

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVA A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Střihová skladba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**ČASOVÁ SMYČKA VE FILMECH NA HROMNICE O DEN
VÍCE, LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT A UVĚZNĚNÍ V ČASE**

Edgar Ortiz

Vedoucí práce : Mgr. Jan Danhěl

Oponent práce: MgA. Adam Brothánek

Datum obhajoby: 12. září 2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

ČASOVÁ SMYČKA VE FILMECH NA HROMNICE O DEN VÍCE, LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT
A UVĚZNĚNÍ V ČASE

Vypracoval 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.

SHRNUTÍ: ČASOVÁ SMYČKA VE FILMECH NA HROMNICE O DEN VÍCE, LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT A UVĚZNĚNÍ V ČASE.

Časová smyčka je takový typ nelineární narativní struktury, kde se příběh soustřeďuje buď na opakování série událostí, např. vykradení obchodu, jediný den, 90 minut, atd. Postavy jsou zde často uvězněny v rámci této machinace, odsouzeny zažívat opakující se události až do nalezení úniku či řešení situace. Jedná se o často používanou narativní techniku, která připomíná Nietzscheho "Věčný návrat", řeckou báji Sysifus, buddhistické kolo dharmy, či čínské legendy Wu Ganga. Tato diplomová práce se zabývá současnými filmy s časovou smyčkou. Projednává specifika tohoto typu filmu a do hloubky analyzuje tři vybrané filmy, reprezentující tento styl. Cílem této analýzy je dekonstruovat tyto filmy dle jejich stylu vyprávění a tématických prvků, a nalézt tak rozdíly mezi nimi. Zároveň věnuje zvláštní pozornost prvkům filmového jazyka používaného v těchto filmech. Zatímco existuje široký výběr literatury zabývající se nelineárním filmem, je zde poměrně málo textů, zaměřených specificky na analýzu filmů s časovou smyčkou.

ABSTRACT: TIME LOOP NARRATIVE IN GROUNDHOG DAY, RUN LOLA RUN, AND TIMECRIMES.

A time loop narrative is a type of non-linear narrative structure where the story centers on the repetition of either a series of events, i.e., the robbery of a store, a single day, 90 minutes. Characters are often trapped within this machination, doomed to experience a recurrence of events until they find an exit or solution. It is a widely used narrative technique that reminisces of Nietzsche's "eternal return," the Greek myth of Sisyphus, the Wheel of Dharma of Buddhism and the Chinese legend of Wu Gang. This thesis is a study on contemporary time loop films. It discusses the specifics of this type of film and analyzes in-depth a selection of three representative works. Through this analysis, it aims to deconstruct the films into their narrative, and thematic components to find the similarities and differences between them. At the same time, it seeks to give particular attention the elements of film language used in these films.

Obsah

Úvod.....	1
Metodika	4
Výběr filmů	5
Na hromnice o den více (Groundhog Day)	6
Fabula	6
Syuzhet.....	6
Konstrukce časové smyčky.....	7
Témata.....	13
Lola běží o život (Lola Rennt)	16
Fabula	16
Syuzhet.....	17
Konstrukce časové smyčky.....	17
Témata.....	21
Uvěznění v čase (Los Cronocrímenes).....	24
Fabula	24
Syuzhet.....	25
Konstrukce časové smyčky.....	25
Témata.....	28
Filmografie.....	36
Použitá literatura.....	37

Úvod

Jednou z mnoha jedinečných vlastností tohoto druhu filmu je jeho časová dimenze. V průběhu filmu může být formována, zkrácena či prodloužena, pokroucena a opakována. Není to přehnané tvrzení, když Tarkovský říká, že filmové umění je umění, které “se vytesává v čase” (Tarkovský, 1986, strana 65). Filmy s časovou smyčkou jsou vyjádřením této inherentní affinity s časem. Jsou výsledkem hravého myšlení a potřeby experimentovat s jedním ze základních aspektů filmu jako takového.

Filmy s časovou smyčkou staví své vyprávění na opakující se události či sérii událostí. Bez ohledu “akrobatiku času”, všechny příběhy se pohybují pouze jedním směrem, a do dopředu v čase.” (Porter, 2007, str.41). I když diváci zažívají pouze přirozený čas, příběh a proces vyprávění přidávají další úroveň. Jak poznamenal Jan Alber, je to “vyprávění v přirozeném čase, o čase, v němž se odehrává děj, o čase diskurzu, o čase který zabere přečtení tohoto vyprávění (Alber, 2016, str. 202). Ve filmu s časovou smyčkou tvoří čas vyprávění cyklický vzor příběhu. V těchto filmech se příběh soustřeďuje na protagonistu, který je uvězněn v čase, a několikrát se opakuje daný úsek (den, 20 minut, hodina), dokud není nalezen únik či řešení. Protagonista je si často vědom své situace a soustředí se na nalezení úniku z časové smyčky. Tyto filmy nejenže používají nelinealitu jako část jejich zápletky, ale též činí nástroj vyprávění hlavním bodem filmu jako takového. Je to ten typ vyprávění, který “bojí mimetické konvence, které nejsou jednoduše nerealistické, ale antirealistické”. (Richardson, 2012, str. 95).

