

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FAKULTA FILMOVÉ A TELEVIZNÍ TVORBY

KATEDRA SCENÁRISTIKY A DRAMATURGIE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**NARATIVNÍ POSTUPY V MIND GAME FILMU
DEVADESÁTÝCH A RANÝCH NULTÝCH LET**

Veronika Dvorská

Vedoucí práce: Lucia Kajánková

Praha, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma narativní postupy v mind game filmu devadesátých a raných nultých let vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Lucie Kajánkové, vedoucí mé bakalářské práce, za zájem, cenné připomínky, optimismus a flexibilitu. Mé poděkování patří také mé matce a mému příteli za pomoc a podporu během studia.

Obsah

Úvod	1
1 Vymezení mind game filmu.....	2
1.1 Mind game film podle Elsaessera.....	2
1.2 Kontextuální zakotvení mind game filmu – kinematografie intelektuálních atrakcí.....	3
1.3 Mind game film a počítačové hry	4
1.4 Warren Buckland a puzzle film, mind game film jako rébus.....	5
2 Stavba mind game filmu	6
2.1 Základní principy mind game filmu	6
2.2 Anagnorize	7
2.3 Nespolehlivý vypravěč	8
2.4 Typologie mind game filmů.....	10
2.4.1 Mind game filmy s imaginárními společníky	11
2.4.2 Další případy mind game filmu s protagonistou s duševní nemocí	13
2.4.3 Konspirační mind game filmy s magickými prvky	14
2.4.4 Konspirační mind game film s prvky science fiction	15
2.4.5 Konspirační mind game filmy bez fantaskních prvků	17
3 Bona fide mind game film – stručné vysvětlení výběru filmů k další analýze	18
4 Odraz okolí, odraz sebe sama – původ a funkce imaginárních společníků ve filmu Mechanik	19
5 Odvádění divákovy pozornosti pro zvýšení efektu závěrečného odhalení – analýza filmu Šestý smysl	22
6 Hysterická žena jako nespolehlivý vypravěč – analýza filmu Tajemný let.....	24
7 Závěr	28
Bibliografie	29
Filmografie	30

Úvod

Postupné dávkování informací vedoucích k velkému odhalení tak, aby byl zvrát šokující, ale nepůsobil nahodile, patří mezi náročné, třebaže běžné výzvy scenáristické praxe. Pro zkoumání možných postupů při práci se zásadními zvraty se jako studijní materiál nabízí trend v moderním filmu, který je na nich přímo založen. Takzvaný mind game film se vyznačuje odhaleními, které překonávají hranice běžné dějové peripetie a vedou diváka ke zpochybnění základních pravidel filmového světa tak, jak byl autorem ustanoven. Přestože mind game film má velmi vysoké ambice co se práce s anagorizí týče, filmy spadající pod mind game film nejsou divácky náročné a zachovávají si srozumitelnost. Tato kombinace vlastností je pro mě velmi cenná jako pro pozorovatele i jako pro autora. Právě díky ní jsem si mind game film zvolila jako výchozí materiál pro svou práci.

Nezastírám, že moje motivace k volbě tohoto tématu je pragmatická. Při tvorbě svého bakalářského scénáře jsem byla sama nucena se potýkat s výzvami týkajícími se postupného odhalování a budování zvratů. Přestože výsledný tvar mého bakalářského scénáře neodpovídá definici mind game filmu (viz 1.1), považuji narativní postupy mind game filmu za inspirativní materiál mající přesahy do tvorby mimo tento filmový trend.

Mind game film je volně definovaná kategorie filmů, které vykazují společné vlastnosti, především v oblasti narativních postupů. Tyto narativní postupy popsal a kategorizoval Thomas Elsaesser ve svém textu *The mind game film*¹. Ve své práci Elsaesserovo vymezení zasazuje do širšího kontextu změn diváckých očekávání, ke kterým na přelomu tisíciletí došlo. Dále se věnuji základním pojmům, které jsou pro mind game film klíčové, především hledisku, anagorizi a různým formám nespolehlivého vyprávění. Na základě těchto poznatků volně definovaný pojem „mind game film“ kategorizuji do několika podskupin. Následně vybraný film z každé této podskupiny podrobuji detailnější analýze zkoumající narativní postupy typické pro tuto podskupinu.

¹ In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009, ISBN 9781405168625

1 Vymezení mind game filmu

1.1 Mind game film podle Elsaessera

Mind game film je kategorie postrádající jednoznačnou definici. Její volné vymezení sestavil Thomas Elsaesser v textu *The mind game film*, pro mou práci zcela klíčovým. Elsaesser zde nabízí seznam prvků, které se v různých podobách v mind game filmech vyskytují. Mind game film je tedy podle něj jakýkoliv film, který obsahuje některé z následujících narativních prvků.

- Protagonista je svědkem situací, které jsou pro něj i pro diváka nesrozumitelné. Kauzalita se zdá být narušená. Vývoj děje je nechronologický, nelineární. (*Donnie Darko, Lost Highway, Memento*)
- Protagonista žije v iluzi o fungování světa, v němž se pohybuje. Může žít v simulaci či být objektem manipulace. Vyprávění přitom nijak audiovizuálně neodlišuje „objektivní“ a „subjektivní“ realitu filmového světa, o jeho dvojí povaze se tedy dozvídáme až v nevyhnutelně nastanuvším momentu šokujícího odhalení, v němž protagonista zjišťuje, že žil v klamu a je spolu s divákem nucen zpochybňovat vše, čemu věřil. (*Matrix, Truman Show, Smrtihlav*)
- Protagonista je nucen zpochybňovat svou představu o realitě filmového světa nikoliv z důvodů velké konspirace či iluze, ale vzhledem k nadpřirozené či vědeckofantastické povaze světa, v němž žije (*Blade Runner, Minority Report, Total Recall*). Častým případem je, že protagonista pochybuje o tom, zda je ještě naživu či zda již zemřel (*Angel Heart, Jákobův žebřík*)
- Přítel nebo mentor protagonisty se v závěru filmu ukáže být produktem jeho představivosti. (*Čistá duše, Donnie Darko, Klub rváčů, Lost Highway*)
- Protagonista je pod nátlakem svého okolí včetně blízkých přátel a příbuzných, kteří jej přesvědčují, že události, které zažil, jsou pouze iluze, zpravidla důsledek traumatu či jiné formy psychického narušení. V průběhu filmu dojde k odhalení, že je protagonista obětí manipulace či konspirace. (*Minority Report, Tajemný let, Vesnice*)²

Toto vymezení narativních postupů ve své práci přejímám a každou z daných kategorií budu dále rozebírat. Než k tomu ale dojde, je zapotřebí upřesnit definici mind game filmu. Nejasné hranice Elsaesserova vymezení jsou patrné na první přečtení. Jako příklady jednotlivých prvků mind game filmu jsou vždy uvedené filmy z devadesátých let dvacátého století či první poloviny první dekády století jednadvacátého, přestože popisu odpovídají i velmi známé a podstatně starší snímky, namátkou *F jako falzifikát* (1974), *Hrůza na jevišti* (1950), nebo třeba *Kabinet doktora Caligariho* (1920). Mind game filmem Elsaesser nazývá

² (ELSSASSER Thomas, *The mind game film*, In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009, s. 17-18, ISBN 9781405168625). Uvádím ve vlastním překladu.

„fenomén“ či „proud“ spojený s náhlým vzestupem podobně stavěných filmů v průběhu devadesátých let dvacátého století. Přestože Elsaesser, ani jiní autoři zabývající se tímto fenoménem, nedokázali mind game film přesně ohraničit, rozumí tomu, že tento vzestup není nahodilý a pro lepší pochopení toho, co mind game film je, je třeba jej zkoumat. Právě širšímu kontextu vzestupu mind game filmu se budu, ve snaze vymezit lépe jeho hranice a možnosti, věnovat v následujících kapitolách.

1.2 Kontextuální zakotvení mind game filmu – kinematografie intelektuálních atrakcí

Elsaesserovo vymezení mind game filmu je pozoruhodné také tím, že se věnuje jen naraci. Jako by šlo o skupinu filmů, kterou nespojují vůbec žádné formální prvky, pouze styl vyprávění příběhu a sekundárně, emoce, jež v divákovi filmy vyvolávají.

Fenoménem, který získal na síle v devadesátých letech minulého století, u nějž lze pozorovat, jak narace přebírá určité funkce, které byly do té doby asociovány spíše s formálními složkami filmu, se zabýval rovněž Radomír D. Kokeš. Ve svém textu *Kinematografie intelektuálních atrakcí* sleduje posuny v diváckých očekáváních a čtení filmu, které nejenže lze vztáhnout na interpretaci mind game filmu, ale jsou dokonce pro jejich interpretaci velmi zásadní.

Kokeš sice nikdy mind game film přímo nezmiňuje, zabývá se ale filmy vzniklými v téměř časovém období³ a příznaky, na které upozorňuje, lze sledovat i u mind game filmů, tak jak je vymezil Elsaesser. „Pracuji s komplikovaným vyprávěním, kladoucí určité zvýšené percepční nároky, mimo jiné právě ve scénách čiré atrakčnosti: divák je například nucen sledovat několik ohnisek dění nebo konstruovat myšlení hrdinů, kteří udělají rychlou sérii kroků dříve, než divákovi sdělí jejich význam.“⁴

Pojem „atrakčnost“ Kokeš vztahuje k textům Toma Gunninga, především *The Cinema of Attraction*, ve kterém Gunning rozlišuje dva základní kinematografické přístupy. Jde o „naraci“, tj. využívání filmových prostředků k vyprávění příběhu a „atrakci“, využívání filmových prostředků k vyvolání fascinace na bezprostřední, smyslové či emoční bázi.⁵

Gunning tyto dva přístupy vymezuje jako opačné; ve svém textu ilustruje tuto základní rozpornost obou přístupů metonymickými přirovnáními, kdy narace je „telling“ a atrakce „showing“, či „absorbce“ a „konfrontace“, nebo v extrémnějším případě voyerismu a exhibicionismu. Tyto principy Gunning po

³ Ze 17 filmů, které podrobuje analýze, pouze 2 rovněž odpovídají vymezení mind game filmu podle Elsaessera. Navíc jde o specifické případy. Oba dané filmy, *Matrix* a *Minority report* navíc obsahují odchylky od běžných vypravěčských postupů mind game filmu – viz kapitola 3.

⁴ KOKEŠ, R., *Kinematografie intelektuálních atrakcí*, Cinepur č. 59, 2008, s. 25, ISBN 1213-516X

⁵ GUNNING Tom, *Film atrakcí. Raný film, jeho diváci a avantgarda*. Iluminace 42, 2002

většinu textu sleduje z pozice dichotomie, možnosti sloučení připouští pouze na úrovni „užití prvků atrakce v narativních filmech“.

Kokeš přichází s návrhem nikoliv adice, ale syntézy mezi principy narace a atrakce ve vybraných hollywoodských filmech. Podle Kokeše „série blockbusterových filmů zejména z nového tisíciletí atrakci a naraci propojuje do... syntézy... Dosahuje toho na bázi určité intelektualizace a komplikace vyprávění, přičemž samotné atrakce už nepředstavují jen jakési vsuvky pro zpestření narace, o kterých mluví Gardeault, ale její neoddelitelnou součást.“ Podle Kokeše se tedy určité komplexnější, bezprostřední pozornost vyvolávající formy narace mohou stát formou atrakce a tato syntéza získala na prominenci během přelomu tisíciletí.

Přestože se Kokeš v *Kinematografii intelektuálních atrakcí* věnuje převážně akčním filmům, lze jeho úvahu velmi snadno aplikovat i na mind game film. Myšlenku, že samotný způsob vyprávění, bez přihlídnutí k formálním prvkům, může být nejen prostředkem k větší imerzi, ale zároveň i původce bezprostředních emočních reakcí, považuji za velmi užitečnou při další interpretaci mind game filmu.

