspekty filmu“.²⁸ Pokud jsou tyto stylistické prvky podřízeny narativní linii, dá se předpokládat, že dominanta filmu se bude nalézat právě v narativní rovině, a naopak.

3.6. Žánr

Žánr je publikem rozeznatelná kategorie uměleckého díla (v tomto případě filmu), která se vyznačuje určitými společnými znaky. Altman poukazuje na žánrová očekávání, která jsou s jednotlivými žánry spojena. Aby divák rozeznal film z hlediska žánru, měl by být snímek pevně zařazen do určité kategorie. Každý snímek pak nakládá s obecnými žánrovými charakteristikami alespoň trochu odlišně, vždy se však dá zařadit do obecnější kategorie.²⁹ Pro pochopení žánru je nutná také divácká znalost skutečného, nefikčního světa (nepsaná pravidla chování, vlastní společenské zážitky apod.) spojená se znalostí jiných žánrových textů.³⁰

Prvním klíčem k rozpoznání žánru filmu je žánrová kategorie, k níž je vybraný snímek řazen. Máme zde například žánrovou terminologii skládající se ze dvou slov. Vezmeme-li například romantickou komedii, první slovo (přídavné jméno) z dvojice konkretizuje již zavedenou širší kategorii. Dochází také k opačnému procesu, kdy je

²⁶ THOMPSON, cit. 13, str. 28-29

²⁷ Tamtéž, str. 29-30

²⁸ Tamtéž, str. 31

²⁹ ALTMAN, cit. 14

³⁰ Tamtéž, str. 189

termín krácen – například science-fiction stories jsou sci-fi – což značí osamostatnění od původního podstatného jména a tím pádem vytvoření nové kategorie s nezávislým statusem.³¹

Běžným postupem je také slučování žánrů v rámci jednoho díla. Studia nelpí na žánrové čistotě a často odkazují alespoň ke dvěma různým žánrům.³² Altman tuto potřebu vysvětluje na hollywoodských studiích, která se (hlavně v minulosti) po vzoru svého jednoho úspěšného filmu pokoušela o vytvoření cyklů, které by ustanovily žánr. Utváření těchto cyklů a žánrů je spojeno „s kapitalistickými potřebami diferenciací produktu a snadno rozpoznatelných komodit.“

Tvoření žánrů je však nepřetržité, neustále se vyvíjí. Všechny žánry totiž mohou být různě spojovány a kříženy s dalšími žánry, čímž vznikají nové kategorie. Podle Altmana tak „mapa žánrů“ nebude nikdy dokončena, protože je nestálá a mění se s časem.³³ Každý žánr se však spoléhá na určité projevy, a přestože se jejich definice mění, tyto projevy bývají (alespoň částečně) typické i pro nově utvořené žánry.

Podle Altmana neexistuje jednotný přístup k žánrům, proto přichází se sémanticko-syntaktickou teorií, která dokáže vysvětlit žánrovou nejednoznačnost. Stejný snímek totiž může jedna polovina diváků vnímat jako sci-fi, ale druhá ne. Zatímco sémantická rovina dovoluje určit žánr filmu na základě jednotlivých prvků typických pro konkrétní žánr, syntaktická rovina se zaměřuje především na propojení těchto prvků a vytváření nových struktur.³⁴ Propojením sémantické a syntaktické roviny vzniká možnost rozlišit různé úrovně žánrovosti a vznikají nové možnosti propojení. Právě tento přístup mi umožní snadnější pohled na žánrovou nejednoznačnost snímku *Her*.

³¹ALTMAN, Rick a J. KUČERA. Obaly na vícero použití: Žánrové produkty a proces recyklace. *Illuminace*[online]. 2002(4) [cit. 2019-03-20].

Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2006/FAVBKa05/Obaly_na_vicero_pouziti.pdf

³² ALTMAN, citace 31, str. 7

³³ Tamtéž, str. 13

³⁴ ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. 1989, 1(1)

4. Narativní analýza

V první části analýzy se budu věnovat nastínění děje a hlavních témat příběhu, jelikož jsou důležitá pro pochopení následujících kapitol, kterými jsou například styl vyprávění či syžetové uspořádání. Do této části analýzy také zasazuji žánrové vymezení snímku, jemuž se věnuji v samostatné kapitole.

4.1. Nastínění děje a hlavní témata

Příběh zasazený do Los Angeles v budoucnosti sleduje rozvádějícího se Theodora Twomblyho, který se uzavřel před světem a když zrovna není v práci, ve svém novém bytě hraje videohry. Když uvidí reklamu na nový operační systém s vyvinutou intuicí a schopností růst skrz zkušenosti, příliš neváhá a také si ho pořídí. Operační systém s ženským hlasem si sám zvolí jméno Samantha. Postupně spolu vstoupí do romantického vztahu, který se dále prohlubuje. Jenže s rostoucí láskou přicházejí také problémy spojené s odlišností partnerů, jako například absence fyzického těla Samantha.

Režisér a scénárista Spike Jonze skrz postavu Theodora ukazuje pocit osamění a neschopnost navázat kontakt s ostatními lidmi. Všichni touží po intimních vztazích, přesto nikdo není ochoten vynaložit snahu a seznámit se se skutečnými fyzickými osobami. Lidé jsou od sebe odpojeni, čas raději tráví se svými digitálními technologiemi, skrz které je snadné navázat krátký neosobní vztah, jenž může být také v případě potřeby rychle ukončen.

Touha po lásce a intimitě a zároveň neschopnost takový vztah navázat, je pro Theodora hlavní důvod, proč se utápět v melancholii a smutku. Přestože právě prochází finální fází rozvodu, nechce se lásky zcela vzdát, protože právě v ní vidí smysl života. Rozvod pro něho sice je důvod víc se do sebe uzavřít, přesto si však hledá cesty, skrz které může navázat nový vztah. Z počátku je skeptický k jakýmkoliv změnám, avšak velice rychle se dokáže přizpůsobit. Nakonec se mu operační systém zalíbí, nakonec jde na domluvené rande na slepo, nakonec všechno zkusí, pokud to znamená, že výsledkem může být láska či alespoň kontakt s jinou bytostí.

Skrz příběh také můžeme uvažovat o tom, co to vlastně láska je, jak vypadá. Už od začátku filmu je jasné, že nejen Theodor je silně odpojený od lidí a reality. Ostatní

také hledají intimnost skrz své telefony, i přestože mají po boku skutečné partnery. Jonze zkoumá, zda je ke skutečnému vztahu potřebná fyzická blízkost, a na konci jasně ukazuje své stanovisko. Technologie přicházejí a odcházejí, ale skuteční lidé jsou kolem nás pořád.

4.2. Vyprávění

Podle Bordwella je vyprávění formální systém, který je nejběžnější u fikčních filmů. K narativnímu filmu diváci přistupují s obecným předpokladem, že se v příběhu budou odehrávat na sebe navazující události, které spolu souvisí. Díky tomu, že divák rozpoznává jednotlivé události a chápe je jako řetězec příčin a následků, dokáže tak porozumět vyprávění.³⁵ Divákovi je skrz vyprávěný příběh ukázán syžet událostí, tedy jejich konkrétní uspořádání. Fabulí pak nazýváme „soubor všech událostí ve vyprávění – ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem,“³⁶ tyto události jsou řazené chronologicky přesně tak, jak jdou za sebou.

4.2.1. Expozice, vývojové vzorce, závěry

Vyprávění také závisí na příčině a následku, jejichž nositeli jsou postavy. Postavami jsou nejčastěji lidské bytosti, které obvykle mají viditelné tělo a charakterizuje je soubor vlastností.³⁷ Tyto vlastnosti plní příčinnou roli v celkovém příběhu a nejčastěji jsou divákům představeny již na začátku příběhu. Takovou úvodní část syžetu nazýváme expozice.³⁸ Jde vlastně o rozvržení příběhu, představení hlavních okolností, jež podněcují divákovu představivost.

Expozice snímku *Her* představuje Theodora, hlavního hrdinu příběhu. Již v první scéně je ukázán jako citlivý spisovatel cizích dopisů, který je však osamělý, a kromě práce a hraní videoher se v jeho životě moc neděje. Vidíme jeho vzpomínky na ženu, s níž bude domov a je s ní šťastný, ale již nám není ukázáno, co přesně se ve vztahu stalo, že teď Theodor leží v posteli sám a snaží se uspokojit svou osamělost na chatu

³⁵ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 111

³⁶ Tamtéž, str. 113

³⁷ Tamtéž, str. 116

³⁸ Tamtéž, str. 124

s hlasem cizí ženy. Z takového úvodu může divák začít vyvozovat, jakým směrem se příběh bude udávat.

S vývojem syžetu souvisí vývojové vzorce, které vznikají na základě příčin a následků. Pro každý vývojový vzorec si divák utváří určitá očekávání a čím lépe se ve snímku orientuje, tím jsou jeho očekávání přesnější. Například u *Her* divák nejspíš očekává, že se Theodorova osamělost a melancholie v průběhu vyprávění promění, očekává řešení problémů, které vytváří nemateriálnost Samantha a podobně.

Vývojové vzorce závisí na proměně situace, v níž se postava nachází. Nejčastější je podle Bordwella *změna ve věděni a směřování k cíli*.³⁹ Podle mého závisí vývojový vzorec *Her* na obou zmíněných. Theodor směřuje hned k několika cílům, které jsou však propojené. Snaží se překonat svou bolest z nepovedeného manželství, najít novou lásku a opět být schopen radovat se ze života. Změna věděni pak souvisí s operačním systémem Samanthou. Zamilovanost do operačního systému totiž nutí Theodora přehodnotit to, co o romantických vztazích ví. Naprostá změna ve věděni však přichází v poslední čtvrtině filmu, kdy se Theodor dozvídá, že Samantha vede několik stovek vztahů najednou, že tedy nemiluje pouze Theodora.