Zatímco nic v našich zkušenostech přesně nekorresponduje s časovou smyčkou, umění a filozofie jsou plné příkladů těchto rekurzivních struktur. Příklady této narativní struktury lze nalézt v literatuře, náboženství, ve výtvarném umění a ve filmu. Cyklické struktury se též objevují v mnoha různých kulturách a tradicích, které mají společné jisté nutkání, které prochází časem a civilizacemi velmi odlišného původu. Buddhismus, hinduismus a další asijská náboženství jsou založena na principu kola dharmy, kde člověk žije bezpočet životů, a v každém životě se zlepšuje, doufajíc ve své osvobození z tohoto kruhu. V čínském lidovém

vyprávění byl Wu Gang vyhnán na měsíc, kde musel pokácet strom pouze proto, aby při sekání jeho silného kmenu viděl, jak každý den znovu magicky regeneruje. Dle západní tradice byl král Sisyfus odsouzen k věčnému valení obrovského balvanu na horu jen proto, aby viděl, jak se znovu a znovu vrací na úpatí hory. Později se objevují další příklady v různých filozofiích, např. Ouboros, který jí svůj vlastní ocas, což v renesančním mysticismu symbolizovalo introspekci (Soto-Andrade, 2015, str.1). V mayské a aztécké kultuře byl čas chápán jako cyklický fenomén. V západní civilizaci, dle Nietzscheho, vše, co se děje, se již stalo. Nietzsche zvažoval názor, že “tento život, který nyní žijete a žil jste, budete žít ještě jednou a bezpočetněkrát, [...] každá myšlenka a povzdech, všechno, nepochopitelně bezvýznamné či velmi významné ve vašem životě se k vám vrátí, ve stejné posloupnosti.” (Nietzsche, 1882, 2009, str. 273).

Navzdory této intuici ohledně cyklické povahy času je naše zkušenost s časem vždy lineární. Nicméně, naše kolektivní představivost se vrací k vnímání času jako ke kroučící se smyčce. Tato potřeba objevovat dočasnost je též vyjádřena ve filmu, v nelineárních filmech a, specifičtěji, ve filmech s časovou smyčkou. Jednou z hlavních charakteristik těchto filmů je jejich dočasná dimenze. Řeč těchto filmů je propojena s tím, jak je čas vyjadřován a jak je s ním manipulováno. Toto činí tyto filmy zvláště vhodné ke zkoumání, fantazírování, a hraní si s časem vyprávění. Nelineární vyprávění a filmy s časovou smyčkou vezmou přirozený čas (tak, jak ho prožíváme v našich běžných životech), a prostřednictvím řeči tohoto druhu filmu dodají divákovi dojem nepřirozené dočasnosti.

První film s nelineárním vyprávěním pochází z roku 1901, a to *Histoire d'un Crime* od Ferdinanda Zeccy. Pro zobrazení předchozích událostí Zecca použil flashback. Od té doby vzniklo bezpočet filmů s nelineárním vyprávěním, předně *Intolerance* od D. W. Griffitha, Resnaisův film *Hiroshima, má láska*, nověji *Věčný svět neposkvrněné mysli* a *Lost Highway* od Lynche. Jediněčná schopnost těchto filmů manipulovat s časem učinila z tohoto druhu vyprávění populární nástroj. Filmy s časovou smyčkou jsou podkategorií nelineárních filmů,

které nejenže vyprávějí nelineárně svůj příběh, ale též ho koncentrují kolem cyklické struktury a opakování událostí. Jinak řečeno, tyto filmy používají “intradiegetický čas” (čas v rámci příběhu) (Alber, 2016, str. 204), který se na sebe nabaluje, v pořadí které začíná i končí ve stejném momentu v čase. První film, který použil tento nástroj, byl *Turn Back the Clock* od Edgara Selwyna. Tento film z roku 1933 je varovný příběh muže, který se poté, co do něj narazilo auto, vrací do svého mládí, aby odhalil své ženě svou znalost budoucnosti.

Existuje zásadní rozdíl, který rozlišuje filmy s časovou smyčkou od ostatních nelineárních filmů. Zatímco některé filmy, jako např. *12 opic* od Terryho Gilliana, jsou vyprávěny v nelineární struktuře, a i když používají časovou smyčku, tento nástroj je použit pouze na obecné úrovni. V *12 opic* je rekurzivní struktura příběhu pouze znázorněna jako klimatická změna. Je použita pouze za účelem ukončení vyprávění navrácením se do bodu, kde vše začalo. Zdroj *12 opic* byl kratky film Chrise Markera, *Rampa*. Na druhé straně, filmy s časovou smyčkou, jako např. *Na hromnice o den více*, nasměrují diváky do tohoto nástroje vyprávění velice brzy, a soustřeďují se na to, jak si protagonista poradí s časovou smyčkou. Protagonista v těchto filmech postupuje podobně Buddhistickému kolu dharmy, kde hlavní hrdina filmu “reinkarnuje” v každém cyklu smyčky, dokud nenasbírá dostatek znalostí či zkušeností k tomu, aby překonal překážky či se osvobodil (nebo také ne). Uvězněný protagonista si je vědom své tíživé situace, a je schopen uniknout až poté, co se mu zjeví zásadní důvod svého uvěznění. Tato studie se soustřeďuje na druhou kategorii těchto filmů.

Dosavadní diskuse se soustředila na to, co jsou filmy s časovou smyčkou, a na jejich kulturní a filmový původ. Jak jsou ale tyto filmy konkrétně strukturovány? Jak jsou postaveny? V cyklickém vyprávění, prostorová a dočasná orientace se mohou snadno stát problémem pro diváky. Jak tyto filmy pomáhají divákům poznat, kde/kdy se události odehrávají? Toto jsou otázky, na které se tato diplomová práce pokusí odpovědět.

Přehled literatury.

Existuje několik zásadních děl, které projednávají nelineární vyprávění ve filmu. Nicméně, neexistují žádné knihy, které se soustředí konkrétně na časovou smyčku. V *The 21st Century Screenplay*, Linda Aronson zkoumá nelineární filmy obecně z pohledu scénáristy. Dle jejího názoru, za narativní akrobaci nelineárně vyprávěných filmů, tyto filmy často striktně sledují strukturu tří dějství. Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, uvedené příklady její názor podporují, zvláště pokud jde o to, jak se v časových smyčkách používá podnětná událost, vyvrcholení a rozřešení. Další významné dílo je antologie *Puzzle films* Williama Buckleyho. V této knize Buckley a jeho spolupracovníci zkoumají výběr nelineárních filmů, které "si hrají s obecnstvem, humorným způsobem zkoušejíce vyřešit hádanku podanou filmem" (Buckley, Elsaesser, 2009, str.9). Toto dílo bude obzvláště užitečné při analýze filmu *Run Lola Run*. Dalším z klíčových odkazů bylo dílo Jana Albera *Unnatural Narratives*, zvláště pak kapitola tři "nepřirozené dočasnosti", kde Alber analyzuje vyprávění, které zpracovává a zkresluje čas tak, jak ho přirozeně zažíváme.