1.3 Mind game film a počítačové hry

Jak mind game film, tak kinematografie intelektuálních atrakcí jsou pojmy, které v tuto chvíli postrádají přesnou definici. Existují souhrnné popisy znaků, které členové těchto kategorií vykazují, nejsou to ale znaky exkluzivní pro tyto kategorie. Stále nejsme schopni, jinak než vytyčením hrubého a arbitrárního časového ohraničení, vysvětlit, proč by filmy jako *Hnus* Romana Polanského (či v extrémnějším případě zmíněný *Kabinet doktora Caligariho* Roberta Wieneho) neměly být mezi mind game filmy řazeny.

Existuje mnoho společenských faktorů, které mohou mít vliv na vzestup mind game filmu v devadesátých letech, namátkou například posun ve vztahu k technologiím, ve vnímání duševního onemocnění a podobně. Ve své práci se neplánuju těmito faktory zabývat, protože na narativní stavbu scénáře mají pramalý vliv. Zmíním tak selektivně pouze jedinou tezi, která naopak se stavbou a charakterem vyprávění silně souvisí. Elsaesser v *The mind game film* zohledňuje souvislost mezi rozmachem mind game filmu a příchodem prvních generací diváků, kteří byli od mala navyklí hrát počítačové hry. „Mnoho filmových vědců a teoretiků „nových médií“ se pokouší redefinovat tradiční logiku příběhu... současné technologie ukládání dat a datové analýzy umožňují jiné formy narativu, tj. jiné způsoby tvorby sekvencí a spojování informací než formou příběhu s jednotlivými postavami, začátkem, prostředkem a koncem.“⁶ Na věcnější úrovni poté Elsaesser tvrdí, že mají mind game filmy ambici fungovat podobně

⁶ (ELSSASSER Thomas, *The mind game film* In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s. 23, ISBN 9781405168625). Uvádím ve vlastním překladu.

immerzivně jako počítačové hry, a to díky tomu, že divákovi prezentují sérii „naratologických problémů nebo hádanek“⁷. V mind game filmu jsou tak diváci stavěni před sérii nevysvětlitelně působících situací a snaží se přijít na jejich logické vysvětlení. Na jisté úrovni tak mind game filmy fungují na bázi problém-řešení.

1.4 Warren Buckland a puzzle film, mind game film jako rébus

Další běžně používaný pojem, který úzce souvisí s tvorbou nejednoznačného či fragmentárního příběhu předkládaného divákovi jako rébus je „puzzle film“.

Termín volně přeložitelný jako „hádkový film“ nebo „filmový rébus“ je pojmem nadřazeným mind game filmu. Mind game film je tedy jenom jedním z mnoha možných forem puzzle filmu, což je zastřešující výraz zahrnující i filmy používající větvcí se narativy, narativy o více liniích⁸ a další komplexní narativní formy.

Elsaesserův *The mind game film*, klíčový výchozí text pro tuto práci a pro analýzu mind game filmu obecně, byl ostatně vydán jako jedna z kapitol v rámci souborné publikace o hádkových filmech. Warren Buckland, autor této souborné publikace, zavádí pojem puzzle filmu s velmi ambiciózním tónem: „Premisou této publikace je, že většina filmů s větvcími se narativy, narativy o více liniích a dalšími prvky komplexního vyprávění jsou významné, protože překračují hranice klasického, mimetického příběhu...Puzzle filmy jsou součástí postklasického způsobu filmového vyprávění, který se neomezuje na mimesis.“⁹

Když ve své práci zmiňuji pojem jako „hádkanka“ či „hádkovitost“ filmu, mluvím o prezentaci nevysvětlitelných situací v mind game filmu na bázi „problém-řešení“, připodobitelné k počítačové hře, tak, jak tento pojem popisuje Elsaesser.

⁷ (ELSSASSER Thomas, *The mind game film* In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s. 18) Uvádím ve vlastním překladu.

⁸ „forking path narratives“, „multi-linear narratives“ – překlad převzat od Pavla Skopala (SKOPAL, Pavel. *Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu (Certain tendencies of contemporary Hollywood cinema)*. *Cinepur*, Praha: Sdružení přátel Cinepuru, 2005, No 40. ISSN 1213-516X.)

⁹ (BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s. 18, ISBN 9781405168625). Uvádím ve vlastním překladu.)

2 Stavba mind game filmu

2.1 Základní principy mind game filmu

V předchozí kapitole bylo, v souvislosti s podobnostmi mezi mind game filmy a počítačovými hrami, již zmíněno, že jedním ze základních principů mind game filmu je setkání protagonisty s nevysvětlitelnou situací. V této kapitole se iluzi nevysvětlitelné situace budu věnovat podrobněji.

Pro vytvoření iluze nevysvětlitelné situace (pro kterou autor v závěru filmu nabízí vysvětlení), je v mind game filmu klíčová práce s hlediskem. Vyprávění je zpravidla velmi silně vázáno na protagonistu, divák zpracovává svět skrze něj. Divák v mind game filmu neví víc než protagonista. Právě zmatenost či neinformovanost protagonisty vede k iluzi nevysvětlitelné situace. Tytéž příběhy vyprávěné z většího odstupu by nemohly působit záhadně. Mind game filmy jsou tak téměř vždy vyprávěny velmi striktně z hlediska konkrétní postavy, a to postavy, která má zásadní iluze o povaze příběhového světa.

Původ těchto zásadních iluzí může být dvojitý. Podle jednoduché logiky „buď jsem blázen já anebo všichni ostatní“ může být protagonista buď nespolehlivým vypravěčem, anebo obětí konspirace. Tyto dva druhy iluze vyžadují jiné vypravěčské postupy a je třeba je oddělovat, ve své práci budu tedy nadále používat pojmy „mind game filmy s duševně nemocným protagonistou“ a „konspirační mind game filmy“. Některé filmy napětí mezi těmito dvěma možnými vyústěními nevysvětlitelné situace aktivně využívají. Například typy mind game filmu, v nichž je protagonista okolím přesvědčován o tom, že jeho vzpomínky nejsou pravé, patří mezi konspirační mind game filmy, které si ovšem v průběhu filmu pohrávají s náznaky, že by mohlo jít o případ filmu s protagonistou s duševním onemocněním.

Specifické jsou také filmy, v nichž protagonista zpochybňuje, zda je či není naživu. (*Šestý smysl, Ti druzí*). V tomto případě se dá mluvit o tom, že zásadní změna vychází jak z protagonisty, tak ze světa, ve kterém se pohybuje. Zpochybněno je jak myšlení protagonisty (který si neuvědomuje, že je po smrti), tak představa o světě, v němž se protagonista pohybuje, který zpravidla nebývá od počátku prezentovaný jako fantastický či obsahující nadpřirozené síly. Filmy, v nichž protagonista zpochybňuje, zda je či není naživu, řadím mezi konspirační mind game filmy, kvůli tomu, jakou formu nespolehlivého vyprávění používají. Konspirační mind game filmy a mind game filmy s duševně nemocným protagonistou totiž stojí na jiných typech nespolehlivých vypravěčů.

Nezávisle na povaze nevysvětlitelné situace v průběhu mind game filmu vždy dojde k odhalení jejího původu. Tento moment anagorize je vrcholem mind game filmu, zvrát, který vede protagonistu i diváka k přehodnocení všeho co ve filmu do daného momentu viděl.

2.2 Anagnorize

Teatrologický slovník Petra Pavlovského definuje anagnorizi jako „jeden z důležitých prvků výstavby syžetových uměleckých děl spočívající v náhlém rozpoznání jednajících postav (zpravidla jde o překvapivou identifikaci)“.¹⁰ Tato definice vychází z antického divadla, v němž bylo rozpoznání identity postavy častým hybatelem děje, dnešní použití pojmu anagnorize ale zahrnuje jakýkoliv okamžik náhlého poznání.

Aristoteles v *Poetice* rozeznává pět druhů anagnorize:

- Poznání vyplývající ze znamení (jizva, mateřské znaménko) anebo charakteristických předmětů sloužících jako atribut postavy zvaných anagnorismata či gnorismata (šperky, zbraně, hračky)
- Poznání vyplývající z dialogu
- Poznání vznikající při vzpomínce
- Poznání vyplývající z logického úsudku postavy
- Poznání vyplývající ze situace samotné¹¹

V mind game filmu je zdaleka nejběžnější anagnorize vycházející z dialogu. To je dané relativní komplexitou typické anagnorize, k níž v mind game filmu dochází. Poznání se netýká pouze povahy jedné konkrétní situace či identity konkrétní postavy, ale podstaty celého filmového světa. Postavy do té doby prezentované jako věrohodné se ukazují být nedůvěryhodnými, reálné situace jsou odhaleny jako simulace či halucinace. Vzhledem ke komplexitě předaných informací a snaze mind game filmu o diváckou vstřícnost je potřeba konkrétní a detailní vysvětlení, které vyžaduje verbalizaci.

Dalším důvodem pro drtivou prevalenci anagnorize dialogem v mind game filmu je použití nespolehlivého vypravěče. Existence nevysvětlitelných situací v mind game filmu jsou dány omezeným hlediskem vypravěče. Z principu svého omezeného pohledu je velmi nepravděpodobné, že by byl schopen si povahu své existence uvědomit sám, zpravidla mu musí být sdělena.

Není tedy překvapivé, že pokud se vyskytne případ, v němž k anagnorizi protagonista dojde na základě vlastního úsudku, jedná se zpravidla o konspirační mind game film, který navíc neobsahuje fantaskní prvky. V případě, že protagonista trpí duševní nemocí, je anagnorize na základě vlastní úvahy téměř nemožná, v případě konspirace s fantaskními prvky je teoreticky možná, ale vysoce nepravděpodobná. (Příkladem konspiračního mind game filmu, v němž

¹⁰ PAVLOVSKÝ, Petr, ed. Základní pojmy divadla: teatrologický slovník. Praha: Libri, 2004, s. 23 ISBN 80-7277-194-9)

¹¹ *Tamtéž*, s. 24. Uvádím parafrázi.

protagonistka dochází k anagnorizi na základě vlastní úvahy, je film *Tajemný let*, rozebíraný podrobně v kapitole 7).

Anagnorize s původem ve vzpomínce, zpravidla prezentované formou flashbacku, jsou po anagnorizi vycházející z dialogu druhou nejběžnější formou poznání v mind game filmu (*Angel Heart*, *Jakubův žebřík*, *Mechanik*, *Šestý smysl*). Vzhledem k již zmiňovaným komplexním obsahům anagnorizí mind game filmu ovšem zpravidla flashback v takových případech slouží jako doplněk, respektive ilustrace dialogu. (Vzácným příkladem mind game filmu, v němž k anagnorizi dochází čistě flashbackem, bez dialogu či voiceoveru, je film *Mechanik*, rozebíraný v kapitole 5.)

2.3 Nespolehlivý vypravěč

Nespolehlivý vypravěč je koncept, který byl původně definován ve vztahu k literatuře, nikoliv k filmu. Jedna z nejstarších a nejznámějších definic nespolehlivého vypravěče pochází od Wayne C. Bootha. Ten „Nazývá vypravěče spolehlivým, když mluví nebo jedná v souladu s normami díla (tzn. v souladu s normami implikovaného autora), a nespolehlivým, když tak nečiní.“¹² Přestože tato definice původně vznikala v kontextu literatury, bývá aplikována i pro film. Seymour Chatman ve svém naratologickém textu *Dohodnuté pojmy* zabývajícím se vztahem naratologie literatury a filmu přejímá termín „implikovaný autor“, mění ale jeho kontext. Zatímco v Boothově původním pojetí byl termín spjatý z pokusy o pochopení a analýzu implikovaných postojů a představ fyzického autora díla, Chatman tento pojem odosobňuje a „implikovaný autor“ se pro něj stává zastřešujícím pojmem pro záměr¹³ textu. Tento postup aplikuje i na film, dokonce filmovou tvorbu přímo používá jako jeden z argumentů pro pojem implikovaného autora, odkazujíc se přitom na fakt, že filmové dílo nemá jednoho autora zcela zodpovědného za podobu filmu. „Představme si hypotetickou literární paralelu: jedna osoba píše věty a druhá je seškrtává a upravuje.“¹⁴ Fakt, že takový postup není v dnešní literární praxi příliš výjimečný, je pouze dalším důkazem pro Chatmanův argument, že o záměru autora se dá mluvit, aniž by diskuze skončila u neefektivních osobnostních projekcí.

