

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Využití mechanismu síťového narativu
u současných amerických žánrových
filmů populární fantastiky**

Bc. Jan Zbořil

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Využití mechanismu síťového narativu u současných amerických žánrových filmů populární fantastiky* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Touto cestou bych rád vyjádřil poděkování Mgr. Milanu Hainovi, Ph.D. za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé diplomové práce a také ta to, že to se mnou vydržel, i když mi psaní práce trvalo delší čas. Rovněž bych chtěl poděkovat mé rodině za psychickou podporu, kterou vyjádřila při psaní této práce.

OBSAH

ÚVOD: PŘEDMĚT A CÍLE PRÁCE	6
1. METODOLOGICKÁ VÝCHODISKA	9
1.1. NEOFORMALISTICKÁ FILMOVÁ ANALÝZA KRISTIN THOMPSON	9
1.1.1. <i>Druhy motivací</i>	10
1.2. NARATIV PODLE KONCEPTU DAVIDA BORDWELLA	14
1.2.1. <i>Definice narace a pojetí filmového diváka</i>	14
1.2.2. <i>Fabule a syžet</i>	16
1.2.3. <i>Informovanost narace</i>	17
1.3. DEFINICE NARATIVU KLASICKÉHO HOLYWOODSKÉHO FILMU	19
1.4. VYHODNOCENÍ BERGOVY TAXONOMIE	21
1.4.1 <i>Kategorie Charlese Ramíreze Berga</i>	23
1.5. POJETÍ ŽÁNRU PODLE NOËLLA CARROLLA	30
1.5.1. <i>Postava monstra a povaha fikčního světa v žánrů populární fantastiky</i>	31
1.5.2. <i>Hororové monstrum</i>	31
1.5.3. <i>Monstra žánrů science fiction a fantasy</i>	32
1.5.4. <i>Divácká recepce monstra</i>	33
1.6. CHARAKTERISTIKA ŽÁNŘŮ PODLE GARY K. WOLFEA	33
1.6.1. <i>Fikční svět science fiction</i>	34
1.6.2. <i>Fikční svět fantasy</i>	35
2. VYHODNOCENÍ LITERATURY	37
3. DEVELOPMENT, PRODUKCE A DISTRIBUCE FILMŮ	41
3.1. SOUTHBOUND.....	41
3.1.1. <i>Development a produkce</i>	41
3.1.2. <i>Distribuce</i>	42
3.2. VÁNOČNÍ HOROR.....	43
3.2.1. <i>Development a produkce</i>	43
3.2.2. <i>Distribuce</i>	44
3.3. HALLOWEENSKÁ NOC.....	45
3.3.1. <i>Development a produkce</i>	45
3.3.2. <i>Distribuce</i>	46

3.4. ATLAS MRAKŮ.....	47
3.3.1. <i>Development a produkce</i>	47
3.3.2. <i>Distribuce</i>	48
4. ANALYTICKÁ ČÁST	50
4.1. SOUTHBOUND.....	50
4.1.1. <i>Kauzalita</i>	51
4.1.2. <i>Motivace</i>	57
4.1.3. <i>Čas</i>	60
4.1.4. <i>Vývojové vzorce v syžetu</i>	63
4.1.5. <i>Narace</i>	64
4.1.6. <i>Shrnutí</i>	66
4.2. VÁNOČNÍ HOROR.....	67
4.2.1. <i>Hloubka informací</i>	69
4.2.2. <i>Rozsah informací</i>	73
4.2.3. <i>Motivace</i>	80
4.2.4. <i>Čas</i>	82
4.2.5. <i>Narace</i>	84
4.2.6. <i>Shrnutí</i>	85
4.3. HALLOWEENSKÁ NOC.....	86
4.3.1. <i>Kauzalita</i>	87
4.3.2. <i>Rozsah informací</i>	92
4.3.3. <i>Motivace</i>	96
4.3.4. <i>Čas</i>	97
4.3.5. <i>Narace</i>	98
4.3.6. <i>Shrnutí</i>	99
4.4. ATLAS MRAKŮ.....	100
4.4.1. <i>Kauzalita</i>	105
4.4.2. <i>Hloubka informací</i>	109
4.4.3. <i>Motivace</i>	110
4.4.4. <i>Čas</i>	112
4.4.5. <i>Paralelismus</i>	114
4.4.6. <i>Narace</i>	115
4.4.7. <i>Shrnutí</i>	116
ZÁVĚR	118
PŘÍLOHY	119
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	126
SEZNAM OBRÁZKŮ	131
SEZNAM PŘÍLOH.....	132

Úvod: předmět a cíle práce

Poslední desetiletí dvacátého století bylo pro filmové vyprávění revolučním pokrokem. Lineární chronologický způsob vyprávění se stal produkčním i recepčním standardem hollywoodských filmů, který vybudil filmová studia k podpoře nezávislých filmů, jenž se tomuto stereotypu snažily vymanit, což podpořily i úspěchy filmů *Na hromnice o den více* (Groundhog Day, 1993, režie: Harold Ramis), *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Pulp Fiction, 1994, režie: Quentin Tarantino) či *Magnolia* (Magnolia, 1999, režie: Paul Thomas Anderson).¹ V této práci se zaměřím na jeden z filmových inovativních vyprávěcích mechanismů, spadajících do “ozvlášťujících prvků“, tzv. síťový narativ.

Co se týče žánrů populární fantastiky, tendence filmových studií narušit vyprávěcí stereotyp se až na pár výjimek s povídkovými neboli multi-plot² filmy, například *Tales from the Hood* (1995, režie: Rusty Cundieff), dostavila až v počátcích jednadvacátého století.

První impulz pro výběr tématu a psaní diplomové práce vznikl jako následek několika různých příčin s několikaletým odstupem. Nejzákladnější motivací byl pro psaní práce můj zájem a fascinace filmy, které se jakkoliv naratologicky vymykají klasickému lineárnímu vyprávění. Důvodem zájmu je mé přesvědčení, že film s ozvlášťujícím narativem, například inverzním syžetem, je pro diváka “hrou“, ve které je za potřebí větší míra divácké aktivity než u lineárního vyprávění, protože takovýto film dává divákovi informace odlišným způsobem. Další motivací bylo studium scenáristiky na střední škole, které mě donutilo přemýšlet o filmech a televizních seriálech jako o dílech, které sestávají z několika složek a fází příprav (scénář a filmařův použitý realizační mód, podle ruských formalistů “forma“ a její složka “styl“ podle Davida Bordwella). Můj výběr ještě více konkretizovalo studium bakalářského studia a psaní bakalářské práce, kde jsem

¹ PARSHALL, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow Press, 2012. Str. 4

² Termín z kategorizace Petera F. Parshalla.

se taktéž zaměřil na žánr horor a mechanismy vyprávění (především klasické narativní modely filmu a televizní minisérie). Při studiích bakalářského programu a rešerších v rámci bakalářské práce jsem se začal zajímat o studium problematiky povídkových filmů a mechanismus „síťového narativu“, což mě nasměrovalo k výběru a zkoumání filmů, disponující tímto typem narativu.

Volbu žánrových filmů předcházela má obliba sledování hororových a science-fiction filmů jakékoliv kategorie, která měla za následek odraz různě světově známých produkcí a tvůrců v mém výběru. Z širší škály aktuálních filmů populární fantastiky, disponujících mechanismem síťového narativu, jsem si jako předměty zkoumání vybral čtyři filmy, které je možné řadit do éry postmoderny. Jsou jimi: *Atlas mraků* (Cloud Atlas, 2012, režie: Andy Wachowski, Lana Wachowski, Tom Tykwer), *Halloweenská noc* (Trick 'r Treat, 2007, režie: Michael Dougherty), *Southbound* (2015, režie: David Bruckner, Roxanne Benjamin, Patrick Horvath, Radio Silence), *Vánoční horor* (A Christmas Horror Story, 2015, režie: Grant Harvey, Steven Hoban, Brett Sullivan). I když se v některých případech jedná o celovečerní režijní hrané debuty (např. Doughertyho *Halloweenské noci* či *Vánočního hororu* v případě Stevena Hobana), režiséři jsou tvůrci, kteří ve filmovém průmyslu pracují již delší dobu jako scenáristé, producenti či členové štábů ve filmových produkcích, i když jde především o produkce filmů s lineárním typem narativů. Oproti nim je třeba doložit i jména zkušenějších tvůrců jako jsou sourozenci Wachowští či Tom Tykwer, který má předchozí režijní i scenáristické zkušenosti s netradičním pojetím vyprávění například u filmu *Lola běží o život* (Lola rennt, 1998, režie: Tom Tykwer).

Struktura diplomové práce bude sestávat ze dvou hlavních částí. Metodologických východisek, kde představím termíny, publikace a autory, z jejich prací v analytické části vycházím. V této části postihnu metodologii filmové naratologie, neoformalismu a žánrových definicí teoretiků Charlese Ramíreze Berga, Davida Bordwella, Noëlla Carrola, Kristin Thompson a Gary K. Wolfea. Výchozím aparátem pro mě bude spis Kristin Thompsonové „Neoformalistická

filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod“.³ Další část bude sestávat ze samotných naratologických analýz, před jejichž uvedením krátce zmíním development filmů a jejich produkční a distribuční podmínky. Následně budu filmy analyzovat a zkoumat způsoby dávkování informací v syžetu a její komunikativnost s recipientem.

Cílem této diplomové práce bude analýza ozvláštňujících prvků u vybraných filmů s vazbou k žánru a trendu síťového narativu, zařazení do kategorií motivací, definovaných Kristin Thompson a poukázání na specifické rysy jednotlivých filmů, které budou doloženy na systému narativů, definovaných Charlesem Ramírezem Bergem. Na základě analýz filmů se pokusím potvrdit či vyvrátit moji hypotézu, že žánry populární fantastiky – horor, science fiction a fantasy ozvláštňují filmovou naraci. Tato hypotéza byla zvolená na základě mého diváckého vkusu při sledování širší škály filmů, jež disponují těmito žánry. V rámci recepce jsem došel ke zjištění, že několik filmů z této škály (konkrétně mé předměty práce) je narativně netradičně ozvláštěno. Právě to byl důvod k vytvoření výše zmíněné hypotézy. Dalším důvody volby těchto konkrétních filmů je jejich různá forma produkce a distribuce, zkušenosti filmových tvůrců v oboru a rozdílné divácké povědomí o těchto filmech.

³ THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *luminace*. 1998, roč. 10, č. 1, 36 s.

1. Metodologická východiska

V této části práce představím teoretické koncepce, které sloužily k metodologickému pojetí analytické části práce. Metodologii sestavuji ze tří konceptů: neoformalistického, naratologického a žánrového, jelikož v analýze kombinuji všechny přístupy k dosažení svého stanoveného cíle. V rámci neoformalistické koncepce vycházím z práce Kristin Thompson, u naratologie vycházím z konceptů prací teoretiků Davida Bordwella a Charlese Ramíreze Berga a v případě teorie žánrů reflektuji v metodologii práce teoretiků Noëlla Carrolla a Gary K. Wolfea. Podotýkám, že veškeré práce s výjimkou Kristin Thompson nebyly přeloženy do českého jazyka. Uvedené překlady jsou mé vlastní a názvy termínů v původní jazykové verzi uvádím v poznámkovém aparátu.

1.1. Neoformalistická filmová analýza Kristin Thompson

Kristin Thompson ve své stati „Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod“ vychází z teorie neoformalismu, jenž má kořeny v pražském strukturalismu, ruském formalismu a částečně italském neorealismu, jímž disponovali francouzští filmoví teoretici. Thompson ve své práci tvrdí, že neexistuje analýza bez přístupu a definuje fakta, které teoreticky a kritici zkoumají. Fakta o filmu jsou podle její teorie částečně analytickou volbou dominujících skladebních prvků filmu, světovým kontextem filmu a typem působení filmu na diváka. Analytik musí mít již před samotnou analýzou detailně promyšlené, jak předmět zkoumat a jakých výsledků chce analýzou dosáhnout, jinak se jeho přístup může zdát nahodilý a nesourodý. Přístup vychází z kritikova zájmu a důvodu pro látku. Prvním způsobem zkoumání je přístup, druhým je samotný film.

Stěžejním termínem, se kterým Thompson v textu pracuje, je pro moji práci „ozvláštnění“, definující vztah uměleckého díla a percepce, konkrétně obnovujících účinků na lidské mentální procesy prostřednictvím mentální hry. Viktor Šklovskij termín ozvláštnění detailně definoval takto: „*Když začneme zkoumat obecné zákony vnímání, vidíme, že tím, jak si na percepci zvykáme, stává se percepce automatickou... Takový návyk vysvětluje principy, podle kterých v běžné řeči*

nedokončujeme věty či slova... Předmět, vnímaný přední percepcí, bledne a nezanechává ani první dojem; nakonec zapomínáme i na to, co vůbec bylo. (...) Cílem umění je, abychom pocítili věci tak, jak je vnímáme a ne tak, jak je známe. Technika umění spočívá v „ozvlášťování“ věcí, v komplikování forem, v komplikování a prodlužování percepce, protože proces percepce je estetický cíl sám o sobě a musí být prodlužován.“⁴ Ve vztahu k mému záměru analýzy tedy budu zkoumat jak žánr „ozvlášťuje“ již „zaběhnutý“ princip narativní struktury filmů, respektive síťových narativů a reviduje je. K teorii síťových narativů se vrátím a následně ji detailně rozeberu v další kapitole.

1.1.1. DRUHY MOTIVACÍ

Motivace je definována jako směřování uvedeného díla, která nás vede k rozhodnutí zdůvodnit si využití prostředku; motivace funguje jako interakce mezi strukturami díla a aktivitou diváka. Thompson uvádí čtyři druhy motivací: kompoziční, realistickou, transtextuální a uměleckou. Kompoziční motivace je charakterizována důrazem na narativní kauzalitu, prostor a čas. V rámci této kategorie je z důvodu nezbytnosti pro dramatizaci legitimní přijmout jakýkoliv prostředek, aby bylo vyprávění funkční. Kompoziční motivace také často v expozici pracuje se zatajovanou, mylnou či špatně vyloženou informací, která je plně pochopena později. Thompson jako příklad zmiňuje knihu *The Girl in Blue* P. G. Woodhouse. Zápletka je stavěna na situaci, kdy líná sekretářka nevyřídí svému šéfovi vzkaz, že jeho přítel uložil cenný Gainsboroughův portrét do zásuvky. Následkem toho se šéf domnívá, že byl obraz ukraden. Série komických situací je založena na motivaci dané jedinou událostí – sekretářčinou chybou. Jako zodpovězení otázky a vyřešení všech komických nedorozumění následně přijímáme nalezení portrétu v zásuvce. Kompoziční motivace tedy pro každé umělecké dílo stanovuje jeho vlastní soubor pravidel.⁵

⁴ LEMON. Lee, T., REIS, Marion, J. (ed.) *Russian Formalist Criticism*. Lincoln and London: University Of Nebraska Press, 1964. s. 11-12. Překlad z THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, s. 11.

⁵ THOMPSON, Kristin. Pozn. 1., s. 15.

Realistická motivace spadá do sféry hodnověrnosti. Tedy abychom obhájili přítomnost určitého prostředku v díle, musíme jej srovnávat s pojmy z reálného světa. Thomson jako příklad uvádí román Julese Verna *Around the World in Eighty Days*, kde hlavní hrdina uzavírá sázku ohledně cesty kolem světa za osmdesát dní. Uvědomujeme si, že je bohatý. Může tudíž všeho nechat, cestovat a zaplatit veškeré výdaje, které jsou nutné pro uskutečnění cesty. Naše představy o realitě nejsou univerzální, nýbrž kulturně determinované. Realistická motivace klade důraz na dva protipóly našich představ o reálném světě. Na jedné straně je představa každodenního života, kterou získáváme pomocí praktických zkušeností v životě. Na druhé straně je naše povědomí o estetických normách v určitém historickém období a stylistických změnách dané doby. I přesto, že se realistická motivace odvolává k imitaci reality, může být determinována transtextuálně a je nutno přijmout jakékoliv prostředky užití v díle. Například zpěv v muzikálu, i když z naší zkušenosti víme, že si lidé informace v běžné formě komunikace prostřednictvím zpěvu nepředávají.⁶

Realistická motivace spadá do sféry hodnověrnosti. Tedy abychom obhájili přítomnost určitého prostředku v díle, musíme jej srovnávat s pojmy z reálného světa. Thomson jako příklad uvádí román Julese Verna *Around the World in Eighty Days*, kde hlavní hrdina uzavírá sázku ohledně cesty kolem světa za osmdesát dní. Uvědomujeme si, že je bohatý. Může tudíž všeho nechat, cestovat a zaplatit veškeré výdaje, které jsou nutné pro uskutečnění cesty. Naše představy o realitě nejsou univerzální, nýbrž kulturně determinované. Realistická motivace klade důraz na dva protipóly našich představ o reálném světě. Na jedné straně je představa každodenního života, kterou získáváme pomocí praktických zkušeností v životě. Na druhé straně je naše povědomí o estetických normách v určitém historickém období a stylistických změnách dané doby. I přesto, že se realistická motivace odvolává k imitaci reality, může být determinována transtextuálně a je nutno přijmout

⁶ Tamtéž.

jakékoliv prostředky užití v díle. Například zpěv v muzikálu, i když z naší zkušenosti víme, že si lidé informace v běžné formě komunikace prostřednictvím zpěvu nepředávají.⁷

Transtextuální motivace je specifická využitím jakýchkoliv odkazů na konvence jiných uměleckých děl, ale může být rozdílná v měřítkách historických okolností. Dílo využívá prostředků, které nejsou adekvátně motivovány v rámci samotného díla, ale vše závisí na naší znalosti prostředku, z již předchozí zkušenosti. Závislost transtextuální motivace ve filmu je nejčastěji spojena se znalostí jejího užití v rámci filmů, disponujících stejným žánrem, hereckým obsazením či na naší znalosti užitých konvencí z jiných uměleckých forem. Thompson jako příklad transtextuální motivace zmiňuje film *Hodný, zlý a ošklivý* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1966, režie: Sergio Leone). Konkrétně střelbu, která není realistická ani nezbytná pro vyprávění (rychlá střelba vyřeší problém v několika okamžicích), ale díky naší znalosti žánru western skrze jiná umělecká díla si uvědomujeme, že tento postup je často využívanou žánrovou konvencí, a Leone ji využívá. Dalším příkladem, spadajícím do užívaných konvencí z jiných uměleckých forem, je příklad filmových seriálů po roce 1910, kdy se užívalo cliffhangerů – což je ukončení díla v okamžiku napětí, které způsobovalo u diváků touhu po pokračování. Tento princip byl přejat z devatenáctého století, kdy se tímto způsobem vydávali několika dílné romány. Divácké očekávání transtextuálních konvencí je tak silné, že je přijímáme automaticky, proto se v uměleckých dílech porušují žánrové konvence či je herec obsazen jako typ postavy, který se odlišuje od jeho nečastějšího hraného archetypu. Tvůrce filmu může z transtextuální motivace čerpat přímo nebo invencí, kdy pravidla záměrně porušuje.⁸

Čtvrtým a zároveň nejobtížněji definovatelným typem motivace je umělecká. Z prvního hlediska je každý prostředek v díle umělecky motivovaný, jelikož směřuje k vytvoření formy. Přesto má pravděpodobně většina prostředků v díle dodatečně motivaci kompoziční, realistickou či transtextuální. V těchto

⁷ Tamtéž.

⁸ Tamtéž, s. 16-17.

případech není umělecká motivace příliš viditelná. Svoji pozornost však divák může na základě vlastního rozhodnutí zaměřit k estetickým kvalitám textury díla. Z druhého hlediska je umělecká motivace viditelná a signifikantní pouze tehdy, když jsou ostatní tři typy motivace potlačeny. Tedy nezastiňují uměleckou motivaci. Thompson ve svém textu cituje Meira Sternberga, který tvrdí: „*Za každou kvazimimetickou motivací je motivace umělecká... ale ne naopak.*“⁹ To znamená, že umělecká motivace může v díle existovat sama o sobě bez jakýchkoliv dalších motivací, ale zbylé tři motivace nemohou v díle existovat bez umělecké motivace. Některé typy filmů staví do popředí uměleckou motivaci a potlačují ostatní motivace. To způsobuje, že vnímáme celkovou motivaci jako „slabou“ a je na místě si vytvářet vlastní interpretační významy, abychom odhalili vztahy mezi prostředky. Podle Thompson je možné stavět do popředí uměleckou motivaci i v narativním filmu. Když se tak stane a umělecké vzorce „bojují“ s vyprávěcími funkcemi či prostředky, je výsledkem parametrická forma. „*V takových filmech se budou určité prostředky jako barvy, pohyby kamery, zvukové motivy opakovat a variovat v celé formě díla; tyto prostředky se stávají parametry. Mohou přispívat k významu narace – například vytvářením paralel či kontrastů – ale jejich abstraktní funkce přesahují jejich příspěvek k významu a více přitahují naši pozornost. [...]*“¹⁰¹¹

V této kapitole jsem představil základní myšlenky statě Kristin Thompson „Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod“ a uvedl její stanovené druhy motivací, se kterými budu pracovat v analytické části při kooperaci filmových narativů a žánrů. V následujícím textu uvedu stěžejní termíny a definici filmového narativu Davida Bordwella, která je spolu s druhy motivací a žánrovou teorií klíčová pro analýzu.

⁹ STERNBERG, Meir. *Expositional Modes & Temporal Ordering in Fiction*. 1978, s. 251-252. Překlad z: Překlad z THOMPSON, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, s. 17.

¹⁰ Tamtéž, s. 17-18.

¹¹ Tamtéž.

1.2. Narativ podle konceptu Davida Bordwella

V předchozí podkapitole jsem uvedl metodologický koncept neoformalistické analýzy, tvůrců a propagátorů Davida Bordwella a Kristin Thompson, který zastřešuje celkový pohled a přístup k vybraným filmům. V této kapitole uvedu terminologický aparát pro jeden ze specifických prvků, který je stěžejní pro následující analytickou část, a tím je narativ – respektive jeho pojetí Davidem Bordwellem. Výchozí literaturou jsou pro tuto část publikace *Narration in The Fiction Film*¹² a *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*¹³, kterou napsal se svou ženou Kristin Thompson.

David Bordwell ve zmíněných publikacích poskytuje rozsáhlou škálu termínů pro narativní analýzu filmového díla a demonstruje je na konkrétních příkladech. Jeho poetika narace („poetics of narration“) vychází z nutnosti analyzovat film a filmové vyprávění, přičemž respektuje náročnost procesu výroby filmu, režisérské autorství díla, kontext vzniku filmu a aktivní divácké vytváření významů při sledování. Ze všech čtyř jmenovaných není ani jedno zcela upozaděno. Východiskem Bordwellovy metodologie jsou práce ruských formalistů, ve kterých autoři stanovují např. pojmy „fabule“ a „syžet“ jakožto stěžejní termíny pro analýzu narativního díla, původně se záměrem analyzovat pouze díla literární.¹⁴ Ve své metodologii vychází také z naratologů, kteří na formalisty ve svých výzkumech navazovali (Jan Mukařovský, Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Meir Sternberg a Seymour Chatman).

1.2.1. DEFINICE NARACE A POJETÍ FILMOVÉHO DIVÁKA

Bordwellovu obecnou definici vyprávění lze nalézt v knize *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. Tam je definována jako „příčinně propojený řetězec událostí, který se odehrává v čase a prostoru“. Bordwell vyprávění chápe jako

¹² BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.

¹³ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011.

¹⁴ BORDWELL, Pozn. 12, s. xiii.

určitý stav, který se pomocí kauzálního vzorce postupně proměňuje, až následně dospěje do stavu nového. Detailnější rozvedení definice je obsaženo v *Narration in The Fiction Film*, kde vyprávění neboli narativ můžeme chápat jako reprezentaci, „v případě, že bereme v potaz svět příběhu, jeho vyobrazení reality nebo jeho širší významy“¹⁵. Může to být například vtip řečený postavou, jehož význam si divák vyvodí z událostí, které se staly ve fabuli fikčního světa. Podle Bordwella většina analytických studií přistupuje k teorii fikčního světa tímto způsobem. Druhou možností přístupu je chápání narativu jako struktury neboli „specifický způsob spojování částí k vytvoření celku“¹⁶. Bordwellovými příklady teoretiků, kteří se tímto pojetím zabývali jsou Vladimir Propp a jeho analýza pohádkového příběhu či Tzvetan Todorov a studie narativní gramatiky. V tomto případě může jít například o dialog dvou postav, které si vyměňují informace a divák si díky nim sestavuje celek. Třetím alternativním přístupem je chápání vyprávění jako proces, tedy „akt výběru, uspořádání a znázornění látky příběhu, cílící k dosažení časově vázanému působení na diváka.“¹⁷ A právě toto pojetí považuje Bordwell za stěžejní, neboť je pro něj onou narací, kterou se chce zabývat, jelikož cílí na aktivitu diváka a jeho percepce příběhu. Divák v tomto případě není chápán jako fyzická osoba, ale „hypotetická entita vykonávající operace relevantní k vytvoření příběhu z informací, které film reprezentuje“¹⁸. I přes Bordwellovo dominující hledisko studování narace upozorňuje, že často dochází k propojení všech tří zmíněných přístupů.¹⁹

Důležitým faktorem je podle Bordwella divákově porozumění příběhu, jenž je závislé na divákově vnímání a poznávání, které je založeno na konstruktivistických teoriích psychologických aktivit. Příznakovou percepční aktivitou je podle Bordwella rozpoznávání trojrozměrného světa na základě podnětů, k němuž je důležitá aktivní účast diváka. Vnímání se tedy stává aktivním

¹⁵ Tamtéž, str. xi

¹⁶ Tamtéž.

¹⁷ Tamtéž.

¹⁸ Tamtéž, str 30.

¹⁹ Tamtéž, str. xi.

procesem testování hypotéz. Hypotéza je potvrzena nebo vyvrácena; v druhém zmíněném případě se následně objevuje nová hypotéza. Divák je však v obou případech v pozici neustálých předpokladů a očekávání, což znamená, že sledování filmu je aktivním psychologickým procesem, který závisí na faktorech percepční kapacity, předchozích znalostích a zkušenostech a materiálu a struktury samotného filmu. Bordwell však opět upozorňuje, že zmíněné faktory se při procesu navzájem ovlivňují.²⁰

Jedním z dalších základních prvků Bordwellovy teorie je premisa o informační struktuře narativního filmu, která je dělena do kategorií narativního systému a stylistického systému. Film jejich prostřednictvím divákovi poskytuje informace, skrze něž divák testuje své hypotézy a schémata, které jsou následně potvrzeny či vyvráceny. V případě, že filmový narativ prezentuje události nelineárně, je nutná divácká aktivita přesného lineárního přeskupení v závislosti k danému schématu.²¹

1.2.2. FABULE A SYŽET

Teorie narace má dva základní termíny, které jsou pro analýzu vyprávění důležité. Jsou jimi fabule a syžet. Pojem fabule je definován jako „*chronologický řetězec událostí, který existuje v daném čase a prostoru a je vázán kauzalitou příčiny a následku*“²². Ve filmovém vyprávění je to soubor všech událostí, které narace zahrnuje. Ať už se jedná o události explicitně uvedené nebo implicitně uvedené v informacích jako například v replice postavy či následkem, který je viditelný/slyšitelný v časoprostoru k čemuž je nutná divácká rekonstrukce nepřímo uvedených událostí.

Termín syžet je využíván k označení všeho, co můžeme v rámci filmové stopáže vidět a slyšet, což zahrnuje diegetický a nediegetický materiál. Rozdíl mezi těmito dvěma kategoriemi je charakteristický tím, že materiál diegetický je součástí

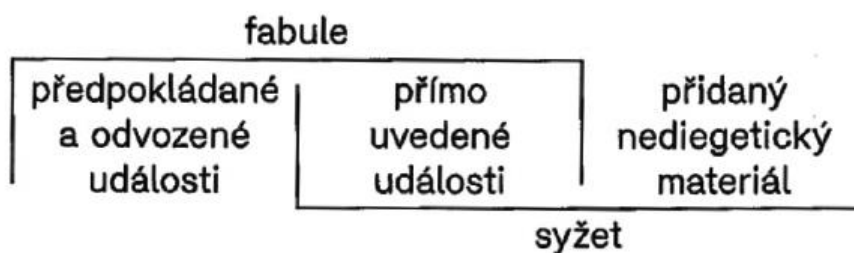
²⁰ Tamtéž, str. 33.

²¹ Tamtéž.

²² Tamtéž, 49.

filmové fabule (popřípadě jejího světa – „filmové diegeze“²³), kdežto materiál niediegetický se ve filmové fabuli neobjevuje. Je součástí pouze filmového syžetu (například titulky). Divácké pochopení rozdílu mezi fabulí a syžetem je zaleženo na tom, co narace zprostředkovává přímo a co si musí divák domyslet. David Bordwell uvádí jako grafický příklad toto jednoduché schéma.²⁴

Obrázek 1: Schéma fabule a syžetu



Zdroj: BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, s. 114.

1.2.3. INFORMOVANOST NARACE

Další stanovenou naratologickou kategorií, jejíž pojmy využívám v analytické části práce, je informovanost narace. Tato kategorie je dělena na rozsah a hloubku informací. Rozsah informací má dva protipóly – omezenou a neomezenou naraci. Film s omezenou narací disponuje syžetem, který dává informace o fabuli skrze postavu, jenž objevuje nové informace spolu s divákem. Je to tedy moment, kdy má divák stejné informace jako postava a objevuje s ní odpovědi na stanovené otázky, kdežto neomezená informace disponuje dávkováním informací, díky němuž má divák více informací o událostech než postava. Divák v rámci tohoto mechanismu ví, vidí a slyší více než postava. Převážnou většinu narativních filmů nelze přesně jednoznačně kategorizovat do jedné ze dvou výběrů. Charakteristika narace filmů osciluje mezi těmito možnostmi. Narativní film je modulován mezi omezenou a neomezenou narací.

²³ Tímto termínem je zastřešováno vše, co existuje ve světě fabule. Pokud se film odehrává ve velkoměstě, do filmové diegeze spadají opravní prostředky, domy, lidé a vše ostatní, čím je fiktivní velkoměsto charakteristické.

²⁴ BORDWELL, THOMPSON, Pozn. 13, s. 114.

Kategorie hloubky informací je dělena na objektivní a subjektivní. Tento termín definuje míru ponoření syžetu do psychologických stavů postavy. Stejně jako u rozsahu informací nelze naraci filmů s jistotou zařadit do jedné ze dvou možností. Pokud syžet diváka omezuje na to, co postava říká a dělá, je narace objektivní. V případě, že je v syžetu zobrazeno, co postava vidí a slyší, je narace subjektivní. S tímto je spojený i termín fokalizace, což definuje například hlediskové záběry²⁵ a zvukovou perspektivu²⁶. Oba dva tyto příklady Bordwell nazývá též jako percepční subjektivita. Dalším příkladem fokalizace je mentální subjektivita, což ve vyprávění mohou zastupovat například obrazové a zvukové halucinace, představy a sny postavy a nedůvěryhodné vyprávění, které je zprostředkováno skrze postavu vypravěče. U filmového vyprávění se často mísí objektivita se subjektivitou. V některých případech je těžké tyto typy rozeznat. Záleží na volbě scenáristy a režiséra, jaké vyprávěcí prostředky k zobrazení využijí v rámci kompoziční, realistické, transtextuální či umělecké motivace.²⁷

Posledními termíny, se kterými v analytické části pracuji, jsou sebevědomí narace a komunikativnost narace. Sebevědomí může být definováno jako stupeň, do jehož míry narace přiznává komunikaci s divákem. Je obecně známo, že každý film má svou míru sebevědomí. Důležitým faktorem je, do jaké intenzity k divákovi promlouvá. Příkladem vyšší míry sebevědomí je například pohled postavy do kamery, voiceover mluvící přímo k divákovi či nediegetický materiál jako jsou titulky či hudba. Nižším stupněm míry může být například jízda či švenk kamery po prostředí. Stupeň sebevědomí často závisí na žánru a tvůrčí invenci. S tím souvisí termín komunikativnost narace, což je proces zprostředkování informací divákovi, které jsou naraci dostupné, přičemž nemusí využít všechny potenciální přístupné informace, kterých si je narace vědoma. Komunikativní může být objektivní, subjektivní, omezená i vševědoucí narace. Komunikativnost je posuzována selekcí a

²⁵ Point of view – záběr z pohledu postavy,

²⁶ To, co postava slyší

²⁷ Tamtéž, s. 127-130

intenzitou dávkování informací pro diváka. Tyto atributy se mohou v průběhu filmu měnit a tím ovlivňovat divácké napětí.²⁸

V těchto odstavcích jsem představil narativní termíny a postupy, kterých si všímám a používám je v nadcházející praktické analytické části této práce. V následující kapitole představím Bordwellovu definici Klasického hollywoodského filmu, protože je nutná k vymezení, jímž Berg demonstruje síťový narativ, se kterým pracuji.

1.3. Definice narativu Klasického hollywoodského filmu

V téměř nekonečném množství natočených filmů existuje škála přístupů k tvorbě filmového vyprávění. Na základě historických podkladů však u filmové produkce dominuje pojetí narativu, které David Bordwell nazývá „Klasický hollywoodský film“. Pojem „klasický“ pro jeho dlouhou a ovlivňující stabilitu v historii a „hollywoodský“, z důvodu vzniku v době studiové éry v USA. Jeho aplikace se však netýká pouze rámce tvorby amerických filmů či světových fikčních filmů, ale tyto narativní konvence přejímají i dokumentární filmy jako například *Primárky* (Primary, 1960, režie: Robert Drew).²⁹

Základní myšlenkou narativního konceptu Klasického hollywoodského filmu je podmínka, že se akce bude převážně vyvíjet na základě jednotlivých postav jakožto hybatelů děje. Samotnými příčinami mohou být jevy přírodní (počasí, zemětřesení) nebo společenské (průmysl, války, ekonomická krize). Filmové vyprávění se však soustředí na rozhodnutí, volby a vlastnosti postav. Tento narativní mechanismus nejčastěji definuje něčí touha. Postava touží po něčem, co nemá, a to i vymezuje cíl. Vyprávění se bude s největší pravděpodobností zaměřovat na dosažení toho cíle. Cíl však nemusí být pouze jeden. Může jich být více jako například hlavní, vedlejší či dílčí. Postava také musí toužit po změně stavu, jenž je katalyzátorem kauzality. V případě, že by tato touha v naraci chyběla,

²⁸ BORDWELL. Pozn. 12, 58-59.

²⁹ BORDWELL, THOMPSON. Pozn. 13, s. 138.

stav věcí by se na začátku a na konci vyprávění neměnil. Nedošlo by k žádné změně. Vlastnosti a touha jsou tedy nutné pro kauzalitu – příčinu a následek.³⁰

Dalším důležitou charakteristikou je existence konfliktu. Ten vzniká existencí protichůdných sil, které postavě brání v touze dosažení cíle. Často je to druhá postava, která má jiné vlastnosti i cíle. První postava musí přehodnocovat situaci a bojovat s druhou postavou, aby dosáhla svého vlastního cíle. Konflikt však nemusí být založen pouze na neshodách mezi postavami, ale obecnějšími příčinami (například společenský stav). Taktéž může narativ obsahovat pasivního protagonistu, který aktivně nesměřuje hrdinu ke svému cíli.³¹

Vyprávěné Klasického holywoodského filmu je dále definováno motivací dalších událostí skrze psychologické příčiny. Čas je závislý na kauzalitě, syžet filmů vynechává části fabule a zobrazuje jen to, co je kauzálně nedůležitější. Dále je také skrze syžet zobrazena chronologie fabule tak, aby řetězec příčiny a následku působil na diváka nápaditě. Například explicitně uvádí příčinu, ale následek uvede po časovém skoku implicitně později nebo explicitně ve flashbacku.³²

Ve zvoleném diskurzu Klasického hollywoodského filmu se snaží být motivace co nejvíce srozumitelná a kompletní v nejvyšší možné míře, a to i v případě, že je vyprávění determinováno transtextuální motivací žánru jako například muzikál, v němž jsou tančení a pěvecká vystoupení motivována na základě emocí postav nebo divadelním představením, na kterém postavy v rámci příběhu pracují.³³

Další charakteristikou tohoto typu vyprávění je sklon k objektivnímu prezentování událostí. Narace zobrazuje svět fabule převážně objektivně, ale v dílčích mírách obsahuje i prvky subjektivity jako percepční či mentální subjektivitu. Dále také klasický film tíží k neomezené naraci, kdy může divák

³⁰ Tamtéž.

³¹ Tamtéž.

³² Tamtéž, s. 139.

³³ Tamtéž.

sledovat jednu postavu, ale část filmového vyprávění zobrazuje události, které postava nevidí ani neslyší. Tento přístup je závislý na žánru. U detektivky ve většině případů existuje vyšší míra omezenosti, kdy jsou informace zatajovány a s postavou vyšetřovatele je následně odtajněna příčina následků.³⁴

Poslední vlastností narace klasického hollywoodského filmu je velký rozsah narativní uzavřenosti. Tyto filmy dodržují vyřešení jakýchkoliv stanovených otázek. Míra otevřenosti spojená nevyřešenými otázkami je z pravidla jen velmi malá. Většina otázek je s definitivní platností uzavřena v rámci kauzálního řetězce. Obvykle je divák informován o osudech postav, vyřešení otázek i konfliktů.