Vývoj filmu nakonec dospěje do závěrečného bodu, do vyvrcholení. Od konce filmu divák očekává rozřešení kauzálních vztahů nastolených v předchozím příběhu. Některé konce však nejsou spojeny s emocionálním pnutím a napětím, jsou tedy anti-klimatická. „Syžet nás ponechává v nejistotě ohledně následků událostí fabule.“⁴⁰ Takový relativně otevřený konec má i *Her*. Samantha a další operační systémy odcházejí, Theodor opět zůstává sám. Znovu se snaží překonat neúspěšný vztah, tentokrát jak se Samanthou, tak ten předchozí s Catherine, který doposud nebyl schopen pořádně uzavřít. Poslední scény však tráví s přítelkyní Amy, s níž se v průběhu filmu sblížil, společně se ze střechy dívají na světla města. Tento konec vyhodnocuji jako zcela neuzavřený, protože zde není jasné vyvrcholení. Můžeme se domnívat, že sblížení Theodora s Amy povede k navázání romantického vztahu mezi nimi. Theodorův poslední dopis, který píše ex-manželce Catherine, a jeho konečně veselý úsměv můžeme interpretovat jako plné naděje. Události, které prožil, jsou sice smutné, ale jeho posílily, než aby ho uvrhly zpět

³⁹ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 124

⁴⁰ Tamtéž, str. 126

do deprese, s níž se potýkal na začátku syžetu. Taková interpretace je už však volná a závisí čistě na divákovi.

4.2.2. Čas

Divák se na základě syžetu snaží vyvodit fabuli, tedy snaží se události seřadit do chronologického pořádku. Syžetové uspořádání totiž nemusí nutně odpovídat uspořádání fabule. Flashbackové scény jsou součástí syžetu a skrz ně si divák odvodí fabuli. Časté flashbackové scény diváka nezmatou, protože si je logicky uspořádá do pořadí, jak se události odehrávají. Tedy jestliže divák sleduje posmutnělého Theodora ležícího v setmělé místnosti, načež následuje scéna šťastného páru Theodora a Catherine, která se pak vrací zpět na stejný záběr na Theodora jako v záběru předcházející šťastné dvojici, automaticky si domyslí, že zamilovaná scéně se nejspíš odehrála v minulosti.

Syžet si obecně nejčastěji vybírá z fabule pouze určitý úsek trvání. Kvůli tomu dále rozlišujeme čas fabule, čas syžetu, k nimž se ještě přidává čas projekce (což je konkrétní čas promítání filmu, tedy v případě *Her* je to 2 hodiny a 6 minut). Čas syžetu snímku pak můžeme určit na základě časových titulků, střídání ročních období či ho vyvodit z promluv postav. U *Her* tak právě na základě dialogů postav docházím k závěru, že čas syžetu není delší než několik měsíců, maximálně jeden rok. Čas fabule ovšem trvá i několik let, jelikož skrz flashbaky sledujeme Theodora, jak nejdříve buduje domov se svou manželkou, poté se objevují problémy, až nakonec začíná rozvodové řízení, jehož finalizaci se však Theodor minimálně rok snaží vyhnout. Více se o flashbacích zmiňuji ve stylistické analýze.

4.3. Informovanost

Při analyzování filmové narace je také důležité zmínit, jak je zacházeno s hloubkou informací. Syžet totiž různými způsoby umožňuje manipulaci s informovaností, může příběh ukazovat objektivně, či subjektivně. O objektivitě mluvíme v případě, že nás syžet omezuje pouze na chování postav, subjektivita naopak umožňuje větší přístup k tomu, co postava vidí a slyší. Subjektivita se dá rozdělit na

mentální subjektivitu – syžet proniká do mysli postav, a percepční subjektivitu – především hlediskové záběry natáčené pohledem postavy.⁴¹

Je nutné zmínit, že Theodor je centrem každé scény v příběhu. Stává se tím nejdůležitějším prvkem, kterému jsou podřízeny ostatní složky filmu. Snímek však není čistě subjektivní, jak by se zřejmě dalo čekat. Naopak kombinuje všechny výše zmíněné prvky – nalezneme zde jak objektivitu, tak oba typy subjektivity.

Scény odehrávající se v přítomnosti jsou natáčeny hlavně objektivně, kamera sleduje Theodora, drží se od něho v určité vzdálenosti. Ovšem tím, že si často vybírá detailní záběry na jeho tvář, nedovoluje divákovi držet si velký odstup od postavy. Tato objektivita je navíc narušena dalšími prvky mizanscény, jako je například malá hloubka pole. Ta totiž opět přitahuje divákův pohled na postavu Theodora, jelikož pozadí je rozmazané. Tento stylistický prostředek si pak divák dál může spojit s neschopností postavy odpojit se od své vnitřní melancholie.

Percepční subjektivita se pak ve snímku projevu hlediskovými záběry, tedy subjektivními záběry toho, na co se Theodor zrovna dívá. Na první pohled je takových záběrů poměrně málo, ale opak je pravdou. Hlediskovým záběrům se více věnují v kapitole s názvem Kamera a rámování obrazu. Díky těmto záběrům není Theodor pouze hlavní postavou, jejíž příběh je objektivně vyprávěn, ale stává se vypravěčem, jehož subjektivita se stává esenciální pro pochopení příběhu.

Ve snímku nalezneme i mentální subjektivitu, především skrz flashbackové vzpomínky Theodora na svou bývalou ženu. Přestože u příběhu odehrávajícího se v současnosti má divák naprosto stejné informace jako Theodor, právě vzpomínky na minulost jsou až zhruba do polovinu snímku části, v nichž má Theodor navrch. On už dávno ví, jak vztah fungoval, protože ho sám prožil, odehrál se v té části fabule, jenž divákovi je divákovi odkrývána postupně. Několik scén se také odehrává v představách hlavního hrdiny, které jsou samozřejmě čistě subjektivní záležitostí. Jde například o jednu ze závěrečných scén, kde se loučí se Samanthou. Theodor postává v setmělém lese, kolem něho sněží, on pláče a objímá a loučí se s ženou, jejíž tvář nevidíme. Funkcí těchto

⁴¹ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 129

scén je snaha vyzdvihnout hlavního hrdinu jako dominující prvek, jehož perspektivou je nahlíženo na celý příběh.

4.4. Žánrové vymezení

V následující kapitole se zaměřuji na dva žánry, které jsou podstatné pro mou analýzu. Jde o sci-fi a romantické drama, které dále rozepíši, a pokusím se vysvětlit, jak mnou vybraný snímek do těchto žánrových kategorií spadá.

Nutno podotknout, že studio Warner Brothers, u něž film vznikl, na svých oficiálních stránkách kategorii sci-fi vůbec neuvádí.⁴² *Her* označuje jako romantický a drama, k čemuž se přiklání jak IMDB,⁴³ tak Česko-slovenská filmová databáze.⁴⁴ Poslední dvě zmíněné stránky se však kategorii sci-fi nebrání. Důvod oné zdrženlivosti u Warner Brothers podle mé domněnky spočívá v tom, že žánr sci-fi vzbuzuje jistá divácká očekávání, která v případě *Her* nemusí být naplněna, jak vysvětlím v následující kapitole. Studio tak předchází možné žánrové frustraci.

4.4.1. Sci-fi

Při zohlednění sémantické roviny zjistíme, že žánr sci-fi odvozujeme ze zájmu o moderní život a technologické inovace, časté je také zasazení příběhu do určitého (smyšleného) prostoru, který je netypický pro běžný život (vesmírné lodě, vesmír, svět v budoucnosti).⁴⁵ Předpokládá se, že snímek zařazený do kategorie science-fiction bude nejspíš obsahovat mimozemské/nelidské bytosti, nově jsou tyto bytosti nahrazeny především pokročilou technikou, kterou nelze běžně spatřit v nefikčním světě.⁴⁶ V minulosti sci-fi odkazovalo třeba na strach z bytostí, které by mohly vzniknout v důsledku vojenských experimentů nebo použitím nukleárních zbraní.⁴⁷

⁴² WarnerBros.com [online]. [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.warnerbros.com/movies/her/>

⁴³ IMDB [online]. [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1798709/>

⁴⁴ Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/312650-ona/prehled/>

⁴⁵ ALTMAN, cit. 14, str. 20

⁴⁶ *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Praha: Volvox Globator, [2015], ISBN 978-80-7511-169-2.

⁴⁷ ALTMAN, cit. 14, str. 189-191

V určitém měřítku vlastně *Her* naplňuje vše ze zmíněného. Příběh se spoléhá na technologické inovace, které jsou v současnosti nedostupné. I v současnosti používáme operační systémy, avšak snímek představuje jejich novou verzi, která disponuje vlastní intuící a vyvíjí se skrz své prožitky. Divákovi je sice představena pouze Samantha jako zástupce OS, avšak podle úvodní instalace systému se dá předpokládat, že každý vlastní trochu odlišnou verzi, nastavenou podle vlastních preferencí. V příběhu je dokonce zmíněno, že se člověk zamiloval do operačního systému, který ovšem nebyl jeho. Instalací vlastně operační systém přichází poprvé na svět a až podle svých zážitků se dále vyvíjí, což je jejich vlastnost společná s lidmi. Nejsou to však pouze operační systémy, které ukazují technologický pokrok fikčního světa. Jsou to i přístroje, s nimiž postavy manipulují – tenké mobilní přístroje, bezdrátová sluchátka či počítače ovládané hlasem. Zde se nabízí argument, že podobné vynálezy jsou již běžně dostupné i v naší současné realitě. Je to však hlavně jejich design, funkčnost, dostupnost a inteligence, která je posouvá do blízké budoucnosti. Jiným, přesvědčivějším vynálezem, který film situuje do budoucnosti, se ovšem stávají hologramy. Ty jsou sice ve filmu použity zřídka, ale existují.