Podle Bootha a Chatmana je tedy nespolehlivým vypravěčem kdokoli, jehož uvažování se odlišuje od implikovaného autorského záměru, respektive vyznění díla, které k této implikaci nabádá. Taková definice je ale pro účely této práce

¹² (BOOTH, Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 1995, s. 158–159. Český cit. dle: týž, „Typy vyprávění“, přel. Martina Knápková, *Aluze* 10, 2007, č. 2, s. 47)

¹³ „Používám termín záměr (intent) spíše než intence (intention), když odkazuji k „celku“ díla nebo „celkovému“ smyslu, což zahrnuje i jeho konotace, implikace, nevyslovené vzkazy.“ (CHATMAN, Seymour, *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*, Univerzita Palackého, Olomouc, 1999, s. 76)

¹⁴ (CHATMAN, Seymour, *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*, Univerzita Palackého, Olomouc, 1999, s. 94)

stále příliš obecná. James Phelan a Mary Patricia Martin se věnovali podrobnější klasifikaci nespolehlivosti vypravěče. Phelan ve své publikaci *Living to tell about it* popisuje tři základní funkce vypravěče – podávání informací o událostech (reporting), jejich interpretaci (interpreting) a hodnot (evaluating)¹⁵.

Přestože možnosti zhodnocování situací mnoha protagonistů mind game filmů můžeme zpochybňovat (jako příklad můžeme uvést bezejmenného protagonistu *Klubu Rváčů* režiséra Davida Finchera), nespolehlivost zhodnocovacích schopností není pro nespolehlivého vypravěče mind game filmu klíčová či definující. Pro vytvoření iluze nevysvětlitelné situace je potřeba vypravěče s omezenými percepčními schopnostmi, s omezenou znalostí světa kolem sebe, jeho motivace a způsob uvažování pro mind game film nejsou klíčové. Hlavním zájmem pro nás tak bude vypravěč nespolehlivý v předávání informací, sekundárně pak vypravěč, který informace nespolehlivým způsobem interpretuje.

Zatímco vypravěč s omezenou schopností předávat informace je premisou vzniku mind game filmu s nespolehlivým vypravěčem, omezená schopnost informace interpretovat je doplňkovým stavebním prvkem, který velmi úzce souvisí s interakcí s divákem. Vzhledem k tomu, že hledisko vypravěče a diváka se v případě mind game filmu neliší, může nespolehlivý vypravěč interpretující (zpravidla záhadné či nevysvětlitelné) situace diváka svést na scestí, sledovat falešné stopy. To je pro filmy, které, jak jsme již zmínili v kapitole 1.3, nesou určité znaky logické hádanky, zásadní prvek pro zvýšení divácké atraktivity.

Nespolehlivost vypravěče se podle Phelana a Martin klasifikují následovně. „Šest různých typů nespolehlivosti založených na třech kritériích, osa faktů/události, osa hodnot/soudů a (oproti Boothovi navíc) osa vědění/vnímání. Těchto šest typů („chybné podávání informací [misreporting]“, „chybné vnímání [misreading]“, „chybné hodnocení [misevaluating]“, „nedostatečné podávání informací [underreporting]“, „nedostatečné vnímání [underreading]“, „nedostatečné hodnocení [underregarding]“) se...může objevit ve všech možných kombinacích.“¹⁶

Rozdíl mezi chybným a nedostatečným podáváním informací je pro mind game film klíčový. Vzhledem k participativní povaze mind game filmu, který vybízí diváka k vlastním pokusům o odhalování záhad a vymýšlení vysvětlení nevysvětlitelného, by bylo podání chybné informace interpretováno divákem jako porušení pravidel hry, forma podvodu na divákovi. Elsaesser jako příklad formy chybného podávání informací uvádí film *Obvyklí podezřelí* obsahující zavádějící sekvenci, jejíž point of view snímání implikuje přítomnost pozorovatele-svědka,

¹⁵ (PHELAN, James 2005, *Living to tell about it, A Rhetoric and Ethics of Character Narration*, Ithaca: Cornell UP, 9780801489280) vzorek uvádím z online univerzitní knihovny Interdisciplinárního centra pro naratologii hamburské univerzity, (<http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Unreliability>) ve vlastním překladu.

¹⁶ Uvedeno v překladu Tomáše Kubíčka (KUBÍČEK, T., *Vypravěč: Kategorie narativní analýzy*, Host Brno, 2007, 9788072942152) převzatého z překladu analýzy Bruno Zerwecka pro časopis *Aluze* (ZERWECK, B., *Nespolehlivé vyprávění v dějinném kontextu: Nespolehlivost a kulturní diskurz v narativní fikci*, *Aluze* 3, 2009, Vydavatelství Aluze)

který však ve scéně přítomný nebyl. Elsaesser mluví o tom, že „diváci se takovým přístupem cítí podvedeni“¹⁷ a „skutečné mind game filmy si na rozdíl od...[Obvyklých podezřelých]...zachovávají základní konsistenci, anebo napodobují mentální stav vypravěče.“^{18 19}

Elsaesserova poznámka o mentálním stavu vypravěče je klíčová – týká se mind game filmů s duševně nemocným protagonistou. Nejčastěji zastupovaným typy jsou mind game filmy s imaginárními společníky, v jejichž případě se film dopouští i chybného podávání informací. V souladu s tím, že hledisko protagonisty a hledisko diváka musí v mind game filmu zůstat stejné, prezentuje imaginární postavy divákovi jako reálné. Není to ovšem vnímáno jako „podvod na diváka“, jde o zobrazování v konvencích mind game filmu. Je ovšem zapotřebí zachovávat konzistenci v rámci chování jak protagonisty, tak jeho imaginárních společníků. (Více v kapitole 2.3.1)

2.4 Typologie mind game filmů

V této části se budu podrobněji zabývat jednotlivými typy mind game filmu. Základní dělení jsem již zmínila v kapitole 2.1 – vychází z příčiny nevysvětlitelné situace, která ve filmu nastane. Jejím původem může být buď chyba protagonistovy percepce, v takovém případě se jedná o mind game film s protagonistou s duševní nemocí. Anebo může být důsledkem toho, že protagonistovi byly zatajovány základní informace o povaze filmového světa, v takovém případě se jedná o konspirační mind game film.

Zde zavádím ještě podrobnější dělení. Mind game filmy s protagonistou s duševní nemocí se například zásadně liší vzhledem k již zmíněným formám nespolehlivého vyprávění. Díky tomu je zapotřebí je rozdělit na mind game filmy s imaginárními společníky (potažmo s chybným předáváním informací) a na ostatní mind game filmy s duševně nemocnými protagonisty, tematizujícími převážně ztráty paměti.

Podrobnější dělení má smysl i pro konspirační mind game filmy. Nejjednodušší dělení zde probíhá opět na úrovni příčiny nevysvětlitelné události. Nejčastějšími možnostmi je, že za nevysvětlitelnou událostí stojí magická či vědeckofantastická povaha filmového světa. (Například situace, kdy svět, který protagonista považuje za reálný je pouze jakousi formou simulace či sofistickované iluze a nevysvětlitelná událost je důsledkem nedokonalosti této iluze.) Vzácnějšími jsou případy, kdy konspirace nemá jakkoliv fantaskní původ. V takových případech jde zpravidla o výplod psychického nátlaku na protagonistu. (Protagonistovi například zmizel příbuzný nebo blízký člověk, ale okolí se jej snaží přesvědčit, že

¹⁷ (ELSSASSER Thomas, *The mind game film* In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s. 20, ISBN 9781405168625). Uvádím ve vlastním překladu.

¹⁸ *Tamtéž*, s. 20 Parafrazi textu uvádím ve vlastním překladu.

¹⁹ Kvalifikací „skutečných“ mind game filmů a četností mind game filmů nesplňujících všechna pravidla své kategorie se budu podrobněji věnovat v kapitole 3, „Bona fide mind game film – stručné vysvětlení výběru filmů k další analýze“.

nikdo takový nikdy neexistoval.) Každý z těchto postupů samozřejmě umožňuje jinou míru vypravěčské svobody. V následujících podkapitolách se pokusím o katalogizaci základních vlastností jednotlivých typů mind game filmu, a to na příkladech konkrétních filmů. Pokud neuvádím jinak, ve svém výběru referenčních filmů vycházím z výčtu uvedeného v Elsaesserově publikaci *The Mind game film*.

2.4.1 Mind game filmy s imaginárními společníky

Jak jsme již zmínila v kapitole 2.2, mind game filmy s imaginárními společníky jsou jedním ze vzácných případů mind game filmu, v němž dochází k podávání nejen nedostatečných, ale i chybných informací divákovi – často (avšak ne vždy) jsou totiž imaginární společníci protagonistů prezentováni jako konvenční postavy. Toto zobrazování vychází přitom z již zmíněného pravidla, že divák mind game film sleduje výhradně z hlediska protagonisty. Ten své imaginární přátele a mentory vnímá jako skutečné, jsou tak tím pádem prezentováni i divákovi. Odhalení jejich fiktivní povahy je ve mnoha případech vrcholným zvratem filmu, není tak tomu ale vždy.

V případě *Čistá Duše*, jednoho z mind game filmů s imaginárním společníkem citovaných přímo Elsaesserem (viz kapitola 1.1), má odhalení nereálnosti některých zásadních filmových postav mírně odlišnou funkci. Předně je *Čistá Duše* portrétem skutečného muže – duševně nemocného matematika a držitele Nobelovy ceny Johna Nashe, který se primárně zabýval teorií her. Nash byl v době natáčení filmu stále naživu. Jako jeden z velmi mála, ne-li jediný mind game film se tak *Čistá duše* pokouší využít své schopnosti vyvolat v divákovi skepsi a pochyby o povaze reality k simulaci skutečného společenského či lidského problému – života s paranoidní schizofrenií. Jistě je diskutabilní, do jaké míry se snímku podařilo tuto svou ambici naplnit, do mé práce taková polemika ale nepřísluší. Podstatné pro ni je, jaký má tato edukativní ambice vliv na stavbu filmu – odhalení, že několik postav prezentovaných jako protagonistovi společníci či zaměstnavatelé jsou ve skutečnosti bludy, proběhne přesně v polovině filmu a ani stavebně, ani emocionálně není jeho vrcholem. Tím je, pro film snažící se o mapování reálného problému mnoha lidí přiléhavěji, Nashův relaps odehrávající se v druhé třetině filmu. *Čistá duše* obsahuje šokující zvrat, není pro ní ale tak klíčový, jako pro většinu jiných mind game filmů, protože obsahuje i jiné ambice, než ty „hádankové“.

Dalším atypický příklad, rovněž zmiňovaný Elsaesserem (viz kapitola 1.1), je film *Donnie Darko*. Ten v sobě obsahuje hned několik podstatných prvků mind game filmu – setkání s nevysvětlitelnou událostí, nechronologický děj, nespolehlivý vypravěč několika typů. Jeho práce s imaginárním společníkem je ale pro mind game film netypická, především proto, že jeho imaginární podstata není jakkoliv tajená – jedná se o groteskní, obřímú králíku podobnou postavu. Vzhledem k tomu, že je protagonista filmu (dospívající Donnie) od začátku velmi důsledně vykreslován jako trpící duševní nemocí, docházející do terapie a neberoucí si pravidelně své léky, nemá divák ve chvíli, kdy se groteskní Frank objeví na scéně, pochyby o tom, že jde o halucinaci. Tenze, která ohledně této postavy

nastupuje, vychází z opačného principu. Divák vidí, že Frank má určité znalosti o fungování světa, ke kterým Donnie sám neměl jak přijít. Zpochybnění vychází v opačném směru než obvykle; postava Franka není na začátku vnímána jako reálná a později na základě zpochybnění jako imaginární, nýbrž zpočátku jako imaginární a na základě zpochybnění jako reálná.

Mezi snímky, které naopak splňují ideální dráhu mind game filmu s imaginárními společníky, patří například *Klub Rváčů* (kapitola 1.1) anebo *Mechanik* (Brad Anderson, 1994). V obou těchto případech je odhalení pravé povahy imaginárního společníka dramatickým vrcholem filmu.