V závěru je nutno říct, že tyto pravidla nejsou pro realizaci fikčního filmu nutná. Záleží na samotných tvůrcích, v jaké míře budou dodržovat toto stanovené narativní schéma a v jaké míře vloží do vyprávění jiné narativní invence. Jako reakcí a protiklad Klasického hollywoodského filmu jsem si zvolil mechanismus „síťových narativů“, který blíže vysvětlím v následující kapitole na Taxonomii Charlese Ramíreze Berga.

1.4. Vyhodnocení Bergovy taxonomie

Tato kapitola má za účel vyhodnotit studii Charlese Ramíreze Berga „A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the ‚Tarantino Effect‘“. ³⁵ Svoji reflexi budu dělit do dvou částí. V první se budu věnovat historickým důvodům vzniku filmů s alternativním vyprávěním a stanoveným analytickým otázkám, na které Berg hledá odpovědi. Ve druhé části představím Bergovy myšlenky a provedu detailnější analýzu taxonomie.

³⁴ Tamtéž.

³⁵ BERG, Charles Ramírez. *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the „Tarantino Effect“* [online]. 22. 9. 2006 [cit. 1. 6. 2018]. Dostupné z: <http://www.thefreelibrary.com/A+taxonomy+of+alternative+plots+in+recent+films%3A+classifying+the+..-a0153620392>. Path: [homepage](#); [entertainment-arts](#); [motion-pictures](#); [film-criticism](#); [september-22-2006](#).

Berg ve své studii vytvořil doposud nejrozsáhlejší taxonomii alternativních vyprávění. Samotná studie se však zaměřuje spíše na teoretické a historické otázky než na analýzy konkrétních filmů. Filmy jsou ve většině případů pouze stroze vyjmenovány jako příklady vyprávěcích diskurzů na několika řádcích.

Základní Bergovou inspirací je Quentin Tarantino a jeho film *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*. Tarantino tvrdí, že spisovatelé měli v románech vždy větší svobodu ohledně nelineárního vyprávění. Naopak u filmu tvoří 75% příběhy s lineárním vyprávěním, jelikož jsou podle něj u filmového média dramaticky nejpůsobivější.³⁶ Berg s touto ideou pracuje a snaží se o důraz na formy nelineárního vyprávění. Nechápe Tarantina jako průkopníka, jelikož již před uvedením jeho filmů existovali filmy s nelineárním vyprávěním jako *Nashville* (1975, režie: Robert Altman), *Rašómon* (Rashomon, 1950, režie: Akira Kurosawa), *Náhoda* (Przypadek, 1987, režie: Krzysztof Kieślowski), *Občan Kane* (Citizen Kane, 1941, režie: Orson Welles) a další, nýbrž popularizátora, jelikož je Tarantinova tvorba spojována s érou postmoderny, ve které se mimo popularizaci nelineárního vyprávění vyvíjí také například videohry, hudební videoklipy a možnosti internetu. V této souvislosti mluví Berg o „*Tarantinově efektu*“, což souvisí s provokací filmařů k experimentování s narativními mechanismy. Dokládá však, že experimentální narace se netýká pouze artových filmů, ale je možno ji nalézt od počátku celosvětové kinematografie u všech žánrů. Zásadní historický zlom pro popularitu nastal v momentě nástupu domácích videopřehrávačů, kdy bylo možné film vidět opakovaně a vytvářet si komplexní výklad.³⁷

Analytické otázky, které si Berg pokládá jsou následující: „*Je možno tyto filmy chápat jako hnutí, tendenci, cyklus nebo něco nového a potencionálně velmi významného? Nový druh vyprávění? Reakci na dominantu hollywoodského systému*

³⁶ Tamtéž.

³⁷ Tamtéž.

vyprávění? V případě, že existují filmoví předchůdci, kteří to jsou? Proč se nový typ vyprávění objevuje nyní?“³⁸

Berg považuje toto narativní experimentování za zajímavé hned z několika důvodů. V první řadě jeho průzkum dokázal, že se množství filmů s experimentální narací zvyšuje a tento tvůrčí fenomén se netýká pouze „artových“ filmů, nýbrž je využíván v nejrůznějších žánrech a druzích. Dále potvrzuje, že se alternativní vyprávění netýká jen Hollywoodu, ale jeho rozšíření je celosvětové. Pozastavuje se však nad tím, že i přes všechny zmíněná fakta se nikdo nepokusil tyto filmy klasifikovat. Z tohoto důvodu se rozhodl sestavit seznam filmů s alternativním vyprávěním, a ty kategorizovat dle dominantních charakteristických prvků v syžetu. Při kategorizování se zaměřuje pouze na fikční typ filmů a vynechává žánry populární fantastiky spolu s formálními experimenty. Filmy dělí do dvanácti kategorií a ty rozděluje do tří větších skupin podle odlišnosti od Klasického hollywoodského vyprávění. Nutno podotknout, že ne všechny zmíněné kategorie jsou typem síťového narativu, ale obecně spadají do alternativního vyprávění. Film totiž může mít charakteristiky hned několika kategorií současně, a proto je nutné je vyjmenovat všechny.³⁹

1.4.1. KATEGORIE TAXONOMIE CHARLESE RAMÍREZE BERGA

1) Dějová zápleтка vychází z počtu protagonistů⁴⁰

- 1) *Polyfonní nebo ansámblové příběhy – několik protagonistů, jednotná lokace.*⁴¹ Do této kategorie lze řadit například filmy: *Nejlepší léta našeho života* (The Best Years of Our Lives, 1946, režie: William Wyler), *Nashville* (1975, režie: Robert Altman), *Diner* (1983, režie: Barry Levinson), *Crash* (2004, režie: Paul Haggis), *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Pulp Fiction, 1994, režie: Quentin Tarantino), *Raz dva* (Yi Yi, 2002, režie: Edward Young) či *Sin City: Město hříchu* (Sin City, 2005, režie: Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino).

³⁸ Tamtéž.

³⁹ Tamtéž.

⁴⁰ V angl. originálu „Plots Based on the Number of Protagonists“.

⁴¹ V angl. originálu „The Polyphonic or Ensemble Plot – multiple protagonists, single location“.

Pro polyfonní/ansámblové příběhy je charakteristická jednotka času a místa, ve kterých mohou být postavy situovány na jedno místo (dům, restaurace) nebo může být lokace volnější, ale přesto je ohraničena (například město, u filmu *Crash* je to Los Angeles, u filmu *Sin City: Město hříchu* je to právě město Sin City a jeho přilehlé okolí. Protagonisté mají své vlastní odlišné cíle a v rámci důležitosti ve vyprávění jsou si rovny.⁴²

- 2) *Paralelní příběhy – několik protagonistů v rozdílných místech a/nebo časech.*⁴³ Jako příklady filmů této kategorie lze uvést: *Intolerance* (1916, režie: D. W. Griffith), *Dvoji život Veroniky* (*La Double vie de Veronique*, 1991, režie: Krzysztof Kieślowski), *Před deštěm* (*Before the Rain*, 1994, režie: Milcho Manchevski), *Hodiny* (*The Hours* 2002, režie: Stephen Dalhy), *Syriana* (2005, režie: Stephen Gaghan) nebo *Traffic – Nadvláda gangů* (*Traffic*, 2000, režie: Steven Soderberg). Tato kategorie má charakteristické paralely s předešlou, avšak postavy nejsou situovány do jedné lokace. Jsou prostorově separovány (například filmy *Syriana* a *Traffic – Nadvláda gangů*) nebo existují v různých časech a prostorách zároveň (např.: *Intolerance* a *Hodiny*). Zajímavým aspektem je zde fakt, že žádný z filmů, spadající do této kategorie nemá více jak čtyři příběhy. Podle všeho se zdá, že čtyři příběhové linie je maximum. Steven Gaghan, režisér filmu *Syriana*, se pokusit toto pravidlo přerušit přidáním pátého příběhu. Následně svou volbu změnil zpět a okomentoval ji slovy: „*pět dějových linií láme vaz*“. Předcházející kategorie může oproti této díky jednotě času a místa disponovat více příběhy s větším počtem postav.⁴⁴
- 3) *Příběhy s rozvětvenou osobností.*⁴⁵ V této kategorii lze zmínit filmy jako: *Frigo jako Sherlock Holmes*. (*Sherlock Jr.*, 1924, režie: Buster Keaton), *Dvoji život Veroniky* (*La Double vie de Veronique* 1991, režie:

⁴² BERG, pozn. 35.

⁴³ V angl. originálu „*The Parallel Plot – multiple protagonists in different times and/or spaces*“.

⁴⁴ BERG, pozn. 35.

⁴⁵ V angl. originálu „*The Multiple Personality (Branched) Plot*“.

Krzysztof Kieślowski), *Srdcová sedma* (Sliding Doors, 1998, režie: Peter Howitt), *Klub rváčů* (Fight Club, 1999, režie: David Fincher), *Harry Potter a vězeň z Azkabanu* (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, 2004, režie: Alfonso Cuarón), *Melinda a Melinda* (2004, režie: Woody Allen). Varianta filmů s mnoha protagonisty, kde se neustále vyskytuje jedna osoba jako více postav nebo protagonista, který je zobrazován v několika příběhových verzích. Tento mechanismus může být motivován na úrovni příběhu (například v *Harry a vězeň z Azkabanu* jsou příčinou hodinky, s nimiž je možno cestovat v čase a postava může existovat ve dvou verzích v jednom časoprostoru – je vytvořena druhá verze, již existující osoby a je možno sledovat událost objektivně i subjektivně skrze různé pohledy verzí jedné osoby) nebo je to čistě tvůrčí záměr u časové organizace syžetu a dramatizace (v *Srdcové sedmce* žena běží na metro, v jedné verzi vlak stihne, v druhé ne, paralelně sledujeme dvě verze příběhu, které se kauzálně neovlivňují, v první žena odjede do práce, v druhé se vrací domů a najde svého přítele s cizí ženou).⁴⁶

- 4) *Řetězový příběh bez hlavní protagonisty – jedna postava vede k druhé.*⁴⁷ Do této kategorie spadají například filmy: *Historiky z metropole* (Tales of Manhattan, 1942, režie: Julien Duvivier), *Heavy Metal* (1981, režie: Gerald Potterton, Jimmy T. Murakami), *Flákač* (Slacker, 1990, režie: Richard Linklater), *Chungking express* (Chongging senlin, 1994, režie: Kar-wai Wong), *Krvavé housle* (La Violon rouge, 1998, režie: François Girard) nebo *Sexuální život* (Sexual Life, 2005, režie: Ken Kwapis). Stejně jako v předchozích kategoriích, i zde je více protagonistů, avšak na místo, aby byly příběhy vyprávěny paralelně, jsou vyprávěny lineárně skrze postavy, kdy jedna postava putuje k druhé a předává jí příběhovou „štafetu“. Onou „štafetou“ může, ale nemusí být nějaký předmět. V *Historiky z metropole* je to například kabát. V jiných případech se

⁴⁶ BERG, pozn. 35.

⁴⁷ V angl. originálu „The Daisy Chain Plot – no central protagonist, one character leads to the next“.

můžou postavy pouze potkat nebo se ocitnout ve stejném časoprostoru, kde je změněn a předán úhel pohledu i příběh.⁴⁸

2) Příběhy, založené na časovém přeorganizování – nelineární vyprávění.⁴⁹

- 1) *Příběhy vyprávěné pozpátku.*⁵⁰ V této kategorii lze nalézt například filmy: *Memento* (2000, režie: Christopher Nolan), *Mentolky* (Bakhasatang, 2000, režie: Chang-dong Lee), *Irréversible* (2002, režie: Gaspar Noé), *Pravidla vášně* (The Rules of Attraction, 2002, režie: Roger Avary). Syžet filmů je charakteristický oddalováním prvotní příčiny následku a zvýšením důrazu na kauzalitu. Finální vyvrcholení příběhu je situováno na začátek a postupně se „reverzně“ kauzálně dochází k první příčině, což vybudí diváka k vyšší aktivitě při sledování filmu. Filmy často začínají tragicky a končí happy-endem. Jako typický příklad Berg uvádí film *Memento*, kdy na začátku protagonista zabije svého kolego a v závěru jsou oba dva přátelé.⁵¹
- 2) *Příběhy s opakující se akcí, kterou opakuje jedna osoba.*⁵² Jako příklady filmů lze uvést: *Náhoda* (Przypadek, 1987, režie: Krzysztof Kieslowski), *Na Hromnice o den více* (Groundhog Day, 1994, režie: Harold Ramis), *Lola běží o život* (Lola rentt, 1998, režie: Tom Tykwer), *Osudový dotek* (The Butterfly Effect, 2004, režie: Eric Bress, Jonathan Mackye Gruber) nebo *50x a stále poprvé* (50 First Dates, 2004, režie: Peter Segal). V tomto případě se protagonisté snaží nalézt otázky a překonat překážky jako v klasickém vyprávění, s tím rozdílem, že u této kategorie se různě variuje jedna a ta samá otázka/překážka. Ty můžeme dělit na vnější, kdy postava musí splnit nějaký úkol (například *Lola běží o život*) nebo vnitřní, kdy musí postava vyřešit svůj vnitřní duševní problém (například *Osudový dotek*).⁵³

⁴⁸ BERG, pozn. 35.

⁴⁹ V angl. originálu „Plots Based on the Re-ordering of Time; Nonlinear Plots“.

⁵⁰ V angl. originálu „The Backwards Plot“.

⁵¹ BERG, pozn. 35.

⁵² V angl. originálu „The Repeated Action Plot – one character repeats action“.

⁵³ BERG, pozn. 35.

- 3) *Opakující se příběhy* – jedna událost je viděna více postavami z několika perspektiv.⁵⁴ Do této kategorie lze zařadit filmy: *Občan Kane* (Citizen Kane, 1941, režie: Orson Welles), *Rašómon* (Rashomon, 1950, režie: Akira Kurosawa), *Řekl, řekla...* (He Said, She Said, 1991, režie: Ken Kwapis, Marisa Silver), *Jackie Brown* (1997, režie: Quentin Tarantino), *Oh! Su-jeong* (2000, režie: Sang-soo Hong) nebo *Hrdina* (Ying xiong, 2002, režie: Yimou Zhang). Pro tuto kategorii vyprávění je charakteristické, že je událost zobrazena skrze více postav z několika různých perspektiv. Berg tvrdí, že událost, kterou zažilo více postav, lze nalézt i u klasické narace, avšak prezentována je pouze z pohledu jedné postavy. To bylo již dříve narušeno například v *Občan Kane*, kde událost popisují lidé, co postavu Kanea znali. Dále Berg zdůrazňuje, že spíše, než na opakování jedné události byl dříve kladen důraz na prezentování určitých částí události, díky nimž si divák utvořil komplexnější pohled. Dějové linie postavy se však nestřetnou v jednom konkrétním bodě a čase, takže je bod setkání krátký a nepostřehnutelný nebo v syžetu filmu úplně chybí. Jak příklad filmu s tímto postupem Berg zmiňuje *Jackie Brown*.⁵⁵
- 4) *Paprskové příběhy* – dějové linie se prolínají ve stejném bodě času a místa.⁵⁶ Jako příklady lze uvést: *Zabíjení* (The Killing, 1957, režie: Stanley Kubrick), *Go* (1999, režie: Doug Liman), *Amores Perros – Lásky je kurva* (Amorres Perros, 2000, režie: Alejandro González Iñárritu), *Lantana* (2001, režie: Ray Lawrence) či *21 gramů* (21 Grams, 2003, režie: Alejandro González Iñárritu). Tato kategorie sdílí některé charakteristiky s již zmíněnými kategoriemi. Stejně jako *Opakující se příběhy* zobrazuje jednu událost z několika různých perspektiv skrze postavy. Hlavním rozdílem je u paprskových příběhů fakt, že opakování akce je hlavním organizačním principem s větším důrazem na náhodu,

⁵⁴ V angl. originálu „*The Repeated Event Plot – one action seen from multiple characters’ perspectives*“.

⁵⁵ BERG, pozn. 35.

⁵⁶ V angl. originálu „*The Hub and Spoke Plot – multiple characters’ story lines intersect decisively at one time and place*“.

shodu okolností a osud. Stejně jako u *Polyfonních nebo ansámblových příběhů* je zde jednotná lokace, protagonisté mají své vlastní odlišné cíle a v rámci důležitosti jsou si ve vyprávění rovny a stejně jako u *Paralelních příběhů* není počet dějových linek vyšší jak čtyři. Další charakteristikou je jako u *Řetězového příběhu* ukončení jedné dějové linie při nebo před změnou na další dějovou úroveň.⁵⁷

- 5) *Rozvrácené příběhy – narušená posloupnost událostí, motivovaná umělecky skrze autoritu filmového tvůrce.*⁵⁸ Jako příklady filmů lze uvést: *Gauneři* (Reservoir Dogs, 1992, režie: Quentin Tarantino), *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Pulp Fiction, 1994, režie: Quentin Tarantino), *Sledování* (Following, 1998, režie: Christopher Nolan), *21 gramů* (21 Grams, 2003, režie: Alejandro González Iñárritu) nebo *Nenávist* (The Grudge, 2004, režie: Takashi Shimizu). Narativní struktura v tomto případě neruší kauzální řetězec příčiny a následku. Pouze jej přerušuje jako retrospektiva, přestože vložená série segmentů, narušující kauzalitu, není retrospektiva, ale autorský záměr. Divák je přitom schopen si řetězec sestavit sám. Velmi populárními se staly v tomto případě filmy Quentina Tarantina *Gauneři* a *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*.⁵⁹

3) Příběhy, vybočující z klasických pravidel své subjektivity, kauzality a sebevědomé narace.⁶⁰

- 1) *Subjektivní příběhy z perspektivy postavy.*⁶¹ Jako příklady lze uvést: *Osm a půl* (8½, 1963, režie: Federico Fellini), *Hnus* (Repulsion, 1965, režie: Roman Polanski), *Čistá duše* (A Beautiful Mind, 2001, režie: Ron Howard) nebo například *Donnie Darko* (2001, režie: Richard Kelly). Jedná se o filmy, zachycující vnitřní svět postavy – její psychické a

⁵⁷ BERG, pozn. 35.

⁵⁸ V angl. originálu „*The Jumbled Plot – scrambled sequence of events motivated artistically, by filmmaker’s prerogative*“.

⁵⁹ BERG, pozn. 35.

⁶⁰ V angl. originálu „*Plots that Deviate from Classical Rules of Subjectivity, Causality, and Self-Referential Narration*“.

⁶¹ V angl. originálu „*The Subjective Plot – a character’s internal (or „filtered“) perspective*“.

emoční stavy. Presentace myšlenek v syžetu je v některých případech záměrně matoucí a skáče z vnitřního světa do vnějšího skrze subjektivní úhel postavy, aby byl divák při sledování filmu překvapen a revidoval vše, co doposud viděl. Může jít o sen, halucinace či představy. Dobrým příkladem jsou filmy zlatého německého věku (1919-1931), například: *Kabinet doktora Caligariho* (Das Kabinett des Doktor Caligari, 1920, režie: Robert Weine).⁶²

- 2) *Existenciální příběhy se zanedbatelným cílem, kauzalitou a expozicí*.⁶³ Jedná se například o filmy: *Zatmění* (L'eclisse, 1962, režie: Michelangelo Antonioni), *Dvoupruhová asfaltka* (Two Lane Blacktop, 1971, režie: Monte Hellman), *Zachraňte vojína Ryana* (Saving Private Ryan, 1998, režie: Steven Spielberg; jedná se pouze o úvodní sekvenci na Omaha Beach) či *Tenká červená linie* (The Thin Red Line, 1998, režie: Terence Malick). Tento typ narativu výrazně či úplně zanedbává expozici. Divák se tedy hned v úvodní sekvenci ocitá ve středu dění bez jakýchkoliv informací, o vnitřním charakteru postavy, její motivaci a cíli postavu. Narace také postrádá pevnější kauzální řetězec. Kauzalita událostí je často v rámci struktury pouze krátkodobá.⁶⁴
- 3) *Metanarace – vyprávění o problémech filmového vyprávění*.⁶⁵ Zde jsou filmy jako: *Amatér* (Amator, 1979; režie: Krzysztof Kieslowski), *Adaptace* (Adaptation, 2002, režie: Spike Jonze) či *Tristram Shandy* (Tristram Shandy: A Cock and Bull Story, 2005, režie: Michael Winterbottom). Metanarace zkoumá ontologické otázky: „Co je film?“, „Jak funguje?“, „Jak ho lze nejlépe využít?“, „Jaká je zodpovědnost filmového tvůrce vůči sobě, subjektům a objektům před kamerou a divákem?“, „Je schopný zachytit bohatství života?“. Tyto otázky jsou zároveň otázkami v příběhu a protagonista (obvykle filmař) na ně hledá odpověď. Berg zároveň poukazuje na problém jeho dvanácti kategorií,

⁶² BERG, pozn. 35.

⁶³ V angl. originálu „*The Existential Plot – minimal goal, causality, and exposition*“.

⁶⁴ BERG, pozn. 35.

⁶⁵ V angl. originálu „*The Metanarrative Plot – narration about the problem of movie narration*“.

kteře si kladou otázky „Jaký je nejlepší způsob filmového vyprávění a konkrétního příběhu?“ Filmaři našli u každé kategorie alternativní odpověď. U metarace ji však zobrazili explicitně.⁶⁶

V této části metodologie jsem shrnul vše, co se týká teorie narace a narativních mechanismů, které využívám v analytické části práce. Stanovil jsem zde základní termíny, se kterými budu pracovat, definoval Klasický holywoodský film pomocí teorie Davida Bordwella a vymezil se proti němu Bergovou Taxonomií, skrze níž budu kategorizovat filmy v další části. U následující kapitoly se zaměřuji na teorii žánrů horor, science-fiction a fantasy dle definicí autorů Noëlla Carolla a Gary K. Wolfea.

1.5. Pojetí žánrů podle Noëlla Carolla

Pokud bychom chtěli najít paralely výzkumů Davida Bordwella a Noëlla Carolla, jednou z hlavních podobností byl jednoznačně jejich přístup. Stejně jako v případě Davida Bordwella a definice narativu se i Noëll Carroll ve svém terminologickém a analytickém přístupu žánru odkazuje k působení na diváka. Jako metodologickou oporu pro hledání žánrových prvků ve filmech jsem si vybral jeho práci *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Hearth*⁶⁷. I když se Carroll v knize zabývá převážně žánrem horor, je pro mě kniha přínosná i v oblastech žánrů science fiction a fantasy, jelikož autor připouští, že charakteristiky těchto žánrů mají mezi sebou velmi tenké hranice a mohou být kombinovány. Zároveň ale zdůrazňuje i jejich rozdíly, díky nimž je každý z žánrů specifický⁶⁸.

Noël Carroll definuje dva základní prvky, podle kterých jsou žánry populární fantastiky unikátní. Prvním je vztah mezi postavami, respektive vztah postavy monstra a její přijímání či odporování ve světě fabule. Druhým důležitým prvkem jsou reakce diváka na postavu.

⁶⁶ BERG, pozn. 35.

⁶⁷CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Hearth*. New York: Routledge, 1990.

⁶⁸CARROLL, Pozn. 67, str. 16

1.5.1. POSTAVA MONSTRA A POVAHA FIKČNÍHO SVĚTA V RÁMCI ŽÁNŘŮ POPULÁRNÍ FANTASTIKY

Carroll ve své teorii zakládá na myšlence transtextuality monstra napříč médii a žánry. V rámci hororového žánru je monstrum abnormální postava, jež narušuje pořádek. Oním „pořádkem“ jsou chápány základní archetypy živočichů, které divák zná z reálného existujícího světa jako například člověk či zvíře. Oproti tomu v žánru rámci science fiction a fantasy monstrum pořádek světa nijak nenarušuje a zapadá do něj. Fabule hororového díla se odehrává ve fikčním světě, který je divákovy nepřijde nijak nepřirozeně odlišný oproti světu, ve kterém skutečně žije. Postavy fabule jsou na základě fyzických i psychických vlastností paralelami lidí, žijících v současnosti či alternativami lidí, existujících napříč historií (například při kombinaci historického filmu či westernu s hororem⁶⁹). Stejně tak je to i s ostatními časoprostorovými reáliemi, které jsou součástí fikčního světa diegeze (města, ulice, domy, auta, krajiny apod.) Jediný prvek narativu, který divák z reálného světa nezná je ono monstrum. U science fiction a fantasy je to také možné, ale není to pravidlem. Povahu těchto dvou žánrů a jejich fikčních světu teoreticky rozvedu později.

1.5.2. HOROROVÉ MONSTRUM

Samotné monstrum může být od ostatních živočichů v rámci světa diegeze u hororu odlišné jak fyzicky, tak psychicky. Jeho nejdůležitější žánrovou charakteristikou je ohrožování a morální nečistota⁷⁰. Tyto prvky vyvolávají u ostatních postav fikčního světa při přímé či nepřímé konfrontaci s monstrem strach a znechucení. Zmíněné další postavy (popřípadě další prvky fikčního dietetického světa) reagují na konfrontaci s monstrem odporem a vyděšením. Snaží se utéct a eliminovat jakoukoliv možnost dalšího kontaktu.

⁶⁹Příkladem takovéto žánrové kombinace ve filmu jsou díla *Od soumraku do úsvitu 3: Katova dcera* (From Dusk Till Dawn 3: The Hangman's Daughter, 1999, režie: P. J. Pesce) či *Hněv duší* (Dead Birds, 2004, režie: Alex Turner).

⁷⁰ CARROLL, Pozn. 67., str. 28

Standartním rysem monstra je fyzická a psychická „nedokonalost“⁷¹, abnormální fyziologický stav – deformovanost, beztvarost.⁷² Monstrum je prezentováno jako nezastavitelné, ale pro diváka psychologicky přijatelné, tedy důvěryhodné. Původ monstra je nejčastěji spojován s opuštěnými či dosud neprobádanými místy. Tyto místa existují na Zemi v rámci pevniny, ale může jít i o moře a oceány. Carroll zmiňuje i možnost původu z vesmíru, ale aby postavy reagovali na monstrum dle stanovených definic, musí být žánr horor kombinován s žánrem science-fiction.⁷³ Dále uvádí, že postavy monster mohou být rozporuplné – živí i mrtví současně, heterogenní – stav, kdy se člověk mění (např. vlkodlak) a mohou být spojovány s určitým místem⁷⁴.⁷⁵ Místo však může být často klamné pro žánrové zařazení. Jako příklad špatné kategorizace na základě místa Carroll uvádí film *Psycho* (1960, režie: Alfred Hitchcock).⁷⁶ Poslední variantou monstra je podle Carrollova postava, jenž existuje ve světě jako již jeho normální součást, ale ve fabuli je konstruována jako nepřírozená či fantastická entita, ale i přesto na něj ostatní lidé reagují převážně s averzí a odporem.⁷⁷ V rámci vypravěčských postupů je nástup monstra mnohdy spojován s překvapujícím dietetickým hlukem, výraznou nediegetickou hudbou či náhlým pohybem odnikud.⁷⁸

1.5.3. MONSTRA ŽÁNŘŮ SCIENCE FICTION A FANTASY

Stěžejní odlišnou charakteristikou monstra je u žánrů science fiction a fantasy oproti hororu jeho reflexe ve fikčním světě. V případě hororového žánru je monstrum chápáno jako abnormální a postavy na něj reagují s averzí, ale u těchto žánrů je monstrum chápáno jako zcela normální entita, která zapadá do fikčního

⁷¹ Také může být chápáno jako neúplnost ve smyslu, že postavě určitá vlastnost chybí nebo se určitým způsobem odlišuje od běžného člověka.

⁷² CARROLL, Pozn. 67., str. 33

⁷³ Tamtéž, str. 34

⁷⁴ Například u filmu *Southbound* je to poušť a města, existující v poušti, kterou běžně lidé často nenavštěvují.

⁷⁵ CARROLL, Pozn. 1., str. 32

⁷⁶ Tamtéž, str. 38

⁷⁷ Tamtéž, str. 37, jako příklad filmu je možné uvést *Svítání* (*Daybreakers*, 2009, režie: Michael Spierig, Peter Spierig)

⁷⁸ Tamtéž, str. 36

světa a nijak se od něj zásadně neodlišuje. S tím souvisí i reakce ostatních postav, které na ni reagují v rámci norem jako na jakoukoliv jinou fikční postavu ve světě fabule nebo s úžasem. V rámci žánru science fiction může být podle Carrolla monstrum objeveno pomocí technologií, popřípadě jakákoliv konfrontace a interakce s ním je případně částečně zprostředkována pomocí technologií.⁷⁹ U žánru fantasy může jít naopak o sen, kouzlo či události, které mají spojitost s magií. Jelikož jsou monstra u těchto žánrů spojována s různými možnostmi futuristických, alternativních, snových či magických prostředků, zmíním charakteristiky žánrů v další kapitole, jelikož pro moje teoretické vymezení není kniha *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Hearth* dostačující.

1.5.4. DIVÁCKÁ RECEPCE MONSTRA

Než podrobně rozvedu teorii science fiction a fantasy, je třeba zmínit další část přístupu, kterou Noël Carroll ve svých výzkumech reflektuje, a tím je zmíněná divácká recepce monstra. Carroll tvrdí, že v ideálním případě u hororu probíhá stejná emotivní divácká reakce jako u fikčních postav. Ačkoliv divák oproti fikční postavě, která existuje ve fabuli spolu s monstrem, nevěří v monstrum, považuje jeho zobrazení ve filmu za znepokojující ctnost stejných druhů a vlastností.⁸⁰ Díky tomu divák zažívá umělé zděšení, jenž je abnormálním fyzickým stavem.⁸¹ I když Carroll ve své knize nereflektuje divácké reakce na monstra v žánrech science fiction a fantasy, můžou být divácké reakce stejné či podobné, popřípadě divák reaguje na monstrum pozitivně s údivem jako postavy, existující ve fabuli.

1.6. Charakteristika žánrů science fiction a fantasy podle Gary K. Wolfea.

Jelikož je charakteristika těchto žánrů v knize *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Hearth* spojena pouze s postavou monstra a reakcí ostatních

⁷⁹ Tamtéž, str. 34.

⁸⁰ Tamtéž, str. 17.

⁸¹ Tamtéž, str. 24.

fikčních postav či diváků na ni, je nutné si pro analýzu filmu *Atlas mraků*, který je jedním ze čtyř zkoumaných předmětů, vymezit obecné charakteristické vlastnosti těchto žánrů, protože například science fiction může fabule fungovat bez existence monstra. K doplnění definic těchto žánrů využívám publikaci amerického teoretika a kritika Gary K. Wolfe *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*⁸², v níž se autor nezaměřuje na žánr v souvislosti s kinematografií, ale literaturou. I tak je ale pro mě kniha velkým teoretickým přínosem, jelikož Wolfeovy poznatky a esejistické myšlenky je možno intertextuálně aplikovat na jakékoliv médium, které s žánrem svým způsobem specificky konvenčně pracuje. Druhým faktem je, že autor nezkoumá žánr stejně jako Carroll, tedy pouze se zaměřením na reflexi monstra, ale klade stejný důraz na ostatní aspekty fikčního světa, které se podle jeho názoru a tvůrčích invencí spisovatelů neustále mění a revidují⁸³. Wolfe dokonce monstrem zmiňuje pouze okrajově. Ve svých myšlenkách často vyjmenovává jeho nejvíce užívané typy v návaznosti s fikčními světy. Daleko důležitější jsou pro něj proměny žánrů a dopad na celkovou tvorbu. Naopak oba dva (s Davidem Bordwellem tři) autory spojuje problematika divácké, v tomto případě čtenářské recepce.

1.6.1. FIKČNÍ SVĚT SCIENCE FICTION

Fabule žánru science fiction nemá univerzální jednoznačné časoprostorové zařazení, protože každý z jeho subžánrů reflektuje ve svých příbězích prvky společné s prvky novými. Wolfe jako univerzální definici uvádí fabuli v níž je svět diegeze v mírách odlišný od norem současného reálného světa, ve kterém čtenář žije.⁸⁴ Důležité je slovo „míra“, jelikož autor připouští, že se stupně odlišnosti mohou diametrálně měnit v závislostech na konkrétní fabuli. Může jít například o alternativní historii, současnost (která se od reálné současnosti určitým způsobem - nejčastěji technologicky liší) či budoucnost. Podle Wolfeových analýz science fiction děl fabule tohoto žánru často využívá existenci mimozemšťanů či

⁸² WOLFE, Gary K. *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*. Middletown: Wesleyan University Press, 2011.

⁸³ WOLFE, Pozn. 82, str. ix.

⁸⁴ Tamtéž, str. 16.

mimozemských technologií, cestování časem⁸⁵ a proroctví – vidění budoucích událostí, které se doposud nenastaly⁸⁶, časové křivky a smyčky, fyzické projekce lidského vědomí⁸⁷, umělá inteligence⁸⁸, virtuální realita⁸⁹, život a nové světy ve vesmíru, popřípadě s nimi spojené vesmírně lodě, které ovládají lidé či jiné organismy nebo objevování doposud neprobádaných míst na Zemi. Variací žánru existuje mnoho a každá má svá vlastní pravidla, avšak pro moji analýzu není třeba je zde teoreticky vymezovat. Proto jsem zde vyjmenovat základní a nejfrekventovanější znaky tohoto žánru, které budou v dalších částech spíše okrajově spojovány se zmíněnou postavou monstra, definovanou Noëlem Carrollem či povahou světa diegeze.

1.6.2. FIKČNÍ SVĚT FANTASY

Tento svět může být dosti podobný světu žánru science fiction s výjimkou toho, že ve fabulích děl fantasy žánru nejsou obsaženy vědecké prvky v souvislosti s technologiemi. V tomto případě je technologie nahrazena magií a sny, hnutím, vírou a náboženstvím, které mohou tvořit nejen lidé, ale i další rasy jako například elfové, skřeti, čarodějové, andělé, démoni, upíři, nejrůznější bohové apod..⁹⁰ Fikční svět má potenciál zahrnovat téměř vše, co zmíněné předchozí dva žánry. To znamená existenci monster, které jsou v rámci světa zcela přirozenými entitami a ostatní postavy je takto chápou, popřípadě časoprostorové narušování či jiné světy, které nejsou nápodobou toho, ve kterém žije čtenář.

V této kapitole jsem uvedl definice žánrů Gary. K Wolfe, jenž budu v následujících analytických kapitolách aplikovat na předměty zkoumání spolu s metodologií hororu podle Noëlla Carrola, narativní filmovou teorií Davida Bordwella a neoformalistickou filmovou teorií Kristin Thompson. Veškeré zmíněné žánry jsem nijak podrobněji nekategorizoval, jelikož to není cílem mé práce.

⁸⁵ Tamtéž, str. 35.

⁸⁶ Tamtéž, str. 36.

⁸⁷ Tamtéž, str. 40.

⁸⁸ Tamtéž, str. 46.

⁸⁹ Tamtéž, str. 50.

⁹⁰ Tamtéž, str. 51.

V rámci metodologie jsem představil několik ztěžejším termínů naratologické, neoformalistické a žánrové teorie, které budu aplikovat při analýze svých zvolených předmětů. Konkrétně tedy žánrové pojetí monstra a fikčního světa ve vztahu ke konkrétním výše zmíněným složkám filmové narace.

2. Vyhodnocení literatury

Tématem síťových narativů či dalšími alternativními typy vyprávění fikčního filmu se věnuje několik filmových teoretiků a kritiků v nejrůznějších vědeckých či populárně-vědeckých publikacích jako David Bordwell a jeho *Narration in the Fiction Film*, *Poetics of Cinema* a *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. Dále María del Mar Azcona v své práci *The Multi-Protagonist Film*, která se však nezabývá jen typem síťového narativu, kdy má každá postava svůj vlastní cíl, ale obecně filmy s více protagony, jež mohou mít stejný cíl a kooperovat mezi sebou. Dále také práce „A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the ‚Tarantino Effect‘“ Charlese Ramíreze Berga či *Altman and After: Multiple Narratives in Film* Petera F. Parshalla.

Uvedenými příklady či předměty samotných analýz jsou však převážně filmy, které byly svým způsobem revoluční v rámci práce s výstavbou narace. Jde tedy především o díla, jejichž filmová diegeze je nápodobou reálné skutečnosti, v níž jsou stanovující otázky racionálně odůvodněny. Teoretici se tak mechanismu síťového narativu v žánrech fantasy, science fiction či horor při zkoumání převážně vyhýbají, což utvrdilo moji volbu vybrat jako předmět práce filmy *Atlas mraků*, *Halloweenská noc*, *Southbound* a *Vánoční horor*, které ve své fabuli obsahují i prvky iracionální. To mě donutilo hledat literaturu, jež se zabývá žánrem bez ohledu na formu vyprávění či médium, jelikož pro mě byly stežejnými intertextuální prvky, které lze aplikovat ve všech dramatických uměních, což mi otevřelo širokou škálu odborné literatury. Mým základním stavebním kamenem byla v rámci žánru teorie povahy monstra a fikčního světa, kterou k mým potřebám vystihl Noël Carroll ve své práci *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Hearth*. Jelikož však film *Atlas mraků* obsahuje i dějové linie populární fantastiky bez postavy monstra, bylo potřeba teorii doplnit o povahu fikčního světa v žánrech science fiction a fantasy. I zde lze nalézt mnoho teoretiků, kteří se touto problematikou odborně zabývají. Pro moji potřebu byla nejvíce relevantní publikace *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature* od autora Gary K. Wolfe.