Přestože je příběh zasazen do Los Angeles v Americe, jde částečně o smyšlený prostor. Tvůrci totiž digitálně propojují obrazy LA a Šanghaje, čímž vzniká vysoce moderní město. Prostředí detailněji rozebírám ve stylistické analýze, konkrétně v kapitole Prostředí.

Syntaktický znak pak vyplývá právě z pokroku technologie, které určitým způsobem rozkládají společnost. Hlavní postava je naprosto odpojena od reality, dny i noci často tráví buď u počítače, hraním videoher, nebo má alespoň v uchu malé sluchátko, které ho spojuje s digitálním světem. Jsou to i okolní lidé, náhodní kolemjdoucí, kteří se zdají být odpojeni od okolního světa, nikdo se s nikým nebaví, všichni komunikují jen se svými hlasově ovládanými mobily. Taková realita nás naštěstí ještě nedohnala, avšak není nám ani zcela vzdálená. Syntaktický znak se tedy projevuje jako sociální odpojení a vyplývá z výše uvedených sémantických znaků. Tato syntaktická rovina pak umožňuje pochopit chování hlavního hrdiny, jehož příběh se odehrává na pozadí budoucího života. Divák si všímá žánrových znaků, případně se vyrovnává s jejich obměněnou podobou zobrazenou ve filmu, a zároveň si uvědomuje

tuto redefinici žánru, který sice je přítomný, ale je upozaděn. I z toho důvodu bych *Her* zařadila do subžánru, konkrétně do kategorií *soft sci-fi*, které „se zajímá daleko víc o budoucnost národů a společností nebo o dopad budoucích technologií na ně než o vědu a technologie samotné. Někdy se jí říká také sociální sci-fi.“⁴⁸

4.4.2. Romantické drama

Žánr snímku označuji jako romantické drama, jelikož se v českém prostředí pro označení nepoužívá slovo „romance“, ale nejčastěji jde o „romantickou komedii“ či pouze „romantický film“. Přídavné jméno „romantický“ pak rozvíjí velice obecnou kategorii, kterou slovo „film“ představuje. V případě *Her* nelze ani použít označení „romantická komedie“, protože komediální prvky se v tomto příběhu hledají těžko. „Romantické drama“ mi pak přijde jako nejméně problematičtější, protože přídavné jméno specifikuje širokou kategorii dramatu. Altman sám zdůrazňuje, že redefinice, míšení a vytváření nových žánrů je naprosto běžnou součástí vývoje.⁴⁹

Romantické žánry můžeme ze sémantického hlediska identifikovat podle zobrazeného příběhu, v němž hlavní roli hraje nejčastěji romantický vztah mezi dvěma či více osobami.⁵⁰ Nejčastěji vidíme onu dvojici, jak se seznamuje, vstupuje do romantického vztahu, případně dochází k intimním záležitostem (které mohou být ukázány explicitně či implicitně). Osoby mají společné zážitky, řeší problémy. Typický hollywoodský film pak v druhé polovině představí překážku, kterou musí hrdinové překonat, pokud spolu chtějí být šťastně až do smrti.

Romantický vztah v *Her* však probíhá velice netradičně, jelikož ho vede člověk s operačním systémem, který nemá fyzické tělo. V příběhu tedy nenajdeme lásku na první pohled, ale vlastně ani lásku na první poslech. Typ operačních systémů, kterým je i Samantha, totiž slouží spíš jako osobní terapeut, který člověku pomáhá dát život zpět do pořádku. Že se operační systém postupně zamiluje do člověka sice není nemožné, avšak ze statistického hlediska je tato pravděpodobnost minimální. Takový vztah ovšem

⁴⁸ *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Praha: Volvox Globator, [2015], s. 547. ISBN 978-80-7511-169-2.

⁴⁹ ALTMAN, cit. 14, str. 70

⁵⁰ Tamtéž, str. 142

otevívá spoustu otázek. Divák nikdy neuvidí první doteky a polibky, protože kvůli absenci těla jednoho z partnerů jsou prostě nemožné. Ve snímku ovšem neschází sexuální scéna mezi těmito dvěma partnery, tedy Theodorem a Samanthou, jenže je však předveden velice decentně. Aby tenhle intimní okamžik nevyzněl směšně, obraz najednou zčerná a divák slyší pouze hlasy a vzdechy obou partnerů, je tak víceméně odkázán na svou představivost. Ovšem zde se vynořuje otázka, co má z takového zážitku Samantha, když nemůže cítit žádnou fyzickou rozkoš, která je běžně s takovou intimní aktivitou spojena.

V příběhu ovšem díky flashbackům vidíme Theodora ještě v tradičním romantickém vztahu. Vidíme ho líbat a objímat svou manželku Catherine, společné budování domova, ale i postupný rozklad tohoto vztahu. Máme tu tak dva naprosto protikladné vztahy a vlastně i odlišné povahy, co se týče dvou žen. Catherine je spíše melancholická povaha, vážná perfekcionistka, zatímco Samantha je hravá, má radost ze života. Samantha je někdo, kdo pomáhá Theodorovi překonat zničené manželství. Jenže tím, že Theodor naváže vztah s technologickým výmyslem, se vlastně vyrovná se svými problémy jen těžko, jelikož za Samanthou utíká do nereálného, digitálního světa.

„Žánrové křížovatky“ nabízí dvě různé cesty, jak text chápat z hlediska diváckého potěšení. „Jedna větev nabízí kulturně akceptovatelné hodnoty, druhá se od nich odklání ve prospěch žánrového potěšení.“⁵¹ Pokud tuto tezi převedu na mnou vybraný snímek *Her*, mohl by odklon od kulturně akceptovatelné hodnoty znamenat především odmítnutí základní myšlenky, že romantický vztah musí probíhat výhradně mezi dvěma lidskými bytostmi. Jenže *Her* přímo vybízí diváka, aby sledoval prohlubování vztahu mezi člověkem (Theodorem) a operačním systémem (Samanthou) Pavel Skopal však ve svém příspěvku publikovaném v knize *Žánr ve filmu*,⁵² že „čím větší je odklon od společenských norem, tím větší je také potěšení, které pak žánrový film zpravidla nabízí závěrečným obnovením řádu a kulturních hodnot.“⁵³ *Her* nabízí

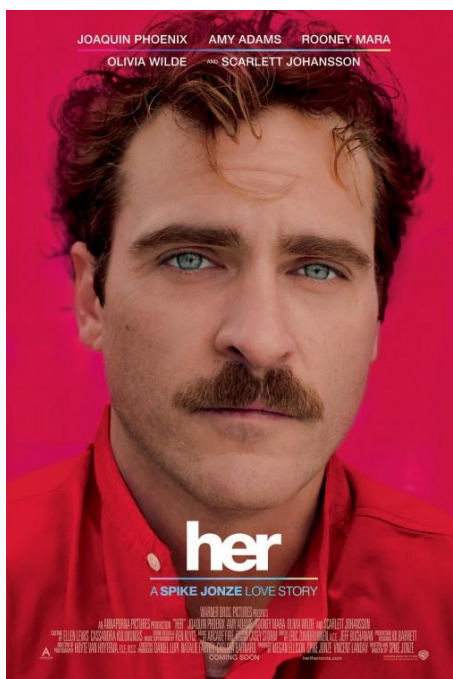
⁵¹ SKOPAL, Pavel. Žánr, divák a protetická paměť. In: *Žánr ve filmu*. Národní filmový archiv, 2004. ISBN 80-7004-116-1.

⁵² PTÁČKOVÁ, Brigita, ed. *Žánr ve filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2004. Knihovna Illuminace. ISBN 80-700-4116-1.

⁵³ Tamtéž, str. 33-34

právě takový závěr. Ukazuje rozpojení člověka s technologií a jeho návrat k utváření *skutečných* mezilidských vztahů.

I oficiální plakát silně koresponduje se zařazením snímku do romantického dramatu (obrázek 1). Na červeném pozadí zde máme fotografii hlavního hrdiny v červené košili a bílý název snímku, pod nějž je ještě umístěn podtitulek A Spike Jonze Love Story, což mluví samo za sebe. Divák jednoduše předpokládá romantický příběh ženy (kvůli názvu *Her*) a hrdiny už po prvním pohledu na plakát.



Obrázek 1 ⁵⁴

Příběh naplňuje základní premisu romantického dramatu, tedy že hlavním tématem snímku je vztah dvou osob, které spolu budují intimní romantický vztah. Už samotný název filmu *Her* ve spojení s tím, že v popředí stojí mužský hrdina, jehož perspektivou je na příběh nahlíženo, odkazuje k tomuto žánru. Neobvyklost zobrazovaných vztahů posouvá hranice chápání romantického dramatu, avšak je pochopitelné, že pro distribuci byla zvoleno především ona kategorie romantického dramatu, a žánr sci-fi se na oficiálních stránkách vůbec neobjevuje. Přesto je podle mne

⁵⁴ Plakát. IN: *IMP Awards* [online]. [cit. 2019-04-06].
Dostupné z: <http://www.impawards.com/2013/her.html>

důležité i ono zařazení do kategorie science fiction, jelikož právě zasazení do (blízké) budoucnosti usnadňuje divákovi přijmout neobvyklý romantický vztah zobrazený na plátně.