Všechny výše zmíněné příklady mind game filmu s imaginárními společníky, nezávisle na jejich úloze v rámci děje, pak spojuje několik základních pravidel, které musí dodržovat za účelem zachování důvěryhodnosti a čitelnosti pro čtenáře (kterou ohrožuje jejich práce s vypravěčem podávajícím nesprávné informace). Zde je uvedeno několik pravidel, která spojují všechny tyto filmy:

- Protagonista je vždy již od začátku filmu exponován jako člověk s nějakou formou duševní nemoci.
- Imaginární společníci nejsou nikdy jediným ani primárním příznakem protagonistova špatného duševního stavu.
- Imaginární společník je postava, se kterou se protagonista vždy seznámí až v průběhu filmu, není etablovanou součástí filmu.
- Imaginární společník buď vůbec není zobrazen v interakci s ostatními lidmi (*Čistá Duše*, *Donnie Darko*) anebo pouze v situacích, kdy by mohl být zaměnitelný za protagonistu (*Klub rváčů*, *Mechanik*).
- Frekvence přítomnosti imaginárního společníka, stejně jako jeho vliv na protagonistu, je nepřímo úměrný závažnosti duševní nemoci protagonisty ve kterýkoliv daný moment.
- Imaginární společník není schopen vlastních interakcí s okolím nezávislých na protagonistovi.

Ze čtveřice zmíněných mind game filmů s fiktivními společníky je jen jeden, který se dopouští opakovaných nedodržení těchto pravidel. Jedná se o *Klub rváčů*. Některé z těchto přešlapů (obzvláště v raných částech filmu vidíme imaginárního společníka mít vlastní agendu a být na místech, kde by v danou chvíli protagonista nemohl být) lze vysvětlit specifickým statutem tohoto imaginárního společníka. Tyler Durden (jak se imaginární společník nazývá) totiž v průběhu filmu mění svou povahu, z idealizované představy do aspektu protagonistovy osobnosti.

I přes velmi volný interpretační přístup k povaze imaginárního společníka v případě *Klubu rváčů* stále ve filmu existují momenty obsahující nevysvětlitelné nekonzistence. Jistě není náhodou, že právě *Klub rváčů* obsahuje ze všech zmíněných filmů nejvíc nápověd, nejvíc konfrontačních scén typu: nedorozumění mezi protagonistou a jeho okolím, protože neví o jeho imaginárním společníkovi

předcházejících odhalení imaginární povahy společníka divákovi. (Zatímco v *Donniem Darkovi* není existence imaginárního společníka žádnou záhadou a nemusí být tedy předmětem nápověd a v *Čisté duši* dochází k podobným konfrontacím až po odhalení povahy imaginárních společníků, čímž pádem nemají funkce nápovědy ani legitimizační funkce. *Čistá duše* i *Mechanik* se do momentu odhalení bez konfrontačních scén takřka obejdou.) O rozdílech mezi jednotlivými filmy též kategorie budu dále mluvit v kapitole 3, „Bona fide mind game film – stručné vysvětlení výběru filmů k další analýze“.

2.4.2 Další případy mind game filmu s protagonistou s duševní nemocí

Filmy s imaginárními společníky tvoří většinu mind game filmů s protagonistou trpícím duševní nemocí. Existují ale i jiné situace, v nichž může duševní nemoc být zdrojem protagonistovy zásadní neznalosti o světě kolem něj. Jedním z takových případů je amnézie.

Přestože jde o velmi často využívaný prvek v rámci mind game filmu, jen málokdy bývá jednoznačnou příčinou nevysvětlitelné situace. Většinou je amnézie použita pouze jako jeden z narativních prvků v rámci konspiračního mind game filmu, zpravidla science fiction povahy (vymazávání paměti je používáno jako zbraň). Takový model je pro mind game film velmi vděčný – typickým příkladem může být film *Výplata* z roku 2003, v jehož úvodu se protagonista probouzí s výpadkem paměti a několika náhodnými předměty. Jeho poslední vzpomínka je, že spolupracoval na významném vládním projektu, po jehož ukončení byl povinen si nechat vymazat paměť a místo tučné výplaty se rozhodnul požádat o několik zmíněných předmětů. „Hádankovitost“ takového dějového schématu, stejně tak jako jeho příbuznost s mechanismy počítačové hry, je velmi zjevná.

Přes velmi častý výskyt prvku amnézie v konspiračních mind game filmech vědeckofantastického typu (například *Minority report*, *Total recall* či již zmíněná *Výplata*) je podstatně vzácnější vidět amnézii jako jediný a samostatný spouštěč děje mind game filmu. Jedním z takových případů je film *Memento* režiséra Christophera Nolana z roku 2000. Forma amnézie zde velmi dobře konvenuje stylu vyprávění; protagonista, Leonard Shelby, neztrácí dlouhodobou paměť, ale krátkodobou. Nepřichází tak o své motivace (pomstít manželku zavražděnou neznámým mužem), je ale dezorientovaný, snadno podlehne manipulaci a je nucen si v průběhu svého detektivního pátrání neustále zaznamenávat všechny podstatné informace. Všechny tyto vlastnosti z něj činí ideálního protagonistu pro „gamifikované“ vyprávění.

Je zajímavé, že ani v případě *Mementa* se autor nespolehá pouze na duševní nemoc protagonisty, ale příběh zároveň vypráví nechronologicky, respektive v obráceném pořadí. Technicky vzato se nejedná o podávání chybných informací, jde ovšem o další postup k zvýšení nespolehlivosti vypravěče. Mind game filmy s protagonistou s duševní nemocí zkrátka nemají tendence se omezovat na nedostatečné či chybné vnímání vypravěče.

2.4.3 Konspirační mind game filmy s magickými prvky

Všechny mind game filmy se pokouší vyvolat jak v protagonistovi, tak v divákovi nejistotu, donutit je, aby zpochybňovali vše, čeho byli v rámci filmu svědkem. Konspirační mind game filmy s magickými prvky typicky nutí protagonistu zpochybňovat nejen povahu své existence, ale i klást si otázku, zda vůbec je naživu.

Podobně jako mind game filmy s imaginárními společníky jsou i mind game filmy s magickými prvky nuceny závěrečné velké odhalení různými způsoby předznamenávat. Možných postupů je v tomto případě vícero. *Angel Heart*, mind game film s neo-noirovou stylizací z roku 1987 citovaný Elsaesserem (viz kapitola 1.1), například až do vrcholného odhalení nedává divákům žádné důvody zpochybňovat protagonistův pohled: hlavní hrdina, detektiv Harry Angel, nepůsobí jakkoliv zmateně či nepřičetně, nemá žádné výpadky paměti. Příběh, který se na plátně odehrává, je jednoduchý a lineární. Přesto se protagonista v závěru filmu spolu s divákem zpětně dozvídá, že je posedlým mužem, který v průběhu děje vykonával řadu věcí v momentech, kdy nebyl při vědomí. To divákovi ovšem není naznačováno skrz chování anebo psychický stav Angela. Jediným vodítkem jsou formální prostředky a stylizace: na nenarativní, atmosférické, výtvarné úrovni lze nadpřirozený vývoj situace předjímat již od úvodních scén. Roli hraje také všudypřítomná náboženská symbolika, která celý film provází. V úvodních scénách filmu protagonista jakoby mimochodem, po cestě na schůzku prochází vnitřkem kostelního sálu, děj je konzistentně prokládaný náboženskými průvody a animistickými obřady, které po většinu filmu nejsou s dějem jednoznačně spjaty a pouze evokují určitou atmosféru a tematiku. *Angel Heart* není náboženský film; nezabývá se vírou, jakýmikoliv dilematy spojenými s věroukou, neukazuje ani příliš mnoho z života náboženské komunity. Náboženská symbolika, která se ve filmu zdaleka neomezuje jen na faktory související s dějem, slouží jako jediné možné předznamenání mysteriózního závěru.

Závěr *Angel Heart* je informačně hutný. Protagonista je nucen přehodnotit pohled na svou minulost, na vlastní vnímání a v případě i identitu. Komplikované odhalení vyžaduje velmi explicitní vysvětlení v dialogu s flashbackem navrch. Přestože v rámci děje nedochází k žádným nekonzistencím, nedochází ani k mnoha událostem, které by zvrát předjímalý. Spíše než na postupném odhalování, či alespoň přípravě na dramatickou závěrečnou anagorizi, stojí tento film na poetice a na síle vrcholného odhalení, na jehož šokující kvality má ale vliv i fakt, že odhalení není příliš v kontaktu se zbytkem filmu.

Naopak příkladem konspiračního mind game filmu s magickými prvky, který velmi důsledně pracuje s průběžnými náznaky odkazujícími k závěrečnému odhalení je *Šestý smysl* (1999). Na jeho hádankovitou herní strukturu upozorňoval Elsaesser v souvislosti se sérií flashbacků, které závěrečné odhalení doprovází.

Zatímco jiné mind game filmy používají flashbaky k předání informací, či vysvětlení komplikované zápletky, flasbaky v *Šestém smyslu* žádné nové informace nepřinášejí, jde o znovuzobrazení již promítnutých scén, které by divák měl po anagorizi nahlížet v jiném kontextu. Konkrétně jde o scény, které mohly

sloužit jako nápovědy, poodhalení velkého zvratu. (Protagonista *Šestáho* smyslu, dětský psycholog Malcolm Crowe, má v terapii osmiletého chlapce, který tvrdí, že se mu zjevují mrtví. V průběhu filmu zjišťuje, že nejde o halucinace a chlapec skutečně s mrtvými mluvit dokáže, v závěru si Crowe uvědomuje, že on sám je již nějakou dobu po smrti.) Film počítá s tím, že pro diváka je pointa na první zhlédnutí překvapením. Flashbacky tak používá jednak jako důkazový materiál, kterým rozptyluje divákovy pochyby a potvrzuje konzistenci, zároveň ale diváka upozorňuje na to, že mohl na povahu závěrečného odhalení přijít sám, kdyby jen trochu víc dával pozor.

Tento postup posouvá *Šestý smysl* v rámci gamifikace ještě o krok dál, než je pro mind game filmy běžné. Elsaesser flashbackovou strategií komentuje následovně: „Závěrečný 'aha-moment' způsobený přehráváním dřívějších scén v novém kontextu *Šestý smysl* posiluje. Divák získává to nejlepší z obou světů – má možnost plně prožít svůj šok, zatímco sleduje protagonistu, jak prožívá totéž.“²⁰

Flashbacky v *Šestém smyslu* zobrazují situace, v nichž byla zachována konzistence (na Crowova ducha v průběhu filmu nikdo z dospělých nereaguje), vedle těchto scén ale obsahuje *Šestý smysl* ještě další formy „nápověd“ pro „řešení hádanky“. Někdy jsou náznaky tvořeny pohybem kamery, například ve chvíli, kdy chlapec popisuje své setkání s duchy a mluví o tom, že mnoho z nich ani neví, že jsou mrtví, kamera se sugestivně přibližuje ke Crowově tváři. Jindy jde o letmé zmínky v dialozích, jako když si chlapec stěžuje na to, že příběh, který mu Crowe vypráví, by potřeboval nějaký pořádný zvrát.

Existují samozřejmě i mind game filmy s magickými prvky, jejichž vrcholný zvrát nespočívá v odhalení, že filmový svět, do té doby považovaný za realistický, ve skutečnosti obsahuje magické prvky. Některé mind game filmy jsou od začátku výrazně stylizované a fantaskní. Jde však o poměrně vzácné případy. Do této kategorie by se dal řadit film *Smrtihlav* z roku 1998. Přes jeho výraznou stylizaci, přítomnost nadlidských bytostí a nevysvětlovaných postupů připomínajících spíše magii, než jakoukoliv formu vyspělé technologie bývá i *Smrtihlav* často řazen spíše mezi science fiction. Důvody, proč příběhy s mind game motivy, tematizující pochybnosti o protagonistově vnímání a existenci, pracující s motivy skepse a nespolehlivého vyprávění, bývají častěji stylizovány jako science fiction, uvádím v následující kapitole (2.3.4).