Má rešerše mě dovedla k závěru, že nejrozsáhleji reflektovaným filmem v analýzách je *Atlas mraků*, jelikož je divácky nejznámější z hlediska obsazení, produkčního štábu a knižní předlohy, která byla pro vznik scénáře klíčová. Problematikou filmové adaptace literárního textu se zabývá například bakalářské práce „Filmová adaptace knihy *Atlas mraků: Motiv propojenosti ve filmu*“⁹¹, která metodologicky vychází z teorie adaptace Briana McFarlena. Dále je *Atlas mraků* porovnáván v kontextu filmové tvorby jeho režisérů, což je zapříčiněno jejich předchozí tvorbou úspěšných blockbusterů (*Matrix*, *The Matrix*, 1999, režie: The Wachowski Brothers) či filmů s inovativními vyprávěčskými postupy (*Lola běží o život*, *Lola rennt*. 1998, režie: Tom Tykwer). Žádný z filmů však nebyl doposud podroben naratologické analýze se zaměřením na problematiku síťového narativu. Existující analýzy jsou spíše obecné, populární či zkoumají intertextualitu děl (například v kontextu tvorby tvůrců). Texty se objevují na webových stránkách, zabývajících se filmových moderním a nezávislým hororem, science fiction či fantasy. Troufám si říct, že důvodem nezájmu teoretiků o odbornou analýzu zmíněných filmů, je žánrové zařazení a typy produkce, distribuce a recepce děl. Film *Atlas mraků*, který není řazen do žánru horor, je na internetu rozebírán daleko rozsáhleji než ostatní filmy.

Jedním z textů, které se zabývají narací, je vědecko-populární článek autorky Tashy Robinson *The Wachowskis explain how Cloud Atlas unplugs people from the Matrix*⁹², který ve svém obsahu kombinuje analýzu a interview. Samotní tvůrci v rozhovorech popisují způsoby, jak je možno film chápat a hledat souvislosti mezi jednotlivými příběhovými liniemi – například stejné situace v průběhu historie. V závěru však nedocházejí k jednotnému způsobu recepce, které by bylo možno univerzálně aplikovat při sledování filmu. Dále reflektují problematiku kombinace blockbustera a netradičního narativního konstruktů s vazbou na

⁹¹ SVAŠEK, Martin. *Filmová adaptace knihy Atlas mraků: Motiv propojenosti ve filmu*. Olomouc: 2014. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Katedra divadelních, filmových a mediálních studií.

⁹² ROBINSON, Tasha. *The Wachowskis explain how Cloud Atlas unplugs people from the Matrix*. In: *avclub.com* [online]. 25. 10. 2012 [cit. 10. 5. 2017]. Dostupné z: <http://www.avclub.com/article/the-wachowskis-explain-how-icloud-atlasi-unplugs-p-87900> Path: [homepage; article; the-wachowskis-explain-how-cloud-atlas-unplugs](#).

diváckou reflexy a její současný stav, kdy podle Wachovských diváci chtějí mít ve filmu vše hned a v co nejvíce srozumitelné formě, protože odmítají nejednoznačnost a vytváření hyperdiegeze.⁹³

Druhým nejrozsáhlejším filmem, reflektovaným v textech, je *Halloweennská noc*. I když je film kategorizován do hororového žánru a stal se celovečerním režijním debutem Michaela Doughertyho, je kritiky a analyticky řazen ke scénaristické blockbusterové Doughertyho. Jako scenárista již dříve spolupracoval na filmových adaptacích komiksů studia *DC Comics* a *Marvel* režiséra Bryana Singera *X-Men 2* (*X2*, 2003, režie: Bryan Singer), *Superman se vrací* (*Superman Returns*, 2006, režie: Bryan Singer) a *X-Men: Apokalypsa* (*X-Men: Apocalypse*, 2016, režie: Bryan Singer), dále autoři textů film porovnávají s jeho nejaktuálnějším režijním celovečerním filmem *Krampus: Táhni k čertu* (*Krampus*, 2015) a animovanou krátkometrážní předlohou *Season's Greetings* (1996). Většina článků také pozitivně hodnotí zvolení narativní konstrukt – konkrétně rozsah informací, inverzní syžet a fokalizaci ve vztahu k jednotlivým liniím fabule. Dalším pozitivem jsou prvky ve filmové diegezi – postavy a halloweenská mytologie, která je srovnávána s dalšími podobně tematickými filmy jako je například *Halloween* (1978, režie: John Carpenter) či *Halloween 3* (*Halloween 3: Season of the Witch* (1982, režie: Tommy Lee Wallace). Analytici reflektují v textech především unikátnost filmu oproti klasickým filmovým hororům, což je kombinace žánru horor s mechanismem síťového narativu a vybudovaným světem fabule. Ve svých názorech však nereflektují žádnou analytickou metodou a nepřichází s vědeckým závěrem.

Při rešerši textů o filmech *Vánoční horor* a *Southbound* jsem došel ke zjištění, že mnoho zdrojů na tyto filmy vzájemně odkazuje a spojuje je, i když se tematicky liší. Za tímto výsledkem stojí totožný žánr, netradiční vyprávěcí mechanismus, fabule zaměřená na dějové linie, odehrávající se na jednom místě a

⁹³ Tamtéž.

totožný rok vzniku. Ze všech čtyř vybraných filmů jsou *Vánoční horor* a *Southbound* nejméně rozšířeny v podvědomí diváků, jelikož vznikly v nezávislých produkcích a v mnoha zemích nebyly oficiálně distribuovány. Články jsou převážně populární, rekapitulují a hodnotí fabule a syžety filmů a interpretují je divákovi. Oba dva filmy spojuje fakt, že příběhové linie režíruje hned několik režisérů, nikoliv jeden. Články taktéž odkazují na jejich předchozí režijní tvorbu. Pevně se to týká textů o filmu *Southbound*, který je přirovnávám k předchozímu filmovému projektu všech režisérů s názvem *V/H/S* (2012, režie: Martin Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gilet, Justin Martinez, Glen McQuaid, Radio Silence, Joe Swanberg, Ti West, Adam Wingard). Dalším filmem, který je k *Southbound* přirovnáván, je *Zóna soumraku* (*Twiling Zone: The Movie*, 1983, režie: Joe Dante, John Landis, George Miller, Steven Spielberg), jenž disponuje podobným narativním i produkčním modelem.

V rámci mého hledání literatury, která metodologicky souvisle kombinuje problematiku žánrů populární fantastiky a síťového narativu, jsem narážel pouze na ryze publicistické texty, ve kterých zcela absentovaly odborné termíny. Ty byly nahrazeny pojmy jako více příběhů, více povídek, podvídkové filmy, mnohohrstevnaté vyprávění, antologie apod. Články navíc reflektovaly spíše samotné příběhy ve vztahu k napětí a explicitnímu zobrazení násilí než postihnutí provázenosti jednotlivých dějových linií a cíle postav. Z těchto důvodů byly všechny tyto články pro potřebu mé práce irelevantní. Menší historický přehled do problematiky síťového narativu jsem našel v práci Davida Bordwella *Poetics of Cinema*. V tomto případě je jeho popis narativní struktury filmů přínosný, avšak autor v příkladech užití narativního mechanismu zcela opomíjí žánry horor, science fiction a fantasy. Výsledky rešerše spolu s tímto faktem ve mně utvrzují názor, že síťový narativ není u žánrů populární fantastiky frekventovaný v takové míře jako je tomu u jiných žánrů.

3. Development, produkce a distribuce filmů

V této kapitole budu reflektovat přípravné, produkční a distribuční historická fakta o vybraných filmech k analýze, jelikož je nutné čtenáře s těmito informacemi seznámit, aby lépe pochopili můj důvod k výběru. Výběr čtyř konkrétních filmů, jež jsou předměty analýzy v této práci, byl založen na mé oblíbenosti sledovat žánrové filmy populární fantastiky. Při sledování širší škály filmů mě mimo filmy s klasickým typem vyprávění zaujali i čtyři filmové tituly *Atlas mraků*, *Halloweenská noc*, *Southbound* a *Vánoční horor*, které kombinovaly mechanismus síťového narativu s žánrovými prvky nadpřizřených postav apod. Typy produkce a distribuce byly po shodném narativním mechanismu a žánrovém zařazení dalším rozhodujícím faktorem při výběru diplomové práce. Každý film je specifický a částečně odlišný od zbylých svým typem produkce (rozpočet, rozdílné zkušenosti a známí filmoví tvůrci) a distribuce (kinodistribuce, dvd, VOD), ať už v mezinárodním či tuzemském kontextu na americkém kontinentu. Stejně jako v kapitole „Vyhodnocení literatury“ budu řadit tituly filmů od neznámějšího a produkčně nejnáročnějšího po nejméně známého.

3.1. Southbound

3.1.1. DEVELOPMENT A PRODUKCE

Pokud bychom chtěli nalézt produkční podobnost filmu *Southbound* s ostatními filmy, byla by jednoznačně největší s *Vánočním hororem*. *Southbound* vznikl díky spolupráci několika režisérů – Roxanne Benjamin, David Bruckner, Patrick Horwath, Radio Science a scenáristů - Roxanne Benjamin, David Bruckner, Susan Burke, Dallas Hallam, Patrick Horwath, Radio Science, kteří si taktéž rozdělili tvorbu dějových linek. Dle slov Chada Villella, člena režisérského týmu *Radio Science*, který natočil dějové linky *The Way Out* a *The Way In*, byla základem developmentu jejich spolupráce s producentem Bradem Miskou na předchozím nízkorozpočtovém antologickém filmu *V / H / S* (2012, režie: David Bruckner, Glenn McQuaid, Radio Science, Joe Swanberg, Ti West, Adam Wingard). Miska měl nápad na jiný antologický film s názvem *Subgenre*, u kterého

by každý z režisérů realizoval povídku v odlišném subžánru hororu. Následně jej v roce 2014 spolu s *Radio Science* napadla myšlenka souvislého děje a kauzálního propojení jednotlivých příběhů s tematikou pouštní silnice a oslovili ke spolupráci režiséry Roxanne Benjamin, Davida Brucknera a Patricka Horwatha. Natáčení proběhlo v roce 2015 na několika místech v Los Angeles a v poušti Mojave pod produkční společností *Willowbrook Regent Films*. Jeho finální sestřih má stopáž 89 minut.⁹⁴

3.1.2. DISTRIBUCE

Film *Southbound* měl premiéru na *Toronto International Film Festival* 16. září 2015. Následně byl film distribuční společností *The Orchard* nasazen do omezené kinodistribuce ve Spojených státech a na festivaly do zahraničí (např.: *Sitges Film Festival 2015* ve Španělsku, *Paris International Fantastic Film Festival 2015* v Paříži, *Imagine Film Festival 2016* v Nizozemí, *Hong Kong International Film Festival 2016* v Hong Kongu či *BiFan – Bucheon International Fantastic Film Festival 2016* v Jižní Korei).⁹⁵ 9. února 2016 byl film vydán na platformě VOD a 5. října 2016 premiérově vydán na platformách BLU-RAY a DVD. Film byl následně zařazen do žebříčků nejlepších hororových filmů roku 2016 časopisy *Rolling Stone*, *Buzzfeed* a *Thrillist*. Pozitivní reflexe na film napsali i recenzenti z časopisů *New York Times*⁹⁶, *Chicago-Sun Times*⁹⁷ či *Rolling Stone*⁹⁸. Podle serveru *metacritics.com* je film *Southbound* spíše průměrným filmem. Hodnotící průměr v rozmezí od jedné (nejhorší) do deseti (nejlepší) je v rámci názorů běžných diváků

⁹⁴ COLLINS, Clark. TIFF 2015: Southbound directors discuss their horror film – exclusive image. In: *ew.com* [online]. 15. 9. 2015 [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.ew.com/article/2015/09/15/tiff-2015-southbound/>

⁹⁵ Southbound (2015) Release Info. In: *imdb.com* [online]. [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt4935334/releaseinfo>

⁹⁶ GENZLINGER, Neil. Review: 'Southbound' Tells Five Horror Tales, All Set on Desolate Highway. In: *nytimes.com* [online]. 4. 2. 2016 [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: https://www.nytimes.com/2016/02/05/movies/southbound-review.html?_r=0

⁹⁷ ROEPER, Richard. 'Southbound': 5 times the scares in mind-bending horror anthology. In: *chicago.suntimes.com* [online]. 3. 6. 2016. [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://chicago.suntimes.com/entertainment/southbound-five-time-the-scares-in-a-mind-bending-horror-anthology/>

⁹⁸ EHRLICH, David. Southbound. In: *rollingstone.com* [online]. 4. 2. 2016 [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/southbound-99616/>

5.8. U filmových kritiků v rámci hodnocení od jedné (nejhorší) do sta (nejlepší) je 58.⁹⁹

3.2. Vánoční horor

3.2.1. DEVELOPMENT A PRODUKCE

Preprodukce filmu *Vánoční horor* je srovnatelná s původním Doughertyho plánem pro natáčení *Halloweenské noci*, který budu zmiňovat později. *Vánoční horor* je spojením několika kauzálně provázaných příběhů. Každý příběh napsal jednotlivý scenárista/scenáristé a natočil jej určitý režisér/režisérský tým. První impulz ke vzniku filmu přišel v roce 2006, když Steven Hoban, jeden z režisérů a scenáristů filmu, produkoval remake hororového filmu *Černé Vánoce* (Black Christmas) režiséra Glena Morgana. V roce 2013 se Hoban rozhodl, že natočí další hororový film s vánoční tematikou, ale měl málo času na napsání stostránkového konvenčního scénáře k celovečernímu filmu. Jako východisko zvolil film s typem síťového narativu, který má několik dějových linií a jako scenárista a producent přitom může k tvorbě scénáře přizvat další tvůrce, kteří budou vytvářet několik odlišných dějových linek současně a budou kauzálně více nezávislé k ostatním dějovým liniím. Hoban a jeho producentský kolega Mark Smith oslovili k psaní několik tvůrců – Pascala Trottiera, Douga Taylora, Jamese Kee, Sarah Larsen a Jasona Filiatraulta, kteří s nimi již spolupracovali na australské antologii *Darknet* pro VOD platformu *Netflix*. Fabule však musela splňovat několik podmínek: 1) je děsivá, ale i zábavná; 2) je zasazena do města Bailey Downs (nebo Bedford Falls); 3) každá dějová linie obsahuje odlišné žánrové prvky hororu (například: příběh o duchovi, strašidelné dítě, monstrum, zombies); 4) Příběhy se musí v určitém bodě kauzálně spojit, ale následně opět rozdělit a vyprávět svůj úhel pohledu se svými vlastními postavami. Před Vánočními svátky roku 2013 měli tvůrci hotové návrhy všech dějových linek a vedoucí preprodukce Brian Morey stvořil první verzi dějové

⁹⁹ Informaci jsem čerpal ze serveru: [metacritic.com](http://www.metacritic.com) [online]. [cit. 5. 5. 2018] Dostupné z: <http://www.metacritic.com/movie/southbound>

linky s vánočním DJem. Následně si každý režisér zvolil dějovou linku k realizaci a natáčeli separovaně s časovou prodlevou. Grant Harvey režíroval *Changeling* a *Krampus in the Woods*, Brett Sullivan *Teens in the Haunted School* a Steven Hoban *Santa vs. the Zombie Elves* a *William Shatner DJ stories*. Film produkovala Hobanova produkční společnost *Copperheart Entertainment*. Natáčení devadesáti devíti minutového filmu v kanadském Torontu trvalo pouhých dvacet dva dny. Dle slov Steva Hobana se s Markem Smithem při přípravě a tvorbě filmu hodnotili spíše než jako producenti, jako televizní showrunners ve filmovém průmyslu, protože dohlíželi na celou produkci a intenzivně spolupracovali se scenáristy i dalšími dvěma režiséry.¹⁰⁰

3.2.2. DISTRIBUCE

Premiérová projekce filmu se uskutečnila 20. července 2015 na *Fantasia International Film Festival* v Montrealu.¹⁰¹ Od 2. října 2015 byl promítán v omezeném počtu kin a vydán na platformě video-on-demand, díky distribuční společnosti *RLJ Entertainment*. Vydání filmu na DVD mediích zajistila společnost *Image Entertainment*. Podle serveru *metacritics.com* je *Vánoční horor* spíše průměrným filmem. Hodnotící průměr v rozmezí od jedné (nejhorší) do deseti (nejlepší) je v rámci názorů běžných diváků 7.2. U filmových kritiků v rámci hodnocení od jedné (nejhorší) do sta (nejlepší) je 49.¹⁰²

¹⁰⁰ ANDERSON, Derek. Q&A with A CHRISTMAS HORROR STORY Director Steve Hoban. In: *dailydead.com* [online]. 10. 3. 2015 [cit. 4. 5. 2018]. Dostupné z: <https://dailydead.com/qa-with-a-christmas-horror-story-director-steve-hoban/>

¹⁰¹ SANDWELL, Ian. Fantasia: 'A Christmas Horror Story', 'Tales of Halloween'. In: *screendaily.com* [online]. 13. 7. 2015 [cit. 4. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.screendaily.com/features/fantasia-a-christmas-horror-story-ales-of-halloween/5090932.article>

¹⁰² Informaci jsem převzal z: *metacritic.com* [online]. [cit. 4. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/movie/a-christmas-horror-story>

3.3. Halloweenská noc

3.3.1. DEVELOPMENT A PRODUKCE

Film *Halloweenská noc* Michaela Doughertyho vychází z režisérova debutového krátkometrážního animovaného filmu *Season's Greetings* z roku 1996, v jehož fabuli taktéž figuruje nadpřirozená postava koledníka Sama, která je antagonistou dějových linií pozdějšího celovečerního filmu *Halloweenská noc*, a která je také jedinou spojující postavou ve všech dějových liniích filmu. Jeden z prvních lidí, jenž Doughertyho debut *Season's Greetings* viděl, byl tvůrce speciální efektů Stan Winston, který v roce 1999 Doughertyho nabádal, aby myšlenku rozšířil do scénáře celovečerního filmu. Michael Dougherty následně napsal scénář, vycházející ze dvou povídek, které napsal již při studiu vysoké školy a dvou zcela nových povídek zaměřujících se na téma svátku Halloween. Podle původní verze scénáře se nemělo jednat o film, disponující vyprávěcím mechanismem síťového narativu, nýbrž antologickým filmem, jehož jednotlivé příběhy mělo režírovat několik tvůrců a neměli být kauzálně propojené. Dougherty oslovil v té době již zkušené filmové režiséry, které v druhé polovině dvacátého století natočili sociálně kritické horory. Byly jimi George A. Romero (*Noc ožvlých mrtvol*, *Night of the Living Dead*, 1968), John Carpenter (*Halloween*, 1978) a Tobe Hooper (*Texaský masakr motorovou pilou*, *The Texas Chainsaw Massacre*, 1974). Oslovení režiséři však jeho nabídku odmítli a Dougherty následně scénář ještě upravil. Později svůj postoj k režii přehodnotil, a díky následné scenáristické práci na filmech Bryana Singera (*X-Men 2*, *X2*, 2003; *Superman se vrací*, *Superman Returns*, 2006) se rozhodl film zrežírovat sám.¹⁰³ Film produkovaly společnosti *Bad Hat Harry Productions*, kterou založil Bryan Singer a *Legendary Pictures*, která se mimo produkování filmů zabývá i televizní produkcí či vydáváním komiksů. Natáčení započalo 16. listopadu 2006 a skončilo 23. ledna 2007. Při natáčení se

¹⁰³ CAVANAUGH, Patrick. George Romero, John Carpenter and Tobe Hooper Were Almost Involved in 'Trick 'r Treat'. In: *comicbook.com* [online]. 9. 11. 2017 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <https://comicbook.com/horror/2017/10/27/trick-r-treat-john-carpenter-george-romero-halloween-movie/>.

využívaly interiéry studia *Lion's Gate* a exteriéry města Vancouveru v Britské Kolumbii.¹⁰⁴ Celková výroba se s postprodukcí vyčísčila na dvanáct miliónů dolarů a film byl sestříhán do finální podoby se stopáží 82 minut.¹⁰⁵

3.3.2. DISTRIBUCE

Film *Halloweenská noc* byl původně navržen společností *Warner Bros. Pictures* na kinodistribuci, jejíž celosvětový start měl započat 5. října 2007. Tak se následně neuskutečnilo, ale mezi lety 2007 a 2009 proběhlo několik málo veřejných projekcí. První projekce proběhla 9. prosince 2007 na festivalu *Harry Knowles' Butt-Numb-A-Thon* v texaském Austinu¹⁰⁶, dále například 10. října 2008 na mezinárodním festivalu *Screamfest Horror Film Festival* v Los Angeles či v roce 2009 na *Comic-Con International* v San Diegu. Film vyhrál například cenu v kategorii *Audience Choice Award* na *Screamfest Horror Film Festival 2008*¹⁰⁷. Celosvětová kinodistribuce filmu byla následně změněna na typ *direct-to-video*, kde byl film dostupný od 6. října 2009. I přes vyhnutí se celosvětové kinodistribuci si film našel mnoho fanoušků a získal pozitivní kritiky z celého světa. Na základě rešerše podle nejrozličnější celosvětových internetových stránek je film *Halloweenská noc* hodnocen převážně nadprůměrně. Podle serveru *metacritic.com* je hodnocen průměrně i nadprůměrně.¹⁰⁸

¹⁰⁴ Trick 'r Treat (2007) Filming & Production. In: *imdb.com* [online]. [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0862856/locations>

¹⁰⁵ BARONE, Matt. The Scary-Good Afterlife of "Trick 'r Treat," The Movie That Should Be Halloween's Answer to "A Christmas Story". In: *complex.com* [online]. 28. 10. 2013 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/10/trick-r-treat-movie>

¹⁰⁶ V-JTOYOSHIMA. Trick 'r Treat May Not Haunt Halloween This Year. In: *amc.com* [online]. [cit. 2. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.amc.com/talk/2008/04/trick-r-treat-m>

¹⁰⁷ FORD, Alan. Scream Awards 2008: Scream Fest Horror Film Festival. In: *filmofilia.com* [online]. 7. 10. 2008. [cit. 2. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.filmofilia.com/scream-awards-2008-screamfest-horror-film-festival-5836/>

¹⁰⁸ Informaci jsem převzal ze serveru: *metacritic.com* Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/trick-r-treat> [cit. 11. 4. 2019]

3.4. Atlas mraků

3.4.1. DEVELOPMENT A PRODUKCE

Filmový scénář autorů Toma Tykwera, Lany Wachowski a Andyho Wachowski začal vznikat v lednu roku 2009 a vychází ze stejnojmenné románové předlohy autora Davida Mitchella z roku 2004. Scenáristické trio již v předchozích letech pracovalo na filmu *Matrix Revolutions* (2003, režie: The Wachowski Brothers), kdy Tykwer spolupracoval s režiséry jako jeden z hudebních skladatelů¹⁰⁹. Autor knižní předlohy David Mitchell byl klíčovou osobou preprodukce a produkce filmu, jelikož by bez jeho schválení podle předem domluvené zásady režisérů/scenáristů nebyl napsaný scénář nikdy zrealizován.¹¹⁰ Film *Atlas mraků* následně vznikl v koprodukcii tří společností: *Cloud Atlas Production*, vzniklé výhradně pro natáčení tohoto konkrétního filmu, německé produkční společnosti *X-Filme Creative Pool*, za jejímž vznikem stojí spolu s tvůrci Danim Levy, Wolfgangem Beckerem, Stefanem Arndtem a Manuelou Stehr také jeden režisérů a scenáristů filmu Tom Tykwer a *Anarchos Pictures* - společnosti sourozenců Wachowských. Natáčení filmu s rozpočtem 128,5 miliónu a stopáží 172 minut započalo 16. září 2011 do konce prosince roku 2011 paralelně se dvěma separovanými štáby – prvním, pod dohledem režiséra Toma Tykwera, který natáčel dějové linie *1939*, *1973* a *2012* a druhým, pod dohledem režisérů Wachowských, kteří natáčeli dějové linie *1849*, *2144* a *2311*. Film se natáčel v nejrůznějších lokacích Spojeného království, Německa a Španělska.¹¹¹ Rozsáhlá postprodukce, která mimo střih, koloraci a vložení nediegetického materiálu, zahrnovala náročné

¹⁰⁹ Hlavní skladatelem filmu *Matrix Revolutions* je Don Davis. Tykwer spolu s Johnnym Klimekem, Reinholdem Heilem a Berthem Hirshem složil pouze skladbu *In My Head* jako hudební projekt *Pale 3*. Skladba je součástí soundtracku a je možno ji zaslechnout ve scéně, kdy Morpheus, Seraph a Trinity prochází hudebním klubem se zbraněmi. Informace jsem čerpal z: <https://www.discogs.com/de/artist/106257-Pale-3> [cit. 20. 4. 2018].

¹¹⁰ CHUNG, Jaimie. Six stories, three directors, one Cloud Atlas. In: *thetech.com* [online]. 2. 11. 2012 [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <https://thetech.com/2012/11/02/cloudatlas-v132-n50>

¹¹¹ Cloud Atlas (2012) Filming & Production. In: *imdb.com* [online]. [cit. 21. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1371111/locations>

VFX¹¹² a sound effects¹¹³ včetně retušování, CGI 3D animací, zvukového designu, mixáže zvuku a následného převodu do DCP¹¹⁴ byla dokončena v *ARRI Film & TV Services* v Berlíně.¹¹⁵ Podle slov Tom Tykwera pracovali režiséři ve fázi developmentu a postprodukce společně.¹¹⁶

3.1.2. DISTRIBUCE

Film *Atlas mraků* měl premiéru 12. září 2012 na třicátém sedmém ročníku mezinárodního filmového festivalu v Torontu (*37th Toronto International Film Festival*). Distribuce byla rozdělena do tří společností – *Warner Bros. Pictures*, jež zahrnovalo distribuci filmu v Severní Americe a Spojeném království, *X-Verleih*, zahrnující distribuci v Německu a společnost *Focus Features*, která pokryla mezinárodní distribuci.¹¹⁷ Celosvětovou kino premiéru, jež zahrnovala standartní digitální projekce i projekce v kinech IMAX, měl film *Atlas mraků* 26. října 2012. 14. května 2013 následně vyšel na DVD a BLU-RAY nosičích. Po uvedení se film na základě kritiky dostává do nejrůznějších žebříčku nejlepších i nejhorších filmů.¹¹⁸ Byl nominován například na cenu *Zlatého glóbu* za nejlepší původní filmovou hudbu, kterou složili Tom Tykwer, Johnny Klimek a Reinhold Heil a několik cen na *International Film Music Critics Assosiation*, včetně kategorie

¹¹² Vizuální efekty

¹¹³ Zvukové efekty

¹¹⁴ Digital Cinema Package.

¹¹⁵ Lana & Andy Wachowski and Tom Tykwer counted on ARRI Media Services for Cloud Atlas. In: *arrirental.de* [online]. [cit. 21. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.arrirental.de/container/cloud-atlas-lana-andy-wachowski-and-tom-tykwer-counted-on-arri-media-services-for-cloud-atlas/>.

¹¹⁶ MECCA, Dan. New One-Minute 'Cloud Atlas' Spot Brings Back M83; Filmmakers Shed Light On DGA Struggles. In: *thefilmstage.com* [online]. 8. 10. 2012 [cit. 21. 4. 2018]. Dostupné z: <https://thefilmstage.com/news/new-one-minute-cloud-atlas-spot-brings-back-m83-filmmakers-shed-light-on-dga-struggles/> [21. 4. 2018].

¹¹⁷ FLEMING, Mike Jr. Focus Features And Tom Hanks Sign On For Wachowski-Director 'Cloud Atlas'. In: *deadline.com* [online]. 21. 4. 2012 [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://deadline.com/2011/04/focus-features-and-tom-hanks-sign-on-for-wachowski-directed-cloud-atlas-122043/>

¹¹⁸ Například *Austin Film Critics Association Awards*, Dostupné z: <https://austinfilmcritics.org/2012-awards-47bc09720326>; *Boston Online Film Critics Association Awards* KNEGT, Peter. 'Zero Dark Thirty' Leads New Boston Online Film Critics Award Winners. In: *indiewire.com* [online]. 9. 12. 2012 [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2012/12/zero-dark-thirty-leads-new-boston-online-film-critics-award-winners-42611/>

Hudba roku, dále v kategorii *Nejlepší sci-fi film* na *Cenu Saturn* a vítězem za *Nejlepší střih* a *Nejlepší Make-up*.¹¹⁹ Tento film se tak díky rozpočtu, zkušenosti tvůrců, globální distribuci a celkové náročnosti fázi od developmentu až po postprodukcii v mé práci dostává na první místo.

¹¹⁹ Cloud Atlas (2012) Awards. In: imdb.com [online]. [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1371111/awards>

4. Analytická část

V rámci analytické části jsem se rozhodl uvést ve struktuře práce filmy v pořadí 1. *Southbound*, 2. *Vánoční horor*, 3. *Halloweenská noc* a 4. *Atlas mraků*. Důvodem je vzestupující kauzální či časoprostorová složitost struktury syžetů filmů. Nutno podotknout, že v segmentacích syžetu využívám vlastního pojmenování segmentů a v případě filmu *Halloweenská noc* i vlastních názvů dějových linií. U zbylých linií používám oficiálních názvů dějových linií, se kterými tvůrci pracují¹²⁰ nebo jsou v syžetu filmu zobrazeny jako informace formou nediegetického materiálu. Dále podotýkám, že nezkoumám stejné narativní prvky u všech vybraných filmů, ale pouze ty, které v rámci narativů konkrétního filmu považuji za stěžejní.

4.1. Southbound

V rámci analýzy filmu *Southbound* jsem se rozhodl film analyzovat chronologicky podle přímého uvedení událostí v syžetu. Cílem analýzy je potvrdit či vyvrátit moji hypotézu, že žánr ozvláštňuje naraci. Žánrové prvky budu ve vztahu k filmovému vyprávění zkoumat na kauzalitě, motivacích, čase, vývojových vzorcích, naraci a následně ji zařadím do Bergovy taxonomie. Předpokládám, že absence detailního a explicitního zobrazení rozsahu schopností monster ve fabuli ozvláštňuje vyprávění a ovlivňuje aspekty formálního uspořádání.

Před započítáním analýzy je nutné si pro orientaci uvést názvy dějových linií a jejich jednotlivé segmenty. Jelikož se dějové linie střídají „štafetově“ z postavy na postavu a segmenty na sebe lineárně navazují, je na místě určit pořadí dějových linií. Proto nečísluji segmenty v rámci pořadí uvedení v celkové narativní struktuře jako u ostatních analyzovaných filmů, ale v rámci pořadí uvedení u jednotlivých dějových linií.

¹²⁰ Zdroje jsou uvedené v poznámkovém aparátu kapitoly *Development, produkce a distribuce filmů*.

Obrázek 2: Segmentace filmového syžetu *Southbound*

POŘADÍ DĚJOVÝCH LINÍ PODLE UVEDENÍ V SYŽETU	1.	2.	3.	4.	5.	6.
NÁZVY DĚJOVÝCH LINÍ	THE WAY OUT	SIREN	THE ACCIDENT	JAILBREAK	THE WAY IN	THE WAY OUT
1. SEGMENT	Loga společností	Probuzení	Nehoda	Sandy	Zastávka	Jízda
2. SEGMENT	Jízda	Cestování	Hledání pomoci	Hostinec	Odjezd k motelu	Benzinová stanice
3. SEGMENT	Benzinová stanice	Odvoz	Nemocnice	Zastávka	Přepadení	Titulková sekvence
4. SEGMENT	Hledání cesty ven	Ubytování	Odjezd domů	Únos	Příchod Andělů	
5. SEGMENT	Peklo	Večeře				
6. SEGMENT		Noční aktivity				
7. SEGMENT		Sen a probuzení Sadie				
8. SEGMENT		Rituál				
9. SEGMENT		Útěk				

Zdroj: vlastní zpracování

4.1.1. KAUZALITA

Hybateli událostí jsou ve filmu *Southbound* dvě odlišné skupiny postav. První skupinou jsou lidé cestující z bodu A do bodu B nebo se zdržující v poušti na dovolené. Druhou skupinou jsou postavy abnormálních monster žijících v poušti, jež jsou vizuálně identické s běžnými lidmi nebo jsou fyzicky odlišné. Postavy lidí a monster mají jiné a vzájemně opačné cíle, což vyvolává konflikt a vytváří protichůdné síly. Lidé v tomto filmu zastupují normální přirozené postavy, které mají racionální schopnosti a jsou nápodobou lidí z reálného světa. To platí i o

většinu prostoru filmové diegeze, který syžet prezentuje. Postavy monster jsou naopak abnormálními postavami, jež jsou v rámci fikčního světa fabule spjaty pouze s prostorem pouště a využívají své nadpřirozené schopnosti.

U linie *The Way Out* jsou cestujícími postavami lidí Jack a Mitch. Jejich cílem je návrat domů. Narace zprostředkovává objektivně informace o cíli hned v druhém segmentu 1/2 *Jízda*. Vyprávění je ale nekomunikativní ohledně zapříčinění cíle, kvůli čemuž v syžetu chybí kauzální materiál k rekonstrukci fabule. Divák se v prvním syžetovém uvedení událostí fabule linie *The Way Out* nedozvídá úplné informace. Například odkud postavy jedou nebo co se jim předešlou noc stalo. Je tak odkázán pouze na transtextuální a realistické motivace (monstra, krev, fotografie dívky – segmenty 1/2 *Jízda* a 1/3 *Benzinová pumpa*) či kompoziční motivace (Jack v replikách tvrdí, že příčina minulých činů, které způsobili je kvůli Catherine – 1/4 *Hledání cesty ven*).

Podobné dávkování informací je zvoleno i u postav monster a jejich cílů. Monstra, které pracovně nazývám *Andělé*, brání Jackovi a Mitchovi k naplnění cíle pomocí nejrůznějších prostředků. Samotná příčina nástupu *Andělů* a jejich cíle - ublížit Jackovi a Mitchovi je divákovi zatajena. Narace diváka informuje pouze o následcích. Explicitně uvádí násilné činy monster či implicitně zobrazené vytvoření časoprostorových smyček bez příčiny, jejichž vznik je nucen si divák odůvodnit na základě transtextuálních žánrových hypotéz vedoucích taktéž ke schopnostem monster. Toto odůvodnění však k rekonstrukci kauzálního řetězce nestačí. Schopnosti jsou zároveň také příčinou explicitně uvedených modifikovaných událostí fabule z Mitchovy minulosti. V segmentu 1/4 *Hledání cesty ven* monstra donutí Mitche navštívit motelový pokoj. Syžet následně uvádí segment 1/5 *Peklo*, kde se časoprostor na základě schopností *Andělů* mění na místo, které už Mitch v událostech fabule navštívil – motelový pokoj z událostí *The Way In*, modifikovaný existencí nové postavy Mitchovy dcery Catherine. V tomto čase syžetu si však divák tyto mnou zmíněné paralely a kauzální souvislosti nemůže plně ztotožnit s minulými událostmi, protože linie tíhne k nekomunikativnosti. Naopak postava Mitche si příčiny chování monster uvědomuje. Pokud tedy divák linii *The Way Out* vidí poprvé bez znalosti ostatních dějových linií, není schopen zcela rekonstruovat kauzální řetězec fabule, jelikož je rozsah informací omezen na vědění menší, než mají samotné postavy.

Linie *Siren* začíná implicitním předáním „štafety“ skrze hypotetickou¹²¹ koexistenci postav v totožném časoprostoru. Tedy Mitche z linie *The Way Out* v jednom motelovém pokoji a Avu, Kim a Sadie z linie *Siren* v druhém pokoji. Kromě časoprostorové či pouze prostorové jednoty však tyto linie nemají kauzální spojitost. Postavy z linie *The Way Out* neudělaly nic, čím by ovlivnily konání postav z linie *Siren*. Divák je v čase syžetu (segmentu 2/1 *Probuzení*) současně na počátku událostí času fabule tohoto dne z pohledu nově prezentovaných postav. Není tedy vržen do centra dění událostí fabule jako v případě linie *The Way Out*. Současně narace disponuje komunikativostí o příčinách fyzického a psychického stavu dívek, které kauzálně ovlivňují aktuální události (Dívky minulou noc požívaly alkohol. Proto Ava i Kim při cestě autem spí – 2/2 *Cestování*), ale jejich cíl - cestovat na jih se nemění.