4.5. Shrnutí

Narativní analýza ukázala, že v centru příběhu stojí Theodor Twombly, který právě prochází rozvodem a je neschopen navázat nový vztah. Obrací se tedy k osobní asistenci v podobě operačního systému, která mu má pomoci dát život dohromady. Theodor se však do hlasu OS postupně zamiluje. Skrz Theodora je divákům ukázán pocit osamělosti v digitálně propojeném světě technologií.

Při rozboru vyprávění jsem došla k závěru, že se vývojové vzorce spoléhají na dva typy změny situace – na směřování k cíli a změnu ve vědění. Theodor totiž směřuje k nalezení lásky, a když už si myslí, že ji našel, dochází k tomu, že OS z ničeho nic společně odcházejí (změna vědění). Následuje vyvrcholení snímku, které není vyloženě pozitivní, protože Theodor je opět bez přítelkyně, avšak konečně překonal své neúspěšné manželství a navazuje nový hlubší vztah s kamarádkou Amy.

Dále určuji, že syžetové uspořádání není stejné jako fabule. Příběh začíná v okamžiku, kdy se Theodor rozvádí a nově si pořizuje operační systém. Skrz použití flashbacků se však divák dozvídá o bývalém manželství. Theodor vzpomíná na bývalou ženu a čas strávený s ní. Theodor se nachází v každé scéně, jak v přítomnosti, tak ve vzpomínkách na minulé události. S tím souvisí také hloubka informací, která je divákovi poskytnuta. Přestože je Theodor v centru vyprávění, příběh není zcela subjektivní a kvůli nechronologickému syžetovému uspořádání událostí má Theodor převahu nad divákem, co se informovanosti týká. Příběh je přesto částečně objektivní, především na Theodora nahlížíme hlavně skrz objektivní kameru, která si však od jeho tváře udržuje jen malý odstup. Percepční subjektivita se projevuje skrz hlediskové záběry natáčené z pohledu postavy a mentální subjektivita především skrz flashbaky, které se odehrávají v Theodorově hlavě. Theodor se nachází v centru každé scény a po celou dobu se řeší především jeho příběh. Vývojové vzorce i syžetové řazení jsou přizpůsobeny k prospěchu Theodora, takže na jeho příběh divák nahlíží s určitým emočním zabarvením, které se odráží také v postavě.

Do této části jsem vložila také kapitolu s žánrovým vymezením snímku s ohledem na sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana, který dovoluje zapojení typických žánrových prvků do nových struktur. Přestože divák v těchto nově utvořených strukturách rozeznává prvky jednotlivých žánrů, zároveň si uvědomuje, že jsou netypicky použité a dovolují trochu odlišné čtení příběhu. V případě *Her* pak dokážeme určit prvky typické pro science-fiction (například nové technologie, budoucí svět či nelidské bytosti s vlastním vědomím), avšak je s nimi zacházeno odlišně, než může divák očekávat. Podobně je tomu v případě kategorie romantického dramatu, kam snímek také spadá. Zobrazený romantický vztah mezi člověkem a nelidskou bytostí (která sice má vlastní vědomí, intuici a vyvíjí se, avšak nemá žádné materiální tělo), je pro chápání romantických žánrů také poněkud netypický. Ovšem sémanticko-syntaktické čtení umožňuje zařadit snímek jak do žánru sci-fi, tak romantického dramatu.

5. Stylistická analýza

V druhé části analýzy se budu zabývat stylistickými prvky snímku. Detailně rozeberu mizanscenu, u níž detailně vysvětlím prostředí, v němž se příběh odehrává, a ozřejmím symboliku užitých barev. Dále se budu soustředit na to, jakým způsobem kameraman Hoyte van Hoytema rámuje obraz. Nezapomenu zmínit také stříhovou skladbu a hudbu. Ve stylistické analýze chci především zjistit, zda jsou jednotlivé prvky prezentovány tak, aby vynikla dominanta filmu, za kterou v této chvíli považuji hlavního hrdinu Theodora Twomblyho, jehož pohledem je příběh vyprávěn.

5.1. Mizanscéna

Bordwell s Thompsonovou v *Umění filmu* říkají, že mizanscenu si divák zapamatuje ze všech prvků nejlépe.⁵⁵ *Mise en scène* ve francouzštině znamená doslova „dát na scénu“, spojení se nejdříve používalo při režii divadelních her. Pod pojmem mizanscéna se ukrývá prostředí, osvětlení, kostýmy či rekvizity, které dále utvářejí atmosféru příběhu. Právě tím se zabývám v následujících podkapitolách.

5.1.1. Prostedí

Celý příběh se odehrává v prostředí velkoměsta, které se dá identifikovat jako digitálně poupravené Los Angeles v Americe. Jelikož je příběh zasazen do blíže neurčené budoucnosti, tvůrci mění realitu LA na obraz o něco víc rozvinutého města. Pro tento vývoj města bylo zvoleno digitální přidání záběrů ze současné Šanghaje. V Los Angeles se tak najednou objevuje více mrakodrapů nebo vysokorychlostní vlaky s elegantním designem, které se skutečně dají najít v Šanghaji. Tato úprava pak v divácích vyvolává pocit, že se město skutečně nachází v budoucnosti.

Propojení s jiným městem však působí naprosto přirozeně. Zde se nabízí srovnání upraveného prostoru v *Her* s prostorem v jiném sci-fi snímku, konkrétně s filmem *Blade Runner* od režiséra Ridleyho Scotta.⁵⁶ *Blade Runner* také využívá propojení Los Angeles

⁵⁵ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, Str. 159

⁵⁶ *Blade Runner* je snímek britského režiséra Ridleyho Scotta z roku 1982. Tento sci-fi snímek je zasazen do budoucnosti, v níž existují speciální jednotky nazvané Blade Runner. Ty dohlíží na to, aby se na Zemi nevrátili replikanti – roboti téměř totožní s lidmi. Hlavní roli ve filmu ztvárnil Harrison Ford.

s jinými vysoce rozvinutými asijskými městy. Jenže zatímco *Her* spoléhá na spoustu světla a čistý, elegantní design budov, reklam či oblečení (viz následující podkapitoly), *Blade Runner* je naprostý opak. Potemnělé město ve filmu Ridleyho Scotta sází spíše na přehršel obrazů, spoustu reklam a neonových nápisů, což se ve světě *Her* hledá těžko. *Blade Runner* je jasně zasazen do budoucnosti (do roku 2019, který nás již sice dohnal, každopádně film pochází z roku 1982). U *Her* můžeme na základě rozvinutého města předpokládat zasazení do budoucnosti, jemný, elegantní rozvoj prostředí však nedovoluje jít do příliš daleké budoucnosti.

Nutno také podotknout, že Los Angeles zobrazené ve snímku působí jako mikrosvět. Nejsou zde odkazy na žádná jiná města, či zbytek světa. Jako by budoucnost žila jen v tomhle jediném městě.

Theodor, hlavní hrdina, se nejčastěji pohybuje uvnitř budov. Ať už je to prostor kanceláře v práci, jeho byt, restaurace, byt jeho kamarádky Amy nebo prostory podzemky, Theodor je nejčastěji uvězněn mezi několika stěnami, kde ovšem není příliš šťastný. Naopak šťastného Theodora, nebo alespoň vyrovnávajícího se se svým bytím, můžeme nalézt v otevřených prostorech – když se Samanthou v uchu kráčí po městě, prochází se ve volné přírodě, či je na venkovním pikniku s přáteli. Uzavřenost místa většinou odpovídá jeho duševnímu stavu.

Zatímco budovy a místnosti ve městě mají onen elegantní a čistý design, který značí mírný posun příběhu do budoucnosti, chata v lese, kde tráví Theodor několik dní sám se Samanthou, jako by se s časem vůbec nerozvíjela. Má typicky dřevěnou strukturu včetně dřevěných obkladů uvnitř pokojů. Vidíme koberce a záclony s potiskem, staré dřevěné hodiny či čalouněná křesla. Vybavení je tedy typické pro naši aktuální dobu, nehledě na to, že právě látkám s potiskem se zbytek filmu vyhýbá (až na mírné výjimky kostýmů komparzu). Právě fakt, že se lesní chalupa zastavila v čase, ale stále je velice zachovalá, potvrzuje, že se příběh odehrává v nedaleké budoucnosti.

5.1.2 Barvy a osvětlení

Barva a svícení hrají velkou roli ve vytváření atmosféry. Celý snímek *Her* je laděn do teplých, červených tónů, které můžeme analyzovat z hlediska symboliky. Červená a růžová jsou nejčastěji viděny jako barvy odkazující k lásce, romanci či vášni.

Naopak modrá symbolizující chlad, je ve filmu víceméně potlačena. Obecně se dá uvažovat, že pro vytváření prostoru science fiction příběhu se používají především spíše tmavé barvy s modrými podtóny než barvy z teplé palety odstínů. Už jen tím se *Her* odlišuje od ostatních sci-fi snímků, ale zároveň se díky barvě utvrzuje jeho zařazení do podkategorie soft sci-fi.

O omezení modré barvy bylo rozhodnuto již před natáčením.⁵⁷ Aby film nepůsobil monotónně a až příliš dystopicky uzavřeně, modrá není zcela potlačena, ale objevuje se v některých scénách, nejčastěji na kostýmech vedlejších postav.

Všechny záběry mají teplý podtón, i ve scénách, pro které je typické světlo spíše v modrých odstínech – například když se Theodor prochází bílou, zasněženou krajinou. Záře z digitálních zařízení je také v teplých podtónech, přestože v realitě jsme zvyklí spíše na chladné odlesky.