Příští kapitoly nabízí hloubkovou analýzu tří filmů, které používají tento způsob vyprávění. Poslední kapitola této analýzy extrapoluje společné prvky, témata a strukturu nalezené v těchto filmech, a zároveň pojednává o rozdílech mezi nimi a způsobu, jakým používají časovou smyčku.

Metodika

Pro lepší porozumění toho, jak je časová smyčka použita v jednotlivých filmech, bude každý z nich rozložen na *fabulu* a *syuzhet*. Struktura filmů bude analyzována tak, abychom porozuměli, kde časová smyčka začíná, jak se vyvíjí, a jak je uzavřena ve vztahu k jednotlivým bodům zápletky. Zároveň se zaměříme na vizuální a zvukové prvky pro lepší orientaci diváka v této struktuře. Nakonec budeme analyzovat témata jednotlivých filmů. Tento proces bude proveden pro každý z vybraných filmů. S pomocí jednotlivých analýz v závěru vyvodíme podobnosti a rozdíly mezi nimi a vyhodnotíme použití časové smyčky.

Fabula a syuzhet jsou pojmy, které vznikly z ruského formalizmu na počátku 20. století. “Většina ruských formalických narativních teorií předpokládá rozdíl mezi syuzhet a fabula.” (Bordwell, 1985, str. 345). Fabula je sled událostí příběhu v pořadí, v jakém se vyskytují. Syuzhet na druhé straně je specifický způsob, jakým jsou příběhy události rozdány vypravěčem.

Výběr filmů

V posledních dvaceti pěti letech bylo natočeno přibližně padesát filmů, které různými způsoby používají časovou smyčku. Zatímco analýza všech těchto filmů by výrazně přesáhla požadovaný rozsah této práce, hloubková analýza cíleně vybraných filmů poskytne přehled prvků, které mají společné, i rozdílů mezi nimi. Filmy byly vybrány jak na základě jejich přijetí veřejností i kritiky, tak na základě použití časové smyčky. Všechny zaměřují svůj příběh na opakování událostí. Výběrem filmů z různých zemí, filmového průmyslu a dekad (1990-2000) lze klíčové prvky tohoto žánru analyzovat, aniž by byl překročen požadovaný rozsah této studie.

Kapitola I

Na hromnice o den více (Groundhog Day, 1993)

Na hromnice o den více je americká fantastická komedie, režírovaná Haroldem Ramisem a napsaná Dannym Rubinem. Hrají zde Bill Murray, Andie MacDowell, a Chris Elliott. Středem dění je postava Billa Murrayho, Phil Connors, arogantní hlasatel počasí z Pittsburgské televize. Zatímco je vyslán na natáčení každoroční akce oslavy Hromnic v Punxsutawney v Pensylvánii zjistí, že je uvězněn v časové smyčce opakující se každých 24 hodin. Po zveřejnění v roce 1993 byl tento film velice dobře přijat jak kritiky, tak laickou veřejností. Během let si získal kultovní status.

Fabula

Phil Connors (Bill Murray), hlasatel počasí pro místní Pittsburský kanál (Pensylvánie), se neochotně vydává do malého města Punxsutawney, aby přinesl reportáž o slavnostech tzv. Hromnic. Poté co ho sněhová bouře donutí proloužit si v městečku pobyt, Phil se „příští ráno“ probudí a zjistí, že je opět ten samý den, a poté stráví dlouhých 34 let v této časové smyčce. Po desetiletích začíná přehodnocovat svůj život a priority, a rozhodne se využít své situace proto, aby pomohl dalším, a „polepší“ se natolik, že se nakonec z časové smyčky dostane. Navíc získá na svou stranu ženu, do které se zamiluje. Rozhodne se přestěhovat do malého města a žít svůj život s Ritou.

Syuzhet

Film vychází z klasické konstrukce třech dějství. V prvním dějství je určena hlavní postava, její momentální situace, a zběžný pohledn a její přání/potřeby. Phil je arogantní, do sebe zahleděný, egocentrický muž. Ostatní ho vůbec nezajímají. Na konci filmu se z Phila stane sebevědomý, nesobecký muž. Rita, objekt jeho zájmu, je na začátku zobrazena jako dívka “na kterou nemá”.

Podnětná událost odpovídá první časové smyčce, neboli opakování oslavy Hromnic. Od té doby se druhé jednání soustředí na to, jak Phil objeví časovou smyčku, a prochází jednotlivými fázemi od překvapení, strachu, radosti, nudy, zoufalství, až po rezignaci. První dějová linie nastane, když se Phil rozhodne zneužít své moci, vykrást banku, a manipulovat ženy z města k intimnímu styku. V prostřední dějové linii se snaží svést Ritu, ale neúspěšně. Tato skutečnost ho uvrhne do krize, a snaží se spáchat sebevraždu. Když se i přes to nedokáže dostat z časové smyčky, odhalí svoji situaci Ritě, která navrhne, aby svoji situaci využil pro něco pozitivního. Phil se rozhodne začít pomáhat lidem z města, a nakonec si získá Ritinu lásku, a vysvobodí se z časové smyčky.

Konstrukce časové smyčky

V běžném lineárním filmu jsou čas a prostor řešeny mimeticky, tzn., že jsou konstruovány způsobem podobným naší přirozené situaci. Ve filmech s časovou smyčkou „existuje dočasnost sama o sobě, která není závislá na zákonech času „reálného života“ (Heise, 1997, str .64). Nicméně, film sestává ze série záběrů seřazených lineárně, a diváci mohou tyto záběry zažívat postupně. Pro vyjádření dojmu, že čas je cyklický, a že se události opakují, filmaři musí vytvářet určité scény, které slouží jako předloha, a postupně je mírně měnit, aby ukázali vývoj ve filmu. Zároveň filmaři používají specifické vizuální a fonetické prvky, které, když jsou opakovány a modifikovány v logickém pořadí, dovedou publikum k závěru, že vyprávění má cyklický vzorec.