Cíl postav je narušen racionální událostí - prasknutím pneumatiky, kterou nelze okamžitě vyřešit, zapříčiněním předchozí nedůsledností dívek ohledně povinného vybavení v automobilu a časoprostorem, ve kterém se dívky ocitly – silnice uprostřed pouště. Zároveň je tato situace příčinou kontaktu s monstry *Lidi z minulosti*, které mají odlišný cíl. *Lidi z minulosti* a veškerá v budoucím čase syžetu uvedená monstra vypadají jako běžní lidé a při jejich prvotním výstupu svým konáním vytváří iluzi morální čistoty, což je doložitelné i zde. Narace diváka i postavy lidí záměrně klame informacemi o podobném cíli, kvůli nepravdivým informacím ze strany monster. Dívky mají v aktuálním čase fabule za cíl opravit auto a pokračovat v cestě na jih, kdežto monstra mají za cíl dívky odvést domů a přeměnit je ve svůj druh.

Stejně jako v případě *The Way Out* i zde narace vynechává příčiny některých schopností monster. Například příčina iracionálního vědění informací *Lidi z minulosti* o mrtvé nepřítomné postavě Alex je narací zatajována. Divák je opět nucen vytvářet si transtextuální hypotézy ohledně rozsahu schopností monster, protože se Alex s postavami monster ve fabuli nikdy nesešla a dívky informaci o

¹²¹ Hypotetickou na základě narativní nekomunikativnosti ohledně explicitního stanovení rozsahu schopností monster.

její existenci před monstry nikdy neuvedly. Samotné racionální (Ava a Kim) i iracionální zmínky (*Lidé z minulosti*) o Alex jsou příčinou vidin a noční můry Sadie v segmentech 2/9 *Útěk* a 2/7 *Sen a probuzení Sadie*, které mají v narativní struktuře svůj kauzální účel. Například vidina v *Útěku* je příčinou definitivního odchodu Sadie z nebezpečného místa vyvolávající následek předání „štafety“ v následující linii *The Accident*.

Linie *Siren* je v kontextu celého syžetu ve vztahu ke kauzalitě a monstrech nejkomunikativnější linií ze všech, což dokazuje segment 2/8 *Rituál*, ve kterém je přímo uvedena příčina i následek přeměny – Ava a Kim jsou *Lidmi z minulosti* pomocí rituálu proměněny na bytosti, které žijí věčně a nestárnou. Změna chování Avy a Kim je však zapříčiněna již v předešlém segmentu 2/5 *Večeře* po požití černé hmoty, jejíž původ narace zatajuje.

Následující dějová linie *The Accident* je naopak nejméně komunikativní ze všech linií, jelikož zatajuje vizuální identitu monster a příčiny všech iracionálních událostí jako například prázdné město, nemocnice a její náhlé uzamčení, existenci čistých identických šatů i Lucasova druhého identického opraveného auta. Rozsah narace je v linii omezen pouze na vědění postavy Lucase a na její percepční subjektivitu, což naraci napomáhá uvádět pouze následky, u kterých je Lucas. Cíl postavy – dostat se domů je již v prvním segmentu linie 3/1 *Nehoda* pozměněn na záchranu života Sadie. Sadieno hledání pomoci u nepozorného řidiče v linii *Siren* a Lucasova nepozornost při řízení v linii *The Accident* zapříčiňují vznik jeho nového cíle. Monstra Lucasův cíl ještě více konkretizují a motivují jej k činům, jež by za normálních okolností neudělal.

Lucas tak na základě zapříčinění, které je motivováno monstry, nedosahuje cíle záchrany života, ale hypoteticky dosahuje původního cíle. Rozhodnutí monster zabít Sadie a nechat Lucase naživu nemá v naraci opodstatněnou příčinu. Pouze hypoteticky je možné, že monstra z linie *Siren* kontaktovali monstra z *The Accident* a jelikož Lucas o existenci monster neví, není pro ně nutným subjektem k zavraždění. V momentě, kdy Lucasovi nestojí nic v dosáhnutí jeho cíle dostat se bezpečně domů (segment 3/4 *Odjezd domů*) je kauzalita ve vztahu s jeho rozsahem a hloubkou informací ukončena.

Linie *Jailbreak* začíná segmentem 4/1 *Sandy*, který má funkci odhalení příčiny – identity jednoho monster, jež telefonovalo s Lucasem. Na ukončení linie *The Accident* narace *Jailbreak* reaguje zvýšením rozsahu informací. Divák je náhle informován o nové postavě Sandy, jejíž cíl nezná, protože je narace ohledně této postavy spíše nekomunikativní. Vyprávěcí struktura uvádí konání postavy bez jakékoliv možnosti očekávání následků, čehož využívá ve svůj prospěch u prvotního nástupu nové hlavní postavy linie – Dannyho jako moment překvapení v segmentu 4/2 *Hostinec*.

Jailbreak je oproti *The Accident* komunikativnější v rámci dalšího explicitního uvedení schopností monster (fyzická deformace – 4/2 *Hostinec* či vidění budoucnosti – 4/3 *Zastávka*), což může být pro diváka nápomocné v implicitním potvrzování hypotéz o příčinách událostí z předešlých linií. Danny svoji cestu za cílem uskutečňuje pomocí konfrontace s monstry a donucení využít proti jejich vůli vlastní nadpřirozené schopnosti (Danny nutí hostinského Ala využít jeho třetí oko na ruce), díky nimž se setkává se svou sestrou Jesse a je blíže ke svému cíli odvést ji pryč. Protože je ale Danny kvůli sestře zabit monstry (4/4 *Únos*), nedosáhla hlavní postava linie svého stanoveného cíle - odvést z pouště sestru a vyprávění se kauzálně zaměřuje na Jesse – jedinou další postavu v aktuálním čase fabule, o níž má divák detailnější informace. Kauzální řetězec je vytvářen prostřednictvím její postavy až do závěru celé linie.

Tvůrčí invence několikanásobné „štafetové“ přeměny přímo v jedné linii (Sandy -> Danny -> Jesse) navazuje na již klasický kauzální postup předání „štafety“ mezi liniemi v *The Way In* (nejexplicitnější paralely postupu „štafety“ přes postavy lze nalézt mezi liniemi *Siren* -> *The Accident* a *The Way In* -> *The Way Out*), kdy Jesse potkává Jem a narace vytváří kauzální řetězec s novou postavou. Oproti předchozím hlavním postavám již aktuální postavy - Jem, Daryl a Cait svého cíle dosáhly. Stav normálu je narušen událostí zapříčiněnou v minulosti, o které narace informuje v segmentu 5/3 *Přepadení*, kdy je rodina v motelu přepadena maskovanými vrahy. Narace je zprvu velmi nekomunikativní, jelikož neuvádí identitu vrahů, ani příčinu jejich motivací a cíle.

I když si Daryl uvědomuje motivy vrahů spojené s minulou událostí fabule, vyprávění dbá na to, aby divák přesnou informaci nikdy nezískal a vytvářel si své

vlastní hypotézy o příčině. Například pomocí objektivního prezentování událostí a absenci percepční subjektivity u Cait, když jí jeden z vrahů sděluje informaci o příčině napadení její rodiny. Syžet filmu tak informaci divákovi neprozradí, i když je součástí fabule. Po zavraždění Daryla a Cait se narace zaměřuje na postavy vrahů a zobrazuje informace ohledně jejich identity, kvůli čemuž je divák nucen kauzálně redefinovat celou narativní strukturu. Dvěma členy maskované skupiny vrahů jsou Jack a Mitch z linie *The Way Out*, což odporuje kauzálnímu lineárnímu řetězci fabule. Jack zemřel v předešlém čase fabule i syžetu – v segmentu 1/4 *Hledání cesty ven* a Mitch byl uvězněn v časoprostorové smyčce v segmentu 1/5 *Peklo*. Divák však zná v aktuálním čase syžetu následky z *The Way Out* a sestavuje si kauzální řetězec mezi oběma liniemi ještě před uvedením informací o událostech v budoucím čase syžetu. Tedy že vrahové zabili Daryla a jeho rodinu kvůli nespecifikované minulé události fabule, v níž figurovali Catherine (dcera Mitche) a Daryl. Divák při sledování zbylých scén jen „čeká“ na uvedení událostí, které uzavřou kauzální kruhové narativní schéma.

Události v závěru linie poskytují informace o zrození monster – *Andělu*, jehož příčina není objasněna a propojuje *The Way In* s linií *The Way Out*, kterou syžet znovu prezentuje do segmentu 6/2 (1/3) *Benzinová stanice*. *The Way Out* je znovu prezentována na základě kompoziční motivace důslednějšího propojení příčin z linie *The Way In* a následků linie *The Way Out*. Co se týče kauzálních vztahů ve vyprávění, je nemožné je racionálně odůvodnit. Hypoteticky je možné, že jde o uměleckou motivaci tvůrce nebo se události fabule neustále odehrávají ve vzájemně nepatrně odlišných verzích donekonečna. Druhá hypotéza by mohla být motivována transtextuálně na základě schopností monster. Divák na základě segmentů 1/4 *Hledání cesty ven* a 1/5 *Peklo* ví, že monstra dokáží vytvářet časoprostorové smyčky, v nichž se postavy neustále objevují a zanechávají následky z předchozího objevení. Tato hypotéza by kauzálně odpovídala i znalosti postavy Alex (2/4 *Ubytování*) či existenci identických druhých verzí věcí z Lucasova majetku (3/3 *Nemocnice* a 3/4 *Odjezd domů*). Jelikož ale opětovné prezentování fabule linie *The Way Out* není nijak kauzálně pozměněno, je divácky legitimnější domnívat se, že jde o stejný řetězec událostí, který byl v syžetu prezentován již na začátku filmu.

4.1.2. MOTIVACE

Hlavní motivem všech prezentovaných dějových linií je motiv cestování, který je důvodem vzniku konfliktů lidí a monster. Ozvláštňením narativní struktury filmu je dávkování informací ohledně motivací postav monster. Stejně jako v případě kauzality i druhy motivací u postav často nejsou nijak kompozičně opodstatněné. Narativní struktura motivuje diváka k potřebě spoléhat se pouze na žánr – tedy že monstrem dělá to, co dělá, protože je abnormální, morálně nečisté a může se vymykat jakémukoliv racionálnímu chování. Divák je vržen do pole hypotéz, kdy si musí motivace postav i událostí vytvářet z důvodu nekomunikativnosti narace.

Narativní motivací *The Way Out* je uvedení informací s absencí kauzálního kontextu událostí ve fabuli, kvůli čemuž se divák ocitá v centru dění. První absencí je Jackova a Mitchova motivace cíle odjet domů. Narace důvod cestování do segmentu 1/4 *Hledání cesty domů* explicitně nezmíní, kvůli čemuž se divák ocitá v centru dění bez znalosti předchozích událostí fabule. Divák je však schopen tyto motivace předpokládat prostřednictvím implicitních informací. Například když se Mitch dívá na fotografii své dcery Catherine (segment 1/2 – *Jízda*). Motivace se objevuje, až po potvrzení neschopnosti odjet pryč z oblasti pouště. Tomu předchází fakt, že je Jackovi a Mitchovi zabráněno v odjezdu monstrem přímo fyzicky (útok na Jacka – 1/3 *Benzinová pumpa*, zavraždění Jacka – 1/4 *Hledání cesty domů*) a deformací časoprostoru (postavy jezdí neustále ve smyčce kolem benzinové pumpy - 1/4 *Hledání cesty domů*). Mitch se tak vzdává svého cíle. Uvědomuje si, že jej doma nic nečeká a na základě událostí, zapříčiněných monstry, je motivován svůj cíl změnit. Následně se Mitch dostává do motelu, což je narativním motivem pro předání „štafety“ Sadie z linie *Siren*.

Ještě více nekomunikativní je narace ohledně chování postav monster. A to jak u fyzicky odlišných monster (*Andělé*), tak monster vypadajícím jako běžní lidé (prodavačka a zákazníci na benzinové stanici). Monstra mají v narativní struktuře svou motivační funkci. Vytváření napětí a narušují stav normálu, kterého se Jack a Mitch snaží dosáhnout, ale se samotnou motivací jejich chování na úrovni fabule je to komplikovanější. Rozsah informací je ohledně motivací omezen na vědění menší, než mají postavy. Divák při prvotním sledování *The Way Out* neví, co

v rámci fabule motivuje *Anděli* ke sledování Jacka a Mitche stejně jako iracionální chování prodavačky a zákazníků vůči postavám lidí či jejich absence jakékoliv reakce na nebezpečné přírodní úkazy (na zemětřesení znepokojivě reaguje pouze Mitch – 1/3 *Benzinová stanice*). Zbytek postav se tímto problémem nezabývá. Jediným hypotetickým východiskem je, že prodavačka a zákazníci už tuto (nebo podobnou) událost zažili, což by odpovídalo kruhové narativní struktuře filmu, kterou jsem zmiňoval v předchozí kapitole. Chování monster je tedy motivováno převážně v rámci žánru hororu.

Vznik linie *Siren* je motivován prostřednictvím jednoty časoprostoru nebo pouze prostoru. Záleží na divákově individuální charakterizaci časoprostorové smyčky v rámci kauzality (1/5 *Peklo*). Jelikož by se segment 1/5 *Peklo* opakoval neustále dokola, vyprávění volí motiv „štafetové“ změny postavy, která je založena právě na koexistenci postav z obou linií v jednom motelu. Vyprávění „štafetu“ konkretizuje skrze postavu uklízečky, jejíž jedinou funkcí je přemostění hlediska z linie na linii na úrovni fabule. Tedy projet s vozíkem kolem pokoje, kde je/bude/byl Mitch a pokojem, kde jsou postavy nové linie – Sadie, Ava a Kim. Motivace vzniku cíle nových postav - dívek není v syžetu explicitně uvedena, ale na základě toho, že jsou postavy členy kapely se lze hypoteticky důvěryhodně domnívat, že je jejich motivací k cestování koncert.

Motivací monster – *Lidí z minulosti* k pomoci dívkám je potřeba rozšířit rasu, díky čemuž se obě skupiny postav poznají a divák je schopen skrze repliky implicitně rekonstruovat některé minulé události fabule dívek i monster. Ochota dívek přijmout pomoc je motivována zdánlivě bezvýhodnou událostí nehody a lži, jež si monstra vymysleli (jejich známí jsou schopni opravit dívkám auto – 2/3 *Odvoz*). Vzestupná míra iracionálního chování *Lidí z minulosti* motivuje postavu Sadie k vytváření podezření o jejich nepravdivě uvedených cílech, což motivuje vyprávění k občasné změně hloubky informací – konkrétně k mentální subjektivitě (2/7 *Sen a probuzení Sadie* a 2/9 *Útěk*).

U linie *The Accident* je naopak využíván především subjektivní pohled na události – percepční subjektivita. Ta je prostřednictvím nové postavy Lucase konkretizovaná na to, co postava slyší v mobilním telefonu a motivuje diváka k tomu, aby věřil informacím monster v hovoru stejně jako Lucas, jelikož i zde

pracují monstra s iluzí morální čistoty. Tento prvek je motivován na úrovni příběhu, protože postava většinu času fabule, který je prezentován v syžetu, telefonuje s jinými postavami. Lucasovou motivací zachránit Sadie život je konat dobro, čehož využívají monstra k dosažení svého cíle. Lucasova cesta za cílem je ovlivňována monstry, což má za následek usmrcení Sadie. Explicitní motiv samotného zabití je divákovi zatajen, protože je narace v tomto pohledu nekomunikativní. Motivací je vytvářet u diváka své vlastní hypotézy na základě žánrových charakteristik. Divák je tak odkázán na transtextuální motivaci ve vztahu k potenciálním schopnostem monster, chování a jejich vzájemným vztahům mezi liniemi. Hypoteticky je možné, že monstra ze *Siren* a *The Accident* jsou stejným typem *Lidí z minulosti*. Tuto hypotézu přímo potvrzují postavy Danny a Jesse z linie *Jailbreak* (Jesse tvrdí, že její bratr Danny zestárl, Danny na tento fakt reaguje informací, že ji hledal třináct let a že vypadá neuvěřitelně – zřejmě na základě stále stejného vzhledu). Avšak vzájemnou znalost u monster z linie *Siren* a *The Accident* nikoliv. V obou případech jsou monstra morálně nečisté a vytvářejí u diváka i postav lidí odpor a strach.

U linie *Jailbreak* je motivační funkcí v narativní struktuře zprostředkovat divákovi některé příčiny událostí z předchozích linií (a také asociace k již uvedeným událostem – 2/8 *Rituál* <-> 4/3 *Zastávka* – Jessy se mohla hypoteticky účastnit stejného rituálu jako Ava a Kim, jelikož za třináct let nezestárla), ale přesto jej nechávat v očekávání, které nebude nikdy potvrzeno. V rámci kauzální návaznosti na linii *The Accident* je to například zatajování příčiny existence druhých identických věcí postavy Lucase či motivace monster ublížit Sadie. U nové postavy Dannyho je motivace hledání Jesse jasná. Ztráta sestry v minulém čase fabule. U rozhodnutí Jesse zůstat v poušti je to zase její uvědomění si, že je špatným člověkem, který by do zbytku světa diegeze nezapadal (tímto světem je myšleno i to, co syžet neuvádí – zbylé místa a města na Zemi), což je i motivací ostatních monster - bránit Dannymu v jejím nalezení. Divák si skrze tyto motivace vytváří hypotézy, že každé monstrum, které v poušti žije, se pro tento život rozhodlo (Jesse) nebo k němu bylo donuceno jiným monstrem (Ava a Kim). V souvislosti s monstry a jejich schopnostmi je na úrovni příběhu poprvé využíváno i motivu flashforwardu, motivovaném subjektivním pohledem postavy (4/3 *Zastávka*).

Funkcí linie *The Way In* je uzavření kauzálního kruhu. I zde je využíváno motivů nadpřirozených monster, ale nejsou v tomto případě hlavním zlem, se

kterým se postavy protagonistů potýkají. Tím jsou v této linii lidé – Mitch, Jack a jejich společník, kteří sice využívají netradičního vizuálu – masky (motivované zatajováním identity), ale jejich schopnosti nejsou nijak abnormální. Stejně jako u Jesse v linii *Jailbreak* (rozhovor sourozenců v segmentu 4/4 *Únos*) i v tomto případě se divák dozvídá informaci, že zlem v prostoru pouště nedisponují pouze monstra, ale i samotní lidé. Protagonisté Jem, Daryl a Cait, jež taktéž cestují, mají v rámci příběhu dvě motivace. První je funkce role obětí, pomocí které vyprávění zobrazuje skutečnou povahu a činy vrahů. Druhá funkce je spojená s abnormálními událostmi, jejichž příčina není uvedena – zrození monster *Andělů*. Po zavraždění rodiny Mitchem, Jackem a jejich společníkem se stávají Jem, Daryl a Cait monstry (5/4 *Příchod Andělů*). V rámci kauzálního řetězce je přeměna motivována zabitím, což odporuje všem předchozím zabitím lidí (zabití Sadie, zabití Dannyho a zabití Jacka). Tato událost je tedy motivována transtextuálně a umělecky tvůrčím záměrem, který kauzalitě odporuje.

Kompoziční motivací je v této události pouze kauzální propojení událostí fabule linií *The Way In* a *The Way Out* a definování celého narativního schématu. V předchozí kapitole jsem zmiňoval, že by události prezentované v syžetu mohly být hypoteticky legitimně několikátou verzí původních událostí, jež se objevují neustále dokola. Informace o motivaci vytvoření kruhového narativního schématu však ve struktuře fabule není. Tudíž je na místě říci, že je to motivace umělecká, definovaná autoritou filmového tvůrce.

4.1.3. ČAS

Pořádek, trvání a frekvence událostí se ve fabuli filmu *Southbound* značně liší od způsobu jejich syžetovém uvedení. Paralelou fabule a syžetu je chronologické uvedení událostí bez jakýchkoliv časových skoků v rámci řazení segmentů. Pokud je časový skok proveden, je to v rámci kompoziční motivace, kdy fabule obsahuje nedůležitou informaci nebo transtextuální motivace ve fabuli, kdy je časový skok motivován schopnostmi monstra. Tyto skoky jsou však prováděny pouze v rámci linie, nikoliv mezi liniemi vzájemně.

Čas počátku prvního diegetického segmentu syžetu se neshoduje s počátkem fabule, což má za následek prezentování událostí, u nichž divák nezná příčinu.

Tento postup je proveden právě u 1/2 *Jízda* linie *The Way Out*. Celkový segment je vyprávěn eliptickou formou a v syžetu prezentuje jen události, které jsou pro dramatický vývoj užitečné – uvedení počátečního cíle, nepřímá motivace postav k jejich minulému konání (Mitch sleduje fotografii Catherine) a nástup monster (objevování se v prostoru pouště). U následujících segmentů se čas fabule a syžetu převážně shoduje. Plynutí lineárního času je změněno v segmentu 1/5 *Peklo*, kdy se Mitch ocitá v časoprostorové smyčce motelového pokoje, ze kterého není úniku. U každé opětovného prezentování cyklu hledání Catherine se eliptičnost zvyšuje a vyprávění neprezentuje události, které byly v syžetu již prezentovány, i když jsou modifikovány vzestupnými psychickými reakcemi Mitche. Divák tak nemá možnost zrekonstruovat kolik času fabule Mitch v pokoji tráví.

U linie *Siren* syžet vynechává čas fabule v daleko větší míře, jelikož toho využívá téměř u všech segmentů v různých mírách. Největší míra užití vynechávání nedůležitých informací fabule je prokazatelně v segmentech první poloviny času syžetu linie, kdy postavy odjíždění z motelu a cestují dodávkou v poušti. Od scény odjezdu z motelu až po prasknutí pneumatiky jsou události prezentovány elipticky s využitím nediegetické hudby. Divákovi jsou tak pomocí časosběru zprostředkovány informace o zajímavostech z cestování před jeho neplánovaným ukončením.

Práce s časem je využívána i v rámci hloubky informací, i když ojediněle. Takovým příkladem je scéna v segmentu 2/7 *Sen a probuzení Sadie*. V momentě, kdy Sadie sní je v syžetu uvedena mentální subjektivita a divák neví kolik času fabule v objektivním pohledu na událost současně uplynulo. Motiv snění vynechává značný čas fabule a po probuzení Sadie je oproti času před usnutím proveden časový skok, kdy je situace odlišná.

Následující linie *The Accident* prezentuje události času fabule explicitně od prvního segmentu 3/1 *Nehoda* až po segment 3/3 *Nemocnice* a vynechává minimum nedůležitých časových informací, jelikož je každý krok hlavní postavy nutný pro explicitní uvedení k pochopení její povahy. Postava Lucase je v časové tísní, jelikož je omezena dobou žití zraněné Sadie a musí co nejrychleji dosáhnout cíle – zachránit život. Oproti pořádku, který je dodržen až do konce syžetu linie je narušena frekvence a trvání. Po zabití Sadie a uzamčení nemocnice, jež je

motivovano monstry, narace vynechává čas fabule. Kvůli absenci nediegetického materiálu titulků či záběrů na časová měřidla si divák nemůže určit přesnou dobu vynechání času fabule. Může jej pouze přiměřeně určit podle implicitních informací (fyzický a psychický stav hlavní postavy po časovém skoku). Vynechaný čas fabule slouží k funkci zatajování příčin budoucích následků. Lucas nalézá v nemocnici své identické šaty, které jsou oproti těm, jež má na sobě úplně čisté. Následně objevuje druhou verzi svého auta. Jeho původní auto je porušené a zakrvácené z důvodu dopravní nehody. Nové identické auto však nemá žádné škody, a navíc oproti původnímu reaguje na jeho dálkové ovládání. Všechny tyto iracionální příčiny události se odehrály právě ve vynechaném čase fabule a ozvláštňují vyprávění. Divák se tak nikdy nedozví příčinu události v neuvedeném čase fabule, ale je odkázán na abnormální nadpřirozené schopnosti monster.

Přechod mezi linií *The Accident* a *Jailbreak* je plynulý bez jakéhokoliv vynechávání času. Narace se tak drží stanoveného schématu předání „štafety“ podle předchozích segmentů (*Siren* -> *The Accident*, u *The Way Out* -> *Siren* tento postup nelze potvrdit na základě nekomunikativnosti). Do segmentu 4/2 *Hostinec* je čas syžetu totožný s časem fabule. Změna přichází po příchodu postavy Dannyho do hostince. Syžet vynechává explicitní prezentování minulých událostí fabule, které Danny zažil před příjezdem do města, jelikož nejsou pro události v tomto segmentu důležité a implicitně je uvádí skrze repliky v segmentech 4/3 *Zastávka*. V posledním segmentu 4/4 *Únos* je tentýž postup rekonstrukce událostí a s nimi spojená motivace uplatněn u postavy Jesse, která vypráví o důvodu svého rozhodnutí zůstat v poušti.

U dosavadních linií byly postavy lidí konfrontovány se zlem na základě příčin aktuálních událostí v poušti, které byly uvedené explicitně v syžetu. U linie *The Way In* je tomu jinak. Tvůrci zvolili postup, kdy postava Daryla provede nespecifikovaný úkon v minulosti času fabule mimo časoprostor pouště, ale samotné následky přichází v poušti a jsou explicitně uvedeny v syžetu. Divák si v tomto případě musí události fabule odvozovat pouze hypoteticky, jelikož je narace ohledně minulého času nekomunikativní. Linie *The Way In* taktéž časově navazuje na již uvedenou linii *The Way Out*, kdy divák zjišťuje příčiny již uvedených událostí (například příchod monster – *Andělů*). Následně je opětovné prezentování linie *The Way Out* v syžetu uvedeno v ještě více eliptičtější rozsahu,

kdy je vynecháno mnohem více času fabule než v prvotním uvedení. Důvodem je divákova předchozí znalost. Totožné druhé uvedení v syžetu by tedy bylo irelevantní.

4.1.4. VÝVOJOVÉ VZORCE V SYŽETU

Syžet filmu *Southbound* má podobný vzorec vývoje událostí v každé z linií. Divák se na počátku linie seznamuje s postavami lidí, kteří cestují z bodu A do bodu B (samozřejmě ve vzájemně modifikovaných verzích). Tito lidé se s monstry v minulém čase fabule doposud nikdy nesetkaly (s výjimkou *The Way Out*, kdy se postavy lidí s monstry setkaly již v kauzálně předešlé linii *The Way In* a hypoteticky i v minulém čase fabule, o němž nemá divák informace). Konfrontace s abnormálním monstrem je tedy pro postavy lidí zcela nepředvídatelnou novou událostí. Tomuto konfliktu však předchází racionální událost. U *Siren* je to náhoda zapříčiněná racionální nepříznivou událostí – prasknutím pneumatiky. V případě *The Accident* je to racionální příčina - dopravní nehoda. U *Jailbreak* je to zase přepadení monster ze strany člověka, které je motivované racionálními událostmi z minulosti a u *The Way Out* je to zabití člověka člověkem. V některých z linií je však tento konflikt s monstry nevyřešený. Narace tedy disponuje větší mírou otevřenosti.

U prvotního konfliktu lidí a monster *Siren*, *The Accident* a *Jailbreak* si hlavní postavy myslí, že jednají s lidmi, kvůli čemuž se jimi nechávají ovlivnit. Dívky v *Siren* (segment 2/3 *Odvoz*) přijímají nabídku pomoci od *Lidí z minulosti*, jelikož vypadají jako běžní a morálně čisté lidé, kvůli čemuž chápou jejich nepravdivé informace jako důvěryhodné. V případě *The Accident* (segment 3/1 *Nehoda*) si Lucas myslí, že telefonuje s lidmi ze zdravotnické služby, což jej motivuje k důvěřování. Pozdějším následkem je dosažení pravého opaku jeho cíle a redefinování charakterů postav, se kterými doposud hovořil. V případě *Jailbreak* je postavou znepokojený rozčilený Danny. Na rozdíl od postav lidí v ostatních liniích Danny na monstra reaguje ve stále stejném citovém rozpoložení. Hypoteticky by se dalo říci, že by reagoval stejně i v případě, že by šlo o lidi, jelikož nervozita a hněv byli součástí jeho rozpoložení i před zjištěním skutečné povahy postav. Linie *Jailbreak* je také jediná, která je informačně a kauzálně spíše uzavřená. Danny nedosahuje svého cíle a je zabit. Monstrum Jesse se v závěru linie

vrací na místo, odkud ji Danny unesl. Samostatná linie *Siren* je otevřená, avšak uzavření ohledně konání hlavní postavy Sadie je uvedeno až v pozdějším čase fabule i syžetu v linii *The Accident*, kdy je zabita.

Linie *The Way In* využívá archetypu zcela odlišných postav. Jack, Mitch a jejich společník jsou postavami lidí, kteří oproti předešle uvedeným postavám zabíjejí ostatní lidi ve svém vlastním zájmu. Je tedy paradoxem, že se *Andělé* zrodí z nevinných obětí (s výjimkou Daryla). I přesto lze potvrdit, že se postavy násilníků v rámci minulých událostí fabule s monstry doposud neselekaly a jejich nástup je tedy pro ně zcela nepředvídatelnou událostí. Linie *The Way Out* pracuje s již poučenými postavami Jacka a Mitche, což je příčinou, že v segmentech této linie nereagují na monstra s mírou znechucení a odporu jako ostatní postavy při konfrontaci. V závěru filmu lze linii *The Way In* a *The Way Out* chápat také jako jednu linii, jelikož na sebe bezprostředně kauzálně navazují. I přes odlišnost archetypů postav je zde využit stejný vývojový vzorec událostí. U obou případů tíhne narace spíše k otevřenosti, jelikož divák neví, co se s postavou Mitche v budoucím čase fabule stalo.

4.1.5. NARACE

I když se narativní struktura filmu *Southbound* odlišuje od struktury Klasického hollywoodského filmu, syžet filmu obsahuje stejné atributy jako loga, nediegetické titulky či nediegetickou hudbu. V případě hudby jde o stylový prvek dotvářející spolu s ostatními audiovizuálními prvky atmosféru filmu. V případě log a titulků jde o pouze o informace produkční a distribuční (reflektující názvy dějových linií a jejich tvůrců), které v rámci fikčního světa nemají žádnou funkci. Pro diváka jsou tedy v časoprostorové orientaci nepotřebná.

Když pomínu motiv cestování a časoprostor pouště, tak v rámci fabule spojuje všechny dějové linie postava homodiegetického vypravěče – moderátora v rádiu, který je zároveň i prvkem sebevědomí narace. V momentě cestování má každá z postav zapnuté své autorádio, skrze které promlouvá moderátor. Postavy na jeho repliky nijak nereagují, ale pro diváka jsou tyto informace cenné, i když nejsou doslovné, ale spíše symbolické k aktuálnímu stavu situace. Například v segmentu 1/2 *Jízda* linie *The Way Out* divák neví, co postavy v předešlém čase fabule dělaly.

Moderátorovy repliky jsou mu však v rekonstrukci nápomocné, protože implicitně symbolicky komentují jejich motivace a cíl: „*Lítost a výčitky. Odškodné a odčinění. To je přece život, ne? Ten další je pro vás. Pro všechny ztracené duše běžící po trati k vykoupení a pro všechny hříšníky prchající před minulostí, ale přesto směřující přímo do hořké temnoty před vámi. (...) Hledáme cestu z dneška do zítřejšího dne. Pokusí se vás zastavit, ale vy musíte říct: “Kašlu na to“ a pokračovat dál.*“ Stejným způsobem moderátor komentuje i situace v ostatních liniích. V rámci kompoziční motivace je podobnost čistě náhodná. Jde tedy uměleckou motivaci. Hypoteticky by musel být moderátor monstrem, který všechny postavy sleduje, ale tato informace není nikdy potvrzena. Proto ji chápu jako tvůrčí invenci a ozvláštňení.

Naraci filmu *Southbound* nelze jednoznačně charakterizovat pouze do jedné z Bergových kategorií. Jak již bylo zmíněno v předešlých odstavcích, když končí jedna dějová linie a začíná druhá, postavy si předávají „štafetu“ a spolu s postavami se mění i cíl. Tento mechanismus vychází z kategorie *Řetězový příběh bez hlavního protagonisty – jedna postava vede k druhé*, jenž spadá do skupiny *Dějová zápleтка vychází z počtu protagonistů*. S výjimkou spojení *The Way Out* a *Siren*, jejichž možné propojení jsem zmiňoval v analytické části, se postavy kontaktují přímo či zprostředkovaně pomocí telefonního hovoru. Dokonce i v samotných liniích se zaměření na postavy mění pomocí setkání. To je nejvíce charakteristické pro linie *Jailbreak* a *The Way In*.

Druhou kategorií jsou *Polyfonní nebo ansámblové příběhy – několik protagonistů, jednotná lokace* spadající do stejné skupiny kategorií. Na základě všech událostí lze jednoznačně vyhodnotit, že se události odehrávají v poušti. Tím není myšleno, že se všechny scény i linie odehrávají uprostřed krajiny plné písku, ale ve filmové diegezi pouště - v domech, motelech či městech, jež existují v této zóně. Tvůrci ve fabuli pracují s myšlenkou, že monstra žijí v poušti a lidí pochází odjinud. Převážnou většinu času syžetu, ale narace sleduje lidi v pro ně nezmapovaném území, což odpovídá definici žánru horor.

Na základě nejasné kauzality *The Way Out* a *Siren* (nekomunikativnost ohledně rozsahu schopností monster) nelze naraci s jistotou zařadit do skupiny *Příběhy, založené na časovém přeorganizování – nelineární vyprávění*. I tak by se

ale nejednalo o charakteristiku celkového syžetu, ale pouze vztahu linií *The Way In* a *The Way Out*, jelikož *The Way Out* je v rámci chronologie syžetu zobrazena dříve než *The Way In*, která jí v rámci fabule časově předchází. Tímto lze ale její prvotní uvedení v syžetu kategorizovat do skupiny *Existenciální příběhy se zanedbatelným cílem, kauzalitou a expozicí*, jelikož výrazně zanedbává expozici v úvodním čase syžetu.

4.1.6. SHRNUÍ

Na základě analýzy jsem došel k závěru, že žánr ovlivňuje skrze charakteristiku postav monster všechny prvky vyprávění. Díky tomu není narativní struktura filmu *Southbound* klasická a interpretačně zcela jednoznačně pochopitelná. Chování a schopnosti monster diváka často zavádí do pole hypotéz, ve kterém si je musí odůvodnit na základě transtextuální motivace. Narace filmu téměř nikdy (s výjimkou *Siren* segmentu 2/8 *Rituál*) explicitně nezobrazí informaci o příčinách. Například jakým způsobem monstrem ohýbá časoprostor a vytváří časoprostorovou smyčku, popřípadě jak se dozví o informacích, které mu nebyly řečeny. Naopak uvádí iracionální následek, což vzbudí otázku u diváka i fiktivní postavy člověka. Monstra jsou tedy nositelem schopností a hybatelem děje, který nelze přesně kompozičně rekonstruovat. Divák se tam musí spoléhat pouze na znalost definice hororového monstra.

Dále lze potvrdit, že se divák za celou dobu syžetu filmu dozví daleko více informací o fabuli spojené s postavami lidí než s postavami monster, jelikož lidi při svém konání smýšlejí racionálně a divák si jejich chování může odůvodnit kompoziční či realistickou motivací. Oproti tomu chování monster je nepředvídatelné a jsou to právě monstra, kdo jsou protichůdnými silami, které zabraňují postavám lidí k dosažení jejich cílů. S tím se pojí i otázka dosažení cíle u postavy člověka. Jedinou lidskou postavou z celého filmu, které se podařilo přežít a pokračovat k dosažení cíle je Lucas z linie *The Accident*. Ve zbylých liniích je dosaženo protichůdného cíle monster.

Dalším ozvláštněním je homodiegetický vypravěč - postava moderátora v rádiu, skrze něj narace uvádí repliky, jež jsou symbolickou asociací k situacím, ve kterých se postavy ocitají nebo se v ní v budoucím čase fabule ocitnou. Tedy je

typem předzvěsti, jenž divák plně pochopí, až při následném explicitním zobrazení události v syžetu. Je to jediný diegetický prvek, který je formou určitého sebevědomí narace.

Vyprávění celkově tíhne spíše k objektivnímu pohledu na události. V případě, že je v syžetu uvedena mentální a percepční subjektivita, jde o informaci, která je pro diváka klíčovým přínosem. Ukázkovým příkladem je scéna ze segmentu *Zastávka* linie *Jailbreak*, kdy hostinský Al vidí skrze třetí oko budoucnost postavy Dannyho a tajné dveře, za kterými přebývá Jesse. Narativní struktura je jako v případě většiny filmů směsicí různých vyprávěcích prvků. V případě filmu *Southbound* tedy potvrzují, že je žánr dominujícím prvkem ozvláštňení narace.

4.2. Vánoční horor

Syžet filmu *Vánoční horor* prezentuje události fabule dějových linií paralelně. Vzájemné střídání segmentů dějových linií je založeno na absenci pevně stanoveného vzorce. Rozhodl jsem se tedy, že budu film analyzovat na základě mnou zvolených narativních témat a doložení na jednotlivých liniích bude čistě asociativní. Cílem analýzy je potvrdit či vyvrátit moji hypotézu, že žánr ozvláštňuje naraci. Myslím si, že každá z dějových linií pracuje s žánrovými prvky v rámci kategorií narativní analýzy svým vlastním způsobem. Žánrové prvky budu ve vztahu k filmovému vyprávění zkoumat na hloubce informací, rozsahu informací, motivacích, čase, vývojových vzorcích a následně naraci zařadím do Bergovy taxonomie.