2.4.4 Konspirační mind game film s prvky science fiction

Science fiction je pro mind game film výjimečně vděčný žánr. Předně obsahuje řadu prostředků skýtajících potenciál pro šokující a nepředvídatelné zvraty (například cestování časem, možnost telepatie, vymazání paměti či tvorby komplexních, s reálným životem zaměnitelných simulací). Zároveň žánr science-fiction poskytuje prostor pro témata typická pro mind game film, jako například

²⁰ (ELSSASSER Thomas, *The mind game film* In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009, s. 18, ISBN 9781405168625) Uvádím ve vlastním překladu.

otázka svobodné vůle či subjektivity lidského vnímání světa kolem. Není tedy překvapením, že ze všech kategorií mind game filmu vymezených v této práci je konspirační mind game film s prvky science fiction tou nejhojněji zastoupenou a nejpestřejší. V následující kapitole se tedy spíše než vyjmenování postupů u prominentních příkladů budu věnovat obecným principům, které stojí za současnou symbiózou mind game filmu a science fiction.

Podle Laury Schuster, která se věnuje analýze mind game filmu s prvky science fiction je časté využití prvků mind game filmu v rámci sci-fi dáno přirozeným vývojem žánru. „Tradiční technologické dystopie, jejímiž dnes už klasickými příklady jsou *2001: Vesmírná odysea (1968)* či *Blade runner (1982)* mají stále v současné kinematografii silnou pozici. Během přelomu tisíciletí začal ale žánr (science fiction) přehodnocovat svůj vztah k technologiím, které se z externího antagonisty přesunuly do pozice systému, který lidský život ovládá, ale také existenci odlidštuje. Nebezpečí a nedobré úmysly skrývající se za podobnými systémy nám v mnoha variacích prezentují filmy jako *Matrix (1999)*, *Minority report (1999)*, či *Gattaca (1997)* ...“²¹

Schuster zkoumá tyto trendy ambivalentní technofobie. Na jednu stranu je jasné, že počítačové či robotické prvky již nejsou vnímány jako cosi jednoduše nelidského a automaticky nepřátelského, moderní technologie jsou zde naopak „...důsledkem přirozené lidské potřeby získávat informace, ukládat je a v případě nutnosti i manipulovat. Technologie je zde objektem fascinace a odsuzování. Do filmu bývá často zapracována i rovina sebereflexe, v níž se dílo obsahující technofobní prvky musí vyrovnat s vlastním využíváním moderních audiovizuálních technologií. Mnoho science fiction filmů fetišizuje technologickou hrozbu, zároveň ale zprostředkovává divákovi spektakulární podívanou, která by bez extenzivního využívání moderních technologií nebyla možná. Právě využití moderní technologie na plátně je přitom výrazně nejpropagovanější položkou v rámci marketingu celovečerních science fiction filmů a to včetně těch, které se snaží varovat před možnými negativními důsledky technologických inovací a závislosti na nich. Přirozeně zde tak vzniká jistá ambivalence.“²²

Schuster tvrdí, že určitá forma mnohoznačnosti, sebereflexe, či přímo skepse je přirozeným důsledkem jak technologického, tak ekonomického modelu fungování současného filmu. Je obeznámena s Elssasserem, podobně jako on vnímá mind game filmy jako sílu, která „testuje tradiční narativní formy, figury a motivy“²³.

²¹ (SCHUSTER Laura, What does a scanner see? Techno-fascination and unreliability in the mind game film. 3rd Global Conference: Visions of Humanity in Cyberculture, Cyberpunk and Science Fiction, Mansfield College, Oxford, 2008, s. 4) Uvádím ve vlastním překladu.

²² (SCHUSTER Laura, What does a scanner see? Techno-fascination and unreliability in the mind game film. 3rd Global Conference: Visions of Humanity in Cyberculture, Cyberpunk and Science Fiction, Mansfield College, Oxford, 2008, s. 4) Uvádím ve vlastním překladu.

²³ (ELSSASSER Thomas, The mind game film In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s.38, ISBN 9781405168625). Uvádím ve vlastním překladu.

Tvrdí také, že zásadním faktorem, který propojuje mind game filmy a moderní science fiction, je motiv nespolehlivosti – nespolehlivost technologie, zvláště technologie zaznamenávající informace, kterou i přes její nedostatky stále vnímáme jako dokonalejší než lidské vnímání, jako něco, co se přibližuje objektivní pravdě, ale stále jí nedosahuje. Tematizace těchto otázek s pomocí postupů mind game filmu, především problému hledisek a využití subjektivního pohledu jedné postavy jako základu pro vytvoření nevysvětlitelné situace, se v tomto případě nabízí.

Je třeba dodat, že existují i formy science-fiction, které nezaměřují svou pozornost primárně na rozvoj moderních technologií, ale věnují se spíše společensko-antropologickým posunům, k nimž by v budoucnosti mohlo dojít. Jedná se o takzvaná „social science-fiction“ a přestože propojení tohoto subžánru s mind game filmem není zdaleka tak organické, jako u konvenční science-fiction, existují i příklady mind-game filmu s prvky social science-fiction. Elsaesser jmenuje dva filmy, které odpovídají tomuto zaměření, *Hru* (1997) a *Truman show* (1998).

2.4.5 Konspirační mind game filmy bez fantaskních prvků

Existují i mind game filmy, u nichž není příčinou situace ani duševní nemoc protagonisty, ani nadpřirozené či vědeckofantastické motivy. Pro dosažení pocitů nejistoty, skepse a ztráty důvěry ve vlastní smysly používají tyto „realistické mind game filmy“ motivy sugesce.

Častým modelem je, že protagonistovo okolí zpochybňuje jeho vlastní vzpomínky a zážitky a nutí jej pochybovat o vlastním duševním zdraví. V rámci tohoto modelu jsou protagonistkami zpravidla ženy a jejich zpochybňované vzpomínky se týkají jejich dětí. Takový postup navazuje na linii filmů o paranoidních ženách-obětech manipulací, které mají v Americe tradici již od čtyřicátých let (*Mrtvá a živá*, 1940; *Plynové lampy*, 1944; *The Locket*, 1946). Na tomto principu funguje *Tajemný let* (2005) a do značné míry i *Zloději paměti* (2004). *Zloději paměti* sice pracují s tímž tématem, vrcholný zvrát tohoto filmu ale obsahuje nadpřirozené prvky.

Zatímco *Zloději paměti* fungují jako realisticky koncipovaný konspirační film až do druhé třetiny, kdy přichází magické prvky, téměř opačný postup aplikuje film *Jakubův žebřík* z roku 1990. Protagonista *Jakubova žebříku* vykazuje téměř všechny znaky duševní nemoci – a velmi nespolehlivého vypravěče. Je traumatizovaný válkou ve Vietnamu a ztrátou syna, má výpadky paměti, je paranoidní a dokonce halucinuje.²⁴ Děj by se dal velmi zjednodušeně označit za pátrání po původu Jakubových neuróz. Napětí je přitom opačné, než v případě mind game filmů s imaginárním společníkem; mnoho událostí, které se zdají

²⁴ *Jakubův žebřík* by se díky tomu dal označit jako jeden z mála konspiračních mind game filmů, v nichž dochází k nesprávnému podání informací. Je ale třeba dodat, že halucinační scény jsou zde, na rozdíl od mind game filmů s imaginárními společníky, zobrazovány tak, že je od prvního pohledu jasné, že jde o vidinu, nezaměnitelnou s realitou.

nutně být výplodem Jakubovi myslí, mají vysvětlení ležící mimo Jakubovu moc. Jakub je obětí spiknutí, jeho paranoia je oprávněná, a i pro jeho halucinace existuje vysvětlení, které nevyžaduje magické ani vědeckofantastické prvky.

3 Bona fide mind game film – stručné vysvětlení výběru filmů k další analýze

V rámci kapitoly 2.3 a všech jejích podkapitol jsem se pokusila vytvořit základní charakteristiku jednotlivých kategorií mind game filmu za uvedení příkladů. Můj výběr se skládá z filmů, které zmiňoval Elsaesser ve svém textu *The Mind game film*. Jím vybraný soubor amerických mind game filmů vyrobených mezi lety 1999 a 2005 považuji za dostatečný pro tuto práci. Z uvedených kategorií v následující kapitole vybírám vzorky, které považuji za vhodné pro detailnější analýzu. Zabývám se jedním filmem, v němž je příčinou nevysvětlitelné situace protagonistova duševní nemoc, jedním filmem, v němž je příčinou nevysvětlitelné situace fantaskní fungování filmového světa a jedním filmem, v němž je příčinou nevysvětlitelné situace konspirace bez nadpřirozených prvků a psychologický náklad.

Mind game film je kategorie definovaná volně na základě společných rysů a narativních postupů. Z podstaty těchto postupů není možné, aby některý film splňoval všechny charakteristiky mind game filmu tak, jak je definoval Elsaesser (viz kapitola 1.1). Důsledkem takto volného vymezení není snadné vybrat reprezentativní vzorek pro analýzu, například „typický konspirační mind game film“. Přesto je řada mind game filmů, které se od charakteristik mind game filmu odchyľují příliš výrazně na to, abych je mohla ve své analýze zahrnout. Je paradoxní, že právě tyto výrazně atypické mind game filmy se často těší velmi výrazné divácké popularitě.

Například *Matrix*, kultovní snímek, jehož jméno je pro mnoho diváků téměř synonymní s konceptem konspiračního science fiction filmu, pracuje s anagorizí výrazně odlišně, než je pro mind game film běžné. *Matrix* sice pracuje s motivem konspirace, k hrdinovu zhroucení všech představ o světě, v němž žije, ovšem dochází v první třetině filmu a je předpokladem pro vznik zápletky, nikoliv jejím vrcholem.

Jiným příkladem oceňovaného, ale nestandardního mind game filmu je *Minority report*, jediný film kromě *Matrixu*, na který se ve svých textech odkazoval jak Elsaesser, tak Kokeš a Schuster. *Minority report* v poslední třetině filmu vystupuje z protagonistova hlediska a poskytuje divákovi informace, které protagonista v dané chvíli nemůže mít. Tento postup sice neodpovídá některým charakteristikám mind game filmu tak, jak je vymezil Elsaesser, přesto je ale není u mind game filmu zcela ojedinělý. Jeho možnými implikacemi na příkladu filmu *Tajemný let* se zabývám v kapitole 7.

Snad ještě zajímavější je případ *Klubu rváčů*, zdaleka nejpopulárnějšího ze všech zmiňovaných mind game filmů s imaginárními společníky a to i přes to, že jako jediný z těchto filmů obsahuje vnitřní nekonzistence. Právě nekonzistentní, podle pravidel filmu neproveditelné momenty přitom Elsaesser považoval za divácky

nežádoucí až nepřijatelné. (Nazval takový postup „podvodem na divákoví“, detaily lze najít v kapitole 2.2)

V predikci divácké reakce na nekonzistenci se tedy Elsaesser přinejmenším v případě *Klubu rváčů* mýlil. Přesto činí v mých očích nestandardní postupy v práci s imaginárním společníkem z *Klubu rváčů* film nevhodný k detailnější analýze. Tu provádím na filmu *Mechanik*, který obsahuje několik druhů imaginárních společníků, jejichž rozlišné funkce popisují v kapitole 5.

Druhá kategorie k analýze, konspirační mind game film s fantaskními prvky, je ze všech zmíněných výrazně nejpočetnější a nejpestřejší. Ve svém výběru nemám rozhodně ambici hledat typický či reprezentativní vzorek této kategorie. K další analýze jsem si vybrala film *Šestý smysl* pro jeho motivovanou práci s hlediskem a propracovanému systému odvádění pozornosti diváka (viz kapitola 6).

Z uvedených příkladů konspiračních mind game filmů bez fantaskních prvků jsem k další analýze zvolila film *Tajemný let*, neboť jako jediný zůstává konzistentně realistický v ději i stylizaci. Jeho originálnímu pojetí hysterické ženy jako nespolehlivého vypravěče se věnuji v kapitole 7.