Záběry se většinou spoléhají na přirozeně vypadající světlo, které do uzavřených místností proudí velkými okny. Pokud jde o prostory jako třeba podchody v metru, nedostatek světla je většinou vyvážen čistými světlými stěnami, které od sebe odráží umělé osvětlení. Kameraman Hoyte van Hoytema také často nechává odrážet lesk slunce přímo na postavy, nejčastěji Theodor se potom přímo koupe v záři světla (obrázek 2).



Obrázek 2

⁵⁷ K.K. Barrett on creating the world of 'Her' with Spike Jonze [online]. [cit. 2019-02-26]. Dostupné z: <https://uproxx.com/hitfix/kk-barrett-on-creating-the-world-of-her-with-spike-jonze/>

Barvy na kostýmech a rekvizitách jdou od světlé krémové přes syté odstíny žluté a červené až k tmavě hnědým a zeleným. Nejtmaší barvou použitou není černá, ale právě ona tmavě hnědá či zelená, které jsou ale i tak použity jen velice střídmě.

Červený podtón snímku podtrhují především barvy použité na kostýmech hlavního hrdiny. Ten totiž nejčastěji nosí červené, fialové či žluté košile se světle hnědými kalhotami. Opět se tu nabízí analýza symboliky barev. Theodorovy vnitřní postoje jsou totiž snadno identifikovatelné skrz jeho barevné oblečení. I další postavy – především ex-manželka Catherine a blízká kamaráda Amy – se dají vyložit skrz barvy na jejich kostýmech.

Theodorovo oblečení, respektive vrchní část jeho oděvu, je po většinu filmu červené. Červená jako taková odkazuje k lásce a vášni, které Theodorovi nelze upřít. Touží po lásce a fyzické blízkosti, ale zároveň se snaží přijmout svou nynější situaci – rozvádí se a je nucen vrátit se k osamělému životu, v němž chodí do práce a po večerech hraje videohry. Amy také poměrně často nosí červenou. Má ji na sobě například ve scéně, kdy se právě rozešla se svým přítelem Charlesem (Matt Letscher). To může značit právě její smíření se se situací, snahu jít dál. Červená je potom láska a přijetí.

V několika scénách má na sobě Theodor sytě žlutou košili. Je to v momentech, kdy si není zcela jistý svou situací, je zmatený. Například na prvním rande od rozvodu (postava nemá jméno, hraje ji Olivia Wilde) má právě onu žlutou košili. Z jeho chování a promluvy je zřejmé, že sice stojí o navázání kontaktu, ale zároveň zůstává odtažitý. Košili má na sobě i ve scéně s narozeninovou oslavou, kdy se holčička v šatech zajímá o jeho vztah se Samanthou. V tom okamžiku si je Theodor velice nejistý, jelikož sám neví, co je tohle vlastně za vztah. Žlutou má také ve scéně, v níž se dozvídá, že Samantha vedla několik stovek vztahů najednou a nyní s operačními systémy odchází. Žlutý svetr má na sobě i Amy ve scéně, kdy ukazuje Theodorovi a Charlesovi svůj dokument. Je u toho velice ostýchavá a svým postojem dává jasně najevo, že se bojí kritického přijetí od svých blízkých. Žlutá je jasný symbol pro zmatenost a nejistotu.

Modrou a bílou pak interpretuji jako symboly smutku. Především ona modrá je ve snímku hodně potlačena, tvůrci se jí vyhýbají záměrně, ovšem přesto byla pro několik scén zvolena jako dominantní. Modrou a bílou nosí ze všech postav nejčastěji Catherine, a to hlavně ve scénách z minulosti, kdy už s Theodorem není šťastná. V takových

scénách nosí bílou a (pastelově) modrou i Theodor. Ten má na sobě bílou košili i na konci snímku, když ho opouští Samantha.

5.1.3. Kostýmy a rekvizity

Na užití barvy ve filmu se zaměřuji v předchozí kapitole, kde ji také vysvětluji v symbolické rovině, proto se v této kapitole barvám již věnovat nebudu. Důležité je však připomenout, že symbolické užití barev se projevuje především skrz kostýmy, které jednotlivé postavy nosí.

Kostýmy vytvořené přímo pro příběh mají spíše elegantní, formální design, který se však vyznačuje svou jednoduchostí. Postavy bez ohledu na pohlaví nosí především formálně střížené kalhoty a košile či blůzy. Překvapivě to však nejsou ony zmíněné barvy, co dělá kostýmy speciální, ale právě jejich zvláštní střih. Většina kostýmů je spíš v neutrálních tónech, či ve vybledlých, pastelových barvách, které příliš pozornosti neupoutají. Je to hlavně Theodor či Amy, kdo nosí výraznější oblečení, co se týče barev.

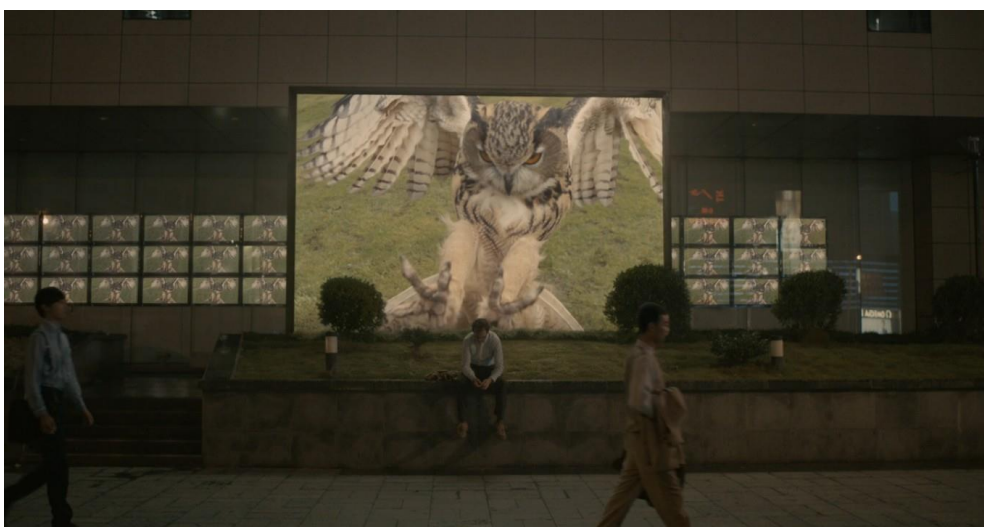
Přestože se kostýmy jednotlivých postav dají obecně shrnout do kategorie „společenské oblečení“, nejde o zcela formální oděvy. Muži nenosí pásky, ani kravaty, naopak typická je rozhalenka. Jde o jakousi evoluci v oblékání, která však svými střihy, kalhotami do pasu a neutrálními či pastelovými tóny evokuje minulost.

Podobně sofistikovaný design mají i technologické inovace představené v příběhu. Pro science fiction snímky není zcela typické užití takových materiálů, jako je papír, dřevo nebo třeba bavlna. Počítače působí jako vyrobené ze dřeva, jsou to vlastně spíš rámy na obraz a v nich umění. Nepotřebují klávesnice ani myš, ovládají se hlasem. Mobily mají vzhled tenkého cigaretového pouzdra, která se používala především v minulosti. Hologramy se používají sice střídavě, ale existují. Theodor je používá třeba při hraní videoher (obrázek 3).



Obrázek 3

Poměrně netypický je také způsob, který byl zvolen pro zobrazení reklam ve fikčním světě (obrázek 4). V dnešní době jsme zvyklí na přehršel reklamních nabídek, v *Her* však nenajdeme žádné billboardy, plakáty, ale ani třeba graffiti. Jediné reklamy či nabídky ve snímku mají silně filmový styl. Slow motion záběry silných okamžiků jsou promítány na obrovských obrazovkách, neobsahují žádný text, jsou pouze doplněny voice-overem. Jde o naprostý protiklad k již dříve zmíněnému filmu *Blade Runner*, kde všude visí neonové cedule a reklamy a divák je zavalen vizuálním smogem.



Obrázek 4

Zatímco *Blade Runner* si pro budoucnost představuje létající auta, *Her* neukazuje žádná. V několika scénách je sice v pozadí vidět světla automobilů, avšak Theodor nikdy

kolem žádného neprochází. Používá výhradně metro nebo vlaky, které sice vypadají futuristicky, nicméně podobný typ vlaků se dá nalézt v dnešní Číně. *Her* využívá pro vytvoření futuristického Los Angeles právě záběry Šanghaje, nevyhýbá se ani nápisům v čínštině, a zřejmě už nemá potřebu vymýšlet nové modely vlaků, když ty asijské jsou dostatečně vyvinuté pro potřeby zobrazení blízké budoucnosti.

5.2. Kamera a rámování obrazu

Švýcarský kameraman Hoyte van Hoytema se pro natočení snímku rozhodl použít digitální kameru Arri Alexu, která se dokáže přizpůsobit malému osvětlení, takže se do obrazu se už nemusí zasahovat v post produkci.⁵⁸ Přestože jsou typické hlavně hodně světlé scény, ve snímku nalezneme i několik scén, které se odehrávají za tmy. I v takových záběrech bylo nutné zachovat celkový styl odpovídající spíše měkčímu, jemnému způsobu snímání. Vybraný styl má totiž v případě *Her* umožnit divákům pochopit melancholického hlavního hrdinu.

Příběh sleduje osamělého Theodora Twomblyho, který se postupně zamilovává do svého nového operačního systému Samantha. Nejen kvůli fyzické nepřítomnosti Samantha se do popředí nutně dostává Theodor a divák tak sleduje celý příběh vyloženě prostřednictvím jedné postavy. Theodor je přítomný ve všech scénách, Hoytema ho často staví do středu kompozice a snímá ho v polodetailu či detailu (obrázek 5 a 6). Pokud se Theodor někdy objevuje v pravé či levé polovině obrazu, vždy se stále blíží středu. Svým barevným oblečením či rámováním však vždy přitáhne pohled diváka na svou postavu.