Narace filmu *Vánoční horor* disponuje pěti dějovými liniemi, které se od sebe povahou zacházení s dávkováním informací liší. Syžetové schéma dávkuje jednotlivé segmenty paralelně, kdy se jeden segment určité linie střídá s další dějovou linií, i když segmenty nejsou víceméně kauzálně propojeny. Pro lepší pochopení celého schématu vyprávění zde uvádím segmentaci.

Obrázek 3: Segmentace filmového syžetu *Vánoční horor* (segmenty 1-21)

NÁZVY DĚJOVÝCH LINÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCÍ	LOGA A TITULKOVÉ SEGMENTY	SANTA VS. THE ZOMBIE ELVES	WILLIAM SHATNER DJ STORIES	TEENS IN THE HAUNTED SCHOOL	KRAMPUS IN THE WOODS	CHANGELING
1. SEGMENT	LOGA					
2. SEGMENT	UVODNÍ TITULKY					
3. SEGMENT		SANTA A KRAMPUS				
4. SEGMENT			UVOD			
5. SEGMENT				PŘED ŠKOLOU		
6. SEGMENT					CESTA K TETĚ	
7. SEGMENT						HLEDÁNÍ STROMEČKU
8. SEGMENT				ŠKOLNÍ CHODBA A UKRYT		
9. SEGMENT					PŘÍJEZD	
10. SEGMENT		PRVNÍ PROBLEM				
11. SEGMENT						ZAMĚNA
12. SEGMENT				PROHLÍDKA		
13. SEGMENT					ODJEZD	
14. SEGMENT				UVĚZNĚNÍ		
15. SEGMENT						VEČEŘE
16. SEGMENT			VZPOMÍNÁNÍ NA DĚTI			
17. SEGMENT		PRVNÍ UTOK				
18. SEGMENT				PRVNÍ STŘET		
19. SEGMENT						POZOROVÁNÍ
20. SEGMENT					ZTRATA DUNCANA	
21. SEGMENT		VYTAH				

Zdroj: vlastní zpracování

Obrázek 4: Segmentace filmového syžetu *Vánoční horor* (segmenty 22-38)

NÁZVY DĚJOVÝCH LINÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCÍ	LOGA A TITULKOVÉ SEGMENTY	SANTA VS. THE ZOMBIE ELVES	WILLIAM SHATNER DJ STORIES	TEENS IN THE HAUNTED SCHOOL	KRAMPUS IN THE WOODS	CHANGELING
22. SEGMENT			ZTRATA SPOJENÍ			
23. SEGMENT						TELEFONÁT
24. SEGMENT				DYLAN A MOLLY		
25. SEGMENT						ZAVRAŽDĚNÍ SCOTTA
26. SEGMENT					KOSTEL	
27. SEGMENT				POČETI		
28. SEGMENT						VZPOURA
29. SEGMENT		SKLAD				
30. SEGMENT			INFORMACE O SITUACI			
31. SEGMENT						NAVRÁT
32. SEGMENT				PRAVDA		
33. SEGMENT					SMRT A ZROZENÍ	
34. SEGMENT			VAROVANI			
35. SEGMENT		MARTA				
36. SEGMENT		SANTA A KRAMPUS				
37. SEGMENT		PROZŘENÍ				
38. SEGMENT	ZAVĚREČNÉ TITULKY					

Zdroj: vlastní zpracování

4.2.1. HLOUBKA INFORMACÍ

Narativní struktura filmu *Vánoční horor* pracuje s hloubkou informací v několika odlišných mírách a variantách. Nelze ji jednoznačně charakterizovat, ale je třeba ji hodnotit individuálně s ohledem na každou dějovou linii. Přesto lze potvrdit určitá fakta, která míry objektivity a subjektivity u linií spojují. Úhly pohledu na události reflektují existenci abnormálních nadpřirozených bytostí, a to i v případě, kdy jsou motivovány mentální subjektivitou jedné postavou (linie *Santa vs. The Zombie Elves*). Tyto mentální subjektivitu jsou motivovány na úrovni fabule – tedy narušením psychiky postav či událostí, která je zapříčiněna nadpřirozenou postavou. Oproti vybraným hororovým filmům *Southbound* a *Halloweenská noc*,

v tomto případě dělím postavy do tří skupin – běžní lidé, nadpřirozená monstra zapadající do fikčního světa (linie *Santa vs. The Zombie Elves*) a abnormální monstra nezapadající do fikčního světa.

Jako první jsem k analýze vybral linii *Santa vs. The Zombie Elves*, jelikož ji syžet jako jedinou prezentuje převážně ze subjektivního pohledu. Mentální subjektivita je zde hlavním motivem vyprávění. Zásadní změnou je oproti ostatním liniím časoprostorové určení. Všechny linie se odehrávají v městě Bailey Downs (rádio, škola, byt) nebo jeho okolí (dům Tety Eddy, les a kostel v linii *Krampus in the Woods*). *Santa vs. The Zombie Elves* se však zdánlivě odehrává na Severním pólu a porušuje jednotu časoprostoru. Důležité je zde slovo „zdánlivě“.

Narace prezentuje události linie z pohledu subjektivního psychického preludu zaměstnance rádia – meteorologa Normana. Samotná subjektivní vize událostí je však uvedena převážně bez percepční subjektivity objektivně. Divák má tedy pocit, že se linie odehrává paralelně a časoprostorově reálně s ostatními liniemi v Bailey Downs. V rámci toku času fabule a syžetu je toto tvrzení pravdivé, ale realističnost událostí potvrdit nelze. Mentální subjektivita pracuje mimo nepravdivé informace i s motivy, které lze vidět a slyšet v celém syžetu filmu. Například téma Vánoc a existence monster, což jsou informace, které linii *Santa vs. The Zombie Elves* spojují s ostatními liniemi.

Mentální subjektivita pracuje s dvěma typy monster. První skupinou jsou normální nadpřirozená monstra, spadající do žánru fantasy a jeho fikčního světa. Například hlavní postava Santa Claus, dále elfové, Marta Clausová, létající sobi a Krampus. Druhou skupinou jsou abnormální nadpřirozená monstra, jejichž charakter pozměněn, ale původně na založen normálními nadpřirozenými monstrech. Do skupiny spadají také elfové. V tomto případě jsou však determinováni žánrem horor, jelikož do fikčního světa fantasy nezapadají a ostatní nadpřirozené postavy je chápou jako něco iracionálního a nevidaného. S touto informací explicitně pracuje segment 2/10 *První problém*, kdy po úmrtí elfa Shiniho Santa i elfové tvrdí, že elfové nemůžou umřít, což je chápáno jako narušení stanoveného pořádku fantasy světa. Postavy mrtvých elfů následně ožívají (2/17 *První útok*) a oproti svým původním živým verzím jsou agresivní a vulgární. Samotná příčina proměny je odhalena v segmentu 2/36 *Santa a Krampus*, kdy narace uvádí informaci, že za

iracionálními událostmi stojí postava, spadající do fikčního světa fantasy – Krampus (s touto postavou je v rámci žánru i kompozice pracováno odlišně v linii *Krampus in the Woods*, kdy je chápána jako abnormální nadpřirozená entita s jinými schopnostmi, které však verzi *Santa vs. The Zombie Elves* neodporují). Divák má hypotézu ohledně tohoto zjištění již od segmentu 2/17 *První útok*, kdy Santa tvrdí, že má tušení o příčině těchto událostí. Narace je však v rámci tohoto tvrzení nekomunikativní, jelikož Santa nikdy explicitně neuvede název příčiny.

Divák si hloubku informací linie uvědomuje až v závěrečném segmentu 2/37 *Prozření*, kdy jsou mu pomocí série flashbacků zprostředkovány objektivní informace a je nucen redefinovat vše, co doposud v rámci linie *Santa vs. The Zombie Elves* viděl a slyšel. Například objektivní prezentování scény zabití ze segmentu 2/35 *Marta*, ve kterém je prezentována informace z objektivního úhlu a divák se dozvídá, že Santova žena Marta je ve skutečnosti zaměstnankyní obchodního domu v Bailey Downs – nedobrovolnou obětí Normana.

I přesto narativní struktura uvádí informaci o příčině a motivaci chování Normana již před uvedením první události fabule linie *Santa vs. The Zombie Elves*. Tato informace je prezentována objektivně v segmentu 3/4 *Úvod* linie *William Shatner DJ Stories*, kdy Norman svému kolegovi v práci ukazuje nápis, v němž tvrdí, že nenávidí Vánoce. Divák ale následně nemá možnost si po uvedení segmentu 2/10 *První problém* uvědomit kauzální vztah s událostmi v *Úvodu*, jelikož narace mění míru hloubky informací a spojitost je narušena. Informace ohledně postavy Normana v ostatních segmentech linie *William Shatner DJ Stories* není v míře zřejmé komunikativnosti. Syžet linie *Santa vs. The Zombie Elves* jako jediný z linií pracuje s motivem perspektivy, jež stylisticky (využitím animovaných sněhových vloček) navazuje na segment 1/2 *Úvodní titulky*. Ta je obsažena v celé stopáži v segmentu 2/3 *Santa a Krampus*. Oproti jejímu opětovnému uvedení (2/36) však perspektiva uvádí pouze následky. I to je jeden z důvodů proč divák nepochybuje o důvěryhodnosti prezentovaných událostí linie, jelikož mění hledisko v časy dříve, než k němu dojde v aktuálním čase fabule.

Další linií, která pracuje se značně většími mírami mentální či percepční subjektivity je *Teens in the Haunted School*. Oproti linii *Santa vs. The Zombie Elves* jde o menší míry jejich užití. Jedna z kauzálně důležitých percepčních subjektivit je

obsažena už v prvním segmentu 4/5 *Před školou*. Ben, Dylan a Molly sedí v autě a čekají na příjezd Caprise. V tomto čase fabule syžet zprostředkovává informace o motivech a cíli postav – natočit reportáž o události zavraždění dvou studentů ve sklepě školy. Mimo repliky odhalující fakta o minulosti (například vztah Molly a postav z linie *Changeling*) narace přímo zprostředkovává retrospektivu, která je motivovaná na úrovni fabule. Molly pouští na tabletu policejní audiozáznam, který je nejprve prezentován zprostředkovaně v interiéru auta a následně je uveden v syžetu přímo. Celý záznam je prezentován skrze percepční subjektivitu – kameru policisty, který sleduje svého kolegu Scotta (postava linie *Changeling*), jež prozkoumává místo činu. Po skončení stopáže záznamu je scéna opět zobrazena objektivně z interiéru auta. Stejný postup percepční subjektivity skrze přístroj kamery na úrovni fabule je použit i v segmentech 4/8 *Školní chodba a úkryt*, 4/12 *Prohlídka* a 4/14 *Uvěznění*, když postavy natáčejí reportáž.

Teens in the Haunted School obsahují spolu s linií *Santa vs. The Zombie Elves* jako jediné kombinaci percepční a mentální subjektivity. Oproti druhé zmíněné linii, kdy je subjektivita nedůvěryhodná a zapříčiněná racionálně, je v tomto případě důvěryhodná a zapříčiněná abnormální událostí – posednutím monstrem. Tento motiv je využit nejprve v segmentu 4/18 *První střet*, kdy Molly vidí ducha v momentě posednutí (Ben jej nevidí, i když je ve stejné místnosti) a následně po dosažení duchova cíle – počít dítě v segmentu 4/32 *Pravda*, kdy duch opouští tělo Molly a zanechává v její mysli vzpomínky na jeho lidský život před svou přeměnou na nadpřirozenou entitu. Motiv takto vyvolaného flashbacku je využit ve scénách, kdy Ben a Molly hledají Dylana při prozkoumávání místností, v nichž Molly asociativně vidí události, které se odehrály v minulosti. Jako další forma percepční subjektivity na úrovni fabule je v linii využit postup, kdy divák slyší to, co postava, a to v souvislosti s postavou Bena, který pomocí zvukového zařízení poslouchá hluk ve sklepě, zapříčiněný monstrem.

V rámci linie *Teens in the Haunted School* jde o okrajové užití, kdy je mentální a percepční subjektivita využita pouze v krátkém čase fabule v jedné scéně. Nikoliv tedy jako v *Santa vs. The Zombie Elves*. Ve vztahu času syžetu i fabule stále dominuje objektivní míra hloubky informací. Mentální subjektivita je u obou linií motivována na úrovni fabule – racionálně psychologickým rozpoložením či iracionálně posednutím. V obou případech má spojitost s monstry a jejich

schopnostmi, i když v případě *Santa vs. The Zombie Elves* není příčinou subjektivní prezentace monstrum.

U linií *William Shatner DJ Stories*, *Krampus in the Woods* a *Changeling* není motiv mentální subjektivity využit a jen okrajově se pracuje s percepční subjektivitou (*William Shatner DJ Stories* -> 3/22 Ztráta spojení -> Divák slyší hluk, který slyší Dan ve sluchátkách). Celkově lze vyhodnotit naraci jako spíše objektivní. Události jsou v syžetu prezentovány z několika úhlů postav lidí, které se v syžetu střídají a vzniká ucelený objektivní pohled. Naopak úhel pohledu postavy monstra chybí z důvodu záměrného zatajování informací a zvyšování dramatického napětí. Příkladem záměrného vynechání úhlu pohledu monstra může být segment 6/11 *Záměna* linie *Changeling*, kdy je od určitého času syžetu zatajováno Willovo hledisko i hledisko měňavce, aby divák a ostatní postavy - Scott a Kim nevěděly, že došlo k abnormální události (záměně dítěte za monstrum).

4.2.2. ROZSAH INFORMACÍ

Dějové linie filmu *Vánoční horor* lze rozdělit do dvou podskupin podle míry divákova vědění v poměru s postavami. Míra vědění mimo jiné souvisí s kauzální provázaností mezi liniemi. První skupinou jsou nekomunikativní linie, do které řadím linie *Santa vs. The Zombie Elves* a *William Shatner DJ Stories*. Druhou skupinou jsou spíše komunikativní linie, do které řadím zbylé dějové linie *Changeling*, *Krampus in the Woods* a *Teens in the Haunted School*.

Funkcí linie *William Shatner DJ Stories* je uvedení diváka do počátečního času fabule všech linií. Tedy do času, kdy jsou události v normálu a postavy se chystají na cestu za svými stanovenými cíli. U *William Shatner DJ Stories* je to získání reportáže z charitativní akce v obchodním domě, v *Changeling* je to získání vánočního stromečku, u *Krampus in the Woods* je to finanční podpora Tety Eddy a v případě *Teens in the Haunted School* je to natočení reportáže na místě činu vraždy. U linie *Santa vs. The Zombie Elves* to neplatí, protože je počáteční časoprostor shodný s *William Shatner DJ Stories*. Počáteční stav této linie se odehrává až v pozdějším čase fabule, kdy Norman navštíví obchodní dům a stává se Santa Clausem. V okamžiku prvního uvedení Normanovy mentální subjektivity je cílem Santy doručit vánoční dárky.

Segment 3/4 *Úvod* využívá diegetického i nediegetického materiálu ke zprostředkování informací o aktuálním čase. Diegetickými materiály jsou záběry na město Bailey Downs a komentář moderátora v rádiu, obsahující implicitní informace o časovém skoku. Nediegetickým materiálem je titulok "o dvanáct hodin dříve", který je spolu s *Logy*, *Úvodními titulky* a *Závěrečnými titulky* sebevědomím narace filmu. V kontextu syžetového uvedení se odehrávají veškeré události v čase fabule o dvanáct hodin dříve než v čase fabule segmentu 2/3 *Santa a Krampus*. U *Úvodu* je rozsah informací větší než u následujících segmentů, jelikož v něm syžet prezentuje i události, u kterých moderátor Dan fyzicky není. Zbylé segmenty linie *William Shatner DJ Stories* se narativně soustředí pouze na děj ve studiu budovy rádia.

Vyprávění je v rámci linie komunikativní, ale s ohledem na kauzální provázanost s ostatními liniemi nikoliv. Rozsah je omezen na to, co ví Dan nebo na informace, které je schopen se spolupracovníky v rádiu vyhledat. Divákovo vědění však může být v některých případech vyšší než Danovo, když syžet uvádí segment, který je asociativně provázaný se segmentem jiné dějové linie. Například v případě segmentů 6/15 *Večeře* a 3/16 *Vzpomínání na děti*, kdy Scott a Kim řeší problémy s monstrem (nápodobou jejich syna Willa) a Dan bez kauzální návaznosti následně obohatí toto téma svými názory. Od segmentu 4/22 *Ztráta spojení* až do závěru syžetu linie Dan komentuje ze svého hlediska události linie *Santa vs. The Zombie Elves*. Jelikož ale nemá přesné informace a linie *Santa vs. The Zombie Elves* využívá mentální subjektivitu, která se neshoduje s popisovanými událostmi, divák provázanost linií pochopí až po shlédnutí segmentu 2/37 *Prozření*, kdy se rozsah informací mění na neomezený, jelikož v tomto čase syžetu zjišťuje více informací než mají postavy z obou linií. Divák zná subjektivní i objektivní pohled na vraždění v obchodním domě i moderátorem slovně interpretované události, jejichž vznik tato Normanovo vraždění zapříčiní ve městě.

Linie *Changeling*, *Krampus in the Woods* a *Teens in the Haunted School* však těmito událostmi kauzálně ovlivněny nejsou, i když obsahují odkazy na předešle zmíněné linie. Například u segmentu 4/18 *První střet* narace uvádí skrze repliky Bena propojení, když postava Dylanovi a Molly říká: „*Nemůžu tady být. Měl bych pomáhat v obchoděku na charitativní akci nebo mě máma zabije.*“, což je jediné propojení s liniemi *Santa vs. The Zombie Elves* a *William Shatner DJ Stories*,

kdy se vzájemně postavy znají. Narace je však díky tomu spíše neomezená a komunikativní.

Jak jsem již zmínil v úvodu, druhou skupinou jsou více komunikativní linie, do které řadím *Changeling*, *Krampus in the Woods* a *Teens in the Haunted School*, jež jsou mezi sebou kauzálně provázané skrze přímou či nepřímou existenci postav v několika liniích současně. Tyto koexistenční postavy napomáhají hlavním postavám linií k dosažení cíle, ale nejsou součástí střetu s abnormálními monstry dané linie.

Segmentem, který všechny tři linie kauzálně provazuje je segment 4/5 *Před školou* linie *Teens in the Haunted School*. V něm se nepřímo objevuje i postava Scotta z linie *Changeling*, kterého Ben, Dylan a Molly sledují v policejním audiovizuálním záznamu. Scott zde funguje jako jedna z postav, která motivuje hlavní postavy k dosažení cíle tím, že si klade stejné otázky ohledně zatajované příčiny následků zabití dvou studentů ve sklepě, kam se následně Ben, Dylan a Molly vydávají. Zároveň se divák dozvídá příčinu aktuálního psychického stavu Scotta před tím, než je postava v syžetu poprvé přímo prezentována ve své vlastní linii (segment 6/7 *Hledání stromečku*). Narace zprostředkovává i implicitní události fabule z minulosti prostřednictvím Molly, která tvrdí, že hlídala Scottova syna Willa.

Další epizodní postavou linie *Teens in the Haunted School* v segmentu *Před školou* je Caprise z linie *Krampus in the Woods*. Ta je oproti Scottovi uvedena přímo, když navštíví Bena, Dylana a Molly. Postava má v segmentu tři narativní funkce. Divák se dozvídá informace o vztazích. Tedy, že Caprise je Dylanova přítelkyně a kamarádka Bena a Molly. Druhou funkcí je informování o budoucích událostech z linie *Krampus in the Woods* před uvedením prvního samostatného segmentu linie. Caprise postavám tvrdí, že jede s rodinou na návštěvu k Tetě Eddě. Třetí funkcí, která je jako jediná spojená s cílem hlavních postav (nikoliv s cílem Caprise), je předání klíčů od školy, díky nimž postavy překonávají první protichůdnou sílu. Divák má na základě poskytnutých informací v segmentu *Před školou* více vědění o vzájemných vztazích než postavy v jednotlivých liniích.

Rozsah informací linie *Teens in the Haunted School* je spíše neomezený, protože je divácká znalost větší než znalost postav v liniích, a to hlavně v souvislosti s monstrem. Narace uvádí informace o schopnostech monstra, které vidí a slyší pouze divák, nikoliv postavy. Takovýmto příkladem může být segment 4/12 *Prohlídka*, kdy se za Benem objevuje silueta ducha dívka, když ji Ben nevidí. V hledáčku kamery Dylana se objevuje rozmazaný duch v momentě, kdy Dylan nesleduje to, co natáčí a v momentě, kdy jdou postavy chodbou, se za nimi pohybuje nespecifikovaná silueta. Všechny tyto informace jsou spolu s implicitními informacemi ohledně minulosti prostoru sklepa skrze repliky Molly vodítky pro vytvoření důvěryhodné divácké hypotézy o příčině (souvislost se schopnostmi monstra) budoucích iracionálních událostí. Budoucími událostmi jsou: uzamčení ve sklepě a ztráta mobilního signálu, které redefinují cíl postav (segment 4/14 *Uvěznění*), neidentifikovatelné zvuky a vidění ducha skrze Molly (4/18 *První střet*) a změna chování Molly (4/24 *Dylan a Molly* a 4/27 *Početí*). Divácká hypotéza ohledně motivací a cíle monstra je potvrzena při dosažení duchova cíle v segmentu 4/32 *Pravda*.

Celkově tihne rozsah informací v syžetu linie *Teens in the Haunted School* spíše k neomezenému dávkování. Důvodem je kombinace diváckého vědění informacích o minulosti fabule (repliky Molly) a schopností monstra, které jsou divákovi prezentovány explicitně dříve než postavám lidí. Výjimkou je segment 4/5 *Před školou*, kdy postava monstra ve scénách chybí, ale neomezenost je zprostředkována skrze vědění všech postav. Tyto informace jsou divákovi nápomocné k budování hypotéz ohledně budoucích událostí fabule linií *Krampus in the Woods* a *Changeling*.

Linie *Krampus in the Woods* pracuje s podobným schématem dávkování informací o monstru jako *Teens in the Haunted School*, i když jsou časoprostor, cíl i motivace hlavních postav odlišné. Částečnou rekonstrukci fabule má divák možnost si vytvořit již před prvním uvedením samostatného segmentu linie *Krampus in the Woods* v segmentu 4/5 *Před školou*. *Krampus in the Woods* na tento segment kauzálně navazuje bezprostředně svým vlastním segmentem 5/6 *Cesta k Tetě*, kdy narace poprvé uvádí explicitní informace ohledně postav členů rodiny. I když postavy v autě neustále mluví o cíli a motivaci navštívit Tetu Eddu, rozsah

informací je menší než vědění postav, jelikož jsou Taylorovi informace o důvodu návštěvy nepravdivé.

Následující segment 5/9 *Příjezd* definuje žánrové zařazení na základě komunikativnosti. Zprostředkovává informace o monstrem z hlediska dvou skupin postav – věřících a nevěřících. Postavy Gerhardt a Teta Edda věří v existenci Krampuse, i když je narace nekomunikativní ohledně příčiny a motivů této volby. Hypoteticky lze odvodit, že se postavy s monstrem přímo či nepřímo setkaly již v minulosti a chápou ho jako přirozenou součást fikčního světa. Transtextuálně lze tedy monstrem zařadit do žánru fantasy, a to i na základě jeho existence v linii *Santa vs. The Zombie Elves*. Z pohledu čtyřčlenné rodiny je však tato informace zcela abnormální a iracionální, což diváka nutí zařadit monstrem transtextuálně i do žánru horor. Výsledkem je podle uvedení v budoucích segmentech syžetu abnormální postava, jež přebírá charakteristiky obou žánrů. Podle fantasy o Vánocích trestá lidi za neposlušnost. V rámci hororu přebírá charakteristiky jako odpudivý vzhled, morální nečistota, zabíjení a pojídání těl mrtvých. Dále také místo, kde se převážně pohybuje – opuštěný les. I přesto má divák o monstrem více informací než samotné postavy, protože na základě událostí v ostatních dějových liniích očekává nástup nebezpečného monstra i zde. Jeho hypotéza je potvrzena v segmentu 5/13 *Odjezd*, kdy Krampus jakožto protichůdná síla zabránil postavám opustit les. Rodina v tento moment neidentifikuje monstrem, ale divák ano. Z tohoto důvodu je rozsah spíše neomezený a veškerá divácká očekávání se v budoucích událostech fabule potvrzují.

Diváckou hypotézu si postavy lidí potvrzují až v pozdějším čase fabule i syžetu v segmentu 5/26 *Kostel*, kdy je divákovi i Caprise a Diane zprostředkován celkový vzhled i povaha monstra Krampuse. Poslední segment 5/33 *Smrt a zrození* kauzálně navazuje na *Kostel* a vynechává nedůležitý čas fabule, ve kterém Caprise utíkala lesem. Divácké informace jsou v rámci tohoto segmentu linie totožné s postavou Caprise. V cíli přežít jí však stále brání monstrem a události bez uvedené příčiny – zamčené dveře domu. Caprise je okolnostmi nucena zabít Krampuse, díky čemuž narace zprostředkovává informaci o identitě monstra - posednutém člověku Gerhardtovi, který byl fyzicky i psychicky přeměněn na monstrem.

Následně syžet uvádí scénu, odehrávající se v pozdějším čase fabule, kdy Teta Edda vysvětluje příčinu a průběh Gerhardtovy přeměny z události fabule, kterou syžet ve svém čase doposud neuvedl, čímž téměř do konce linie divákovi omezil znalosti informací ohledně povahy monstra. Teta Edda svým upřímným sdělením události implicitně odhaluje vlastní sobecký charakter, skrze nějž Caprise i divák zjišťují informace o napomáhání Krampusovi. Následně syžet explicitně uvádí paralelu - průběh přeměny člověka na monstrum, kdy se z Caprise příčinou zjištění skutečného charakteru Tety Eddy stává Krampus. Zajímavostí je, že stejný parametr vizuálu postavy Krampuse je využit i v mentální subjektivitě Normana v linii *Santa vs. The Zombie Elves*. Jeho podobnost je však pouze transtextuální a uměleckou motivací.

Linie *Changeling* je ohledně dávkování informací o monstru taktéž komunikativní. V kontextu s liniemi *Santa vs. The Zombie Elves* a *Krampus in the Woods* jde však o nejmenší míru komunikativnosti. Přesto ví divák poměrově více informací než postavy lidí.

Fabuli lze rekonstruovat stejně jako v případě *Krampus in the Woods* před započítáním samostatné linie v segmentu 4/5 *Před školou* v *Teens in the Haunted School*, kdy Ben, Dylan a Molly sledují policejní audiovizuální záznam, ve kterém je Scott. První přímý výstup postav v aktuálním čase fabule v syžetu je v segmentu 6/7 *Hledání stromečku*. Mimo úvod postav a jejich cíle ukrást strom má tato linie také funkci propojení skrze „štafetu“. Segment 5/6 *Cesta k Tetě* končí ve chvíli, kdy Caprise a její rodina projedou svým autem kolem zaparkovaného auta u lese, ze kterého vystupují Scott, Kim a Will.

Informace ohledně prvního nástupu monstra jsou uvedeny v segmentu 6/11 *Záměna*, kdy je rozsah vědění o událostech větší, než u postav lidí (v syžetu se střídají dva úhly pohledů na událost – hledisko Scotta s Kim a Willovo hledisko). V případě Willova hlediska je narace komunikativní ohledně monstra, i když je jeho vizuál informačně zatajen. Divák si přítomnost monstra rekonstruuje ze zvukových prostředků (ozvěny v lese). Syžet vynechává čas fabule, kdy je zaútočeno na Willa. Místo něj je tento čas nahrazen časem fabule hlediska Scotta a Kim. Divák má v tuto chvíli více informací než Scott a Kim, jelikož ví, že byl Will v kontaktu s monstrem a následkem toho se ztratil. Když tedy Scott a Kim naleznou měňavce

s vizuální identitou Willa, předpokládají, že je to jejich syn, protože nemají stejné informace jako divák. Druhým důvodem je transtextualita hororového žánru – lidé ve fikčním světě nevěří na existenci nadpřirozených monster. Narace zprostředkovává divákovi ještě jednu informaci, kterou neví monstrem ani Scott a Kim - že jsou sledováni majitelem pozemku Earlem, čímž potvrzuje znovu potvrzuje svoji komunikativnost.

Na základě informací z předešlého segmentu divák chápe zvláštní události jako Willova/měňavcova zvýšená chuť k jídlu v segmentu 6/15 *Večeře* v iracionální rovině. Divák má v souvislosti s monstrem a jeho schopnosti do segmentu 6/23 *Telefonát* více informací než Scott a Kim, jelikož je narace ohledně schopností vysoce komunikativní. Například v segmentu 6/19 *Pozorování* je zprostředkována informace o skutečném vzhledu monstra pomocí zrcadlení obrazu v okně a rychlosti pohybů monstra, když se Will/měňavec dotýká Kim ve spánku. Zmíněný segment 6/23 *Telefonát* kauzálně reaguje na 6/11 *Záměna*. Postavu Kim v něm kontaktuje Earl a zprostředkovává jí informace ohledně povahy monstra a jeho zneškodnění. Jelikož narace pracuje s prvky hororového žánru, Kim na monstra nevěří a Earlovu nabídku odmítne. Přesto je tato událost příčinou Kimina hledání pravdy (6/25 *Zavraždění Scotta*), vzdoru a postavení se monstrem v budoucím čase fabule a syžetu (6/28 *Vzpouza* a 6/31 *Návrat*). Díky Earlovu zapříčinění postava Kim postupně zjišťuje informace, které divák již od začátku linie hypoteticky tuší. Postava Scotta o těchto informacích neví, což má za následek jeho zavraždění z důvodu absence ostražitosti vůči monstrem.

Segment 6/31 *Návrat* je dosažením Kimina cíle nalézt svého syna. Narace zde využívá parabolického motivu návratu postav na místo počátku, kdy je divákovi explicitně prezentována výměna měňavce za skutečného Willa. Tedy klíčová událost, jež byla zatajována v segmentu 6/11 *Záměna*, ale v inverzním pořadí. I když postavy prošly od prvního segmentu velkým vývojem a změnami, poslední segment navrácí po získání cíle všechny události s výjimkou Scottovy a Earlovy smrti a rozšíření Kiminých zkušeností zpět do normálního stavu.

Prostřednictvím analýzy všech diegetických linií jsem došel k závěru, že narace je spíše neomezená. To však platí pouze u linií *Changeling*, *Krampus in the Woods* a *Teens in the Haunted School*, jelikož je divákovi monstrem v syžetu

prezentováno dříve než postavám lidí. Monstrum redefinuje cíl postav a jeho vlastní cíl a motivaci divák zjišťuje souběžně s postavou/postavami lidí. U linií *Santa vs. The Zombie Elves* a *William Shatner DJ Stories* (výjimkou neomezeného rozsahu je pouze segment 3/4 *Úvod*) divák získává informace o monstrech souběžně s hlavní postavou. U většiny segmentů *William Shatner DJ Stories* je narace omezena na to, co ví hlavní postava a u *Santa vs. The Zombie Elves* využívá nekomunikativnosti, protože divákovi je zprostředkováno méně informací, než ví postava Santa Clause.

4.2.3. MOTIVACE

V případě filmu *Vánoční horor* je motivace chování postav ve fabuli i jeho funkce ve vyprávění opodstatněná. V rámci syžetu jsou motivace konání postav lidí odůvodněné hned v prvním uvedeném segmentu určité linie (výjimkou je linie *Krampus in the Woods* – segment 5/6 *Cesta k Tetě*, kdy Taylor o svých skutečných motivech cesty lže). Narace však pracuje s motivem, který je využit v každé dějové linii a je klíčový pro zápletky – přeměna. Motiv přeměny je ve většina případů fyzicko-psychologický (linie *Santa vs. The Zombie Elves*, *Changeling* a *Krampus in the Woods*) a psychologický (*Santa vs. The Zombie Elves*, *William Shatner DJ Stories* a *Teens in the Haunted School*). Zároveň většina linií tíhne k jejich narativní uzavřenosti.

Linie *Santa vs. The Zombie Elves* využívá oba ze zmíněných případů přeměny. V úrovni mentální subjektivity je to fyzická a psychická přeměna elfů, která je protichůdnou silou k cíli Santa Clause odevzdat dárky. Tato přeměna je zapříčiněná schopnostmi Krampuse, který na základě blíže nespecifikovaných schopností přeměňuje nadpřirozené bytosti na abnormální agresivní nadpřirozená monstra. Krampusovým motivem k jeho konání je jeho nenávisť k Vánocům. Santovým motivem ke vzdoru je přežití a časové omezení, jež má souvislost s cílem odevzdání dárků. Ve vyprávění jsou postavy motivem nadpřirozených postav, které jsou s tematikou Vánoc úzce spjaty. V rovině objektivního pohledu na události linie *Santa vs. The Zombie Elves* je přeměna psychická. Tedy když se z Normana, který nenávidí Vánoce (segmenty 3/4 *Úvod* linie *William Shatner DJ Stories* a 2/37 *Prozření* linie *Santa vs. The Zombie Elves*) stává psychicky narušený sériový vrah. Jeho cílem je přežít Vánoce, ale nenávisť jej po přestrojení za Santu motivuje k vytvoření alter ega vraždícího Santa Clause a agresivních elfů. V narativní

strukturu tedy psychologický stav motivuje vyprávění ke změně úhlu pohledu z objektivního na subjektivní.

V případě *William Shatner DJ Stories* je motiv přeměny kauzálně úzce spjat s linií *Santa vs. The Zombie Elves*. Cílem moderátora Dana je odvysílat reportáž z charitativní akce v obchodním domě, což se kvůli protichůdným silám – Normanovu schizofrennímu vražednému chování nestane. I když tato dějová linie nepracuje s žánry populární fantastiky a nereflektuje ve své fabuli existenci monstra, motiv přeměny zde probíhá racionálně. Přeměnou je Danova nálada. Když jeho show začíná (3/4 *Úvod*) je Dan veselým člověkem, reflektujícím v replikách vánoční tematiku. Po nezdařeném spojení s Normanem (3/22 *Ztráta spojení*) se jeho nálada mění na depresivní. Tuto změnu ještě více podporují informace v pozdějším čase fabule, kdy se Dan dozvídá o nepřímých faktech z obchodního domu. *William Shatner DJ Stories* je jedna z linií, která tíhne spíše k otevřenosti, jelikož narace neposkytuje informace o zakončení Danovy pracovní směny.

Postava Dana ve vyprávění plní funkci homodiegetického vypravěče, který není kauzálně provázán s liniemi *Changeling*, *Krampus in the Woods* a *Teens in the Haunted School*, ale jejich děj občasně tematicky okomentuje, což je zapříčiněnou náhodnou shodou času fabule, protože Dan není o postavách a jejich konání oproti divákovi obeznámen.

Psychická přeměna v *Teens in the Haunted School* je zapříčiněna abnormální událostí - posednutím Molly duchem mrtvé dívky. Cílem ducha je zplodit dítě, což ho motivuje k posednutí. Duch jedná skrze Molly, čímž vytváří události, které by se bez psychické proměny neuskutečnily. Například u Bena a Molly by za těchto okolností nejspíše neproběhl sexuální akt či by nebyly explicitně prezentovány některé události minulosti fabule. Posednutí duchem motivuje vyprávění k využití mentální subjektivity a uvedení flashbacků, jenž duch zažil v období svého lidského života.

U linie *Krampus in the Woods* je motiv přeměny spojený s monstrem *Krampusem*. Teta Edda jakožto jediná postava syžetu celého filmu popisuje motivaci a cíl přeměny na úrovni fabule v segmentu 5/33 *Smrt a zrození* takto: „*Vánoční duch může vstoupit do kohokoliv. Ale pokud je tvoje srdce celé černé od*

vzteku a pomstychtivosti, pak ho duch vyplní a staneš se pekelnou bestií. Lovcem zlobivých.“. Oproti ostatním liniím se motiv fyzicko-psychologické přeměny uplatňuje dvakrát. Poprvé při přeměně Gerhadta na Krampuse a po druhé při přeměně Caprise na Krampuse. V obou verzích proměny jde o stejné monstrum, které má obdobný cíl – lovit zlobivé se zaměřením na odlišné postavy.

Narativní struktura *Changeling* taktéž uplatňuje motiv fyzicko-psychologické přeměny, avšak zcela opačně než v případě *Krampus in the Woods*. V tomto případě na sebe monstrum bere lidskou podobu, aby zapadalo do lidské společnosti a bylo s ním zacházeno jako s člověkem. Díky tomu jsou rodinné situace jako vánoční večere (segment 6/15 *Večere*) ozvláštněny abnormálním chováním monstra (velká chuť na jídlo a agrese). Jeho chování má následky i v událostech vytvářených postavami lidí. Například Scottovo vzpomínání na případ zavražděných studentů (6/25 *Zavraždění Scotta*), které je řešeno postavami v linii *Teens in the Haunted School*. I zde je proměna uplatněna dvakrát. Nejprve jako záměna člověka za monstrum (6/11 *Záměna*) a následně monstrum za člověka (6/31 *Návrat*).