4 Odraz okolí, odraz sebe sama – původ a funkce imaginárních společníků ve filmu *Mechanik*

Přes svou narativní komplexnost rozhodně nelze mind game film nazývat divácky náročným filmovým trendem. Jde naopak o imerzivní, atrakční kategorii filmů, (původem těchto jeho vlastností se podrobněji zabývám v kapitole 2). I na poměry mind game filmu je ovšem snímek *Mechanik* režiséra Brada Andersona patří k nejméně subtilním snímkům. Úvodní sekvence zobrazuje protagonistu, rachitického dělníka Trevora Reznika, ve chvíli, kdy balí tělo neidentifikované mrtvolky do koberce a odváží jej vyhodit do řeky. Poté si Reznik myje zakrvácené ruce bělidlem a ve chvíli, kdy sleduje vlastní obraz v zrcadle, všimá si cedulky nalepené na stěně koupelny, na níž je napsáno „Kdo jsi?“. Hned v první minutě je tak divákovi zcela zjevné, že centrálním tématem filmu je vina a vyrovnávání se s ní.

Mechanik si sice dává výjimečně záležet na tom, aby každý střípek informace byl divákovi zcela zjevný, zároveň se mu ale daří efektivně zachovávat závěrečnou anagorizi šokující. Jedním z nejběžnějších postupů mind v game filmu je odvádění divákovy pozornosti. (Divák tak například předpokládá, že se jedná o fantaskní příběh obsahující nadpřirozené či konspirační prvky, ale protagonista ve skutečnosti pouze trpí duševní nemocí.) V případě *Mechanika* ovšem tato odvádění pozornosti neprobíhají formou znejišťování diváka či podávání zavádějících informací.

Trevor pracuje jako mechanik v továrně, která nedodržuje bezpečnostní předpisy. Mezi kolegy je oblíben, ale jejich společnost nevyhledává. Stýká se se dvěma ženami; je stálým klientem prostitutky Stevie a navazuje platonický vztah s Marií, matkou samoživitelkou pracující v letištní kavárně. Trpí závažnou insomnií, což se projevuje jak na jeho zjevu, tak na jeho psychickém stavu.

Nedopatřením způsobí nehodu v práci, když ho rozptýlí nový kolega jménem Ivan. Díky nehodě přijde jeho kolega o ruku. Trevorův psychický stav se zhoršuje, je dezorientovaný, ve svém bytě nachází tajemné vzkazy a jeho setkání s Marií a jejím synem Nikolasem v něm vyvolávají matoucí vzpomínky. Poté, co jeho spolupracovníci začnou tvrdit, že nikdo jménem Ivan v továrně nepracuje, narůstá jeho paranoia a agresivita, postupně od sebe odhání všechny blízké a stále více propadá svým neurózám.

Fakt, že Ivan pravděpodobně neexistuje, či jej přinejmenším nikdo s výjimkou viditelně nespolehlivého protagonisty Trevora neviděl, dává divákovi jasně najevo, že pravděpodobně půjde o fiktivního společníka již v první třetině filmu, v podobné době se divák dozvídá totéž i o Marii a jejím synu Nikolasovi. Závěrečné odhalení ovšem nespočívá ve zjištění, že Ivan, Marie a Nikolas skutečně neexistují, ale v původu a funkci těchto imaginárních společníků. Všechny více či méně implicitní náznaky jejich imaginární podstaty tak fungují jako zvláštní typ oddálení pozornosti, které nepodává zavádějící, nýbrž neúplné informace.

Existují dva typy imaginárního společníka v mind game filmu. V *Mechanikovi* nalezneme příklady obou variant. První variantu v příběhu představuje nový kolega protagonisty jménem Ivan. K protagonistovi se od prvního setkání chová nanejvýš přátelsky, v průběhu filmu jeho pozornost konzistentně vyhledává, a to i ve chvíli, kdy se mu protagonista snaží vyhýbat či je vůči němu otevřeně hostilní. Fyzickým vzhledem i chováním jsou protagonista a jeho imaginární společník nápadně odlišní, zpravidla oba představují protichůdné archetypy. Trevor je vyzábělý, lekavý, sečtělý a vyžívá se ve velkých slovech; Ivan je mohutný, přímočarý, neotesaný macho. Film obsahuje scénu, v níž spolu protagonista a jeho imaginární společník začnou fyzicky zápolit. V případě *Mechanika* eskaluje konflikt do momentu vraždy. Poté, co Trevor zabije svého imaginárního společníka, se Trevor pokouší zbavit jeho těla (ve scéně zobrazené v úvodu, jež se ukáže být rámcovým flashbackem). Ke svému šoku ale zjistí, že Ivanova mrtvola zmizela.

Jako pracovní název pro typ imaginárního společníka, který představuje Ivan, volím termín „komplementární společník“. Komplementární společník je součástí protagonistovy osobnosti. Protagonista vnímá jej a sebe jako dvě odlišné osobnosti, jeho okolí je vnímá jako jednu bytost. V případě *Mechanika* je Ivan zavrhanou komponentou Trevorovy osobnosti, podle náznaků logiky filmového světa vznikl Ivan z vlastností, které se Trevor snažil vytěsnit. To ovšem není nutnou podmínkou. Pravděpodobně nejznámější komplementární společník, Tyler Durden z *Klubu rváčů*, je naopak ztělesněním protagonistových fantazií.

Nejvýraznější vlastností komplementárních společníků je to, že mohou komunikovat i s jinými lidmi, než je protagonista. V takových případech na ně postavy reagují v domněnání, že mluví s protagonistou. (V *Mechanikovi* promluví Ivan na vedlejší postavu jen jednou, ve chvíli, kdy objednává Trevorovi drink.) Komplementární společníci nejsou neviditelní a mohou manipulovat s předměty. Nemohou ale interagovat s okolím nezávisle na protagonistovi.

Pro komplementárního společníka je typické, že má určitou konkrétní agendu. V průběhu filmu protagonistu pozoruje, komentuje a snaží se jej ovlivnit.

V případě *Mechanika* je Ivan o zhmotnělou připomínku Trevorovy viny, před níž Trevor nemůže uniknout.

Motiv viny je druhým příkladem odvádění pozornosti v *Mechanikovi*. Trevor je v úvodní scéně zobrazen jako vrah, velmi záhy se stane zodpovědným za vážný úraz svého kolegy. Film obsahuje řadu náznaků, formálních i verbálních, že původem Trevorovy insomnie je vina. Tyto náznaky nejsou jakkoliv zavádějící, přesto se během vrcholného odhalení Trevor dozvídá, že jeho hlavní provinění se týká malého chlapce, kterého v minulosti přejel a ujel z místa činu. Ivan nosí též oblečení, jako měl Trevor v dobu vraždy a používá vůz, kterým Trevor chlapce zajel. Marie a Nikolas mají podobu mrtvého dítěte a jeho matky.

V závěrečných scénách Ivan dohlíží na to, aby Trevor dorazil do vězení, a spokojeně jej sleduje, jak začíná výkon trestu. Dle logiky příběhu lze předpokládat, že kdyby *Mechanik* pokračoval ještě o několik minut déle, Ivan pravděpodobně zmizí. Pro komplementární společníky je typické, že v závěru filmu přestávají existovat, buď na základě fatálního konfliktu s protagonistou, anebo naopak na základě smíření.

Marie a Nikolas jsou příkladem druhého typu imaginárního společníka, kterého nazývám autonomním. Autonomní společníci nejsou na rozdíl od komplementárních společníků součástí protagonistovy osobnosti. Nemohou interagovat s vedlejšími postavami, pokud se objevují na veřejnosti či ve skupině lidí, nikdo jiný, než protagonista je nevidí, ani neslyší. Na rozdíl od komplementárních imaginárních společníků nemusí autonomní společníci reprezentovat konkrétní vlastnosti či archetypy. Nemusí mít nutně vymezený jednoznačný úkol, ani nemusí dojít ke konfrontaci mezi nimi a protagonistou.

V *Mechanikovi* sice mají protagonistovi autonomní společníci konkrétní původ a funkci, takový postup ale není jakkoliv typický. Jejich původ a podoba mohou být zcela nahodilé.

Marie je netypickým imaginárním společníkem kvůli tomu, že se s protagonistou nesetkává poprvé v průběhu filmu, ale je od začátku exponovaná jako Trevorova dobrá známá. Takový postup není obvyklý ani u komplementárních, ani u autonomních imaginárních společníků. Etablované postavy má divák menší tendenci zpochybňovat, než ty nové. *Mechanik* odlišuje Marii od jiných etablovaných vedlejších postav formálními prostředky. Scény s Marií mají vždy výrazně odlišnou barevnou paletu od zbylých scén. Takový postup ale není pro mind game film obvyklý, dokonce jde přímo proti vymezení Elsaessera, které tvrdí, že „mezi reálním a imaginárním, reálným a simulovaným či reálným a manipulovaným není...[v mind game filmu]...řádný rozdíl ve vizuálním pojetí ani v uvěřitelnosti.“²⁵

Využití odlišné barevné palety při zobrazování scén s Marií není v případě *Mechanika* příliš velkým rizikem předčasného prozrazení. Klíčový zvrat totiž nespočívá v odhalení imaginární povahy protagonistových společníků, nýbrž

²⁵ (ELSSASSER Thomas, The mind game film In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s. 17, ISBN 9781405168625).

jejich původ a funkce. Závěrečná anagnorize tím pádem není tímto postupem jakkoliv ohrožena.

Explicitní či přímo doslovná, poetika *Mechanika*, obsahující detailní záběry s nízkou hloubkou ostroty na předměty či nápisy fungující jako nápovědy, či barevné kódování, se v momentu vrcholné anagnorize zúročuje. Jako v jediném z filmů zmíněných v této práci totiž anagnorize probíhá výhradně flashbackem, bez jakéhokoliv vysvětlujícího komentáře či voiceoveru. Fakt, že Trevorova vina vychází nikoliv z nehody na pracovišti, ale z neúmyslného přejetí malého chlapce, ke kterému v minulosti došlo, a především geneze a funkce tří různých imaginárních společníků je komunikovaná prostřednictvím němé scény. *Mechanik* tohoto husarského kousku dosahuje díky zmiňovanému využívání formálních prvků, extenzivní práci se symbolem, ale také díky uvědomělé práci s imaginárními společníky. Ty nejsou arbitrárními figurami, jejichž jedinou funkcí je důkaz protagonistovy duševní nemoci (jako je tomu do určité míry například v případě filmu *Čistá duše* zmiňovanému v kapitole 2.4.1). *Mechanik* zohledňuje různé druhy imaginárních společníků a jejich funkce a symbolickou hodnotu.

5 Odvádění divákovy pozornosti pro zvýšení efektu závěrečného odhalení – analýza filmu *Šestý smysl*

Mezi úkoly mind game filmu patří udržovat události nevysvětlitelnými, zároveň ale poskytovat dostatečné množství indicií pro závěrečný zvrat v takovém poměru, aby moment odhalení nepůsobil nahodile a přesto zůstal pro diváka překvapivý. Odvádění divákovy pozornosti, potřebné k zachování překvapivých kvalit vrcholného zvratu, aplikuje *Šestý smysl* hned na několika úrovních.

První podobné odvedení pozornosti je obsažené v samotné premise filmu. Příběh je vyprávěn z pohledu psychologa zabývající se komplikovaným případem úzkostného, málomluvného chlapce, s velmi podivnými zvyky. Hlavním hybatelem děje ale není lékař, nýbrž jeho malý pacient. Ten po čase přizná, že příčinou jeho nevysvětlitelného chování je fakt, že vidí mrtvé a je schopen s nimi komunikovat. Přibližně v polovině filmu se mrtví poprvé přiznaně zpřítomňují a v druhé třetině se definitivně potvrzuje, že nejde o halucinace. V závěrečné třetině se psycholog, chlapec i divák ve stejný moment dozvídají, že mrtví, kteří se chlapcovi zjevují, mají určité problémy a dilemata, která jim neumožňují odejít a s nimiž jim chlapec musí pomáhat. Příběh tedy má určitý dramatický oblouk, který by mohl zcela dobře fungovat i nebýt faktu, že psycholog Malcolm Crowe je sám mrtvý. Je zde přítomný vývoj, který se netýká primárně Crowea, jasné dilema, které, jakoby mimochodem, odpovídá základnímu dilematu mind game filmu, tj. zda je původcem nevysvětlitelné události (zjevení duchů) duševní nemoc postavy anebo jeho fundamentální neznalost pravidel světa kolem sebe (existence posmrtného života).