⁵⁸ Hoyte van Hoytema. In: *Cinemaoceania* [online]. [cit. 2019-03-02]. Dostupné z: <https://cinemaoceania.wordpress.com/2017/05/02/hoyte-van-hoytema/>



Obrázek 5



Obrázek 6

Některé scény se vyznačují malou hloubkou pole, čímž je opět umocněno Theodorovo osamění a jeho neschopnost navázat kontakt se světem okolo. Zřejmé je to především v jeho bytě s obrovskými okny a výhledem na velkoměsto. Hoytema totiž volí rozostřené pozadí, které nedovoluje divákovi patřičně ocenit onen působivý výhled, ale spíš ho nutí upírat zrak pouze na hlavního hrdinu a jeho vnitřní konflikt. Díky malé hloubce pole totiž divák lépe pochopí, co hrdina prožívá, jak je izolovaný od fyzického světa.

Několikrát je také použita subjektivní kamera nahrazující pohled nejen Theodora, ale i Samantha, která se na svět může dívat jen skrz fotoaparát na mobilním zařízení. Subjektivní kamerou se tak ještě více otevírá problematika spojená s jejím neexistujícím

tělem. V případě subjektivního pohledu Theodora je umocněno celkové vyznění příběhu, na nějž je nahlíženo právě spíše jeho hlediskem. Subjektivní kamera je také nutná v případě, kdy Theodor mluví se Samanthou. Běžným filmařským postupem při rozhovoru dvou postav je záběr a protizáběr, které se při jejich promluvách střídají. Jenže při konverzaci Theodora se Samanthou neexistuje protizáběr, jelikož operační systém nemá tělo. Její hlas zní nejčastěji ze sluchátka, které má Theodor v uchu, takže ani záběr na něj by nebyl možný. Aby se předešlo opakujícím se dlouhým záběrům pouze na Theodorův obličej, při jejich dialogích je protizáběr na Samanthu nahrazen obrazy běžných výjevů, které se kolem Theodora odehrávají. Divák tak sleduje kolemjdoucí postavy, stoupající páru z kanálu nebo budovy, které vidí i hlavní hrdina. Střih je v souladu s jeho pohledem. Ostatní konverzace postav jsou pak řešeny naprosto běžně.

5.3. Střih

Koordinaci mezi jednotlivými záběry nazýváme střih.⁵⁹ Jde o nahrazení jednoho záběru druhým, jejich spojení mohou být různá, nejčastější je však ostrý střih, který je typický i pro *Her*. Jednotlivé záběry musí být natolik dostatečné, aby byly samy o sobě srozumitelné, očekává se však, že na sebe bude vázat další záběry. Jednotlivé záběry se pak stanou součástí celku. Každý záběr by měl být podstatný a užitečný.⁶⁰ Bordwell s Thompsonovou navíc uvádějí čtyři základní druhy skladby záběrů – kompoziční, rytmické, prostorové a časové vztahy.⁶¹

Kompoziční vztahy úzce souvisí s mizanscénou, kterou jsem popsala v předchozích kapitolách. Kontinuálního propojení jednotlivých záběrů je dosaženo především tím, že se snímek vyhýbá modré barvě a je tónován do červena.

Na úplnou kompoziční podobnost se ve snímku spoléhá snad jen jedna scéna na konci filmu. Theodor leží na posteli a loučí se se Samanthou, sleduje prach poletující nad

⁵⁹ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 289

⁶⁰ KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.

⁶¹ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 292

matrací. Záběr na prach se skrz prolínačku postupně mění na padající sníh, který padá podobně jako onen prach. Spojením těchto záběrů dochází ke kompoziční návaznosti.

Co se týče rytmických vztahů, snímek kombinuje různou délku záběrů. Průměrná délka záběru je 7,4 vteřiny.⁶² Podle Radomíra Kokeše se v současných hollywoodských filmech střihá v rozmezí 2,5 až 6 vteřin,⁶³ tedy délka scén není v případě *Her* příliš odlišná.

Dynamičnost se projevuje v několika scénách, kde jsou záběry o něco kratší, a tedy se střídají rychleji než v ostatních částech filmu. Konkrétně mám na mysli například scénu, v níž Theodor běží mezi lidmi v metru, podle výrazu odvozujeme, že je šťastný, což se projevuje také onou hravostí a dynamičností. Theodorův běh se navíc střídá se subjektivními záběry toho, co vidí on (či Samantha skrz kameru na telefonu), pohyb kamery je rychlý, trhaný, místy rozmazaný. Jakmile však Theodor vyběhne po schodech z podzemky a ocitne se opět venku, v blízkosti pláže, délka záběrů se vrátí ke svému přirozenému tempu typickému pro zbytek filmu.

Prostorové vztahy mezi záběry slouží k vytváření filmového prostoru. Ustavující záběry sloužící pro lepší prostorovou orientaci diváky zde téměř chybí. Většinou jde o záběry digitálně upraveného města snímaného jako celek. Tyto záběry však nutně neukazují nové místo, kde se příběh odehrává, jako spíš připomínají, kam přesně je situován. Jinak se však snímek spoléhá hlavně na Kulešovův efekt.⁶⁴ Nejpatrnější je to ve scénách, v nichž Theodor leží ve tmě na své posteli, je snímán v detailu, načež následuje střih na scény odehrávající se v minulosti. Tím, že jsou tyto flashbackové scény jinak nasvíceny (nejčastěji se totiž odehrávají ve dne) a po nich opět následuje stejný detailní záběr na Theodorovu tvář jako na začátku scény, divákovi automaticky dojde, že postava pouze vzpomíná na něco, co se odehrálo v minulosti.

⁶² Průměrnou délku záběru jsem určily díky použití softwaru Cinematics.

⁶³ KOKEŠ, Radomír. *Rozbor filmu*. 1. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, s. 31. ISBN 978-80-210-7756-0.

⁶⁴ Ve 20. letech 20. století zkoumal filmař Lev Kulešov možnosti spojování záběrů. Neutrální záběry na hercovu tvář spojoval s různými jinými záběry, diváci automaticky předpokládali, že tvář herce se mění, protože reaguje na to, co vidí. Ve skutečnosti jde pouze o spojení záběrů, které se vůbec neodehrávají ve stejný okamžik na stejném místě, ovšem divák si je automaticky spojí. BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 300

Pomocí střihu se dá manipulovat s časem vyprávění. Syžetové řazení není v případě *Her* chronologické. O minulých událostech se divák dozvídá skrz flashbackové scény, v nichž Theodor vzpomíná na svou bývalou ženu. Plynutí času je často nahrazováno montážními sekvencemi, v nichž se střídají záběry na Theodora a jeho běžné činnosti. V poslední třetině snímku se také mnohem rychleji střídá den a noc. Díky eliptickému střihu tak divák události trvající několik dní či hodin vidí ve zkrácené podobě v několika minutách.

5.4. Zvuk

V Umění filmu připisuje Bordwell s Thompsonovou největší důležitost zdroji, z něhož zvuk vychází. Podle tohoto zdroje totiž rozdělujeme zvuky na diegetické a nediegetické.⁶⁵ Za diegetické zvuky považujeme ty, u nichž lze jasně určit, že jsou součástí příběhu. Nediegetický zvuk naopak pochází ze zdrojů, které nejsou součástí fikčního světa filmu. Je to nejčastěji hudba přidaná k filmu v postprodukcii.

Zvuk v *Her* si pro potřeby analýzy rozdělují na tři druhy – dialogy, hudbu, zvuky spojené s prostředím.

5.4.1. Hudba

Na hudbě se podílel kanadský hudebník Owen Pallett a zakládající člen americké indie rockové skupiny Arcade Fire Win Butler, kteří za svou práci obdrželi nominaci na Oscara. Obecně se dá říct, že filmy většinou používají hudbu k vytvoření atmosféry, a u *Her* tomu není jinak.

V případě *Her* je skrz hudbu dotvářena především romantická atmosféra. Hudba zde slouží pro budování vztahu mezi Samanthou a Theodorem. Samantha totiž sama skládá hudbu a jak sama říká, jelikož kvůli absenci jejího těla nemůže mít nikdy s Theodorem fotografii, slouží tyto skladby k zachycení konkrétních okamžiků, které normálně lidé zachycují do snímků. Jde tedy často o diegetickou hudbu, kterou slyší i postavy v příběhu, ale nalezneme zde samozřejmě i hudbu nediegetickou.

⁶⁵ BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 363

Diegetickou hudbu nalezneme například ve scéně na pláži, kdy Theodor leží mezi lidmi, kteří se klidně opalují a plavou v moři. Zajímavé je, že tato skladba, příhodně pojmenovaná *Song on the Beach*,⁶⁶ přechází do této scény skrz zvukový můstek.⁶⁷ Na konci předchozí scény, v níž si Samantha povídá s Theodorem, začne hrát právě ona skladba. Divák ji proto může považovat za nediegetickou, protože i Theodorovi v ležící scéně chvíli trvá, než na hudbu zareaguje a zeptá se, co to vlastně poslouchá. V tom okamžiku je jasné, že Theodor má v uchu sluchátko a poslouchá to stejné co divák. *Song on the Beach* je právě příkladem oné „fotografie“, o nichž se zmiňuji v předchozím odstavci. Tato skladba následně přechází do nediegetického zvuku, což odvozuji z toho, že následuje Theodorova vzpomínka na rozpadající se manželství s Catherine, v níž rozhodně postavy skladbu slyšet nemohly, protože neexistovala.