Jelikož je časová smyčka “nepřirozenou dočasností” (Alber, 2016), publikum může snadno film odmítnout jako “fake”, a nedostat se tak do děje. Toto znamená, že pro filmaře je velmi důležité dostat a udržet publikum ve stavu pochybností. Udržení ve stavu pochybností je výraz použitý Samuelem Taylorem Coleridgem v roce 1817 v díle “Biographia Literaria.” Publikum je zachyceno “zdáním pravdy, dostatečným k tomu, aby si pro daný moment chtělo udržet zmíněný stav pochybností.” (Coleridge, 1979). Jinými slovy, filmaři musí divákům poskytnout způsob, jak akceptovat nepřirozené aspekty vyprávění tím, že jim poskytnou něco, čemuž

mohou věřit, že je "reálné". Toto zdání pravdy je něco, což publikum rozpozná a drží se toho, jinými slovy, jsou to určité mimetické aspekty, které zdůvodňují nepřirozenou událost. Například, strategií může být dovolit divákům objevit nepřirozenou událost spolu s protagonistou, a, což je pro protagonistu nejdůležitější, zažít pochybnosti o pravdivosti, a otestovat tak hranice a pravidla nadpřirozené události. Toto uklidní divákův skepticismus. Ve filmu *Na hromnice o den více* je tomuto věnováno prvních pět smyček.

Režisér Harold Ramis a scénárista Danny Rubin věnovali zhruba dvacet pět minut z celého hodinu a půl trvajících filmu ustanovení a stmelení stavu pochybností, počínajíc ihned po úvodní scéně s rozdělováním děje na tři části. V úvodní scéně, na první oslavě Hromnic, představují sérii scén, která pomůže publiku se zorientovat a porozumět zápletce. Poté je zde tzv. úvodní bod, tedy moment, kdy je hlavní postava uvedena do prvního cyklu časové smyčky. Toto je scéna, která spustí dramatickou otázku, bez které by příběh hlavní postavy byl radikálně rozdílný. Ve filmu *Na hromnice o den více* se tato scéna shoduje s podnětnou událostí, kterouž je první opakování dne, ukázané opětovným přehráním celé úvodní sekvence. Poslední krok je nejspíše ten nejdůležitější, jelikož angažuje publikum do podnětné události. Dle Coleridgeho terminologie, je to právě "zdání pravdy", a ve filmu *Na hromnice o den více* jsou to scény, kdy publikum vidí protagonistu testovat realitu situace a bojovat s tím, jak novou situaci přijmout.

Tyto scény musely být zapracovány v prvním dějství, aby bylo publikum schopné pochopit pravidla časové smyčky. Po ustanovení těchto scén a referenčních prvků, tyto scény mohou být opakovány a pomoci tak publiku porozumět dočasnosti filmu jako cyklické. Poté jsou scény opakovány a přehodnocovány podle chování protagonisty, a publikum může posuzovat vývoj v jeho chování. Jelikož se dění a umístění scén stále opakují, film je postaven na hlavní postavě více než na vývoji příběhu. Toto je znázorněno prostřednictvím různých fází jeho vztahu s obyvateli města, počínaje nepřátelstvím, arogantním a odtažitým chováním přes

surové požitkářské, až po zcela nezištné a altruistické. Tyto změny v chování hlavní postavy se shodují s hlavními body zápletky v příběhu.

Publikum vidí úvodní, ustavující scénu, a poté návrat do bodu počátku, kdy se opakuje stejná scéna nebo scény. Kontrast těchto dvou bodů registruje publikum většinou v podobě chování hlavní postavy.

Ve filmu *Na hromnice o den více*, hlavní scény určující časovou smyčku jsou:

1. Probuzení v Bed and breakfast.

V této scéně se Phil probouzí v den oslavy Hromnic. Toto je úvodním bodem každé časové smyčky, a proto je to nejčastěji se opakující scéna z celého filmu. Publikum má vnímat tuto scénu jako začátek každé nové smyčky. Hlavními vizuálními elementy jsou pohled na budík, který ukazuje šest hodin ráno, písnička od Sonny Bona "I Got You Babe", uváděná dýdžemem v rádiu. Další relevantní události jsou např. Phil dívající se z okna (projíždí auto, není sníh).

Pokoj je též používán jako nástroj, který učí publikum porozumět časové smyčce. Například, v počátku druhého dějství, Phil zlomí před spaním tužku, aby ji následující ráno našel opět celou. Toto je zdánlivě jednoduchý způsob jak ukázat publiku, jak časová smyčka funguje. Je to vizuální příklad toho, jak je nepřirozenost publiku demonstrována. Vzhledem k tomu, že v realitě je to nemožné, divák pochopí, že v časové smyčce se věci opakují. Pozdější opakování scén zahrnují např. opakované rozbíjení budíku. Ve třetím dějství je Phil osvobozen z časové smyčky, Rita je s ním, a když se podívá z okna, ulice je pokryta sněhem a neprojíždí žádné auto.

Je důležité si uvědomit, že záběry v každém opakování jsou stejně komponovány, úhly záběru kamery a její pohyb posilňují dojem, že čas se opakuje. Úhrnná scéna je editována v podobném sledu, od záběrů zblízka po široké záběry, se záměrem vizuálně podpořit míněné zdání. V této formě pokračuje celý film. Později ve filmu se v záběrech objevuje několik

odlišností, například když filmaři zabírají do extrémního detailu hodiny, ale tyto záběry jsou použity pouze poté, co publikum zmíněnou scénu již vidělo několikrát.

2. Potkávání se s obézním mužem na schodech a starou paní. Phil je nejprve arogantní, bláznivý, a poté přešťastný.

3. Bezdomovec na ulici. Tato scéna ukazuje divákovi Philův přístup k ostatním. Vývoj této scény též slouží jako důležitý bod zlomu v Philově chování, kdy se ve Philovi probouzí jemnost a začne mu pomáhat k vyřešení jeho problému.