4.2.4. ČAS

Pořádek, frekvence a trvání událostí fabule filmu *Vánoční horor* se značně liší od jeho syžetového uvedení. I když je vyprávění převážně lineární, existuje ve struktuře několik segmentů, které chronologii řazení událostí narušují. Tyto skoky v čase jsou motivovány na úrovni vyprávění, ale i na úrovni fabule (mentální subjektivita), kdy je flashback částečně ovlivněn aktuálním časem fabule (vidiny Molly v segmentu 4/32 *Pravda*). Mimo jiné syžet události fabule ve svém čase zpomaluje nebo je ve svém řazení prezentuje dvakrát.

Jak bylo zmíněno v předchozích kapitolách, syžet jako první uvádí perspektivu - segment 2/3 *Santa a Krampus* linie *Santa vs. The Zombie Elves*, který je mentální subjektivitou. Divák má informace o následcích (Santovo zranění na obličeji a příchod další postavy do stáje), ale na základě toho, že čas syžetu doposud neprezentoval další diegetický segment, nemá divák informace, které by mu sloužily k rekonstrukci. Divák má pouze informaci z budoucího času fabule, který stanovuje jeho očekávání ohledně žánrového zařazení, budování kauzálního řetězce a minulých událostí fabule, které budou v syžetu následně prezentovány.

Bezprostředně následující segment 3/4 *Úvod* linie *William Shatner DJ Stories* se vrací v čase fabule k událostem, kdy bylo vše v normálu – tedy i před Santovým soubojem s protichůdnými silami. Divák se v časovém skoku orientuje implicitním komentářem moderátora Dana, ale i nediegetickým materiálem titulku “o dvanáct hodin dříve“. *Úvod* také obsahuje největší explicitní skok do minulosti na úrovni vyprávění, jelikož se následující segmenty odehrávají v budoucím čase fabule.

Segment 4/5 *Před školou* linie *Teens in the Haunted School*, který je řazený v syžetu hned po *Úvodu*, časově navazuje ve fabuli přesně tam, kde *Úvod* skončil. Narace v tomto čase syžetu nesleduje čas fabule Dana v prostoru vysílací kabiny rádia, jelikož jsou tyto události pro vyprávění nedůležité, a zaměřuje se na události v totožném čase jiné linie. Tento model je uplatňován v celém syžetu filmu u všech linií. Segmenty linií se nahodile střídají. Díky tomu syžet vynechává irelevantní čas fabule a provádí časové skoky k událostem, které jsou pro dramatický vývoj důležité.

Divák však v syžetu dostává i explicitní informace o událostech fabule, které předcházely *Úvodu* i o několik let. Příkladem je scéna v segmentu 4/5 *Před školou*, kdy se Ben, Dylan a Molly baví o svém budoucím cíli. Molly chlapcům jako součást přípravy pouští policejní audiovizuální záznam z minulosti, ve kterém je Scott na místě činu. Na toto místo se v budoucím čase fabule a syžetu dostávají i postavy linií. Narace také zobrazuje Scotta v současnosti po těchto událostech. Divák má na základě explicitního uvedení minulých událostí fabule vytvořené hypotézy o budoucích událostech linií *Teens in the Haunted School* i *Changeling*.

Dalším příkladem je scéna ze segmentu 4/32 *Pravda*, kdy je flashback ovlivněn časem aktuálního dění. Monstrum – duch zanechává v mysli Molly vzpomínky na jeho lidský život. Při návštěvě místností se jí zjevují události a postavy z minulosti, které reagují na její úkony – například jsou osvětleni její baterkou a zavírají před Molly dveře. Posledním příkladem využití flashbacku na úrovni fabule je situace souboje dvou eg – Normana a Santa Clause v segmentu 2/37 *Prozření* linie *Santa vs. The Zombie Elves*. Divákovi jsou prezentovány události minulosti fabule, které mu byly v linii doposud prezentovány

nedůvěryhodně v rovině mentální subjektivity. Některé flashbacky jsou v syžetu časově zpomalovány, což je motivováno psychickým zmatením postavy.

Zbylé segmenty pracují s implicitním uvedením informací o fabuli pouze skrze repliky. Dominancí času syžetu je tedy držet se aktuálního času fabule v jeho chronologickém řazení a vynechávat pouze nedůležité události pomocí střídání segmentů z jednotlivých linií mezi sebou s porušením prostoru, ale dodržení času. Výjimkou skoku v čase je pouze perspektiva 2/3 *Santa a Krampus*, která je později s větší mírou eliptičnosti uvedena znovu v chronologickém trvání času (2/36 *Santa a Krampus*). Zbýlými motivy cestování v čase jsou flashbacky, jež jsou uvedené na úrovni fabule. Příčinou jejich zobrazení jsou schopnosti monstra (4/32 *Pravda*) či psychické rozrušení (2/37 *Prozření*).

4.2.5. NARACE

Narace filmu *Vánoční horor* kombinuje několik kategorií Bergovy taxonomie s tím, že nejvýraznější je *Polyfonní nebo ansámblové příběhy – několik protagonistů, jednotná lokace*. Dějové linie se buďto odehrávají v jednotné lokaci – městě Bailey Downs nebo jsou tyto linie započaty ve městě Bailey Downs (druhý případ se týká pouze linie *Krampus in the Woods*). Narativní struktura však obsahuje i prvky, které odpovídají charakteristikám dalších kategorií.

Například linie *Santa vs. The Zombie Elves* se objektivně odehrává v obchodním domě města Bailey Downs, ale narace tyto události zobrazuje skrze nedůvěryhodnou mentální subjektivitu psychicky narušené postavy Normana, což odpovídá kategorii *Subjektivní příběhy z perspektivy postavy*. V subjektivním preludu postavy se děj odehrává v jiném časoprostoru, což odpovídá kategorii *Paralelní příběhy – několik protagonistů v rozdílných místech a/nebo časech*. V rámci objektivního vyprávění lze do této kategorie s jistotou zařadit i *Krampus in the Woods*, jelikož se většina času fabule i syžetu odehrává mimo město Bailey Downs. V rámci štafetového propojení linií *Krampus in the Woods* a *Changeling* lze díky spojení segmentů *Cesta k tetě* a *Hledání stromečku* uvést i kategorii *Řetězový příběh bez hlavního protagonisty – jedna postava vede k druhé*. Tuto kategorii lze však aplikovat pouze v tomto ojedinělém případě. U celého narativního schématu filmu ji však potvrdit nelze. Spojujícím prvkem linií může být

také postava moderátora Dana z *William Shatner DJ Stories*, jehož rádiové vysílání občasně poslouchají i postavy v některých liniích.

4.2.6. SHRNUÍ

Narace filmu *Vánoční horor* disponuje pěti dějovými liniemi, které lze rozdělit hned do několika kategorií Bergovy taxonomie s tím, že nejvíce výrazná je kategorie *Polyfonní nebo ansámblové příběhy – několik protagonistů, jednotná lokace*. Stěžejním prvkem, který všechny dějové linie spojuje bez ohledu na žánr či časoprostor je vánoční tematika a vztahy. Ať už rodinné, přátelské, milostné či pracovní.

I když jsem film analyzoval skrze jednotlivé dějové linie a došel k různým závěrům, je na místě říci, že žánr naraci ozvláštňuje mnoha způsoby. Již v úvodním diegetickém prospektivním segmentu filmu dostává divák informaci o existenci nadpřirozených postav a tohoto prvku narace využívá v dávkování informací po celou dobu vyprávění, ať už subjektivně, kdy monstra existují pouze jako nedůvěryhodná informace motivovaná psychickým rozpoložením postavy či objektivně jako abnormální nadpřirozená postava, která do fikčního světa nezapadá a vytváří iracionální události.

V liniích také dochází ke kombinaci žánru horor a fantasy, když je žánr fantasy narušen existencí hororového monstra, která do stanoveného světa fabule nezapadá (*Santa vs. The Zombie Elves* a částečně i *Krampus in the Woods*). S jistotou však lze říci, že divák ví o monstrech více informací než hlavní postavy, a to jak v jednotlivých liniích (výjimkou jsou *Santa vs. The Zombie Elves* a *William Shatner DJ Stories*), tak v rámci celého syžetu filmu, jelikož jsou jednotlivé linie spjaty kauzálně či asociativně. Monstrum se ve fabuli objeví dříve, než si jej diegetické postavy lidí všimnou, ale detailní charakteristiky a motivace monstra divák objevuje až s postavami lidí.

Dávkování informací ohledně nástupu monster je v liniích individuální a vzájemně odlišné. Monstrum a jeho činy jsou však ve většině případů divákovi zprostředkovány v explicitnější formě než lidským postavám fabule. Dále také minimálně jedna z postav na abnormální monstrum skutečně věří a chápe jej jako možnou přirozenou součást světa fabule, i když mu ostatní lidé nevěří. Tato víra je

spjata transtextuálně s žánrem fantasy (*Krampus in the Woods* a *Santa vs. The Zombie Elves*), který pracuje s tématem Vánoc. Naopak chování abnormálního monstra i jeho vzhled ve vztahu k ostatním postavám lze zařadit do žánru horor.

4.3. Halloweenská noc

Narativní struktura filmu *Halloweenská noc* je ze všech mnou vybraných analyzovaných hororových filmů nejsložitější. Syžet filmu nemá jasný vyprávěcí vzorec, podle kterého řadí v syžetu jednotlivé segmenty a nefunguje zde vzájemná přibližná úměra časové délky segmentů při střídání dějových linií. Samotný syžet disponuje šesti liniemi s diegetickým materiálem, které se náhodně střídají a vzájemně se kauzálně ovlivňují. Důvodem propojení je výstup většiny hlavních postav, a to minimálně ve dvou liniích současně.

Cílem analýzy je potvrdit, že žánr ozvláštňuje naraci. Mojí hypotézou je premisa, že je dávkování informací o žánrových prvcích mystifikační, což narušuje divácké očekávání, jež je budováno kauzálním řetězcem a omezeností rozsahu informací. Žánrové prvky budu ve vztahu k filmovému vyprávění zkoumat na kauzalitě, rozsahu informací, motivacích, čase a následně naraci zařadím do Bergovy taxonomie.

Segmenty filmového syžetu jsem nazval podle mnou zvolených hlavních postav v každé z linií.

Obrázek 5: Segmentace filmového syžetu *Halloweenská noc*

NÁZVY DĚJOVÝCH LINÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCÍ	LOGA, TITULKOVÉ SEKVENCE A DALŠÍ MATERIALY	EMMA A HENRY	LAURIE	STEVE WILKINS	DĚTI	PAN KREEG
1. SEGMENT	LOGA					
2. SEGMENT	PRAVIDLA KOLEDOVÁNÍ					
3. SEGMENT		PŘÍCHOD				
4. SEGMENT		UKLIZENÍ OZDOB				
5. SEGMENT	GRAFICKÁ ČÁST					
6. SEGMENT	HRANA ČÁST					
7. SEGMENT	REPORTAŽ ZE SLAVNOSTI					
8. SEGMENT			NAKUPY			
9. SEGMENT				SETKÁNÍ		
10. SEGMENT			DIVKY NA SLAVNOSTI			
11. SEGMENT				OTRAVĚNÍ		
12. SEGMENT			ROZLOUČENÍ			
13. SEGMENT				POHRBÍVÁNÍ		KONTROLA/ BOJ
14. SEGMENT				SKLEP		
15. SEGMENT					KOLEDOVÁNÍ	
16. SEGMENT					RHONDA	
17. SEGMENT				RANDE		
18. SEGMENT					PŘÍCHOD	
19. SEGMENT			NAPADNIK	NAPADNIK		
20. SEGMENT					JEZERO	
21. SEGMENT					PROBUZENÍ	
22. SEGMENT			CESTA LESEM	CESTA LESEM		
23. SEGMENT			PARTY	PARTY		
24. SEGMENT						KOLEDNICI
25. SEGMENT				POHRBÍVÁNÍ		KONTROLA
26. SEGMENT				POHRBÍVÁNÍ		BOJ
27. SEGMENT		PŘÍCHOD				PRAVDA
28. SEGMENT	ZAVĚREČNĚ TITULKY					

Zdroj: vlastní zpracování

4.3.1. KAUZALITA

Film *Halloweenská noc* disponuje inverzním syžetem, ve kterém je přibližně sedmdesát procent událostí fabule prezentováno chronologicky a zbylých třicet chronologické pořadí narušuje. Narace pracuje s diváckým očekáváním způsobem, kdy nejprve prezentuje následek a až poté příčinu, což je důvodem k vytváření falešného diváckého očekávání ohledně příčin. Divák je v rámci kauzality

dezinformován žánrovými prvky, které jsou využívány u monster, ale i u vizuálu halloweenských kostýmů postav lidí.

Jako první diegetickou linii syžet prezentuje *Emma a Henry* a její prospektivní segmenty 2/3 *Příchod* a 2/4 *Uklízení* ozdob bez explicitního uvedení příčiny zabití Emmy. Následně se syžet u segmentu 1/7 *Reportáž ze slavnosti* vrací v čase fabule o několik hodin dříve, kdy je vše v normálu a syžet paralelně střídavě dává informace o ostatních liniích. Z hlediska audiovizuálních informací v segmentech jde však o stejný časoprostor jako v prospektivách.

Linie *Laurie* pracuje s nepřesným dávkováním informací ohledně cíle postav, kvůli čemuž si divák vytváří špatné hypotézy o budoucích událostech. Z replik postav Laurie, Daniell, Janet a Marii (3/10 *Dívky na slavnosti*) si divák vytváří význam na základě realistické motivace – tedy, že si jdou dívky užít na večírek s chlapci a Laurie chce při té příležitosti přijít o panenství. Hypotetickou příčinou jsou na základě kompoziční i realistické motivace lidské touhy. V této iluzi je divák udržován až do času fabule a syžetu segmentu 3/23 *Párty*, kdy je divákovi explicitně zobrazena informace o skutečném cíli a motivacích postavy, jež nahrazuje realistickou motivaci za transtextuální. Tedy, že dívky jsou vlkodlaci a Laurie poprvé zavraždí člověka – Steva Wilkinse, jehož linie kauzálně taktéž končí tímto segmentem. Předešlé segmenty linie *Laurie* však prezentují chování postav tak, aby podporovalo divákovu špatnou hypotézu, ale zároveň odpovídalo skutečnému cíli postav. Na této metodě dávkování je sestaven i závěrečný obrat událostí, kdy se z vraha stává oběť a z oběti vrah (3/23 *Párty*). Divák je nucen redefinovat veškeré protichůdné síly na síly podporující cíl.

U linie *Steve Wilkins* není cíl postavy od počátku času fabule linie jasný jako v případě linie *Laurie*, jelikož se postava chová spontánně a vraždí bez důkladného plánování, čímž si cíl vytváří až v aktuálním čase fabule. Tento postup je explicitně prezentován v syžetu (segmentu 4/9 *Setkání* – Steve potkává u svého domu Charlieho, následně jej v segmentu 4/11 *Otrávení* otráví). Kauzální řetězec linie je chronologický, i když se některé segmenty v syžetu objevují několikrát. Události segmentu 4/13 *Pohřbívání* jsou nejprve uvedeny z pohledu Stevova hlediska, kdy lze vidět následky událostí z druhé linie *Pan Kreeg* a v pozdějším čase syžetu jsou

znovu prezentovány v segmentu 6/25 *Kontrola* z pohledu postavy Pana Kreega, kdy je divák informován i o příčinách. Stejný postup je využit i u segmentu 6/26 *Boj*.

V segmentu *Pohřbívání* narace diváka informuje i o událostech budoucího konání Steva (Steve tvrdí svému synovi Billymu, že má večer rande), na což reaguje segment 4/17 *Rande*. Divák však nemůže rozeznat kauzální spojitost mezi informací z obou segmentů, jelikož má segment ohledně identity záměrně nekomunikativní charakter. Vyprávění využívá transtextuálních prvků monstra aplikovaných na člověka (Steve odpovídá vzhledem a povahou chování abnormální postavě upíra). Na základě jeho jednání si divák vytváří hypotézy o maskované postavě a kategorizuje ji jako abnormální a nadpřirozenou entitu. Kauzální souvislost je v narativu odhalena až v posledním segmentu linie 4/23 *Párty*, kdy je již linie *Steve Wilkins* sjednocena s linií Laurie.

V rámci chronologie probíhá prvotní setkání postav z obou linií v segmentu 3/19 *Nápadník*). Mimo hlavní postavu a oběť je v syžetu uvedena i kauzální informace, spojená s linií *Emma a Henry*, kdy oběť prosí Emmu a Henryho o pomoc. Divák si díky informaci chronologicky zařazuje události před perspektivu 2/3 *Příchod*.

Narace linie *Děti* částečně využívá stejné způsoby dezinformace diváka skrze žánrové prvky jako *Laurie* a *Steve Wilkins* (segment 5/20 *Jezero* – děti jsou přestrojeni za monstra a Rhonda je chápána jako nadpřirozené abnormální bytosti). Takto definované události fabule jsou však v čase syžetu obsaženy v daleko menší míře než je tomu u dvou předešle zmíněných linií. Události, které jsou kauzálně propojeny se samotnou linií, jsou již započaty v linii *Steve Wilkins* a jejím segmentu 4/11 *Otrávení*, kdy postavy linie – Macy, Sara a Chip koledují u Steva. V tomto případě jde o konflikt, který dosažení Stevova cíle (pohřbení Charlieho) nijak nenarušuje. Postavy koledujících dětí však chápou následky vraždy jako Stevovu kostýmovou halloweenskou stylizaci, nikoliv jako transtextuální motiv spojený s vraždou. Tato tradice je kauzálně dodržena i v prvním samostatném segmentu linie 5/15 *Koledování*, kdy dochází k paralelní situaci - postavy provádějí stejnou akci, ale jsou konfrontováni s odlišnou postavou a reakce se liší. Spolu s 5/16 *Rhonda* má segment funkci prezentování všech hlavních postav linie. Segmenty prvotně zobrazují další dvě postavy Rhondu a Schradera. Do aktuálního času fabule i syžetu

divák nezná cíl postav, ale může jej předvídat na základě důvěryhodných následků – názorů na Rhondu.

Kauzalita událostí fabule je v linii narušena prostřednictvím explicitního uvedení minulé události fabule v syžetu (5/18 *Příchod*), která je motivována vyprávěním Macy. Samotná retrospektiva se odehrává o několik let v minulosti oproti aktuálnímu času fabule, ale stále pracuje se zvukovou stopou vyprávění Macy z aktuálního času, díky čemuž divák chápe motivaci postav, jež v obrazových informacích není explicitně uvedena. Samotná retrospektiva obsahuje informace o příčinách, jež ovlivňují aktuální syžetovou linii *Děti*, ale i linii *Pan Kreeg*, jejíž informace o kauzálním spojení s událostmi prezentovanými v syžetu se divák dozvídá v pozdějším čase syžetu 6/27 *Pravda*.

Narace v syžetu nejprve uvádí následky spojené s aktuálně prezentovanou linií *Děti* v segmentech 5/20 *Jezero* a 5/21 *Probuzení*. Narace zde využívá nedůvěryhodného a důvěryhodného nástupu monster. První případ je obsažen v segmentu *Jezero*, kdy se všechny děti s výjimkou Rhondy převléknou za mrtvé děti z retrospektivy segmentu 5/18 *Příchod* (v případě Chipa jde o převlek za oběť mrtvých dětí). Na základě kauzality má divák stejnou hypotézu ohledně nástupu nadpřirozených postav jako Rhonda. Bezprostředně následující segment *Probuzení* však odhaluje skutečnou příčinu – tedy, že monstry jsou pouze lidé. Narace opakuje stejný motiv znovu a důvěryhodně, kdy se v časoprostoru jezera objevují skutečná monstra mrtvých dětí, což je první dějový zvrat. Druhým zvratem je změna chování Rhondy, která na základě krutého žertu nechává své kamarády na pospas monstrům v prostoru jezera a záměrně zapříčiní nemožnost jejich útěku z místa.

Linie *Pan Kreeg* je jednou ze skupiny linií, u níž jsou události fabule v syžetu prezentovány nejprve prostřednictvím jiných linií a až následně uvedeny ve vlastní linii. Z hlediska chronologického řazení událostí ve fabuli je to tedy nejprve retrospektiva v segmentu 5/18 *Příchod* linie *Děti*, na níž kauzálně reaguje poslední segment linie *Pan Kreeg* 6/27 *Pravda*, na který navazuje další segment linie *Emma a Henry* 2/3 (2/27) *Příchod*, jež je v syžetu prezentován dvakrát. Druhým případem je Kreegova existence v linii *Steve Wilkins*, kdy postava součástí segmentu 4/13 *Pohřbívání*.

Samotná linie v syžetu začíná segmentem 6/24 *Koledníci*, který se vrací zpět do minulosti a narušuje převážné dosavadní lineární prezentování událostí fabule, jež v čase syžetu trvalo od segment 1/6 *Hraná část* do segmentu 3/23 (4/23) *Párty*. Divák si na základě informací uvědomuje Kreegův cíl – tedy přečkat svátek a vytvářet problémy jeho uctívatelům, jež je motivován nenávisí. Čas posunu si divák spolu se zprostředkovaným nediegetickým materiálem uvědomuje i na základě časoprostoru – opětovného prezentování událostí z 4/13 *Pohřbívání*. Tentokrát však v kauzálním řetězci, který je vytvářen především postavou Pana Kreega v segmentu 6/25 *Kontrola*. Následující události jako nástup monstra Koledníka Sama v segmentu 6/26 *Boj* již lineárně navazuje na předešlé segmenty linie s ozvláštněním znovu zobrazovat události 4/13 *Pohřbívání*, které byly divákovi prezentovány již v předešlém čase syžetu z jiného hlediska.

Funkcí této linie je především zobrazit příčiny následků, jež byly uvedeny v předchozím čase syžetu. Tento fakt se týká linie *Steve Wilkins*, jejíž kauzální řetězec existence monstra v linii *Pan Kreeg* neovlivňuje a linie *Emma a Henry*, kterou ovlivňuje. Divákovi je díky prezentování událostí odhalena příčina zabití Emmy v 2/4 *Uklízení ozdob*. Zároveň si divák pomocí uvedení postavy Koledníka Sama rekonstruuje jeho lineární uvedení fabuli, jelikož se postava objevuje ve všech liniích v různých mírách kauzálního vlivu. Pořadí uvedení Koledníka Sama v liniích bez porušení časoprostoru je tedy: 1) *Pan Kreeg*, 2) *Emma a Henry*, 3) *Děti*, 4) *Laurie a Steve Wilkins*. V rámci prezentovaných událostí v segmentech 6/26 *Boj* a 6/27 *Pravda* je také odtajněna informace o kauzálním řetězci událostí mezi liniemi *Děti* a *Pan Kreeg* (Kreeg je řidič autobusu z retrospektivy - 5/18 *Příchod*, který utopil děti v jezeře), čehož narace rafinovaně využívá v posledním diegetickém segmentu *Pravda*, kdy se před Kreegovým domem objevují monstra z linie *Děti*. Následek jejich činů je však narací ve chvíli nejvyššího napětí zatajen motivem cliffhangeru a následně je uveden nediegetický segment 1/28 *Závěrečné titulky*.

Ohledně tematiky kauzality ve filmu *Halloweenská noc* je třeba zmínit i jeden nediegetický segment. Tím je 1/5 *Grafická část*, který obsahuje nediegetickou hudbu, nediegetický titulkový materiál a nediegetické kreslené obrazy, stylizované do velikostí komiksových oken, které obsahují grafické informace o událostech, které budou v čase segmentu později prezentovány. Jelikož jde pouze o prezentaci

časově omezené události fabule, divák nemůže předem odhadnout celý kauzální řetězec, ale tyto informace mu můžou být užitečné k hypotetickému předběžnému vytváření řetězci u diegetických segmentů, které jsou obsahově podobné.

4.3.2. ROZSAH INFORMACÍ

Narace filmu *Halloweenská noc* tíhne spíše k omezenosti rozsahu narace, a to i na základě využití nediegetických materiálů, jelikož ví divák méně informací než postavy fabule. V syžetu filmu jsou však i výjimky, kdy divák na základě opětovného uvedení informace spolehlivě předvídá budoucí události. Syžet taktéž využívá diegetických materiálů, které jsou divákovi nápomocné v časové organizaci či transtextuálním očekáváním, které bývá spíše spojováno se svátkem Halloween než s žánrem horor. Přesto vyprávění využívá zvrátů, které od počátku fabule nelze nijak předvídat.

Mimo úvodní loga a titulky je prvkem sebevědomí a zároveň komunikativnosti narace dokument 1/2 *Pravidla koledování*, jenž je nediegetickým materiálem, který vyvolává divácké transtextuální očekávání ohledně následných událostí v diegetických materiálech. Divák je předem obeznámen, co má člověk při koledování dělat a očekává, že tyto pravidla budou fikčními postavami dodržována či porušována. Dalším obdobným segmentem je 1/5 *Grafická část*, který obsahuje nediegetickou hudbu, nediegetický titulkový materiál (produkční a distribuční informace, repliky postav a informace o fabuli a žánru – „*four tales of terror*“ tedy „*čtyři hrůzné povídky*“) a nediegetické kreslené obrazy, jež zobrazují kreslené snímky z minulých i budoucích událostí fabule uvedených v syžetu. Narace je nekomunikativní ohledně kauzálních souvislostí, ale je na místě si vytvářet hypotézu, že tyto obrazy jsou součástí fabule filmu.

Linie *Laurie* pracuje s menší mírou rozsahu informací, než má postava. Narace je zcela nekomunikativní ohledně skutečné povahy a druhu postav Laurie i jejich kamarádek, kvůli čemuž ji divák špatně kategorizuje jakožto postavu běžného člověka. Informace o minulých i budoucích událostech, jež dívky zažily nebo se na ně připravují, jsou v prvních segmentech 3/8 *Nákupy* a 3/10 *Dívky na slavnosti* prezentovány tak, aby odpovídaly kompoziční a realistické motivaci. Rozsah vědění se ohledně skutečné identity charakterů se rozšiřuje na neomezený až v segmentu 3/23 *Párty*, kde je explicitně zobrazena přeměna Laurie a kamarádek z lidského

vzhledu na vzhled a chování (útok na lidi, mrtvoly v prostoru lesa). Mimo linii se zvětšuje i rozsah informací v rámci celého syžetu, neboť je účastníkem událostí i postava Koledníka Sama, která v individuálních mírách figuruje ve všech liniích.

Linie *Steve Wilkins* je obdobně nekomunikativní, i když se při sjednocení s linií *Laurie* v segmentu 3/19 (4/19) *Nápadník* zvětšuje rozsah informací na spíše neomezený, jelikož ví aktuálně divák více informací než postavy. Konkrétně tedy ví o Stevovi informace, které neví Laurie a ví i informace o Laurie, které Steve neví. Postava Steva Wilkinse se poprvé objevuje v nediegetickém segmentu 1/6 *Grafická část*, kde je například prezentován obraz z budoucího segmentu 4/9 *Setkání*. Následně je postava znovu prezentována mimo svou linii v 1/7 *Hraná část*, kdy dění kauzálně neovlivňuje. Steve stojí v řadě lidí na ulici a pozoruje okolí. Divák však si na základě informací v *Grafické části* může vytvářet hypotézy ohledně budoucích souvislostí, jelikož ví dříve než Steve v tomto čase fabule, že se v později setká s Charliem. Tato událost se potvrzuje v prvním samostatném segmentu linie 4/9 *Setkání*.

U segmentu 4/9 *Setkání* má však divák více informací o postavě Charlieho. Hypotézu o Stevovi si utváří na základě jeho vzhledu a běžného chování. O jeho skutečné povaze a motivacích se divák dozvídá v následujících segmentech 4/11 *Otrávení*, 4/13 *Pohřbívání* a 4/14 *Sklep*. V prvních dvou zmiňovaných segmentech je rozsah ohledně Stevova charakteru spíše neomezený, jelikož divák ví, co postava dělá a proč. V *Pohřbívání* však figurují i postavy Pan Kreeg a Billy, ohledně kterých je narace nekomunikativní. U Pana Kreega je zatajován vzhled postavy a prezentována je pouze část jeho vnějšího charakteru (oko, hlas). Dále si divák na základě dialogu Billyho a Steva v *Pohřbívání* vytváří nedůvěryhodnou hypotézu ohledně Billyho charakteru (Billy je zdánlivě běžné dítě, které o otcových vražedných aktivitách neví). Tato hypotéza je vzápětí narušena událostmi segmentu 4/14 *Sklep*, kdy je divák obeznámen s informacemi o Billyho vražedném chování. Dávkování ohledně informace, která naruší diváckou hypotézu, a zvyšování rozsahu informací je ve *Sklepe* prezentováno postupně. Kamera nejprve rámuje postavy Steva a Billyho. V závěru je v syžetu prezentován předmět, na který se dívají (mrtvá lidská hlava). Stevovy pohyby a repliky před uvedením předmětu také předběžně vytváří další irelevantní diváckou hypotézu, kdy si divák myslí, že Stevw chce Billyho zabít.

U posledního samostatného segmentu linie *Steve Wilkins* 4/17 *Rande* je rozsah opět omezen na vědění menší než má postava. Hledisko na události je objektivní, ale narace je nekomunikativní ohledně skutečného vzhledu Steva, který je v *Rande* převlečen do kostýmu upíra a jeho styl vyděšení a zavraždění oběti je totožný s postupem abnormálního nadpřirozeného monstra. Divák tak v aktuálním čase fabule i syžetu nemá informace o identitě maskovaného vraha a na základě využitých transtextuálních prvků žánru horor kategorizuje postavu jako abnormální a nadpřirozenou. Tuto diváckou hypotézu podporují i události po sjednocení v segmentech 4/19 *Nápadník* a 4/22 *Cesta lesem*.

Fabuli linie *Děti* lze taktéž rekonstruovat před uvedením prvního samostatného segmentu linie. Postavy jsou poprvé diegeticky reflektovány v segmentu linie *Steve Wilkins* – 4/11 *Otrávení*. Divák však v jeho čase syžetu nemá žádné informace o povahách postav dětí. Je informován pouze o jejich činnosti a vztahu se Stevem. U segmentů 5/15 *Koledování* i 5/16 *Rhonda* má divák stále méně informací než postavy, jelikož mu není zprostředkována informace o cíli. Z implicitních informací - replik a chování se divácký rozsah zvětšuje, protože narace odtajňuje informace ohledně souvislosti budoucích událostí s nově prezentovanou postavou Rhondy. Divák si rekonstruuje minulé i aktuální události fabule, díky kterým chápe vztah mezi dětmi a Rhondou. Na základě jejich negativního názoru na ni má divák hypotézu ohledně budoucích událostí, jež mají Rhondě uškodit.

Segment 5/18 *Příchod* se odehrává převážně v aktuálním čase fabule, ale obsahuje implicitní i explicitní informace o minulosti a současnosti. Implicitními informacemi jsou mínění repliky Rhondy, skrze něž je divákovy nastíněna halloweenská mytologie a Rhondina intelektuální povaha, což je jedna z příčin, kvůli níž se ostatní postavy chovají tak, jak je v naraci uvedeno. Explicitní informací je retrospektiva motivovaná replikami Macy. Narace samotné retrospektivy je komunikativní. Syžet prezentuje více informací, než má vypravěčka Macy k dispozici (například existence Koledníka Sama v minulosti či fakt, že řidič autobusu přežil). Tyto informace jsou pro diváka užitečné nejenom pro události v linii *Děti*, ale i *Pan Kreeg* a vytvářejí hypotézu o postavě Koledníka Sama, která je v pozdějším čase syžetu potvrzena. Události aktuálního času fabule jsou naopak

rozsahově spíše omezené, což je prospěšné pro divácké překvapení u závěrečného zvratu a nástupu monster.

Předposlední segment 5/20 *Jezero* omezuje svůj rozsah na postavu Rhondy, kvůli čemuž je divákovi zatajována informace o převlečení dětí za mrtvé oběti z předchozí retrospektivy. Jelikož postavy využívají transtextuální prvky hororového monstra na úrovni fabule důvěryhodně, divák předpokládá, že monstra jsou abnormální a nadpřirozená stejně jako postava Rhondy. V segmentu 5/21 *Probuzení* je informace revidována a rozsah je rozšířen na všechny postavy, jelikož děti explicitně předávají Rhondě informaci o jejím záměrném mystifikování z jejich strany. Při nástupu skutečných monster má divák stejné informace jako postavy. V závěru segmentu, kdy Rhonda odchází z prostoru jezera a nechává své kamarády na pospas monstrům se narace omezuje opět na její postavu, díky čemuž divák poprvé vidí postavu Koledníha Sama v aktuálním čase. Jeho existence ve stejném prostoru s Rhondou není nijak kauzálně opodstatněná a narace je ohledně této informace nekomunikativní. Jde tedy o transtextuální motiv, kdy se monstrem vyskytuje na místě, kde jiné monstrem zabíjí (stejně jako v případě linií *Laurie* a *Steve Wilkins*).

U linie *Pan Kreeg* je rozsah diváckého vědění větší, než má postava Pana Kreega. První segment 6/24 *Koledníci* obsahuje mimo diegetický materiál také nediegetický titulek o změně času fabule oproti předchozímu segmentu 3/23 (4/23) *Párty*, který diváka informuje o skoku v čase fabule zpět do minulosti. Prvním důvodem neomezeného rozsahu je opětovné opakování událostí fabule v syžetu. Segmenty 6/25 *Kontrola* a 6/26 *Boj* byly prvotně prezentovány v předešlém čase syžetu v rámci linie *Steve Wilkins* ze Stevova úhlu pohledu. Druhým důvodem je znalost postavy Koledníka Sama z předešle prezentovaných linií *Děti*, *Laurie* a *Steve Wilkins*. Díky jeho účasti v situacích, kde dochází ke konfliktu lidí a monster (4/23 *Párty* a 5/21 *Probuzení*) si divák na základě jeho chování vytvořil hypotézu o charakteru, jenž se explicitně potvrzuje ve zmíněných segmentech. Poslední segment linie – 6/27 *Pravda* je taktéž spíše neomezený a komunikativní z důvodu existence stejných postav z linie *Děti* a *Emma a Henry*. Divákovi je odtajněna informace ohledně identity autobusového řidiče z retrospektivy (5/18 *Příchod*) – tedy, že řidičem je Pan Kreeg i důvod existence monster mrtvých obětí před jeho domem. Dále také prezentuje informace ohledně

identity vraha z perspektivy linie *Emma a Henry*, jelikož jsou události v syžetu znovu prezentovány z pohledu Pana Kreega.

Fabulové události zmíněné linie jsou u prvotního syžetového uvedení prezentovány omezeně a nekomunikativně. Děj je zobrazován z úhlů pohledu monstra Koledníka Sama i Emmy a Henryho, avšak nezobrazuje informaci ohledně vzhledu monstra ani jeho motivaci k zabití. Tato informace je divákovi zprostředkována, až v posledním diegetickém segmentu a v závěru syžetu 6/27 *Pravda*, kdy jsou již identita i motivace a cíl monstra známy. Informace o událostech ze segmentu 2/3 *Příchod* jsou tedy při druhém syžetovém uvedení v eliptičtější formě a ze čtvrtého úhlu pohledu Pana Kreega, jelikož divák následné události již zná. Segmenty 2/4 *Uklizení ozdob* a 6/27 *Pravda* končí ve stejném čase fabule jako linie *Pan Kreeg*.

4.3.3. MOTIVACE

Narace filmu *Halloweenská noc* pracuje ve všech liniích s motivem masky. V mnoha případech jde o masku explicitní – tedy fyzickou. Ojedinele i o masku psychologickou, kdy si postava hraje na něco, čím není (například Steve se chová jako upír). U postav jako Steve Wilkins či Laurie je motiv spojován se zatajováním informací o skutečné povaze. U obou zmíněných příkladů jde o kombinaci fyzické a psychologické masky. Steve je běžný člověk a vrah, který předstírá, že je monstrem a Laurie je monstrem, předstírající postavu člověka. Díky tomuto motivu si divák vytváří mylné hypotézy o postavách, jež musí pro uvedení skutečných charakteristik postav redefinovat. Steve dále využívá i masku čistě psychologickou, aby jej nikdo nepodezíral z vražd. Například divák nemá vytvořenou prokazatelnou předběžnou hypotézu o Stevovi na základě jeho chování a vzhledu v segmentu 4/9 *Setkání*. Jeho skutečná povaha se projevuje, až v následujícím segmentu 4/11 *Otrávení*, kvůli níž si musí divák redefinovat veškeré informace. Obdobný motiv je využit i ve vztahu s jeho synem Billym v segmentu 4/14 *Sklep*.