Zvukovým můstkem začíná také *The Moon Song*, což je jakousi fotografií celého výletu Samantha a Theodora do chaty v přírodě. Nejdřív se skladba zdá jako nediegetická hudba, jenž pouze doplňuje různé záběry Theodora, jak se prochází přírodou či tančí v prázdné místnosti. Jelikož však píseň zpívá Samantha, divák očekává, že to je další z jejích skladeb pro Theodora. Zhruba v polovině písně se obraz opravdu dostává k oné sekvenci, kde Samantha zpívá rovnou Theodorovi, jenž ji doprovází na ukulele, jde tedy o přechod od diegetického zvuku. Následně však píseň opět přechází do dalšího záběru, kde se stává nediegetickou.

Tyto časté přechody z diegetických do nediegetických zvuků (či naopak) si vysvětlují tím, že je divák omezen především na perspektivu fikčního světa skrz jediného hrdinu. Nejčastější je právě ono subjektivní vnímání Theodora, divák se na svět dívá prakticky jeho očima, proto se dá očekávat, že i hudba bude nějak spojena s jeho vnímáním světa. Proto hudba často přechází z jednoho do druhého. Diegetičnost skladeb však jen potvrzuje, že Theodorovo vnímání je klíčové pro vytváření celého příběhu. Jeho postava se aktivně podílí na utváření toho, jakým způsobem divák celý film vnímá.

⁶⁶ *Tunefind* [online]. [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.tunefind.com/movie/her-2013>

⁶⁷ Zvukový můstek je postup, kdy zvuk buď začíná dřív než obraz, či pokračuje krátce poté, co scéna již skončila. BORDWELL, THOMPSON, cit. 3, str. 376

5.4.2. Ruchy

Za ruchy ve filmu považuji zvuky, které jsou dané prostředím, v nichž se Theodor pohybuje. Tyto zvuky bývají čistě diegetického původu, žádné nediegetické zvuky jsem ve snímku nenašla. Tyto ruchy jsou věrné svému zdroji a rytmicky se vztahují k obrazu. Co však považuji za zajímavost, je jejich intenzita.

Ruchy spojené s jakýmkoliv prostředím jsou totiž v případě příběhu velice tlumené. Theodor se sice pohybuje spíše na tišších místech jako je jeho kancelář či byt, avšak několikrát je i na místech, které si automaticky spojujeme s vyšší intenzitou hlasů okolních lidí či dalšími zvuky. Takovými místy jsou třeba pout', město či pláž plná lidí.

Lidé na pláži jsou klidní, tišší, šumění moře zní vzdáleně, přestože Theodor se prakticky prochází přímo vedle něj. Na pouti sice můžeme slyšet šum lidských hlasů, avšak opět velice tlumeně. Štěbetání ptáků v přírodě je tiché, téměř si ho nelze všimnout. Místa, na nichž by právě docházelo ke zvýšené hlasitosti okolních zvuků, jsou také poměrně často ještě překryta nediegetickým hudebním podkresem.

Tímto potlačením ruchů vstupuje postava Theodora do většího popředí. Diváka neruší žádné nežádoucí zvuky, které by odváděly pozornost od hlavního hrdiny a jeho prožívání. Nízká intenzita ruchů také kopíruje Theodorovu neschopnost či neochotu vnímat okolní svět, jeho odpojení od reality. Díky tomuto potlačení okolí také lépe vynívá hlas operačního systému, který v rámci fikčního světa slyší pochopitelně pouze Theodor. Divák se skrz Samantha doslova dostává do Theodorovy hlavy.

5.4.3. Dialogy

Právě Samantha je bytost,⁶⁸ s níž vede Theodor nejvíce dialogů. Její hlas však většinou vychází ze zdroje mimo obraz. Na začátku příběhu mluví z počítače, ale ten Theodor záhy vymění za elegantní bezdrátové sluchátko, které sice pokaždé nevidíme, avšak slyšíme-li hlas Samantha, můžeme si automaticky odvodit, že jej má Theodor zrovna v uchu. Co se týče Samantha, vždy slyšíme jen to, co slyší také Theodor. A jelikož

⁶⁸ „Bytost je jedinec jevící známky života a vlastního myšlení.“ Samantha naplňuje alespoň polovinu této premisy – má vlastní intuici a vyvíjí se, proto si ji dovoluji nazvat bytostí. Bytost. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-[cit. 2019-03-20]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Bytost>

zdroj tohoto zvuku není viditelný, divákova pozornost se automaticky soustředí na to, co vidí, což je nejčastěji Theodorova tvář, která se vyznačuje vysokou expresivitou. Theodor samozřejmě mluví i s mnoha skutečnými postavami, zdroj zvuku je v tom případě vždy zřejmý z obrazu, ke každému hlasu snadno nalezneme tvář.

5.5. Shrnutí

V kapitole nazvané Stylistická analýza se podrobně věnuji rozboru jednotlivých obrazových prvků, jako je mizanscéna, kamera a rámování obrazu, střih a hudba.

Mizanscéna je tvořena několika různými aspekty. Důležitou roli hraje prostředí, kterým je digitálně upravené Los Angeles. Tvůrci míchají záběry dvou skutečných měst – Los Angeles a Šanghaje, aby vytvořili realistický obraz vysoce vyvinutého města z budoucnosti. Důraz je také kladen na barevnost snímku. Při natáčení byla záměrně vynechávána modrá barva a snímek byl tónován především do červena, což podporuje onu romantickou stránku příběhu. Velkou roli hraje symbolika barev, která usnadňuje pochopení Theodorova psychického stavu. Tato barevnost se nejčastěji projevuje na volbě jeho kostýmů a můžeme zde rozpoznat tři hlavní barvy, které určují Theodorovo myšlení. Je jimi červená jako symbol vášně a touhy po intimitě, sytě žlutá symbolizující zmatenost či nerozhodnost a bílá či světle modrá značící smutek. Jestliže barevná symbolika souvisí spíše s romantickou stránkou příběhu, samotný styl kostýmů či vzhled rekvizit pak silně odkazuje na žánr science-fiction. Jde totiž o jednoduché, elegantní střihy košil i kalhot, digitální zařízení se taktéž vyznačují elegantností a funkčností.

Mizanscéna je jedním z hlavních prvků, které si divák po skončení filmu zapamatuje, proto je na ni kladen velký důraz. Jednotlivé aspekty mizanscény vytvářejí jednotný obraz příběhu a typický styl, který si s filmem *Her* následně spojujeme.

Neméně důležitou roli hraje rámování obrazu. Kameraman Hoyte van Hoytema dává velký důraz na to, aby Theodor byl v centru pozornosti, jelikož na příběh je nahlíženo především jeho pohledem. Rámování obrazu i okolní prostředí je vždy uzpůsobeno tak, aby se Theodor pohyboval v centru, případně aby byl hlavním prvkem, který přitáhne divákovu pozornost. Pro podpoření Theodorovy subjektivity zde pak nalezneme několik hlediskových záběrů natáčených z pohledu postavy. Na zvýšenou míru subjektivity odkazují i flashbackové scény odehrávající se v Theodorově hlavě.

Přestože dialogy neshledávám ničím zvláštní, avšak ruchy (respektive jejich potlačení v rámci fikčního světa) považuji za netypický stylistický prvek, který zdůrazňuje Theodora jako hlavního hrdinu, skrz jehož subjektivní pohled se příběh odehrává. O subjektivitě vypovídá fakt, že Theodor komunikuje se Samanthou skrz malé bezdrátové sluchátko a divák má možnost slyšet hlas Samanthy a její reakce. Ostatní ruchy jsou potlačeny právě proto, aby vynikl hlas operačního systému, který vlastně zní uvnitř hlavy hlavního hrdiny.

Je důležité zmínit, že Theodor je součástí každé scény a všechny stylistické prvky jsou uzpůsobeny jemu. Ať už jde o onu barevnou symboliku, skrz kterou chápeme jeho psychické pochody, tak o jeho postavení v centru záběru. Hlediskové záběry, flashbacky a tlumenost okolních ruchů v rámci fikčního světa, v němž se Theodor pohybuje, pak ještě více podporují subjektivnost pohledu.

Závěr

V následujících odstavcích vyhodnocuji poznatky získané z narativní a stylistické analýzy snímku *Her*, které mi pomohly k nalezení dominanty. Nejdříve shrnu žánrové projevy a potom ozvlášťující prvky, skrz které se dominanta projevuje.

Při určování žánru snímku jsem došla k závěru, že *Her* spadá jak do kategorie science fiction, tak romantického dramatu. V případě obou žánrů totiž dokážeme rozpoznat typické sémantické znaky, které jsou však spojeny do nových syntaktických struktur, což může na první pohled vést k žánrové frustraci či nejednoznačnosti. Právě ona žánrová nejednoznačnost mě přiměla vyhledat sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana, který podporuje ono míchání jednotlivých žánrových prvků, z nichž jsou následně utvářeny nové struktury s novými žánrovými pravidly. Ve výsledku vlastně žánry neustále procházejí vývojem, a tak i přestože může například romantický vztah mezi člověkem a operačním systémem působit netradičně, neznamená to, že snímek nemůže být řazen do kategorie romantického dramatu. Právě naopak. Tato nová syntaktická struktura pouze upravuje a inovuje již zavedené sémantické znaky. Stejně je tomu i u kategorie science-fiction, které se sice distributor vyhýbá, ale *Her* do ní patří.