4. Setkání s Nedem. Na ulici potká Phil bývalého spolužáka. Zde se opět ukazuje změna ve vývoji postavy. Ve scéně je Phil nejdřívě arogantní až hrubý, poté násilnický, a nakonec milý.

5. Oslava Hromnic. Audiovizuální prvky obsahují festivalovou hudbu, a záběr na náměstí. Rita a kameraman Larry stojí po straně a pozorují tradiční rituál se svištěm, který na Hromnice předpovídá počasí. Vývoj této scény ukazuje Philův postoj nejen ke své práci, ale i k životu jako takovému, a to tím, že dovoluje Philovi vyjádřit vlastní myšlenky přímo do televizní kamery. Vyvíjí se od nestrannosti, sakrasmusu, a narcisismusu v prvním dějství, po bláznivé, hrozné a hrubé v dějství druhém, až konečně ve třetím dějství Phil vystupuje jako zúčastněný, zaujatý. Pro demonstraci tohoto prostřednictvím činů a vizuálních prvků, filmaři nechali ve třetím dějství Phila přinést spolupracovníkům kávu, což by Phil v prvním dějství nikdy neudělal. V každé z těchto scén je divákovi ukazována změna ve Philově postoji tím, jak se chová k ostatním. Hlavní scény popsané výše vždy zahrnují ještě sekundární postavu. Díky Philově chování k této postavě se divák orientuje ve změnách v jeho postoji. Jakmile publikum vidělo základní scény a je schopno vidět film jako cyklickou sérii událostí, je možné odchýlit se od zavedených scén. Toto dovolí filmu objevovat město a jeho obyvatele ve druhém dějství.

Poté, co Phil "vstoupil" do časové smyčky, dalším krokem pro něj i pro nás je pochopit pravidla časové smyčky. Zprv, smyčka trvá 24 hodin, vše se začíná opakovat v šest hodin ráno

následujícího dne. Místo dění je též limitováno na město Punxsutawney. Vše, co Phil dělá, se odehrává pouze těchto zmíněných 24 hodin, v tomto městě. Nikdo kromě Phila si z časové smyčky nic nepamatuje. Phil nemá napřirozené schopnosti. Je to obyčejný člověk, uvězněný v časové smyčce. Nicméně, jeho paměť zaznamenává každou časovou smyčku, což mu dovoluje poznat obyvatele města, události dne i sebe samého.

Film nikdy specificky nezmíní počet dní, po kolik je Phil v časové smyčce uvězněn. Jak vidíme v jiných filmech s časovou smyčkou, jakmile je ustanovena úvodní časová smyčka, čas je postupně komprimován, a my potřebujeme méně informací pro to, aby se publikum v čase mohlo orientovat. Stanovením pravidla, že dny se opakují, ale Philovy znalosti se akumulují, film může ukázat libovolný počet dnů a naznačit tak počet dnů tím, jak se vyvíjí Philovy znalosti.

Počítajíc s poměrně obvyklým časem filmu, první časová smyčka je přibližně stejné délky jako předchozí scéna. Poté, čas je stále více a více komprimován. Celkem film ukazuje 34 časových smyček, a každá smyčka zabírá méně času než ta předchozí. Je důležité poznamenat, že publikum nemusí přesně vědět, kdy se věci odehrávají. Je ovšem nezbytně nutné, aby se film držel své vnitřní logiky.

V tomto druhu vyprávění ubíhá čas vpřed prostřednictvím Phila, a i když film může vstoupit do kterékoli smyčky v budoucnu, divák musí být schopen identifikovat běh času. Toto je dosaženo naznačením běhu času (počet smyček) hlavně skrze dialogy a znalosti hlavní postavy. Například, můžeme vidět Phila přesně počítat, když sleduje dva policisty a loupež. Toto je možné jedině proto, že Phil tuto událost viděl již mnohokrát. Dalším příkladem je Phil učící se hrát na piano, nebo stavět sochy z ledu. Než si člověk obě tyto dovednosti osvojí, trvá to několik

let.

Toto vedlo nadšené filmové fanoušky k pokusu spočítat celkový počet let, které Phil v časové smyčce strávil. Zatímco se toto může zpočátku zdát triviální, je to důkaz, jak efektivně filmaři nastínili běh času. Když bereme v potaz dané dovednosti (hra na piano, ledové sochy, učení francouzštiny, studium medicíny), odhadovaný celkový počet dní v časové smyčce je 12 395, což je cca. 34 let.

Jeden prvek, který ve filmu vyčnívá je, že nenabízí žádné vysvětlení, proč se protagonista v časové smyčce ocitl, a proč je vysvobozen, jakmile najde lásku. Toto se stalo jedním z témat v diskusi s nahrávacím studiem Columbia Pictures během předpremiéry. V článku deníku *The Telegraph* scénárista Danny Rubin vysvětluje, že studio prosazovalo vysvětlení důvodu Philova vstupu do smyčky. Šlo až tak daleko, že požadovalo po Rubinovi zařazení scény, kdy je Phil "proklet cikánkou", což by jeho ocitnutí se ve smyčce objasnilo. Během psaní, Rubin zvažoval několik možných vysvětlení, proč se protagonista ve smyčce ocitl, jako např. prokletí cikánkou, nebeskou anomálii, nebo kouzelné hodiny. Nicméně, nezačlenění těchto nadpřirozených prvků Robin v roce 2016 vysvětluje takto:

"Při pouhém pomyšlení na tyto věci mi bylo jasné, že jejich začlenění by bylo nezajímavé, a vůbec by se netýkalo toho, co pro mne film učinilo tak zajímavým. Proto jsem se rozhodl neposkytnout žádné vysvětlení. Co se mi na tomto nejvíce líbí je, že logická, i když poněkud heretická myšlenka byla dodala filmu existenciální příchut'. Film se takto stal daleko více lidským, jelikož nikdo z nás neví, jak jsme ve smyčce ocitli také."