Přestože závěrečné odhalení týkající se povahy Crowovy existence rozhodně neprobíhá mimochodem (důraz, který je na toto odhalení kladen, nezvykle velký i pro mind game film, je zmíněn v kapitole 2.3.3), film je v zásadě schopný fungovat i bez něj. S trochou nadsázky by se dalo tvrdit, že celý dramatický

oblouk *Šestého smyslu* je velmi sofistikovanou formou odvedení pozornosti od příčin závěrečného zvratu.

Dostatečné odvádění pozornosti od povahy zvratu je samozřejmě klíčové pro jeho utajení. Pokud by divák nebyl instruován zaměřovat svou pozornost jinam, velmi pravděpodobně by si začal všimnout podezřelých okolností, které jej prozrazují. S výjimkou prologu Crowe během celého filmu nepromluví s jiným člověkem, než je jeho pacient, Cole. Dějová linka se zaměřuje na Colea, psychologa, přestože sám je protagonistou je příběhu, má po většinu doby roli pozorovatele, který je spolu s divákem zmaten a snaží se pochopit situaci. Jeho vlastní podivné chování tak není podezřelou okolností, ale pouhým detailem. Kromě odvádění pozornosti ale musí *Šestý smysl* pro protagonistovo chování též podat vysvětlení.

V prologu filmu vidíme Malcolma Crowea s manželkou oslavovat ocenění, které získal za mimořádný přínos dětské psychologii. Idylická scéna je narušena vloupáním mladého muže, Crowova bývalého pacienta. Ten psychologa viní z podcenění jeho stavu a v důsledku i všech dalších strastí, které jej v životě potkaly. Po tomto doznání Crowa postřelí a sám spáchá sebevraždu v Crowově domě. V posledním obraze prologu se Crowova manželka snaží zachránit postřeleného muže.

V následující scéně vidíme Crowea sedícího před domem svého nového pacienta, porovnávajícího poznámky mezi starým případem, v němž selhal a Colem, kterého se chystá léčit. Crowe je od začátku prezentovaný jako traumatizovaný muž. Ve striktním pojetí nespolehlivého vypravěče tak, jak jej definuje Booth a Chatman, je Crowe v tuto chvíli nespolehlivým vypravěčem. Jeho chování i myšlení jsou významně poznamenány a divák je sleduje s nadhledem. Prizmatem jeho traumatu vnímá jeho fixaci na jediného konkrétního pacienta, jeho tendenci vyhýbat se komunikaci s chlapcovou matkou i jeho vztah k manželce. Naprostá netečnost jeho ženy, která v době, kdy Crowe přichází domů, zpravidla spí, je protagonistovi i divákovi prezentována jako důsledek traumatického zážitku. Divák nemá žádný důvod hledat za chladným a izolujícím vztahem nadpřirozenou příčinu, je-li prezentována přirozená.

Funkční práce se zásadním zvratem vyžaduje nejen odvádění pozornosti a důraz na kvalitní motivaci těžko vysvětleného chování. Je potřeba rovněž zvrát předjímat, aby bylo zabráněno nahodilosti. Oba zvraty, k nimž v *Šestém smyslu* dochází, mají v principu podobnou povahu, jde o nadpřirozené vysvětlení situace, kde se nabízí i jiné, psychologicky orientované řešení. (Cole není psychicky nemocný, ale skutečně vidí duchy. Malcolm Crowe není extrémně uzavřený, traumatizovaný muž, ale duch, který komunikace fyzicky není schopen.) Vzhledem k tomu ve většině filmu stačí subtilně předjímat existenci posmrtného života. Úvodní scéna prologu je uváděna blikající žárovkou, Crowova manželka se následně bezdůvodně zachvěje a zachumlá. Záběr na blednoucí otisk ruky na stole v bytě Coleovy matky má podobný efekt. Většina předjímaní má ale v rámci důsledného odvádění pozornosti alternativní vysvětlení. Coleova posedlost násilím a mrtvými se projevuje průběžně. Má podobu násilných obrázků, které malý Cole kreslí a brutálních textů, které píše. Divákovi i psychologovi se nabízí srovnání s případem z prologu, který nabízí mnohem přímočařejší vysvětlení fascinace násilím. Do stejné kategorie spadá i Coleova nebyvalá znalost historie,

obzvlášť jejích temnějších období, opět nijak neobvyklá pro mladé deprivanty. Naopak jako jednoznačnější forma náповědy slouží často volené prostředí kostela a Coleova fascinace náboženskými symboly (v rámci mind game filmů s magickými prvky není tento způsob předjímání výjimečný, viz kapitola 2.3.3).

V případě *Šestého smyslu* není celý film vyprávěn striktně z hlediska protagonisty. Značná část sekvencí je vyprávěna z Coleova hlediska. Toto rozhodnutí má několik funkcí. Umožňuje předat potřebné informace o Coleově životě, což je klíčové, vzhledem k tomu, že celý dramatický oblouk se týká primárně jeho vývoje, chování a vnímání a Crowe v něm má úlohu protagonisty-pozorovatele, jehož prizmatem výraznější postavu divák vnímá.

Další funkce se týká zobrazování přiznaně nadpřirozených postav. Vzhledem k tomu, že je divák vnímá z Coleova hlediska, může jejich existenci zpochybňovat i ve chvíli, kdy jsou zobrazeni na plátně. Chlapec se tak zdánlivě stává druhý nespolehlivým vypravěčem, přestože jeho pohled je později potvrzen jako nezkreslený.

Třetí funkce střídání hledisek není na rozdíl od předchozích dvou divákovi zjevná. Příležitostným vystoupením z Croweova hlediska je umožněno vyhnout se pasážím, které by jednoznačně upozornily na fakt, že na něj ostatní lidé nereagují a že bez vynechávání podstatného množství informací by byl příběh nekonzistentní a nevypravitelný. Crowe by se například nemohl bez komunikace s jinými lidmi dozvědět o novém pacientovi, nemohl by si domluvit společnou večeři s manželkou, ze které divák vidí pouze část, kdy se jí Crowe marně snaží oslovit. Tyto logické nekonzistence jsou ve filmu vysvětlené jednoduchou větou - podle Colea duchové, kteří se mu zjevují, „vidí jen to, co chtějí vidět“. Crowe tedy vnímá svůj život skutečně ze stejného hlediska, jako divák, a to včetně stříhů. Nelogické, či pro příběh nezajímavé pasáže jednoduše nevnímá. Stává se tak snad nedoslovnějším možným vyobrazením nespolehlivého vypravěče s nedostatečným vnímáním. Toto vysvětlení, jakkoliv nejasné, pro mind game film stačí. Nepravděpodobnost je pro zápletku mind game filmu předpokladem, nikoliv komplikací.

6 Hysterická žena jako nespolehlivý vypravěč – analýza filmu Tajemný let

Ve svých předcházejících zmínkách o filmu *Tajemný let* (v kapitolách 2.3.5 a 3) jsem uváděla, že jde o film lineární a realistický. Přesto obsahuje jednu krátkou nelineární a nerealistickou sekvenci, a to na samotném začátku, ještě než skončí úvodní titulky. Protagonistka, letecká inženýrka Kyle Pratt, kontroluje přípravu rakve se svým manželem, předtím, než bude naložena do letadla. Scéna ženy stojící u rakve je prokládána vzpomínkou na mrtvého muže, stylizovaným, snovým setkáním. Tento kontrast je zajímavý z několika důvodů.

„Otevírání“ mind game filmu flashbackem či snovou sekvencí je zcela běžné. Obvykle ale bývá jeho funkce odlišná či zcela opačná. Je s podivem, že flashback je podstatně méně dramatický, než scéna, kterou prokládá. Mnoho mind game

filmů používá úvodní snové sekvence, flashbacky, rámcové flashbacky či flashforwardy k předznamenání nepředvídatelných dramatických událostí, které nastanou. Tento postup se pochopitelně nevztahuje jen na mind game filmy, je běžný pro filmy mnoha žánrů, obzvláště těch s akčními prvky. Říká totiž hypotetickému skeptickému divákovi, aby byl trpělivý, a časem se dočká akčních a barvitých sekvencí, přestože film začíná civilním tónem.

Úvodní flashback v *Tajemném letu* ale činí pravý opak. Od scény, v níž vdova zařizuje přesun rakve svého mrtvého muže, utíká k tiché, lyrické představě Kyle a jejího muže držících se za ruce. Flashback neposkytuje divákovi žádné informace, aktivně odbíhá od potenciálně dramatické scény a vnáší do popředí protagonistčiny emoce.

Míra emotivity, s jakou je protagonistka zobrazována, má totiž v *Tajemném letu* zcela klíčovou roli. Je jediným indikátorem nespolehlivosti vypravěčky v průběhu celého filmu. Napětí celého filmu je založené na pochybách o tom, zda je Kyle protagonistkou s duševní nemocí či obětí konspirace. V úvodu filmu Kyle odlétá spolu s šestiletou dcerou, plachou a zakřiknutou Julií, z Berlína do rodné Ameriky, kde plánuje pohřeb manžela. V průběhu letu usne, a když se probudí, dcera je pryč a s ní všechny její věci. Po neúspěšném hledání se obrací na posádku. Nikdo z personálu ani spolucestujících si tiché holčičky nevšiml a k panikařící matce, která po nich stále něco chce, se chovají odměřeně. Skepse se s přicházejícími informacemi mění v nedůvěru a přezíravou ignoraci poté, co se Kyle dozvídá, že její dcera není v úřední dokumentaci posádky a posléze, že v márnici je zpráva, že zemřela spolu se svým otcem. Kyle se v tu chvíli zdá být jednoznačně duševně nemocná. Posléze ale vychází najevo, že je skutečně obětí konspirace, cestující čeká plánovaný únos a Kyle bylo třeba zneškodnit či alespoň zdiskreditovat, aby se svou znalostí letadla nedokázala únosu zabránit.

Zatímco mind game filmy s duševně nemocným protagonistou mohou duševní nemoc před divákem tajit s motivací posílit závažnost následného odhalení, *Tajemný let* je konspirační film předstírající, že jde o mind game film s duševně nemocným protagonistou a musí tím pádem možnou nespolehlivost vypravěče evokovat od začátku. Zatímco mužští nevyrovnaná protagonisti jsou zpravidla exponováni jako dezorientovaní či agresivní, Kyle je exponována jako hysterická či zoufalá.

Hysterie má v *Tajemném letu* velmi zajímavou úlohu. Kyle je po velkou část filmu vnímána jaksi na půl cesty mezi spolehlivou protagonistkou a duševně nemocnou protagonistkou. Protagonistčino okolí ani divák nemá přinejmenším v první třetině filmu důvod vnímat Kyle jako duševně nemocnou, přesto je v pokročilejších fázích pátrání vnímána jako nespolehlivá důsledkem své povahy.

Hned po úvodní scéně následují další dvě situace, které líčí protagonistku jako nespolehlivou v důsledku svých emocí. Kyle nejdříve při uspávání dcery zpozoruje v okně dvojici mužů, které podezírá z toho, že z oken vedlejšího domu pozorují její dceru Julií. Tato scéna nejnže posiluje představu protagonistky jako nespolehlivé, paranoidní vypravěčky, zároveň ale poprvé tematizuje představu, že by protagonistčina dcera mohla být v ohrožení.

Toto podezření je velmi záhy posíleno – po několika minutách, během nichž divák sleduje blízkost Kyle s Julií a dozvídáme se, že odlétají z Berlína do Ameriky, kde

budou nyní žít u Kyliných rodičů, přichází další scéna, v níž má protagonistka opět obavy dceřin Juliin život. Konvenční vyobrazení malé dívenky ztracené v davu a panikařící matky je druhým náznakem možného ohrožení dcery během několika úvodních minut. Divák je v tuto chvíli připraven na to, že dívka v průběhu filmu pravděpodobně bude nějakým způsobem v ohrožení.