U postav monster jako oživé mrtvolky dětí z linie *Děti* či Koledník Sam divák předpokládá, že jsou abnormálními nadpřirozenými monstry z hlediska chování, i když nosí fyzickou masku. U ožvlých mrtvol dětí je divácká hypotéza ihned potvrzena v jejich prvotním nástupu v segmentu 5/21 *Probuzení*, jelikož je jejich charakter potvrzen na základě chování v situaci, kdy mají na obličejích

sváteční masky. U Koledníka Sama je identita taktéž zatajena fyzickou maskou. Na rozdíl od ožvlých mrtvol dětí je ale explicitně odhalena v segmentu 6/26 *Boj*. Avšak i v předchozím čase syžetu si divák vytváří hypotézu o jeho charakteru, neboť se postava pasivně zúčastňuje iracionálních událostí, ve kterých figurují postavy lidí a dalších monster.

Většina postav má ve fabuli opodstatněnou motivaci svých činů, ať už jde o postavu člověka či monstra. Jedním z unikátů je transtextuální prvek zmíněné postavy Koledníka Sama, jehož motivace pasivní existence u situací, kdy je páchán zločin (zabití dětí v retrospektivě 5/18 *Příchod*, účast při nástupu monster v 5/21 *Probuzení* či při útoku vlkodlaků v 3/23 (4/23) *Párty*), není kauzálně opodstatněná. Lze tedy předpokládat, že se účastní pouze jakožto další transtextuální prvek a umělecká motivace tvůrce, jež události nijak neovlivňuje. Jako aktivní monstrum, které útočí je Koledník Sam prezentován pouze v liniích *Pan Kreeg* a *Emma a Henry*, kdy je jeho postava motivována k zabíjení tím, že jiná postava člověka porušuje halloweenská pravidla. Ve zbylých liniích tedy funguje jako motiv jakéhosi transtextuálního a kompozičního sjednocení, i když jeho existence není v liniích kauzálně opodstatněná. Pouze definuje jeho nadpřirozenou abnormální povahu, protože se nebojí ostatních monster a tyto monstra na něj neútočí. Spolu s jeho kolednickým vzhledem je tedy symbolickým prvkem tématu svátku Halloween a zároveň i žánrovou postavou.

4.3.4. ČAS

Pořádek, frekvence a trvání událostí fabule filmu *Halloweenská noc* se stejně jako u ostatních analyzovaných filmů značně liší od jeho syžetového uvedení. Po filmu *Atlas mraků* obsahuje jeho narativní struktura v syžetu nejvíce časových skoků v událostech fabule. Syžet filmu *Halloweenská noc* částečně využívá stejného postupu dávkování informací jako *Vánoční horor*. Stejně jako narace zmíněného filmu prezentuje v prvním segmentu prospektivu – tedy segmenty 2/3 *Příchod* a 2/4 *Uklízení ozdob* linie *Emma a Henry*, jež se odehrávají v budoucím čase fabule. Od následujícím segmentu 1/6 *Hraná část* však syžet prezentuje všechny linie v minulém čase fabule, jež není přesně specifikován. Na základě audiovizuální informaci se ale události odehrávají ve stejný večer jako události z prospektivních segmentů.

Zhruba v sedmdesáti procentech syžetu filmu je užit postup nahodilého vzájemného střídání segmentů linií *Děti*, *Laurie* a *Steve Wilkins*, které porušují jednotu prostoru, ale dodržují jednotu času. Když syžetový segment jedné linie končí v určitém čase fabule, v totožném čase fabule začíná segment jiné linie. Narace tak pomocí tohoto postupu při průběhu nedůležitých událostech fabule jedné linie uvádí důležité události linie druhé nebo zatajuje klíčové informace, kvůli nimž si divák vytváří špatné hypotézy (vynechání času fabule, kdy se Steve převléká za upíra). Avšak i v samotném segmentu dochází k časovému skoku. Jako příklad lze uvést segment 5/18 *Příchod* linie *Děti*, kdy je prostřednictvím vyprávění postavy Macy v syžetu vyvolána retrospektiva, explicitně prezentující minulé události fabule. Naopak čas fabule, kdy fabule končí, je uveden bez časového skoku v rámci lineárního toku. Tento čas je obsažen v segmentu 3/23 (4/23) *Párty*. Konec času fabule se však neslučuje s koncem času syžetu, jelikož po ukončení segmentu *Párty* syžet explicitně uvádí informace o linii *Pan Kreeg*, jež se odehrává před časem fabule zmíněného segmentu.

I přesto, že se v syžetu segmenty střídají na základě důležitých informací, nelze potvrdit, že by segmenty prezentovaly veškerý čas fabule uvedených situací. I v samotných segmentech bývá využívána časová elipsa, která vynechává čas fabule linie, jež není nahrazen jinou linií a je pouze vynechán. Jako příklad lze uvést časový skok mezi segmenty 6/26 *Boj* a 6/27 *Pravda*, které jsou v syžetu organizovány hned za sebou. *Boj* končí odchodem Koledníka Sama z domu Pana Kreega, který leží zraněný na zemi svého domu a zobrazením informací o Kreegově identitě. *Pravda* začíná v pozdějším čase fabule, kdy koledníci zvoní na Kreega a Kreeg má na sobě zdravotní obvazy.

4.3.5. NARACE

Narativní struktura filmu *Halloweenská noc* dle mého uvážení disponuje šesti dějovými liniemi. Tyto linie jsem zvolil na základě jejich hlavních postav (výjimkou je pouze linie *Loga*, *titulkové sekvence a další materiály*, kde hlavní postava chybí) s ohledem na to, že je mezi nimi kauzální souvislost nebo se sjednotí jako v případě *Laurie* a *Steve Wilkins*. Všechny linie však spojuje transtextualita – tedy existence hororového monstra, tematika svátku Halloween a časoprostor – noc v městě Warren Valley (a jeho okolí – jezero a les).

Narace filmu *Halloweenská noc* kombinuje několik kategorií Bergovy taxonomie. Dějové linie jsou situovány do jednotné lokace města Warren Valley a jeho okolí, což odpovídá *Polyfonním nebo ansámblovým příběhům – několik protagonistů, jednotná lokace*. Dějové linie se buďto odehrávají ve městě Warren Valley nebo jsou v něm započaty a končí v prostorách poblíž města. V případě kauzálního spojení linií *Pan Kreeg* a *Emma a Henry* lze uvést také kategorii *Řetězový příběh bez hlavního protagonisty – jedna postava vede k druhé*. Kategorii lze uplatnit pouze v tomto případě. Zvažoval jsem i sjednocení linií *Laurie* a *Steve Wilkins*, ale zde nedochází k předání „štafety“ – tedy změny zaměření z postavy na postavu. U inverzního prezentování událostí fabule linií *Pan Kreeg* a *Emma a Henry* v syžetu lze zmínit také kategorii *Rozvrácené příběhy – narušená posloupnost událostí, motivovaná umělecky skrze autoritu filmového tvůrce*. Jako poslední kategorií je nutno uvést *Opakující se příběhy – jedna událost je viděna více postavami z několika perspektiv*. Nelze ji aplikovat na celý syžet filmu. Jedná se pouze o kauzální a časoprostorový vztah mezi liniemi *Pan Kreeg* a *Steve Wilkins*. Konkrétně vztahu segmentů 4/13 *Pohřbívání* s 6/25 *Kontrola* a 6/26 *Boj*, kdy jsou události v souvislosti s Pane Kreegem v syžetu prezentovány nejprve z pohledu Steva a následně z pohledu Pana Kreega. Posledním spojujícím prvkem je postava Koledníka Sama, která je aktivně či pasivně přítomna u událostí v každé diegetické linii.

Halloweenskou noc nelze jednoznačně zařadit do jedné kategorie, jelikož vyprávění využívá hned několika způsobů, které jsou mezi sebou kombinovány. Každá z kategorií je však spojená s existencí několika postav abnormálního nadpřirozeného monstra, které je hybatelem děje a díky tomu je možné, že jedno monstrum ovlivňuje události v několika liniích současně, i když jsou tyto události prezentovány s odlišným dávkováním informací.

4.3.6. SHRNUŤÍ

Na základě analýzy formálních prvků filmu *Halloweenská noc* jsem došel k potvrzení mnou stanovené hypotézy, že žánr ozvláštňuje naraci pomocí dezinformací. I když fabule všech diegetických linií obsahují abnormální nadpřirozená monstra žánru horor, ne vždy s jejími charakteristikami pracují již v prvním uvedeném segmentu. Narace daleko více spoléhá na dezinformování

diváka a vytváření špatných očekávání skrze halloweenskou tematiku a transtextuální hororové motivy (vzhled a chování abnormálního nadpřirozeného monstra), aplikované na běžného člověka (Steve se chová a vypadá jako upír. Macy, Sara a Schrader se chovají a vypadají jako oživlé mrtvoly dětí z autobusu), ale i naopak (Laurie se chová a vypadá jako běžná dívka). Tímto ozvláštňují mechanismus síťového narativu, protože vzájemně dochází ke konfliktu člověka, člověka imitujícího monstra a skutečného abnormálního monstra kauzálně mezi liniemi v jednom časoprostoru – noci v městě Warren Valley a jeho okolí.

Špatnou hypotézu podporuje i fakt, že je divák informován o schopnostech jednoho hororového monstra v určité linii (například o schopnostech Koledníka Sama z úhlu pohledu Steva v linii *Steve Wilkins*) a automaticky předpokládá, že se stejné či obdobné monstra objeví i v dalších liniích a dochází tak k jeho mystifikaci. Syžet následně místo uvedení obdobného monstra uvede nejprve člověka imitující monstra (tedy racionální postavu), jehož skutečná lidská identita je zatajena, a který se stane cílem abnormálního monstra z jiné linie (iracionální postava). Stejně jako v případě filmů *Vánoční horor* a *Southbound* i zde nepáchají násilí pouze monstra, ale i postavy lidí. Unikátní je v tomto případě fakt, že lidé využívají masek a chování nadpřirozených bytostí ve filmové diegezi, kde figurují abnormální monstra, což má za následek výše zmíněné špatné kategorizování toho, kdo je racionální postavou a kdo ne.

4.4. Atlas mraků

V rámci analýzy filmu *Atlas mraků* jsem se rozhodl film analyzovat podle témat narativní analýzy, u nichž budu dokazovat postupy na konkrétních scénách a segmentech filmu. Cílem analýzy je potvrdit či vyvrátit moji hypotézu, že žánr ozvláštňuje naraci. Žánrové prvky budu ve vztahu k filmovému vyprávění zkoumat na kauzalitě, hloubce informací, motivacích, čase, paralelismu a následně naraci zařadím do Bergovy taxonomie. Předpokládám, že žánr science fiction, fantasy a horor naraci v tomto případě ovlivňuje jen v některých liniích (*1849*, *2144* a *2311*), jelikož všechny linie nedisponují žánrem populární fantastiky a existencí monstra, jež jsem definoval v metodologii. Spíše, než samotného nadpřirozeného monstra je

ve fabuli využíváno moderních technologií, zbraní, magie a kouzel, které spadají do žánrů science fiction a fantasy a naraci v rámci kauzality ovlivňují.

Syžet filmu *Atlas mraků* obsahuje šest dějových linií, které se od sebe povahou zacházení s dávkováním informací částečně liší a kombinují hned několik postupů prezentování informací, které nejsou nikterak jednoduché. Syžetové schéma dávkuje jednotlivé segmenty paralelně, náhodně a asociativně, kdy se jeden segment určité linie střídá se segmentem další dějovou linií, jež se odehrává v jiném čase a jiném prostoru, avšak v některých časech syžetu se vrací zpět k původnímu segmentu. Například syžet prezentuje část segmentu A, nahradí jej segmentem B z jiné linie, který na základě vyprávění postavy vyvolá retrospektivu – segment C stejné linie. Na segment C reaguje kauzálně či asociativně reaguje segment D další linie, následně se vrací zpět k segmentu A a prezentuje zbylé časy fabule a syžetu segmentu, jež v jeho prvotním uvedení narace nezprostředkovala. Na základě občasného složitého překombinování úryvků ze segmentů jsou v segmentaci uvedeny názvy segmentu několikrát vertikálně (segment pokračuje, nebyl ukončen, ale ostatní segment z jiných linií už byly nahrazeny novými) či horizontálně (postavy řeší stejný problém ve více liniích) Jsou tedy střídány na základě vývoje událostí či paralelní práce s dramatickým napětím. Pro lepší pochopení celého schématu vyprávění zde uvádím segmentaci.

Obrázek 6: Segmentace filmového syžetu *Atlas mraků* (segmenty 1-31)

NAZVY DĚJOVÝCH LINIÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCÍ	LOGA, TITULKOVÉ SEGMENTY A DALŠÍ MATERJALY	2311	1849	1973	2012	1939	2144
1. SEGMENT	Loga společnosti						
2. SEGMENT		Zachry vypráví					
3. SEGMENT			Na pláži				
4. SEGMENT				Most			
5. SEGMENT					Psaní		
6. SEGMENT						Rozloučení	
7. SEGMENT							Konec výsledku
8. SEGMENT				Příjezd			
9. SEGMENT					Monolog		
10. SEGMENT			Nález				
11. SEGMENT							Verze pravdy
12. SEGMENT	Název filmu					Sebevražda	
13. SEGMENT			Smlouva				
14. SEGMENT			První příznak				
15. SEGMENT						Opuštění	
16. SEGMENT						Příchod	
17. SEGMENT				Zastavení			
18. SEGMENT					Vyhlášení cen		
19. SEGMENT					Zpravy		
20. SEGMENT					Přepadení		
21. SEGMENT							Začátek výsledku
22. SEGMENT							Denní cyklus
23. SEGMENT							Exaltace
24. SEGMENT							Probuzení
25. SEGMENT							18. září
26. SEGMENT		Útok kanibalů					
27. SEGMENT		Příjezd Meronym					
28. SEGMENT		Vize					
29. SEGMENT		Proroctví					
30. SEGMENT							Sonmi – 451 a Hae-Joo Chang
31. SEGMENT			Adamovo psaní				

Zdroj: vlastní zpracování

Obrázek 7: Segmentace filmového syžetu *Atlas mraků* (segmenty 32-57)

NÁZVY DĚJOVÝCH LINIÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCI	LOGA, TITULKOVÉ SEGMENTY A DALŠÍ MATERIÁLY	2311	1849	1973	2012	1939	2144
32. SEGMENT						Robertovo psaní	
33. SEGMENT				Rufusovo čtení			
34. SEGMENT				Noční telefonát			
35. SEGMENT					Hledání pomoci		
36. SEGMENT					Návštěva u Denholma		
37. SEGMENT			Spolupasažér				
38. SEGMENT	Komunikace budoucnosti						
39. SEGMENT				Zabití Rufuse			
40. SEGMENT							Východ
41. SEGMENT				Nalezení Rufuse			
42. SEGMENT						Oslava spolupráce	
43. SEGMENT	Rozhovor						
44. SEGMENT					První vzpomínání		
45. SEGMENT	Právo na život	Večeře	Četba	Ulice	Psaní	Výtah	
46. SEGMENT		Dobry skutek					
47. SEGMENT				Překvapení			
48. SEGMENT						Sex	
49. SEGMENT				Vinylový obchod			
50. SEGMENT					Druhé vzpomínání		
51. SEGMENT	Onemocnění						Zneškodnění nálože
52. SEGMENT					Zápis		
53. SEGMENT	Vyléčení						Byt Hae-Joo
54. SEGMENT					Probuzení		
55. SEGMENT				Získání informací			
56. SEGMENT					Zjištění		
57. SEGMENT							Film

Zdroj: vlastní zpracování

Obrázek 8: Segmentace filmového syžetu *Atlas mraků* (segmenty 58-90)

NÁZVY DĚJOVÝCH LINIÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCI	LOGA, TITULKOVÉ SEGMENTY A DALŠÍ MATERIÁLY	2311	1849	1973	2012	1939	2144
58. SEGMENT					Pokus o útěk		
59. SEGMENT		Výprava	Adam a Kapitán				Vládnutí
60. SEGMENT				Volba			
61. SEGMENT					Hovor bratrů		
62. SEGMENT							Srdeční tep
63. SEGMENT						Myšlenka	
64. SEGMENT			Problémy	Problémy			Problémy
65. SEGMENT				Věž			
66. SEGMENT					Uvěznění		Uvěznění
67. SEGMENT			Další otrávení				
68. SEGMENT				Věž			
69. SEGMENT		U ohně					
70. SEGMENT		Pokračování	Následky otravy	Změna	Změna	Melodie	Druhá šance
71. SEGMENT					Planování	Utěk	Utěk
72. SEGMENT		Před výstupem					
73. SEGMENT							Prohlídka
74. SEGMENT		Selhání					Útok
75. SEGMENT							Další útěk
76. SEGMENT		Výstup					
77. SEGMENT						Zabití Vyvyana	
78. SEGMENT			Špatný stav				
79. SEGMENT							Tunel
80. SEGMENT				Pod vodou			
81. SEGMENT		Kostry					
82. SEGMENT							Spodní ulice
83. SEGMENT				Návrat			
84. SEGMENT		Ovládací panel		Vetřelec			Spodní ulice
85. SEGMENT		Ovládací panel		Vetřelec			Unie
86. SEGMENT						Opatrnost	
87. SEGMENT				Reakce			
88. SEGMENT							Unie
89. SEGMENT		Odeslání vzkazu					
90. SEGMENT		Odpočinek	Výhled			Památník, setkání	Milování

Zdroj: vlastní zpracování

Obrázek 9: Segmentace filmového syžetu *Atlas mraků* (segmenty 91-112)

NÁZVY DĚJOVÝCH LINIÍ A TITULKOVÝCH SEKVENCÍ	LOGA, TITULKOVÉ SEGMENTY A DALŠÍ MATERIALY	2311	1849	1973	2012	1939	2144
91. SEGMENT						Recepce	
92. SEGMENT				Dopisy			
93. SEGMENT			Utrpení		Před útekem		
94. SEGMENT				Další hovor	Auto		
95. SEGMENT			Utrpení	Ray a Smoke	Vzpouza		
95. SEGMENT			Utrpení	Smoke útočí	Puťka		
96. SEGMENT			Záchrana				
97. SEGMENT		Pokřik a nepřítel				Dopis na rozloučenou	Jidlonošky
98. SEGMENT							Stanovení cíle
99. SEGMENT		Další kanibalové					
100. SEGMENT							Střet
101. SEGMENT		Souboj					
102. SEGMENT			Očista				
103. SEGMENT						Památník podruhé	
104. SEGMENT		Jasnozřiví					
105. SEGMENT						Sebevražda	
106. SEGMENT							Otázka lásky
107. SEGMENT							Střet podruhé
108. SEGMENT			Návrat domů				Posmrtný život
109. SEGMENT							Ovlivnění pravdou
110. SEGMENT			Zrušení smlouvy		Sjednocení		Poprava
111. SEGMENT		Zachry odchází					
112. SEGMENT	Závěrečné titulky						

Zdroj: vlastní zpracování

4.4.1. KAUZALITA

Dějové linie filmu *Atlas mraků* jsou vytvořeny podle konkrétního časoprostoru. Pokud by je bylo třeba seřadit v rámci kauzální chronologie, bylo by takto: 1. 1849, 2. 1939, 3. 1973, 4. 2012, 5. 2144 a 6. 2311. Syžet však linie v tomto pořadí neuvádí, ale řadí je inverzně a náhodně. Jako první je divákovi zprostředkován segment 2/2 *Zachry vypráví* linie 2311, jež je následkem všech událostí fabule, které syžet ve svém budoucím čase prezentuje. Narace však na

základě Zachryho vyprávění následně neuvádí segmenty s minulými událostmi fabule, které kauzálně souvisejí přímo s jeho konáním v minulosti. Naopak ve svém syžetovém časovém rozmezí segmentů 3 až 12 střídavě uvádí události všech linií s výjimkou 2311. Postavy v něm započínají cestu za svým cílem (Adam Ewing – 1849), dosáhly/nedosáhly svého cíle (Robert Frobisher – 1939, Timonthy Cavendish – 2012, Sonmi–451 - 2144) nebo se ocitají v krizi, když jsou v polovině cesty za svým cílem (Luisa Rey – 1973). Divák tedy zprvu neví, co je příčinou a následkem těchto prezentovaných událostí, ani jestli postavy svůj cíl již získaly nebo ne a proti jakým silám stojí. Faktem je, že nahodilé vzájemné střídání je kombinací všech stavů cesty za cílem. Události je možno rekonstruovat a kauzálně zařadit v pozdějším čase syžetu.

Kauzalita filmu *Atlas mraků* není jen vztahem příčiny a následku událostí fabule, ale je jedním z témat, které všechny linie sjednocuje na úrovni fabule. Jednou z explicitních kauzálních informací je využití totožných herců, které hrají jiné role v každé z linií. Hypoteticky může jít o potomky postav. Například Reverend Giles Horrox z linie 1849 může být vzdálený předek postav Hotelového správce z linie 1939, Lloyda Hookse z linie 1973, Denholma Cavendishe z linie 2012, Seer Rhee z linie 2144 a Vůdce kanibalů v linii 2311. Všechny tyto postavy hraje herec Hugh Grant. Totožný herec je často jediným kauzálním pojátkem postav mezi liniemi, i když řetězec rodu nelze z informací definitivně rekonstruovat kvůli nekomunikativnosti. Druhým hypotetickým spojením může být i znaménko, které mají například postavy Robert Frobisher (1939) a Luisa Rey (1973).

Kauzalita je ovlivněna žánry populární fantastiky pouze v případech linií 1849 (nepravdivá informace o existenci monstra Polynéského červa, jenž spadá do světa fabule, kvůli níž si Adam Ewing i divák do určitého času fabule i syžetu myslí, že je pravdivá), 2144 (existence jídlonošek, vykonavatelů a moderních technologií) a 2311 (moderní technologie jasozřivých, monstrem Starej Georgie, který je mentální subjektivitou Zachryho zosobněných psychických pochodů, vize, kouzla Abbess). V segmentu 3/14 *První příznak* linie 1849 Henry Goose Adamovi tvrdí, že je jeho špatný zdravotní stav zapříčiněn existencí Polynéského červa v lidském těle, jehož vzhled Goose Adamovi ukazuje v knize (taktéž je to jedinou informací o vzhledu monstra pro diváka). V rámci samotného monstra je narace nekomunikativní, až do chvíle, kdy odhalí informace o skutečném plánu Henryho

Goose – otrávit Adama (3/96 *Záchrana*). Divák v časech fabule a syžetu do té doby věří, že je příčinou všech následků Adamova stavu monstrum alternativní historie, jež je z Goosova hlediska běžnou součástí fikčního světa fabule. Jiné hledisko na existenci červa není zprostředkováno, tudíž nelze potvrdit, jestli si Goose toto monstrum vymyslel nebo se s ním v minulosti již setkal a záměrně využívá situace, protože je narace ohledně tohoto faktu nekomunikativní. Henry Goose je tedy protichůdná síla, která Adamovi brání k dosažení cíle – bezpečně se vrátit domů. Linie 2144 využívá jako jediná retrospektivy v retrospektivě. Linie v čase syžetu začíná v čase fabule po dosažení cíle, kdy je Sonmi-451 vyslýchána Archivářem. Událost se odehrává před aktuálním časem fabule – tedy 2311. Sonmiin popis minulých událostí motivuje vyprávění explicitně uvést retrospektivy, které předcházely jejímu stav před výsledkem – tedy i příčiny a formování cíle říci lidem pravdu o společnosti a podstatě života. Divák na základě změny času fabule zjišťuje, že se její původní cíl – sloužit ve stravovně spotřebitelům změnil zapříčiněním cizích postav. Jídlonošky Yoonou-939, která se vzbouřila proti systému moderních technologií a členem odporu Hae-Joo Changem, jež vysvobodil Sonmi-451 a ukázal jí pravdu. Pravda je spojena s technologiemi, které zabíjejí a vytvářejí jídlonošky. Sonmiin cíl vznikl splnutím cíle hnutí odporu na základě poznání pravdy a hodnoty života. Protichůdnými silami v tomto případě není jednotlivec, ale ideologie zosobněná armádou vykonavatelů s moderní bojovou technikou. Rozhovor mezi Archivářem a Sonmi-451 se odehrává jako následek zadržení Sonmi-451 po vykonání cíle říci lidem pravdu o společnosti a podstatě života. Divák si na základě orientace v čase může vytvářet hypotézy o předchozích příčinách a následcích před jejich explicitním uvedením v syžetu, protože ví, že se hlavní postava v závěru fabule linie dostane do zajetí.

Události linie 2144 explicitně ovlivňují dění v linii 2311. Právě postava Sonmi-451 je v linii 2311 uctívána jako bohyně Sonmi. Syžet v souvislosti s ní na úrovni fabule prezentuje retrospektivu v segmentu 2/84-85 *Ovládací panel*. V tomto segmentu Meronym pomocí komunikační technologie spouští audiovizuální záznam události fabule z minulosti – segmentu 7/100 *Střet* z linie 2144, jež je v budoucím čase syžetu opětovně prezentována na úrovni vyprávění. Divák v aktuálním čase syžetu nemá informace o kauzálním kontextu vzniku záznamu. Je mu zprostředkován pouze následek a příčina je uvedena později v přímém uvedení

segmentu 7/100 *Střet*. V případě linie 2311 je hlavní postavou linie Zachry, jehož cílem je přežít. Úspěch dosažení je prezentován již v druhém segmentu 2/2 *Zachry vypráví* a rozveden v předposledním segmentu syžetu 2/111 *Zachry odchází*. Tento instinkt je motivován skrze mentální subjektivitu monstra Starýho Georgie, s nímž Zachry dlouhý čas fabule sympatizuje. Monstrum viditelně do fikčního světa nezapadá a Zachry i divák vědí, že není skutečné. Meronym a Somni-451 svými činy motivují vytvoření dalšího Zachryho cíle, díky němuž se Zachry vzepře Starému Georgie a jejich cíl se stává i jeho vlastním.

Linie 2311 obsahuje oproti ostatním liniím unikátní vedlejší postavu Abbess, která na úrovni fabule skrze věštby uvádí informace o budoucích následcích. Příčiny těchto následků jsou přímo odhaleny v pozdějším čase fabule a syžetu. Starej Georgie i Abbess mají v této linii funkci přehodnocování aktuálních či budoucích událostí u postavy Zachryho na základě vizí či kouzel. Naopak moderní technologie souvisí s minulými událostmi, komunikací, zdravotní péčí a zbraněmi. Propojení linie 2311 s ostatními liniemi je explicitně doloženo v segmentu 2/28 *Vize*, kdy má Zachry vidění ohledně informací z minulých událostí fabule, které jsou v syžetu zobrazeny i u ostatních linií. Narace je však ohledně této příčiny nekomunikativní. Zůstává proto neopodstatněná. Lze ji chápat jako další transtextuální prvek žánru fantasy.

I když není vzájemná kauzalita mezi všemi liniemi explicitně doložitelná jako v případě linií 2144 a 2311, zprostředkované informace v syžetu diváka nutí vytvářet si hypotézy o kauzální spojitosti všech linií, i v případě, že není schopen si informace nijak zrekonstruovat. Například pomocí replik postav, které mluví o osudu a důsledcích svých konání. Kauzalita je explicitně dodržena pouze v rámci fabule a syžetu jednotlivých linií, i když na sebe linie vzájemně odkazují (Timothyho jednání v 5/56 *Zjištění* linie 2012 je citováno hercem ve fikčním filmu, který hraje postavu Timothyho Cavendishe při projekci v segmentu 7/57 *Film* linie 2144 nebo Rufus si v linii 1973 čte v segmentu 4/33 *Rufusovo čtení* dopisy, které mu psal Robert v linii 1939 - 6/32 *Robertovo psaní*). Aktuálně prezentovaná událost tedy nijak zásadně neovlivňuje jinou aktuálně prezentovanou událost druhé linie, protože se odehrávají v jiném čase a prostoru. Přesto je divák nucen si vytvářet hypotézy o kauzálním spojení na základě implicitních informací, které jsem již zmiňoval. Například to, co Rufus dělá v linii 1939 je odlišné od toho, co dělá v linii

1973. Divák si musí vytvořit hypotézu o tom, co se stalo ve fabuli v rozmezí těchto let.

4.4.2. HLOUBKA INFORMACÍ

Hloubka informací v narativní struktuře *Atlas mraků* netíhne ani k objektivnímu či subjektivnímu způsobu vyprávění. Dalo by se tedy konstatovat, že osciluje mezi dvěma protipóly, jelikož ve svých liniích využívá objektivně i subjektivně prezentovaných událostí. Syžet například již v rozmezí svých prvních retrospektivních či prospektivních linií segmentů 3-12 využívá kombinaci obou zmíněných protipólů hloubky. Vizualní informace o postavách jsou prezentovány objektivně, ale současně divák slyší vnitřní hlas postav, symbolizující psaní textu či myšlenkové pochody. Stejně postupy jsou využívány i v pozdějším čase syžetu, kdy mají funkci kauzální provázanosti mezi liniemi, i když se každá odehrává v jiném časoprostoru. Takovýmto příkladem jsou segmenty 6/32 *Robertovo psaní* linie 1939, kdy Robert píše svému příteli dopis, který si jej v linii hypoteticky taktéž čte. V segmentu 4/33 *Rufusovo čtení* linie 1973 si přítel tento dopis opětovně čte a vzpomíná na události z linie 1939, které motivují vyprávění uvést segmenty z linie 1939. Dále má tento postup ve vyprávění i asociativní funkci, kdy jsou za sebou v syžetu řazeny segmenty, jež nejsou kauzálně provázané, ale využívají zmíněného postupu. Příkladem mohou být segmenty 3/31 *Adamovo psaní* linie 1849, kdy Adam Ewing píše své ženě dopis při plaGBě na lodi a bezprostředně následující segment 6/32 *Robertovo psaní* linie 1939, kdy Robert Frobisher píše dopis svému příteli. Tyto segmenty obsahují scény, kdy postava skutečně píše dopis, ale spolu s nimi i scény, které psaní předcházeli či mu následují, a jsou předmětem, jež je popisován v dopisu.

Dalším typem hloubky informací je mentální subjektivita, která je obsažena pouze v segmentech linie 2311. Její první typ je provázaný s postavou monstra science fiction a fantasy – Starej Georgie, jenž je zosobněním myšlenkových Zachryho pochodů, a která souvisí s pudem sebezáchovy a podezírání. Samotné monstrum porušuje fyzikální zákony a je vzhledově odlišné od postav běžných lidí, avšak divák již od prvního segmentu linie 2/26 *Útok kanibalů*, kdy se postava objevuje, ví, že je postava pouze iluzí hlavní postavy. Druhým typem mentální subjektivity je vnitřní komentování aktuálních událostí prostřednictvím

myšlenkových pochodů hlavní postavy. Jako příklad lze uvést segment 2/27 *Příjezd Meronym*, v němž je Zachry aktivním pozorovatelem události, kdy členové jeho kmene vedou konverzaci s Meronym. Divákovi jsou v syžetu prostřednictvím nediegetického hlasu zprostředkovány informace o Zachryho názorech na aktuální události. Ma Zachryho názory reaguje i Starej Georgie. Zároveň lze motiv chápat jako sebevědomí narace a Zachryho lze kategorizovat jako homodiegetického vypravěče. Třetím typem jsou vzpomínky a sny postavy, které jsou v syžetu filmu zobrazeny skrze zvukové, vizuální či audiovizuální informace. Jako příklad mentální subjektivity, motivovanou sněním postavy, lze uvést segment 2/28 *Vize*, kdy má Zachry sen, obsahující nedůvěryhodné informace a informace z událostí ostatních linií, jež se byly v syžetu již prezentovány nebo budou uvedeny až v pozdějším čase syžetu. Dalším příkladem může být segment 2/97 *Pokřik a nepřítel*, ve kterém Zachry zabíjí Vůdce kanibalů. Před zabitím je divákovi zprostředkována zvuková informace z minulé události fabule – segmentu 2/29 *Proroctví*, kdy nadpřirozená postava Abbess skrze kouzlo posednutí bohyní Sonmi informuje Zachryho o budoucích událostech fabule.

I když všechny linie obsahují určitou subjektivní míru hloubky informací (nejčastěji spojenou s přemýšlením postavy o událostech či psaním/čtením dopisu), linie 2311 oproti ostatním liniím využívá v souvislosti s ní transtextuálních prvků jako proroctví, kouzla, vize a abnormální nadpřirozené postavy. Většina těchto prvků souvisí s psychickým rozpoložením postav. Důležité je, že postavy chápou informace zprostředkované nadpřirozenými entitami v rámci fikčního světa jako normální a zcela přirozené, tudíž je lze zařadit do žánru fantasy.

4.4.3. MOTIVACE

Základní postavou, která motivuje vyprávění k prezentování minulých událostí všech linií, je postava homodiegetického vypravěče Zachryho. Narace skrze tuto postavu v prvním diegetickém segmentu 2/2 *Zachry vypráví* definuje důvod, proč bude v budoucím čase syžetu prezentovat minulé události fabule. Tedy, že Zachry slyší hlasy předků a všechny se sjednocují s výjimkou hlasu Starýho Georgie, který je mimo sjednocenou skupinu hlasů. Zachry následně říká: „*Starej Georgie. Nastražte ušiska! Povím vám vo našem prvním setkání. Z vočí do očí.*“ Těmito replikami postava motivuje syžet uvést minulé události fabule. Prvotně

prezentované segmenty však nereflektují jeho postavu, ale postavy jiné. Tedy zmíněné předky, o nichž Zachry žádné informace nemá (nebo ne v takovém informačním rozsahu – segment 2/28 *Vize* sice uvádí některé informace o ostatních liniích prostřednictvím snu, ale Zachry nechápe jejich význam). To však divák v tomto čase syžetu neví, kvůli nekomunikativnosti narace a předpokládá, že o veškerých událostech z linií 1849, 1939, 1973, 2012 a 2144 Zachry vypráví v aktuálním čase fabule. Události, o kterých Zachry mluví syžet explicitně uvádí až v pozdějším čase syžetu v segmentu 2/26 *Útok kanibalů* linie 2311. Syžet však asociativně prezentuje nejprve minulé události ostatních linií. Díky tomu je divák záměrně maten, jelikož tvůrčí invenci chápe jako kompoziční motivaci.

Obdobně je narace motivována i v případě linie 2144, kdy je Sonmi-451 z hlediska aktuálního času fabule své linie (nikoliv aktuálního času v kontextu všech linií) vyslýchána Archivářem (segment 7/21 *Začátek výslechu*). Svým vyprávěním motivuje naraci prezentovat v syžetu minulé události fabule, které před zatčením zažila. Oproti 2311 je zde prezentována postava v minulosti okamžitě (segment 7/22 *Denní cyklus*).

Každá z postav má ve fabuli svoji vlastní motivaci k dosažení cíle. Tyto motivace motivují vyprávění uvádět veškeré s ním spojené události. V rámci všech linií však nelze určit jednotnou motivaci, protože každá z postav má jiný cíl. Ve většině případů je motivace implicitní a divák si ji rekonstruuje z chování a konání postav. V případě linie 2311 je Zachryho motivace k přežití ve fabuli explicitně odůvodněna nadpřirozenou postavou Starýho Georgie. Tato postava explicitně předává divákovi informace o motivech Zachryho chování skrze své repliky. Například v segmentu 2/26 *Útok kanibalů* je prostřednictvím postavy Starýho Georgie explicitně odůvodněno, proč Zachry nezachrání svému švagrovi Adamovi život. Postava ve vyprávění nutí diváka nechápat události jako samozřejmost, tak jak se na první pohled zdají, ale prezentuje mu dvojí výklad událostí. Objektivní prezentaci a subjektivní výklad z mentálního pohledu Zachryho/Georgieho.

V případě ostatních linií je divák odkázán motivace rekonstruovat z chování a jednání postav. S výjimkou linie 2144 jsou motivace hlavních postav zřejmé již od jejich prvních či následujících uvedených segmentů, které obsahují počáteční události fabule. Ve všech zbylých případech je narace ohledně motivací

komunikativní, jelikož jsou hlavní postavy zároveň homodiegetickými vypravěči, které své jednání divákovi obhajují skrze nediegetickou zvukovou stopu.

4.4.4. ČAS

V případě filmu *Atlas mraků* se pořádek, frekvence i trvání událostí fabule velmi liší od způsobu jejich uvedení v syžetu. I přes velkou míru komunikativnosti divák nemůže na základě prezentovaných událostí zrekonstruovat čas fabule, jelikož neprezentuje události, obsažené v časovém rozmezí mezi jednotlivými liniemi a vynechává nedůležitý čas fabule i v samotných liniích. Nedůležitý vynechaný čas fabule může mít délku minut, hodin, dnů, ale i stovek let. První diegetický segment 2/2 *Zachry vypráví* linie 2311 chápu jako aktuální čas fabule, jelikož se veškeré ostatní segmenty (s výjimkou posledního diegetického segmentu 2/111 *Zachry odchází*) odehrávají v dřívějším čase fabule. I v tomto případě je však vynechán značný čas fabule oproti poslednímu segmentu linie z minulého času fabule 2/104 *Jasnozřiví*. Tento časový skok si divák rekonstruuje z časoprostorových informací. *Zachry* i *Meronym* jsou v segmentech 2/2 a 2/111 výrazně starší oproti svým verzím v ostatních segmentech, mají mezi sebou milostný poměr a mají již vnoučata, což jsou události, které se v segmentech minulosti fabule ještě nestaly nebo jsou započaty. Časový kontext si divák vytváří až po shlédnutí všech diegetických segmentů v čase syžetu.