Finální verze filmu tak nenabízí žádné vysvětlení, proč se časová smyčka vlastně stala, nebo proč skončila, a vybízí tak diváka, aby si udělal vlastní závěr. Nicméně, film naznačuje prvek, proč se Phil ocitl ve smyčce uvězněn, například sněhová bouře, nebo výběr právě dne oslavy Hromnic, okolo kterého se celé vyprávění točí. Hromnice jsou dnem, kdy se slaví tzv. svátky jara. Podle lidové tradice, svišť vyleze ze svého brlhoru a v závislosti na jeho reakci, lidé mohou předpovědět dobu trvání zimy. I když toto zní jako divný způsob předpovídání počasí, hodí se to k absurditě protagonistova boje, který je uvězněn ve dni, kdy se slaví něco tak nepodstatného, jako počasí předpovídající svišť. Phil to ostatně ve filmu též zmiňuje.

Tento film dokazuje, že i bez konkrétního vysvětlení, proč se postava do/ze smyčky dostane, časová smyčka se neobjede bez těchto dvou základních prvků: vstup a únik ze smyčky. Tyto prvky jsou základem každého filmu s časovou smyčkou.

Témata

Na první pohled se film *Na hromnice o den více* může zdát jako veselá komedie z devadesátých let, ale časová smyčka v ho dělí na témata jako paměť, osobnost, nihilismus, a otázku smyslu života. "Hromnice," se staly výrazem, zkratkou pro monotonii, rutinu a potřebu dosáhnout a měřit dokonalost.

Film je považován za alegorii osobního rozvoje, a zdůrazňuje, že štěstí pochází z upřednostnění potřeb ostatních před našimi vlastními sobeckými potřebami. Proto se stal nejoblíbenějším mezi náboženskými a spirituálními uskupeními ve světě. Budhisté vidí jeho téma sebeobětování se a znovuzrození jako jejich spirituální odkaz. V židovsko-křesťanské tradici, Philovo neštěstí představuje alegorii na očistec. "Connors prochází svou verzí pekla, ale jelikož není ďábel, vyvine se z něj očistec, ze kterého je vysvobozen poté, co přestane být sobecký a začne činit láskyplné skutky." (Goldberg, 2016). "Zatímco Hinduisté a Budhisté zde vidí způsob reinkarnace, Židé spatřují velký význam v tom, že je Connors zachráněn poté, co činí tzv. *mitzvahs*, čili dobré skutky, a je navrácen na zemi, ne do nebe, aby těchto skutků činil více." (Pholey, 2004). Film samotný si nepřipisuje žádnou z těchto náboženských či filozofických interpretací. Nicméně, může být považován za "úchvatnou alegorii na morálku, intelekt, a dokonce náboženskou dokonalost tváří v tvář postmodernímu úpadku." (Pholey, 2004).

Navzdory mnoha různým výkladům a analýzám, Danny Rubin v roce 2016 uvádí, že:

"Já ani Harold jsme filmu nikdy nedávali jiný význam než to, aby se stal dobrým, upřímným a zábavným příběhem. Vedli jsme sáhodlouhé debaty o Buddhismu a reinkarnaci, Supermanovi

a etice o neustálém “nezachraňování” všech ostatních, a další filozofické otázky stimulované tímto příběhem.”

Absurdita Philovy situace souvisí s absurditou festivalu Hromnic, což dohromady vizuálně a dramaticky představuje absurditu ve filozofickém slova smyslu, jak poznamenal Albert Camus. V *Mýtu o Sisyfovi* Camus pojednává, že z absurdity se dá uniknout pouze s pomocí naděje nebo sebevraždy. Pro Phila, sebevražda byla řešením ne jednou, ale bezpočetněkrát. Tvrdí, že byl upálen, zelektrizován, zmrazen, pořezán, atd. Poté, co se mu nepodařilo zemřít, rezignoval na svoje uvěznění ve smyčce, což nás přivádí k opaku, tedy k naději. Pouze poté, co se Phil rozhodne rezignovat na svůj Sisyfovský úděl pomáhat lidem ve městě, je osvobozen. Toto sebeobětování se mu pomůže rozbít smyčku. Otázka "jak" není nikdy zodpovězena, ale publikum je vedeno k tomu, aby uvěřilo, že je to proto, že Phil konečně získal Ritu na svoji stranu.

Nicméně, film občas zabrousí do sentimentality, jeho rozřešením je klasické “láska hory přenáší”, a dobytí objektu zájmu je řešením protagonistova problému. “Láska” je použita jako *Deus Ex Machina*, protagonistu osvobozuje a zbavuje ho jeho neštěstí.

V tomto ‘láska hory přenáší’ holywoodském slova smyslu, emoce jsou něco více než obdiv, teenagerovský druh zábavy, kde si osoba plní své cíle, rozvíjí talent, získává úspěch, respekt a obdiv od místní komunity. Tato “láska” je zde nejen kvantifikována, ale i zpeněžena. Rita dokazuje svoji ‘lásku’ licitací 300 dolarů pro Phila. Pro všechny pozitivní vlastnosti filmu je rozřešení primárním příkladem diskurzu, který vidí lidské vztahy jako komoditu, talent jako přínosy a lásku jako druh měny. Kde Camus vidí, že Sisyfos zažívá určité štěstí v tom, že úspěšně plní svůj úkol, Hollywood protagonistu vychvaluje a poskytne mu vysvobození, kdy se stane svým způsobem úspěšným a talentovaným pomocníkem komunity. Tento rozdíl ukazuje náhled do dvou rozdílných pohledů na svět, v jednom z nich naplnění přichází přímo od jednotlivce, zatímco ve druhém je toto určeno tím, co jednotlivec znamená pro ostatní, co si o něm myslí.