Ve chvíli, kdy je v divákovi definitivně instalována tato předtucha, je možné na nějakou dobu změnit tón. Kamera se od postav mírně vzdaluje, hudba nevyjadřuje tenzi, následující sekvence zobrazující Kyle s dcerou na letišti, nástup do letadla a prvních několik minut v něm jsou civilní, je podstatně klidněji stylizovaná. (To pochopitelně neznamená, že nepokračuje vyprávění příběhu, které v této fázi spočívá hlavně v etablování detailů, které budou relevantní později. Fakt, že Kyle s Julií jsou první, kdo do letadla nastupuje, se zdá být jen záminkou pro efektní záběry, později ovšem bude mít své využití ve chvíli, stane se bází pro možné nedorozumění či důvod, proč si Julie při nástupu nikdo nevšiml. Hlasité, zlobivé děti z vedlejší řady slouží k odlehčení atmosféry a ustanovení civilního tónu, zároveň ale kontrastem s tichou Julií legitimizují možnost, že si šestileté nenápadné dívky nikdo ze spolucestujících během letu nevšiml.)

Během zjištění, že její malá dcera není k nalezení a následného pátrání zůstává protagonistka programově velmi dlouho klidná – a tedy věrohodná. Ve srovnání s krátkými „paranoidními“ sekvencemi z úvodu filmu je tempo stříhu podstatně pomalejší a sekvence je takřka bez hudby. Protagonistčina nervozita graduje velmi pomalu, ve výrazném nepoměru k tempu úvodních scén filmu. Nejdříve několik minut hledá dítě sama, poté se rozhodne zeptat posádky a ti oznámí cestujícím, že je na palubě nezvěstné dítě. Sekvence s hledáním nezvěstné dcery trvá deset minut, tedy třetinu celkové stopáže v daný moment. Pozornost, kterou film věnuje procesu hledání a postupné eskalaci nervozity protagonistky i diváka, který nahlíží situaci jejím hlediskem, vede opět k legitimizaci protagonistčina pohledu.

Přestože některé z vedlejších postav v danou chvíli už vnímají Kyle jako hysterickou a přehánějící, pokud v tu chvíli dochází k nějaké formě nespolehlivosti Kyle jako vypravěče ve smyslu odchylky od hlediska implikovaného autora, pravděpodobně půjde o odchylku opačným směrem – implikovaný autor a divák mohou být v danou chvíli nervóznější než protagonistka.²⁶

Přes budování několikanásobných, výrazných zvrátů si film zachovává třítaktovou strukturu. Sekvence trpělivého hledání je narušena ve třetině filmu (třicáté minutě), v níž se protagonistka poprvé dozvídá, že její dcera není vedená v žádné dokumentaci posádky. Její vnímání je poprvé zpochybňované, kapitán letadla se jí ptá, zda během letu něco pila, protagonistka dozrává, že bere prášky na spaní. V tu chvíli začíná panikařit, čemuž se podřizuje i hudba a styl snímání. Přichází další výrazný moment znevěrohodnění ve chvíli, kdy nařkne dva náhodné spolucestující z toho, že večer před tím sledovali její dceru v okně.

²⁶ Podle modelu Phelana a Martin lze neadekvátní emoční reakci klasifikovat jako nedostatečné zhodnocení situace.

Zpochybňování protagonistčina pohledu probíhá natřikrát, v téměř symetrickém časovém rozestoupení. Do pěti minut po křivém obvinění dvojice pasažérů se protagonistka dozvídá, že její dítě je nejen nikým neviděné a neuvedené v dokumentaci, ale existuje zpráva o tom, že již před nějakou dobou zemřelo, spolu s jeho otcem. Tento zlom nastává přesně v polovině filmu. Vrací se krátký flashback, obraz a zvuk kopírují zmatek protagonistky. Definitivní znevěrohodnění přichází ale až po dalších cirka pěti minutách, během rozhovoru se spolucestující terapeutkou, kdy protagonistka pod emočním tlakem dozrává, že mívá pocit, že manžel je s ní a nepřímou přiznává, že je možné, že i přítomnost dcery mohla být pouhým zdáním.

Teprve po této scéně začíná Kyle být portrétována jako smyslů zbavená. Její útěk do útrob letadla, zásahy do průběhu letu, úmyslné vyvolávání paniky, zmatené rozhovory s mrtvým manželem v rakvi, definitivně zobrazují ženu jako smyslů zbavenou a nebezpečnou pro průběh letu.

Závěrečné odhalení, ukazující pravou povahu zmizení protagonistčiny dcery, probíhá v souladu s třítaktovou strukturou přesně v druhé třetině filmu – šedesáté minutě. V tomto bodě dochází ke kroku pro mind game film atypickému; hlediska diváka a protagonistky se rozcházejí. Divák je svědkem rozhovoru konspirátorů, podstatné informace jsou mu dávkovány v průběhu několika scén. V tuto chvíli se divák stává výrazně informovanějším než protagonistka. Tato informační asymetrie je obzvláště nápadná v momentě, kdy dochází k protagonistčině anagorizi. Zatímco divákovi byly potřebné informace prezentovány formou několika odlišných dialogů, protagonistka totéž sama vydedukuje z podezřelého chování jednoho ze členů posádky. Stává se tak jednou z mála, ne-li jedinou protagonistkou mind game filmu, která dochází k anagorizi na základě vlastního logického úsudku (viz kapitola 2.2).

Na první pohled se příčinou této informační asymetrie zdá být nedůvěra v diváka. Jako by na rozdíl od protagonistky nebyl schopen k odhalení komplexní konspirace dojít dedukcí. Vystoupení z hlediska protagonistky ovšem bylo nutné vzhledem k povaze nespolehlivého vyprávění. Kyle je prezentovaná jako duševně nemocná, halucinující protagonistka podávající divákovi nesprávné informace. Ve chvíli, kdy je divák nucen zpochybňovat existenci šestiletého dítěte, které viděl na plátně, sotva by mohl věřit indiciím o konspiraci prezentovaným z protagonistčina hlediska. Jedinou možností dosažení anagorize bez vystoupení z protagonistčina hlediska by byla anagorize dialogem – protagonistka by musela být o povaze konspirace informována jinou, věrohodnější postavou. Takové řešení ovšem není možné z povahy konspirace, v níž Kyle musí stát sama proti davu. Vystoupení z protagonistčina hlediska a vyvolání informační asymetrie mezi divákem a protagonistkou sice ubírá filmu na jeho imerzivní, hádankovité složce, v danou chvíli je ale jediným možným řešením.

7 Závěr

Mou ambicí bylo vytvořit katalog narativních postupů v mind game filmu tak, aby pro potenciálního čtenáře mohl plnit poradní funkci při psaní scénáře k vlastnímu mind game filmu či jinému filmu pracujícím se zásadní anagnorizí nebo nespolehlivým vypravěčem.

Za tímto účelem jsem nejdřív použila vymezení mind game filmu na základě narativních postupů tak, jak jej sestavil Thomas Elsaesser. Ten jmenuje základní prvky mind game filmu – setkání protagonisty s nevysvětlitelnou situací; život ve fundamentální iluzi o tom, jak funguje protagonistův svět; protagonistovu nutnost zpochybňovat povahu vlastní existence a možnost zjištění, že někteří z protagonistových společníků jsou imaginární povahy.

Následně jsem se pokusila představením pojmů, jako je kinematografie intelektuálních atrakcí a puzzle film přiblížit efekt, jaký mají tyto postupy mít na diváka. Moderní narativní postupy přebírají ambice, které byly tradičně vyhrazené postupům formálním, jako je zvyšování imerze či přímo atrakčnost.

Vzhledem k tomu, že ve své práci reflektuji relativně moderní trendy, neexistují pro kategorie, se kterými pracuji, jasné vymezení a definice. Ve své práci jsem byla tím pádem nucena zavést několik vlastních pojmů. V kapitole 2.3 jsem rozdělila kategorii mind game filmu na tři základní podtypy:

- Kategorie mind game filmu s duševně nemocným protagonistou, dále se dělí na filmy bez imaginárních společníků a s nimi. Imaginární společníci mohou mít dvojí povahu – komplementární nebo autonomní.
- Kategorie konspiračního mind game filmu s fantaskními prvky, dále se dělí na prvky magické a prvky vědeckofantastické.
- Kategorie konspiračního mind game filmu bez fantaskních prvků

Pro každou z těchto kategorií jsem provedla analýzu vybraného filmu, v nichž jsem zkoumala základní narativní postupy typické pro mind game film, především práci s hlediskem, anagnorizí, odváděním divákovy pozornosti a jednotlivými typy nespolehlivého vypravěče.

Přestože můj vlastní bakalářský scénář nakonec nemá podobu mind game filmu, věřím, že má práce může být pro potenciální autory scénářů mind game filmů užitečným zdrojem.

Bibliografie

- BOOTH, Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 1995
- BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009
- CHATMAN, Seymour, *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*, Univerzita Palackého, Olomouc, 1999
- ELSSASSER Thomas, *The mind game film* In BUCKLAND, Warren. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009
- GUNNING Tom, *Film atrakcí. Raný film, jeho diváci a avantgarda*. *Iluminace* 42, 2002
- KOKEŠ, Radomír, *Kinematografie intelektuálních atrakcí*, *Cinepur* č. 59, Sdružení přátel Cinepuru, 2008
- KUBÍČEK, Tomáš, *Vypravěč: Kategorie narativní analýzy*, Host Brno, 2007
- PAVLOVSKÝ, Petr, *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Libri, 2004
- PHELAN, James *Living to tell about it, A Rhetoric and Ethics of Character Narration*, Ithaca: Cornell UP, 2005
- SCHUSTER Laura, *What does a scanner see? Techno-fascination and unreliability in the mind game film*. 3rd Global Conference: *Visions of Humanity in Cyberculture, Cyberpunk and Science Fiction*, Mansfield College, Oxford, 2008
- SKOPAL, Pavel. *Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu, Certain tendencies of contemporary Hollywood cinema*). *Cinepur*, Praha: Sdružení přátel Cinepuru, 2005
- ZERWECK, B., *Nespolehlivé vyprávění v dějinném kontextu: Nespolehlivost a kulturní diskurz v narativní fikci*, *Aluze* 3, Vydavatelství Aluze, 2009

Filmografie

2001: Vesmírná Odyssea; 2001: A Space Odyssey; Kubrick, Stanley; USA, 1968
Angel Heart; Parker, Alan; Kanada, USA; 1987
Blade Runner; Scott, Ridley; Hong Kong, USA; 1982
Čistá duše; A Beautiful Mind; Howard, Ron; USA; 2001
Donnie Darko; Kelly, Richard; USA; 2001
F jako falzifikát; Vérités et mensonges; Welles, Orson; Francie, Írán; 1974
Gattaca; Niccol, Andrew; USA; 1997
Hra; The Game; Fincher, David; USA; 1997
Jakubův žebřík; Jacob's ladder; Lyne, Adrian; USA; 1990
Kabinet doktora Caligariho; Das Kabinett des Doktor Caligari; Wiene, Robert; Německo; 1920
Klub rváčů; Fight Club; Fincher, David; Německo, USA; 1999
Lost Highway; Lynch, David; Francie, USA; 1997
Matrix; Wachovski, Lana a Wachovski, Lilly; USA; 1999
Mechanik; The Machinist; Anderson, Brad; USA; 2004
Memento; Nolan, Christopher; USA; 2000
Minority Report; Spielberg, Steven; USA; 2002
Mrtvá a živá; Rebecca; Hitchcock, Alfred; USA; 1940
Obvyklí podezřelí; The Usual Suspects; Singer, Bryan; Německo, USA; 1995
Plynové lampy; Gaslight; Cukor, George; USA; 1944
Smrtihlav; Dark City; Proyas, Alex; Austrálie, USA; 1998
Šestý smysl; The Sixth Sense; Shyalaman, M. Night; USA; 1999
Tajemný let; Flightplan; Schwentke, Robert; USA; 2005
Truman Show; Weir, Peter; USA; 1998
The Locket; Brahm, John; USA; 1946
Total Recall; Verhoeven, Paul; USA; 1990
Vesnice; The Village; Shyalaman, M. Night; USA; 2004
Výplata; The Paycheck; Woo, John; Kanada, USA; 2003
Zloději paměti; The Forgotten; Ruben, Joseph; USA; 2004