V počátečních syžetových segmentech 3-12 je požadavek na diváckou orientaci v čase velmi vysoký, jelikož divák nezná kauzální kontext. Zároveň narace uvádí princip rychlého vzájemného střídání časů fabule linií v krátkém čase syžetu, který je v narativní struktuře několikrát opakován. Například u segmentu 45 uvádím jeho jiný název u každé z linií, jelikož syžet zprostředkovává ve svém čase střídavě časy fabule z každé diegetické linie a díky střihu se rychle střídají. V tvůrci zároveň v těchto případech často využívají principu překrývaného diegetického zvuku z jedné linie, ale na základě tematické podobnosti prezentují vizuální informace ze všech linií (například postava z linie 2144 může vyprávět o událostech, které zažila; syžet nejprve prezentuje obrazové a zvukové informace z tohoto času fabule a následně jsou obrazové informace nahrazeny obrazy z jiných časů fabule ostatních linií).

I přesto je narace v počátcích času fabule komunikativní, protože v segmentech od času syžetu 3/13 *Smlouva* uvádí nediegetické informace o časoprostorovém zařazení (respektive v prvním segmentu každé nově prezentované linie po segmentu 3/13).

Události fabule jsou z hlediska organizování času prezentovány převážně chronologicky. Nejvíce skoků v čase je využito v linii 2144, které jsou motivovány dialogem Sonmi-451 s Archivářem, díky čemuž se čas fabule linie neustále střídá. Popřípadě vynechává události minulosti, o kterých Sonmi-451 nemluví. Stejný postup je využit i u ostatních linií. Například v segmentu 6/23 *Robertovo psaní* linie 1939 Robert píše svému příteli dopis v jedné scéně – tedy určitém čase fabule, ale čas syžetu záběry této scény střídá se záběry minulých a budoucích událostí, kdy skládá hudbu s Vyvyanem Ayrsem, o které v dopisu píše.

Narace unikátně pracuje s prezentováním minulých událostí fabule v linii 2012, kdy se v jednom prostoru odehrávají dvě události – aktuální i minulé s dvěma verzemi jedné postavy. Takovýmto příkladem může být segment 5/44 *První vzpomínání*, kdy Timothy Cavendish vzpomíná na svůj vztah s Uršulou v momentě zastavení vlaku na nádraží. Narace je v tuto chvíli komunikativní, jelikož divákovi zprostředkovává mentální subjektivitu – Timothyho vnitřní hlas, který vypráví o minulých událostech fabule. Zároveň je v prostoru se starší verzí postavy Timothyho i jeho mladší verze a přítelkyně Uršula. Divák však ví, že se jedná o minulý čas fabule na základě vnitřního hlasu.

Ve všech zmíněných případech jde o vyprávěcí postupy, které nejsou zapříčiněny abnormální nadpřirozenou postavou či technologií, ale zcela běžným vyprávěním postavy o zážitcích z minulého času. Výjimkou je linie 2311 a segment 2/101 *Souboj*, kdy Zachry na základě návštěvy stejného prostoru jako v případě 2/26 *Útok kanibalů* vidí mentální subjektivitu nadpřirozené postavy Starého Georgie, jež následně mizí, protože se Zachry rozhodl jí v minulosti nevěřit. Poté syžet uvádí flashback zabití Zachryho švagra Adama, aby mohl divák lépe pochopit Zachryho aktuální myšlenkový vývoj.

4.4.5. PARALELISMUS

Paralelismus je ve filmu *Atlas mraků* jedním z hlavních principů, který je stěžejní pro vývoj narativní formy. Samotné postavy na úrovni fabule reflektují, že každé rozhodnutí má následky a život jedince je důležitý v kontextu s ostatními životy. Nejviditelnější paralelou je využívání jednoho herce v různých rolích u každé linie. Ve většině případů jde o role fikčních postav, jež jsou vzájemně charakterově odlišné, ale vyprávění využívá i značnou míru podobnosti. Například vztah Adama Ewinga a Tildy Ewing z linie 1849 se opakuje v pozdějším čase fabule znovu v linii 2144 u postav Hae-Joo Chang a Sonmi-451. V obou případech hrají dvojici postav herci Jim Sturges a Doo-na Bae. V linii 1973 herecká dvojice implicitně na fotografiích ztvárnila postavy rodičů Megan Sixsmith. Postavy jsou chápány jako členové jednoho rodu a paralelami je tedy možno chápat jejich neustále potkávání se v různých časech fabule.

Další paralelou může být motiv vyprávění, který se v jednotlivých liniích částečně liší. Každá hlavní postava linie komentuje aktuální, minulé či budoucí dění svými slovy přímo či skrze médium. Prvním uvedeným vypravěčem je Zachry v segmentu 2/2 *Zachry vypráví* linie 2311, jež vypráví svým potomkům příběh o setkání se Starým Georgie. Syžet je na základě jeho vyprávění motivován přímo uvést minulé události. Paralelní postup vyprávění je obsažen i v linii 2144, kdy Sonmi-451 vypráví Archiváři o událostech před jejím zatčením. V linii 1849 je vypravěčem Adam Ewing, který své ženě Tildě píše dopisy. Obdobně jako Robert Frobisher, který v linii 1939 píše dopisy svému příteli Rufusi Sixsmith, který tyto dopisy čte v liniích 1939 i 1973. V případě linie 2012 píše Timothy Cavendish své vzpomínky na psacím stroji v prvním a posledním segmentu linie (5/5 *Psaní a 5/110 Sjednocení*).

Jiným typem paralely může být i motiv hledání pravdy, který se v odlišných mírách užití objevuje v každé linii. V případech linií 1973, 2012, 2144 a 2311 hlavní postavy skutečně pátrají po pravdě a příčinách událostí, které se staly, a to jak z vlastní iniciativy (redaktorka Luisa Rey v linii 1973 nebo Timothy Cavendish v linii 2012, který je svým bratrem záměrně uvězněn a je nucen hledat pravdu), tak skrze jinou postavu (v linii 2144 je pravda Sonmi-451 ukázána na základě iniciativy

Hae-Joo Changa, v *2311* je Zachry motivován k nalezení pravdy postavou Meronym).

Narace filmu *Atlas mraků* je na paralelách založena. Když se v jedné linii objeví situace, je znovu v jiné linii opakována v modifikované formě kvůli odlišnému kontextu v časoprostoru, i když nemá se svojí původní verzí přímou kauzální spojitost. V situacích můžou být aktéry postavy, které jsou vzájemně spojené skrze rodovou pokrevnost, ale i postavy, jež mezi sebou nemají spojitost. Tyto paralely syžet uvádí pomocí nejrůznějších vypravěčských postupů, ať už objektivně kauzálně po sobě či inverzně subjektivně v paralelním prezentování, kdy segment obsahuje několik tematicky podobných scén ze všech dějových linií.

4.4.6. NARACE

Narace filmu *Atlas mraků* kombinuje charakteristiky dvou Bergových kategorií síťových narativů. První kategorií jsou *Paralelní příběhy – několik protagonistů v rozdílných místech a/nebo časech*. *Atlas mraků* však porušuje pravidlo *Paralelních příběhů*, jelikož je podle definice u těchto filmů maximální počet dějových linií čtyři. *Atlas mraků* disponuje šesti dějovými liniemi. Každá z linií má svá vlastní pravidla ohledně porušování jednoty času a prostoru. U většiny linií jsou obě pravidla porušována, jelikož postavy cestují z místa na místo a u některých případů porušují i časovou jednotu. Například linie *2311* disponuje dvěma časy – časem, kdy jsou Zachry a Meronym mladí a časem, ve kterém jsou tyto postavy starší. Stejně tak i ostatní linie vynechávají značný čas fabule. Vždy jde ale o rozmezí několika hodin, dní či měsíců. Tudíž se události odehrávají alespoň v časovém rozmezí jednoho roku.

Druhou kategorií jsou *Rozvrácené příběhy – narušená posloupnost událostí, motivovaná umělecky skrze autoritu filmového tvůrce*. Jak jsem zmiňoval již v předchozích kapitolách, některé z linií filmů jsou vyprávěny převážně chronologicky. Narušení kauzálního řetězce je obsaženo pouze v několika málo segmentech linie, zbylé jsou prezentovány lineárně. Protikladem těchto linií je linie *2144*, ve které jsou neustále střídány segmenty z aktuálního času výsledků a minulého času fabule před výsledkem. Jelikož je ale při kategorizování brán v potaz celkový syžet filmu, kauzalita mezi liniemi je od počátku narušována, jelikož je mezi liniemi vzájemný rozdíl v čase fabule desítky až stovky let. I když tedy nemají

přímou kauzální spojitost, příčina v linii dřívějšího času fabule má implicitní následek v linii budoucího času fabule.

Dva segmenty filmu *Atlas mraků* lze zařadit i do kategorie *Metanarace – vyprávění o problémech filmového vyprávění*. V segmentu 5/57 *Zjištění* Timothy Cavendish reaguje na své uvěznění v Aurora House a v segmentu 7/57 *Film* postavy Hae-Joo Chang a Sonmi-451 sledují film, který stejné jednání prezentuje skrze herce ve fikčním filmu. Je to tedy umělecký odkaz na skutečné události v minulém času fabule. Zároveň tyto segmenty vzájemně zobrazují problematiku filmové tvorby.

Je paradoxem, že syžet nejnámějšiho a produkčně i distribučně nejnákladnějšího filmu komplexně spadá oproti ostatním mnou zvoleným filmům pouze do dvou Bergových kategorií. Důvodem je podle mého názoru narušování pravidel kategorie *Paralelní příběhy – několik protagonistů v rozdílných místech a/nebo časech*, kvůli kterému je takto zvolené vyprávění velmi náročné pro diváckou percepci. V případě potenciálního využití další z kategorií by byl syžet filmu minimálně matoucí.

4.4.7. SHRNUÍ

V kontextu všech mnou vybraných a analyzovaných filmů lze konstatovat, že žánr ovlivňuje vyprávění v nejmenší míře. V případě filmů *Halloweenská noc*, *Southbound* a *Vánoční horor* ovlivňoval žánr všechny linie, jelikož v každé linii existovalo monstrum (nebo implicitně ovlivňovalo události linie), které mělo specifické schopnosti. V případě filmu *Atlas mraků* monstrum, nadpřirozená bytost či technologie není součástí všech dějových linií, ale pouze linií 1849 (v tomto případě je možná pouze hypotetická existence monstra, jelikož monstrum – Polynéský červ jakožto postava ve fabuli vůbec nevystupuje a Henry Goose využívá informace o ní pouze jako lež za účelem zmatení diváka a postavy Adama Ewinga), 2144 (postavy využívají moderních technologií, které jsou v rámci fikčního světa zcela přirozené) a 2311 (hlasy předků, Zachryho mentální subjektivita nadpřirozené postavy Starej Georgie, vidění budoucnosti skrze nadpřirozený fyzický a psychický stav Abbess, technologie jasnozřivých, kouzla). Tyto prvky jsou součástí kauzality a jsou prezentovány v objektivní i subjektivní rovině pohledu na události. Ve zbylých liniích 1939, 1973 a 2012 tyto transtextuální

prvky využívány nejsou. Narace v jejich případě nepracuje s žádnými nadpřirozenými prvky, které by naraci ozvlášťovaly a budovaly divácká očekávání.

Syžet filmu *Atlas mraků* ve své struktuře kombinuje mnoho vyprávěcích motivů a žánrů. Přesto však jeho struktura působí uceleně. Důrazem na vzájemnou spojitost je nespočet témat, která jsou ve všech liniích obsažena (syžet občasně klade důraz na divácké tematické uvědomění vyprávěčským postupem, kdy v jednom segmentu prezentuje několik událostí fabule ze všech dějových linií, které spojuje jedno téma) a využívání stejných herců v rozdílných rolích, jež zastupují postavy, které jsou si vzájemně vzdálenými příbuznými. I když tedy není kauzalita mezi liniemi přímá, lze ji implicitně odvodit z replik a konání postav. Narativní struktura *Atlasu mraků* vyvolává teoretické hypotézy, zda je možné v síťovém narativu a žánru zajít ještě dále, než je tomu ve případě *Atlasu mraků*, aniž by struktura nepostrádala kompoziční explicitní smysl.

Závěr

Na základě narativní analýz filmů *Atlas mraků*, *Halloweenská noc*, *Southbound* a *Vánoční horor* jsem došel k závěru, potvrzujícím hypotézy u každého z mnou vybraných filmů, tedy že narativní struktury síťových narativů jsou ozvláštněny transtextuálními prvky, které v určitých mírách ovlivňují veškeré prvky formálního uspořádání. Nelze však prokázat, že by byly postupy v každém z filmů totožné. Tvůrci postupují u každého filmu unikátně svým specifickým způsobem.

Nejprve se zaměřím na specifika filmů *Southbound* a *Halloweenská noc*, které disponují pouze žánrem horor bez jakéhokoliv vlivu žánrů science fiction a fantasy. V případě filmu *Southbound* je síťový narativ ozvláštněn transtextuálně skrze charakteristiku postav monster a jejich přesněji nedefinované rozsahy schopností. Objektivní prezentace následků událostí a nekomunikativnost ohledně příčin chování a schopností monster diváka často zavádí do hypotéz, které není možno odůvodnit kompozičně, ale transtextuálně – monstrum je abnormální a nadpřirozené, tudíž je schopné vytvořit iracionální události. V případě filmu *Halloweenská noc* žánr ozvlášťuje naraci dezinformacemi o žánru a vytvářením špatných hypotéz ve většině svých linií na základě nekomunikativnosti ohledně skutečných identit postav. Konkrétně využitím žánrových prvků hororu u postav abnormálních nadpřirozených monster a současně i u postav vrahů či běžných civilistů, které se záměrně převlékají a chovají jako nadpřirozené postavy. Tímto principem dochází k ozvláštnění síťového narativu, protože dochází ke konfliktu člověka, imitujícího monstrum a skutečného abnormálního monstra, kauzálně mezi liniemi v jednom časoprostoru (popřípadě i monstrum, jež imituje člověka). V obou případech je narace ohledně monster spíše nekomunikativní a informace o rozsahu jejich schopnosti divák zjišťuje skrze postavy lidí. V obou případech se linie filmů odehrávají v jednom časoprostoru - dnu a noci v poušti a noci ve městě Warren Valley.

V případě filmu *Vánoční horor* lze taktéž konstatovat, že se odehrává v jednom časoprostoru – ve dne a v noci ve městě Bailey Downs a jeho okolí. Všechny tři filmy by se tedy daly zařadit do kategorie Bergovy taxonomie *Polyfonní nebo ansámblové příběhy – několik protagonistů, jednotná lokace*. Oproti předešle uvedeným filmům je v naraci využíváno nejen žánrových prvků hororu,

ale i fantasy. Prvky druhého zmíněného žánru však ovlivňují pouze tři linie filmu. V prvním případě je to existence abnormálních i normálních nadpřirozených monster jako iluze v rovině mentální subjektivity psychicky narušené postavy. V druhém případě jsou to postavy lidí, které chápou objektivní zobrazení abnormálního nadpřirozeného monstra v rámci fikčního světa jako normální. Ostatní postavy lidí však s jejich výroky nesouhlasí a nevěří jim, dokud nejsou s monstrem konfrontovány. Vztah ostatních postav a monstra tedy odpovídá definici hororu. V další linii filmu je využita absence monstra – tedy transtextuálních prvků hororu a fantasy. Tato linie je však kauzálně ovlivněna děním z druhé linie, kde se monstrem vyskytuje. Dávkování informací v narativní struktuře filmu *Vánoční horor* je oproti *Southbound* a *Halloweenská noc* odlišné v tom, že je narace komunikativnější. Divák je informován o existenci monstra dříve než postavy lidí na základě hloubky a rozsahu informací. Díky mechanismu síťového narativu ví o postavách lidí více informací, než vědí postavy o sobě navzájem. I zde tedy transtextuální žánry ozvláštňují vyprávění, ale v daleko explicitnější a komunikativnější formě.

Film *Atlas mraků* se oproti předešlým filmům liší jak konkrétním žánrem, tak způsobem vyprávění. V prvé řadě žánr neovlivňuje všechny (nebo většinu) dějových linií, ale pouze část z nich. Tudíž nelze aplikovat žánrové definice na všechny linie. Druhou odlišností je existence monstra, které je v rámci audiovizuálních informací obsaženo pouze v jedné linii, a to jako mentální subjektivita postavy běžného člověka. Zbylé linie, pracující s žánry populární fantastiky, využívají alternativní historie a technologií bez monstra a subjektivní hloubky informací. Třetím odlišným faktem filmu je, že nezapadá do kategorie *Polyfonní nebo ansámblové příběhy – několik protagonistů, jednotná lokace* jako ostatní filmy, protože porušuje jednotu času a prostoru. Na základě toho film řadím do kategorie *Paralelní příběhy – několik protagonistů v rozdílných místech a/nebo časech* s dodatkem, že porušuje pravidlo maximálního počtu dějových linií. I v případě *Atlas mraků* je narace spíše komunikativní, avšak žánr ovlivňuje pouze některé z linií, nikoliv všechny dějové linie. Otázkou je, zde je možné ve vyprávění zajít ještě dále, aniž by divák neztratil orientaci v ději. Ze všech čtyř zvolených filmů je právě *Atlas mraků* tím, který nejvíce experimentuje s dávkováním

informací. Detailní vyhodnocení narativní struktury *Atlasu mraků* a dalších filmů je obsaženo v podkapitolách „Shrnutí“.

Spojení žánrů populární fantastiky se mechanismem síťových narativů lze chápat jako další krok, který má potenciál se v budoucnosti světové kinematografie opakovat a rozšiřovat do jiných subžánrů. Neoformalistickou analýzou jsem dokázal, že může tvůrce pracovat s transtextuálními prvky svým specifickým způsobem a aplikovat je na kategorie formálního uspořádání dle svého uvážení. Zároveň je možné v jedné narativní struktuře pracovat s několika zcela odlišnými monstry a technologiemi zároveň, aniž by na diváka působily zmatečně a nebyl schopen rekonstruovat informace k pochopení fabule.

Příloha č. 1: Seznam citovaných filmů

1. *21 gramů* (21 Grams, režie: Alejandro González Iñárritu, USA, 2003)
2. *50x a stále poprvé* (50 First Dates, režie: Peter Segal, USA, 2004)
3. *Adaptace* (Adaptation, režie: Spike Jonze, USA, 2002)
4. *Amatér* (Amator, režie: Krzysztof Kieislowski, PL, 1979)
5. *Amores Perros – Láska je kurva* (Amores Perros, režie: Alejandro Gonzáles Iñárritu, MEX, 2000)
6. *Atlas mraků* (Cloud Atlas, režie: Andy Wachowski, Lana Wachowski, Tom Tykwer, DEU/USA/HK/SGP, 2012)
7. *Crash* (režie: Paul Haggis, USA/DEU, 2004)
8. *Černé Vánoce* (Black Christmas, režie: Glen Morgan, USA/CAN, 2006)
9. *Čistá duše* (A Beautiful Mind, režie: Ron Howard, USA, 2001)
10. *Diner* (režie: Barry Levinson, USA, 1983)
11. *Donnie Darko* (režie: Richard Kelly, USA, 2001)
12. *Dvojitý život Veroniky* (La Double vie de Veronique, režie: Krzysztof Kiesłowski, FR/PL/N, 1991)
13. *Dvoupruhová asfaltka* (Two Lane Blacktop, režie: Monte Hellman, USA, 1971)
14. *Flákač* (Slacker, režie: Richard Linklater, USA, 1990)
15. *Frigo jako Sherlock Holmes* (Sherlock Jr., režie: Buster Keaton, USA, 1924)
16. *Gauneři* (Reservoir Dogs, režie: Quentin Tarantino, USA, 1992)
17. *Go* (režie: Doug Liman, USA, 1999)

18. *Halloween* (režie: John Carpenter, USA, 1978)
19. *Halloween 3* (Halloween 3: Season of the Witch, režie: Tommy Lee Wallace, USA, 1982)
20. *Halloweenská noc* (Trick 'r Treat, režie: Michael Dougherty, USA/CAN, 2007)
21. *Harry Potter a vězeň z Azkabanu* (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, režie: Alfonso Cuarón, GB/USA, 2004)
22. *Heavy Metal* (režie: Gerald Potterton, Jimmy T. Murakami, CAN/USA, 1981)
23. *Historiky z metropole* (Tales of Manhattan, režie: Julien Duvivier, USA, 1942)
24. *Hněv duší* (Dead Birds, režie: Alex Turner, USA, 2004)
25. *Hnus* (Repulsion, režie: Roman Polanski, GB, 1965)
26. *Hodiny* (The Hours, režie: Stephen Dalhy, USA/GB, 2002)
27. *Hodný, zlý a ošklivý* (Il buono, il brutto, il cattivo, režie: Sergio Leone, I/USA/E/DDR, 1966)
28. *Hrdina* (Ying xiong, režie: Yimou Zhang, HK/CHN, 2002)
29. *Chungking express* (Chongging senlin, režie: Kar-wai Wong, HK, 1994)
30. *Intolerance* (režie: D. W. Griffith, USA, 1916)
31. *Jackie Brown* (režie: Quentin Tarantino, USA, 1997)
32. *Kabinet doktora Caligaryho* (Das Kabinett des Doktor Caligari, režie: Robert Weine, Německá říše, 1920)
33. *Klub rváčů* (Fight Club, režie: David Fincher, USA/DEU, 1999)
34. *Krampus: Táhni k čertu* (Krampus, režie: Michael Dougherty, USA, 2015)

35. *Krvavé housle* (Le Violon rouge, režie: François Girard, CAN/I/GB, 1998)
36. *Lantana* (režie: Ray Lawrence, AUS/DEU, 2001)
37. *Lola běží o život* (Lola rentt, režie: Tom Tykwer, DEU, 1998)
38. *Magnolia* (režie: Paul Thomas Anderson, USA, 1999)
39. *Matrix* (The Matrix, režie: The Wachowski Brothers, USA, 1999)
40. *Matrix Revolutions* (The Wachowski Brothers, USA/AUS, 2003)
41. *Melinda a Melinda* (režie: Woody Allen, USA, 2004)
42. *Memento* (režie: Christopher Nolan, USA, 2000)
43. *Mentolky* (Bakhasatang, režie: Chang-dong Lee, KOR/JAP, 2000)
44. *Na Hromnice o den více* (Groundhog Day, režie: Harold Ramis, USA, 1993)
45. *Náhoda* (Przypadek, režie: Krzysztof Kieslowski, PL, 1987)
46. *Nashville* (režie: Robert Altman, USA, 1975)
47. *Nejlepší léta našeho života* (The Best Years of Our Lives, režie: William Wyler, USA, 1946)
48. *Nenávist* (The Grudge, režie: Takashi Shimizu, USA/JAP, 2004)
49. *Noc oživlých mrtvol* (Night of the Living Dead, režie: George A. Romero, USA, 1968)
50. *Občan Kane* (Citizen Kane, režie: Orson Welles, USA, 1941)
51. *Od soumraku do úsvitu 3: Katova dcera* (From Dusk Till Dawn 3: The Hangman's Daughter, režie: P. J. Pesce, USA, 1999)
52. *Osm a půl* (8½, režie: Federico Fellini, IT/FRA, 1963)
53. *Osudový dotek* (The Butterfly Effect, režie: Eric Bress, Jonathan Mackye Gruber, USA, 2004)

54. *Panna svlečená do naha svými nápadníky* (Oh! Su-jeong, režie: Sang-soo Hong, KOR, 2000)
55. *Pravidla vášně* (The Rules of Attraction, režie: Roger Avary, USA/DEU, 2002)
56. *Primárky* (Primary, režie: Robert Drew, USA, 1960)
57. *Před deštěm* (Before the Rain, režie: Milcho Manchevski, MAK/FR/GB, 1994)
58. *Psycho* (režie: Alfred Hitchcock, USA, 1960)
59. *Pulp Fiction: Historiky z podsvětí* (Pulp Fiction, režie: Quentin Tarantino, USA, 1994)
60. *Rašómon* (Rashomon, režie: Akira Kurosawa, JAP, 1950)
61. *Raz dva* (Yi Yi, režie: Edward Young, TWN/JAP, 2000)
62. *Řekl, řekla...* (He Said, She Said, režie: Ken Kwapis, Marisa Silver, USA, 1991)
63. *Sexuální život* (Sexual Life, režie: Ken Kwapis, USA, 2005)
64. *Sin City: Město hříchu* (Sin City, režie: Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, USA, 2005)
65. *Sledování* (Following, režie: Christopher Nolan, GB, 1998)
66. *Southbound* (režie: David Bruckner, Roxanne Benjamin, Patrick Horvath, Radio Silence, USA, 2015)
67. *Srdová sedma* (Sliding Doors, režie: Peter Howitt, GB/USA, 1998)
68. *Superman se vrací* (Superman Returns, režie: Bryan Singer, USA/AUS, 2006)
69. *Svítání* (Daybreakers, režie: Michael Spierig, Peter Spierig, AUS/USA, 2009)

70. *Syriana* (režie: Stephen Gaghan, USA, 2005)
71. *Tales from the Hood* (režie: Rusty Cundieff, USA, 1995)
72. *Tenká červená linie* (The Thin Red Line, režie: Terence Malick, USA, 1998)
73. *Texaský masakr motorovou pilou* (The Texas Chainsaw Massacre, režie: Tobe Hooper, USA, 1974)
74. *Traffic – Nadvláda gangů* (Traffic, režie: Steven Soderberg, USA/DEU, 2000)
75. *Tristram Shandy* (Tristram Shandy: A Cock and Bull Story, režie: Michael Winterbottom, GB, 2005)
76. *V/H/S* (režie: Martin Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gilet, Justin Martinez, Glen McQuaid, Radio Silence, Joe Swanberg, Ti West, Adam Wingard, USA, 2012)
77. *Vánoční horor* (A Christmas Horror Story, režie: Grant Harvey, Steve Hoban, Brett Sullivan, CAN, 2015)
78. *X-Men 2* (X2, režie: Bryan Singer, USA/CAN, 2003)
79. *Zabíjení* (The Killing, režie: Stanley Kubrick, USA, 1957)
80. *Zachraňte vojína Ryana* (Saving Private Ryan, režie: Steven Spielberg, USA, 1998)
81. *Zatmění* (L'eclisse, režie: Michelangelo Antonioni, I/FR, 1962)
82. *Zóna soumraku* (Twining Zone: The Movie, režie: Joe Dante, John Landis, George Miller, Steven Spielberg, USA, 1983)
83. *Zvrácený* (Irréversible, režie: Gaspar Noé, FR, 2002)

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. *Atlas mraků* [Cloud Atlas] [film]. Režie: Andy WACHOWSKI, Lana WACHOWSKI, Tom TYKWER. DEU/USA/HK/SGP, 2012.
2. *Halloweenská noc* [Trick ‘r Treat] [film]. Režie: Michael DOUGHERTY. CAN/USA, 2007.
3. *Southbound* [film]. Režie: Roxanne BENJAMIN, David BRUCKNER, Patrick HORVATH, Radio Silence. USA, 2015.
4. *Vánoční horor* [A Christmas Horror Story] [film]. Režie: Grant HARVEY, Steve HOBAN, Brett SULLIVAN. CAN, 2015.

Literatura

1. 2012 Awards. In: *austinfilmcritics.org* [online]. 18. 12. 2012 [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://austinfilmcritics.org/2012-awards-47bc09720326>
2. A Christmas Horror Story 2015. In: *metacritic.com* [online]. [cit. 4. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/a-christmas-horror-story>
3. ANDERSON, Derek. Q&A with A CHRISTMAS HORROR STORY Director Steve Hoban. In: *dailydead.com* [online]. 10. 3. 2015 [cit. 4. 5. 2018]. Dostupné z: <https://dailydead.com/qa-with-a-christmas-horror-story-director-steve-hoban/>
4. AZCONA, María del Mar. *The Multi-Protagonist Film*. London: Wiley-Blackwell, 2010. 176 s. ISBN 14-443-3393-3.
5. BARONE, Matt. The Scary-Good Afterlife of “Trick ‘r Treat,” The Movie That Should Be Halloween’s Answer to “A Christmas Story“. In: *complex.com* [online]. 28. 10. 2013 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/10/trick-r-treat-movie>.

6. BERG, Charles Ramírez. *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"*. [online]. 22. 9. 2006 [cit. 1. 6. 2018]. Dostupné z: <http://www.thefreelibrary.com/A+taxonomy+of+alternative+plots+in+recent+films%3A+classifying+the..-a0153620392>. Path: [homepage](#); [entertainment-arts](#); [motion-pictures](#); [film-criticism](#); [september-22-2006](#).
7. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. 370 s. ISBN 0-299-10174-6.
8. BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. London and New York: Routledge, 2008. 499 s. ISBN 0-415-97779-7.
9. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
10. CAVANAUGH, Patrick. George Romero, John Carpenter and Tobe Hooper Were Almost Involved in 'Trick 'r Treat'. In: *comicbook.com* [online]. 9. 11. 2017 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <https://comicbook.com/horror/2017/10/27/trick-r-treat-john-carpenter-george-romero-halloween-movie/>.
11. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Hearth*. New York: Routledge, 1990. 272 s. ISBN 978-0415902168.
12. Cloud Atlas (2012) Awards. In: *imdb.com* [online]. [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1371111/awards>
13. Cloud Atlas (2012) Filming & Production. In: *imdb.com* [online]. [cit. 21. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1371111/locations>
14. COLLINS, Clark. TIFF 2015: Southbound directors discuss their horror film – exclusive image. In: *ew.com* [online]. 15. 9. 2015 [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.ew.com/article/2015/09/15/tiff-2015-southbound/>

15. EHRLICH, David. Southbound. In: *rollingstone.com* [online]. 4. 2. 2016 [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/southbound-99616/>
16. FLEMING, Mike Jr. Focus Features And Tom Hanks Sign On For Wachowski-Directed 'Cloud Atlas'. In: *deadline.com* [online]. 21. 4. 2012 [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://deadline.com/2011/04/focus-features-and-tom-hanks-sign-on-for-wachowski-directed-cloud-atlas-122043/>
17. FORD, Alan. Scream Awards 2008: Scream Fest Horror Film Festival. In: *filmofilia.com* [online]. 7. 10. 2008. [cit. 2. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.filmofilia.com/scream-awards-2008-screamfest-horror-film-festival-5836/>
18. GENZLINGER, Neil. Review: 'Southbound' Tells Five Horror Tales, All Set on Desolate Highway. In: *nytimes.com* [online]. 4. 2. 2016 [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: https://www.nytimes.com/2016/02/05/movies/southbound-review.html?_r=0
19. CHUNG, Jaimie. Six stories, three directors, one Cloud Atlas. In: *thetech.com* [online]. 2. 11. 2012 [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <https://thetech.com/2012/11/02/cloudatlas-v132-n50>
20. KNEGT, Peter. 'Zero Dark Thirty' Leads New Boston Online Film Critics Award Winners. In: *indiewire.com* [online]. 9. 12. 2012 [cit. 25. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2012/12/zero-dark-thirty-leads-new-boston-online-film-critics-award-winners-42611/>
21. Lana & Andy Wachowski and Tom Tykwer counted on ARRI Media Services for Cloud Atlas. In: *arrirental.de* [online]. [cit. 21. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.arrirental.de/container/cloud-atlas-lana-andy-wachowski-and-tom-tykwer-counted-on-arri-media-services-for-cloud-atlas/>
22. MECCA, Dan. New One-Minute 'Cloud Atlas' Spot Brings Back M83; Filmmakers Shed Light On DGA Struggles. In: *thefilmstage.com* [online]. 8.

10. 2012 [cit. 21. 4. 2018]. Dostupné z: <https://thefilmstage.com/news/new-one-minute-cloud-atlas-spot-brings-back-m83-filmmakers-shed-light-on-dga-struggles/>
23. Pale 3. In: *discogs.com* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.discogs.com/de/artist/106257-Pale-3>
24. PARSHALL, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow, 2012. 264 s. ISBN 978-0-810885073.
25. ROBINSON, Tasha. The Wachowskis explain how Cloud Atlas unplugs people from the Matrix. In: *avclub.com* [online]. 25. 10. 2012 [cit. 10. 5. 2017]. Dostupné z: <http://www.avclub.com/article/the-wachowskis-explain-how-icloud-atlas-unplugs-p-87900> Path: homepage; article; the-wachowskis-explain-how-cloud-atlas-unplugs.
26. ROEPER, Richard. 'Southbound': 5 times the scares in mind-bending horror anthology. In: *chicago.suntimes.com* [online]. 3. 6. 2016. [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://chicago.suntimes.com/entertainment/southbound-five-time-the-scares-in-a-mind-bending-horror-anthology/>
27. Southbound (2015) Release Info. In: *imdb.com* [online]. [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt4935334/releaseinfo>
28. Southbound 2016. In: *metacritic.com* [online]. [cit. 5. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/movie/southbound>
29. STERNBERG, Meir. *Expositional Modes & Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press. 1978. s. 338. ISBN 0801819792.
30. SVAŠEK, Martin. *Filmová adaptace knihy Atlas mraků: Motiv propojenosti ve filmu*. Olomouc: 2014. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Katedra divadelních, filmových a mediálních studií.

31. ŠKLOVSKIJ, Viktor. Art as Technique. In: LEMON. Lee T., REIS, Marion J. (ed.). *Russian Formalist Criticism*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 1964, s. 39–55. ISBN 0-8032-244-5460-1.
32. THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*. 1998, roč. 10, č. 1, s. 5–35. ISSN 0862-397X.
33. Trick ‘r Treat (2007) Filming & Production. In: *imdb.com* [online]. [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0862856/locations>
34. Trick ‘r Treat 2009. In: *metacritic.com* [online]. [cit. 11. 4. 2019]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/trick-r-treat>
35. V-JTOYOSHIMA. Trick ‘r Treat May Not Haunt Halloween This Year. In: *amc.com* [online]. [cit. 2. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.amc.com/talk/2008/04/trick-r-treat-m>
36. WOLFE, Gary K. *Evaporation Genres: Essays on Fantastic Literature*. Middletown: Wesleyan University Press, 2011. 260 s. ISBN 978-0819569370.

Seznam obrázků

<u>Obrázek 1: Schéma fabule a syžetu.....</u>	17
<u>Obrázek 2: Segmentace filmového syžetu Southbound.....</u>	51
<u>Obrázek 3: Segmentace filmového syžetu Vánoční horor (segmenty 1-21).....</u>	68
<u>Obrázek 4: Segmentace filmového syžetu Vánoční horor (segmenty 22-38).....</u>	69
<u>Obrázek 5: Segmentace filmového syžetu Halloweenká noc.....</u>	87
<u>Obrázek 6: Segmentace filmového syžetu Atlas mraků (segmenty 1-31)</u>	102
<u>Obrázek 7: Segmentace filmového syžetu Atlas mraků (segmenty 32-57)</u>	103
<u>Obrázek 8: Segmentace filmového syžetu Atlas mraků (segmenty 58-90)</u>	104
<u>Obrázek 9: Segmentace filmového syžetu Atlas mraků (segmenty 91-112)</u>	105

Seznam příloh

1. <Seznam citovaných filmů>

NÁZEV:

Využití mechanismu síťového narativu u současných amerických žánrových filmů populární fantastiky

AUTOR:

Bc. Jan Zbořil

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Milan Hain Ph.D.

ABSTRAKT:

Cílem této diplomové práce byla analýza ozvlášťujících prvků u vybraných filmů *Atlas mraků*, *Halloweenská noc*, *Southbound* a *Vánoční horor* s vazbou k žánrům populární fantastiky a trendu síťového narativu. Filmy byly analyzovány pomocí postupů neoformalitických, narativních a žánrových teorií definovaných Davidem Bordwellem, Kristin Thompson, Charles Ramírez Bergem, Noëllem Carrollem a Gary K. Wolfem. Výsledkem je potvrzení, že žánr ozvlášťuje naraci ve všech mnou vybraných kategoriích formálního uspořádání či kategoriích naratologické analýzy. Každý z vybraných filmů však pracuje s využitím žánru v síťovém narativu svým vlastním způsobem a s individuálním důrazem na jednotlivé narativní kategorie.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Narace, film, žánr, transtextualita, síťový

TITLE:

The use of the network narrative in current american genre films of popular fiction

AUTHOR:

Bc. Jan Zbořil

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Milan Hain Ph.D.

ABSTRACT:

The aim of thesis was analysis the extraordinary elements of the selected films *Cloud Atlas*, *Trick 'r Treat*, *Southbound* and *A Christmas Horror Story* with links to the genres of popular fantasy and the trend of network narrative. The films were analyzed by the method of neoformalistic, narrative and genre theories defined by David Bordwell, Kristin Thompson, Charles Ramírez Berg, Noël Carroll and Gary K. Wolfe. The result is a confirmation that the genre makes the narration more specific in all of my categories of formal arrangement or categories of narratological analysis. However, each of the selected films uses the genre in a multiple narrative in its own way and with individual emphasis on individual narrative categories.

KEYWORDS:

Narration, film, genre, transtextuality, network