Je též možné film "Číst" z pohledu velkoměsto vs. maloměsto. V prvním dějství je Phil obyvatel velkoměsta, kterému se male město hnusí, dělá si legraci z jeho obyvatel, jejich nesofistikovanosti a z jejich pověr. Během časové smyčky je nucen naučit se vážit si aspektů malého města, a též se seznámí se životy jeho obyvatel a začne se o ně zajímat. Z této perspektivy, jedině poddáním se malému městu dovolí protagonistovi najít 'osvobození'. Tato interprepace je podobná Voltairovu dílu Candide, kde se po sérii katastrof a dobrodružství protagonistka, Candide, usadí s přáteli na malé farmě, aby se mohla starat o její zahradu. Ponaučení je zde takové, že pravé štěstí může být dosaženo pouze v malých věcích života. Zatímco toto je ve filmu zcela určitě obsaženo, Phil navrhne Ritě, aby se přestěhovali do Punxatawney a žili tam, je zde i zvláštní aspekt. Phil byl v tomto městě uvězněn 34 let, a nyní, když je volný, rozhodne se zde zůstat. Toto je to ultimátní vítězství nad ďábelskou pastí, kde se oběť rozhodne zůstat ve své kleci. Zároveň, toto koresponduje s Budhistickým výkladem filmu. Phil se přizpůsobí městu a dosáhne své vlastní nirvany v americkém maloměstě.

Kapitola II

Lola běží o život (Lola Rennt, 1998)

Lola běží o život je německý kriminal či "thriller" film, napsaný a režírovaný Tomem Tykwerem v roce 1998. V hlavních rolích hrají Franka Potente jako Lola a Moritz Bleibtreu jako Manni. Hlavní téma se soustředí na Lolu, která potřebuje získat 100 000 německých marek za dvacet minut, aby zachránila život svého přítele. Ihned po zveřejnění se Tykwerův debutový film rychle stal pokladním trhákem jak v Německu, tak v zahraničí. O téměř dvacet let později je film *Lola běží o život* považován za zásadní dílo pro znovuzrození německého současného filmu" (Wedel a Buckley 2009, str.129). Společně s kruhovým příběhem, *Lola běží o život* experimentuje a obsahuje mnoho různých technik, od tiché fotografie po 2D animaci a video. I když je příběh velmi přímočarý, film vyniká prostřednictvím způsobu jeho vyprávění, které "střídá dočasnou linearitu a kruhovitost, akci a kauzalitu, pohyb a stagnaci." (Wedel a Buckley 2009, str.129).

Fabula

Film je příběhem o dívce, která potřebuje sehnat určitou částku peněz, aby zachránila svého přítele. Lola (Franka Potente) obdrží zoufalý telefonát od svého přítele Manniho (Moritz Bleibtreu), drobného zlodějčka, který právě získal 100 000 marek v hotovosti ze své poslední loupeže. Lineárně, série událostí je následující: Manni spáchá krádež pro svého šéfa Ronnieho. Nicméně, Lola nedorazí včas, aby Manniho odvezla odevzdat peníze šéfovi. Proto Manni jede metrem. Jelikož nemá lístek, zpanikaří, když vidí revizory, a utíkajíc z metra, nechává v metru tašku plnou peněz, kde ji poté sebere jakýsi pobuda. Ronnie Mannimu vyhrožuje. Ten poté volá Lole z telefonní budky a říká jí, že jestliže nesežene 100 000 marek během dvacetiminut, Ronnie ho zabije. Manni též říká Lole, že se pokusí vyloupit blízký supermarket, aby peníze získal. Lola Manniho prosí, aby počkal, a slibuje, že peníze sežene.

Syuzhet

Film zobrazuje protagonistku při třech různých pokusech, jak dosáhnout cíle. Při prvním Lola zemře, při druhém zemře Manni, a třetí má „ideální“ konec, kdy je konflikt vyřešen tím nejlepším možným způsobem, Lola a Manni z problému vycházejí dobře, a dokonce jim zbydou nějaké peníze. Použitím obrazu s těmito „třemi šancemi“ se film vyvíjí a obohacuje to, co by jinak byl pouze jednosměrný příběh.

Film začíná krátkým prologem, úvodní scéna určuje jeho styl, eklektický formát, který míchá živou akci, video, a animaci. Toto pomáhá naznačit duch filmu, a taktéž naznačuje některá témata, kterých se bude dotýkat. Poté, nějaký hlas přemítá o lidskosti, a končí citací Seppa Herbergera o fotbalu. „Míč je kulatý, hra trvá 90 minut. Toto jsou fakta, to ostatní je pouze teorie“. Hlas patří Hansi Paetschovi, známému německému herci, který vypráví pohádky a dětské příběhy. Výběr je to relevantní, jelikož výběrem Paetscheho je německé publikum připraveno na to, že ho očekávají i "pohádkové" akce. Je to jemný způsob, jak použít prvek známý divákovi pro to, aby nezačal mít pochybnosti (neztratil důvěru v příběh).

Poté jsme vrženi do *in media res*, v momentě kdy Manni volá Lole. Události, které k tomu vedou, jako Lolin ukradený moped, Ronnieho výhrůžky prostřednictvím telefonu atd. jsou znázorněny v černobílých zpětných záběrech (flashback).

Zbytek filmu je rozdělen do tří časových smyček. V každé z nich se Lola snaží získat peníze a zachránit Manniho. Každá smyčka začíná telefonátem, ale jinak se vyvine a jinak skončí. V první smyčce Lola zemře v rukou policie, ve druhé zemře Manni poté, co ho srazí sanitka, a ve třetí Manni najde peníze a oba odcházejí nezranění a bohatší.

Konstrukce časové smyčky

Zatímco *Na hromnice o den více* používá časovou smyčku jako nástroj pro sebenapravení, *Lola běží o život* ji používá k tomu, aby dovolila protagonistce zkusit několikrát dosáhnout svého cíle. David Bordwell toto nazývá "několikanásobný pokus" (2007, str.184), kde

opakování příběhu dovoluje zkoumání jiných scénářů a důsledků každé události. I když je diskutabilní, zda je *Lola běží o život* filmem s časovou smyčkou, zásadní důvod pro podporu této teze je to, že si Lola, stejně jako Phil v *Na hromnice o den více*, pamatuje události z předchozí smyčky a používá tyto znalosti k dosažení svého cíle. Owen Evans zdůrazňuje, že toto připomíná logiku videohry, kde má hráč několik šancí, aby hru dokončil. Jeho slovy, "nejjasnější podoba s virtuálním světem počítačových her se nachází v klíčovém prvku filmu, tedy Loliny tři 'životy'." (Evans 2004, str. 109). Film podporuje zdání videohry citací Seppa Herbergera v prologu o fotbalu, a když představuje každou z postav na počátku scény jako postavu z videohry. Twykerova volba použít tyto prvky pomáhá filmu nabýt hravého dojmu. Tyto prvky vizuálně propojují film s hrou, a my tak máme možnost ho tak vnímat již od začátku.