Z narativní analýzy vyplynulo, že hlavní příběh a jeho motivy se nějakým způsobem dotýkají hlavního hrdiny Theodora Twomblyho. Ten se právě rozvádí a touží po lásce, jenže když si pořídí nový operační systém, začne se zamilovávat do jeho hlasu. Bylo určeno, že vyprávění používá tradiční vývojové vzorce vyprávění, jimiž je změna ve vědění a směřování k cíli. Syžetové uspořádání událostí není chronologické a jsou do něho zapojeny flashbaky, jež ukazují minulé události odehrávající se v Theodorově životě. Právě flashbaky pak spadají do kategorie mentální subjektivity, tedy scény se odehrávají v hlavě postavy a divák tak vidí silně emočně zabarvené okamžiky skrz Theodora. Percepční subjektivita je pak v několika scénách podpořena hlediskovými záběry. Příběh nesleduje žádnou jinou postavu než Theodora, který se objevuje ve všech scénách. Co se týče informovanosti, navrch má nejdříve Theodor, protože divák se o minulých událostech dozvídá postupně skrz flashbackové scény, zatímco Theodor je již dávno prožil a teď na ně pouze vzpomíná. Zhruba v polovině filmu se však situace vyrovnají a divákům i Theodorovi se dostává naprosto stejných informací.

Stylistická analýza ukázala, jakým způsobem jsou jednotlivé prvky propojeny, a jak skrz ně můžeme vysvětlit jednání a přemýšlení hlavního hrdiny. Prostředí a rekvizity navíc potvrzují můj závěr, že *Her* můžeme bez problémů řadit do žánru sci-fi. Příběh se totiž odehrává v digitálně upraveném Los Angeles, které díky propojení se záběry ze Šanghaje působí jako vysoce rozvinuté město z budoucnosti. Zasažení do budoucnosti pak napomáhají i rekvizity, respektive technologické vynálezy představené v rámci fikčního světa. Počítače i mobily jsou hlasově ovládané, spolehlivé, jejich design je jednoduchý a elegantní. Hologramy jsou nejčastěji využívány pro promítání obrazů z těchto zařízení.

V rámci mizanscény jsem se detailně věnovala použití barev. Rozhodnutí vynechat modrou a tónovat celý snímek do červena zvýrazňuje především romantickou linii příběhu. Za důležitou považuji také symboliku barev, skrz kterou se dá pochopit psychologický stav Theodora. Podle barvy jeho oblečení může divák snadněji rozpoznat jeho emoční naladění. Například červená představuje jeho tlumenou vášeň, snahu navázat jakýkoli intimní vztah, zatímco žlutá se objevuje ve scénách, kdy si je nejistý svou situací, případně se k němu dostávají nové, pro něho znepokojující informace.

Podobně jako barvy i rámování mění divákovo chápání a vnímání Theodora. Jako jediná hlavní postava a zároveň jediná postava, která se objevuje ve všech scénách, je totiž Theodor vždy rámován tak, aby byl ve středu obrazu, případně aby byl tak výrazný, že divák jeho postavu okamžitě najde. Flashbacky odehrávající se v Theodorově hlavě jsou snadno rozpoznatelné díky stříhové skladbě. Subjektivitu zdůrazňují také hlediskové záběry natočené pohledem postavy. Co se týče zvuku, ten taktéž podporuje subjektivitu hlavního hrdiny. Okolní ruchy jsou totiž v rámci fikčního světa potlačeny, protože hlavní je hlas operačního systému, který vychází z malého sluchátka v Theodorově uchu. Díky tomu, že slyšíme promluvy OS v naprosto stejné intenzitě jako Theodor značí, že se nacházíme téměř v jeho hlavě. Sice neslyšíme jeho myšlenky, ale slyšíme hlas systému, který by normálně mohl slyšet pouze on.

Z výčtu těchto znaků tedy docházím k závěru, že dominantou filmu je hlavní hrdina Theodor Twombly, jehož pohledem je příběh vyprávěn. Přestože se na první pohled může vyprávění zdát jako objektivní, obě analýzy dokazují, jak moc jsou narativní i stylistické prvky podřízeny hlavnímu hrdinovi a jeho subjektivitě. Theodor se

nachází ve všech scénách, je stavěn do středu kompozice, flashbackové scény se odehrávají v jeho mysli a nechybí ani hlediskové záběry. To potvrzuje, že Theodor Twombly je dominantou filmu a všechny ostatní prvky jsou mu více či méně podřízeny.

Seznam použitých zdrojů

Prameny:

1. Ona [Her] [film]. Režie Spike JONZE. USA, 2013. [DVD]. Bontonfilm, červenec 2014.

Literatura a internetové zdroje:

1. ALTMAN, Rick. *Film/genre*. London: BFI Publishing, 1999. ISBN 978-085-1707-174.
2. ALTMAN, Rick a J. KUČERA. Obaly na vícero použití: Žánrové produkty a proces recyklace. *Illuminace*[online]. **2002**(4).
3. ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. 1989, 1(1)
4. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
5. BROWN, Katherine Emery. The Cyborg in Pieces: Gender Identity in Her and Ex Machina. *Master of Arts in Liberal Studies*, 2015.
6. Bytost. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Bytost>
7. CINGER, František. SPIKE JONZE - Vztah filmové a televizní tvorby [online]. Olomouc, 2008. Dostupné z: <https://theses.cz/id/lwktwf/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Jakub Korda.
8. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/312650-ona/prehled/>
9. HAWTHORNE, Christopher. Spike Jonze's "Her" a Refreshingly Original Take on a Future LA'. *Los Angeles Times*, 2014.

10. Hoyte van Hoytema. In: *Cinemoceania* [online]. Dostupné z: <https://cinemoceania.wordpress.com/2017/05/02/hoyte-van-hoytema/>
11. IMDb [online]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1798709/>
12. IMP Awards [online]. Dostupné z: <http://www.impawards.com/2013/her.html>
13. JAGOE, Eva-lynn. Depersonalized intimacy: the cases of Sherry Turkle and Spike Jonze. *English Studies in Canada* [online]. 2016, **42**(1-2), 155-173. ISSN 03170802.
14. K.K. Barrett on creating the world of 'Her' with Spike Jonze [online]. Dostupné z: <https://uproxx.com/hitfix/kk-barrett-on-creating-the-world-of-her-with-spike-jonze/>
15. KOKEŠ, Radomír. *Rozbor filmu*. 1. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, s. 31. ISBN 978-80-210-7756-0.
16. *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Praha: Volvox Globator, [2015], ISBN 978-80-7511-169-2.
17. KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.
18. PJAJČÍKOVÁ, Eva. Sebereflexivní frustrace v mezích Hollywoodu. Neoformalistická analýza filmu *Adaptace* [online]. Brno, 2010. Dostupné z: <https://theses.cz/id/wxd6ke/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Mgr. Lucie Česálková, PhD..
19. PTÁČKOVÁ, Brigita, ed. *Žánr ve filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2004. Knihovna Iluminace. ISBN 80-700-4116-1.
20. SCHNEIDER, Susan. The philosophy of 'Her'. *The New York Times Opinionator*, 2014.
21. SIMUȚ, Andrei. The Post-human Utopian Paradise and the Impossible Gaze from Philip K. Dick to Spike Jonze's Her. *Caietele Echinox* [online]. 2015, **29**, 301-313. ISSN 1582960X.
22. THOMPSON, Kristin (1988): *Breaking the Glass Armor. A Neoformalist Film Analysis*. Princeton – New Jersey: Princeton University Press.

23. THOMPSON, Kristin (1998): Neoformalistická filmová analýza. Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1 (29), přel. Zdeněk Böhms (*Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, 1988). Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2006/USK_12/um/kt_analyza.pdf
24. *Tunefind* [online]. Dostupné z: <https://www.tunefind.com/movie/her-2013>
25. *WarnerBros.com* [online]. Dostupné z: <https://www.warnerbros.com/movies/her/>

Seznam obrázků

Obrázek 1	25
Obrázek 2	30
Obrázek 3	33
Obrázek 4	33
Obrázek 5	35
Obrázek 6	35

NÁZEV:

Nostalgická budoucnost: Neoformalistická analýza filmu *Her* (2013)

AUTOR:

Natalie Březinová

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRAKT:

Tato neoformalistická analýza si kladla za cíl provést neoformalistickou analýzu snímku *Her* z roku 2013. Hlavním účelem bylo zjištění dominanty snímku. Metodologickým východiskem byl neoformalismus definovaný Kristin Thompsonovou v její knize *Breaking the Glass Armor*. Pro přesnější zařazení snímku do kategorií sci-fi a romantické dramatu byl použit sémanticko-syntaktický přístup k žánru podle Ricka Altmana z knihy *Film/Genre*. Žánrová analýza prokázala, že snímek právoplatně patří do obou zmíněných kategorií. Komplexní analýza odhalila dominantu filmu, kterou se stal hlavní hrdina Theodor, jehož perspektivou je na příběh nahlíženo. Jednotlivé složky snímku jsou podřízeny této dominantě.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Neoformalismus, analýza, Spike Jonze, sci-fi

TITLE:

Nostalgic Future: Neoformalist analysis of the movie *Her* (2013)

AUTHOR:

Natálie Březinová

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRACT:

This bachelor thesis aimed to do a neoformalist analysis of the film *Her* (2013). The main purpose was to find the dominant element of the movie. The methodology basis was neoformalism defined by Kristin Thompson in the book *Breaking the Glass Armor*. Rick Altman's semantic/syntactic approach was used for more accurate description of the genre. This genre analysis has proven that *Her* belongs to both science-fiction and romantic drama. The complex analysis revealed the main character Theodor as the dominant element, the movie is shown mainly from his perspective. Other components of the movie support this dominance.

KEYWORDS:

Neoformalism, analysis, Spike Jonze, sci-fi