Krátká úvodní scéna (telefonát) představuje hlavní postavy, zápletku, a jejich šance. Také uvádí základní vizuální prvky, které slouží jako referenční body v časové smyčce. Hlavní reference je obraz červeného telefonu a jeho sluchátka letícího vzduchem. Moment, kdy dopadne na telefon, slouží jako interpunkční znaménko, obraz, který se opakuje na začátku každé nové smyčky. Zatímco telefon je první vizualizací v každé časové smyčce, Twyker uvádí sérii vizuálů, které jsou opakovány v následujících smyčkách. Například, Lolina matka mluvící do telefonu stejným způsobem v každé smyčce. Důvodem pro to je, že Lolina matka je jedním z prvních prvků, který vidíme v každé smyčce. Tímto se divák může orientovat a vnímat film jako cyklický. V ostatních scénách, klíčové záběry se též opakují, vlastně, Twyker natočil různé variance scén s kamerou ve stejné pozici. Takto vizuály filmu podporují dojem časové smyčky. Další klíčové vizuály jsou exteriér budovy, bankéř odcházející z budovy, Lola probíhající skupinkou jeptišek a cyklista.

V kombinaci s kontextem poskytnutým v prvním dějství, tyto prvky nám pomáhají orientovat se v dočasnosti filmu, a rozlišují důležité události. Proto se v každé smyčce opakují stejná místa a situace, např. Lola běžící Berlínem, cyklista, banka, sanitka a obchod.

Jedinečným aspektem konstrukce tohoto filmu je, že každá smyčka má své tři struktury dějství, včetně řešení každého z nich. Dvě končí tragédií, a poslední z nich končí pozitivně. Film by v podstatě mohl skončit na konci každé smyčky, a vypadal by kompletní.

Zároveň, tento typ narativního vyprávění platí svou cenu. Soustředění se na tři verze zápletky znamená, že filmové postavy jsou v podstatě druhotné, a jsou podřízené základní zápletce. Lolina postava se nijak nevyvíjí, nedozví se nic, co by předtím nevěděla. Na konci filmu je Lola v zásadě úplně stejná, jako byla na jeho začátku. Nicméně, namísto vývoje její postavy, Twyker naznačuje, že se Lola poučí z každé chyby, kterou udělala v minulé časové smyčce. Film nám nikdy otevřeně neřekne, jestli Lola ví či neví, že je v časové smyčce, ale její chování podporuje dojem, že si je toho vědoma, ve srovnání s filmem *Na hromnice o den více*, kde se cesta hlavní postavy soustředí na jeho znalost situace. V každém "novém běhu" Lola poznává překážky, které jí čekají, a zvládne je překonat. Například, v počátku druhé smyčky je napadena psem, a spadne ze schodů. V poslední smyčce psa přeskočí a úplně se mu vyhne. Dalším příkladem je scéna se sanitkou. V první smyčce Lola běží vedle sanitky, a nestihne Manniho, který již vykrádá obchod. Ve druhém pokusu zpozdí sanitku tím, že přeběhne před ní, což poté vede k Manniho smrti. Ve třetím, finálním běhu, Lola se nechá sanitkou svézt. Další základní scéna, která toto naznačuje je v první smyčce, kdy Manni ukazuje nervózní Lole, jak používat zbraň, resp. jak ji odjistit, a ve druhé smyčce Lola zbraň odjistí, jako by si pamatovala, jak to udělat.

Zamezení nedůvěry je základním prvkem každého filmu, obzvláště filmu s časovou smyčkou. *Lola běží o život* k tomu používá široké spectrum technik. Na počátku první smyčky, Manni poznamená "Říkala jsi, že láska zmůže všechno". Tímto, film odůvodňuje svou časovou smyčku a potvrzuje její myšlenku. Láska dokáže všechno, dokonce může vrátit čas. Tímto jsme vedeni k tomu, abychom akceptovali pohádkovou logiku filmu, manipulaci s časem, a taktéž absurdní řešení ve třetí smyčce, kdy Lola vyhraje požadované peníze v kasinu zatímco pomocí křiku, a Manni najde pobudu, který na začátku peníze ukradl.

Úvodní monolog, obraz vstupující do hodin, a animované série, to všechno pomáhá publiku porozumět a akceptovat vnitřní logiku filmu. Jakmile Twyker "naučí" diváky porozumět

pravidlům, nadále se jimi řídí. Každá smyčka začíná stejným obrazem, následovaným stejnou sérií činů: Lola běžící dolů po schodech, vždy se potká se psem, mine stejnou skupinu jeptišek po cestě do banky, atd. Další techniky jsou mnohem jemnější a hrají na odkazy, které jsou pro diváky společné, viz. již zmiňovaný Hans Paetsch jako vypravěč.

Twyker též uznává důležitost propojení publika s protagonistou. Jelikož se celý točí kolem jednoho základního vztahu (Lola/Manni), to, aby publikum porozumělo motivaci protagonisty je zásadním prvkem k tomu, aby bylo s protagonistou empatické a udrželo si o film zájem. *Lola běží o život* začíná bláznivou rychlostí, ale nezapomíná poskytnout nezbytné propojení mezi publikem a protagonistou. Úvodní spěch jak dostat peníze vtáhne diváka do filmu, není to ale dost na to, aby si jeho pozornost udržel po delší dobu. Proto, na konci každé smyčky, Twyker ukazuje rychlý flashback na to, jak Lola a spolu Manni mluví v posteli. Tyto scény poskytují přestávku od vysoké rychlosti "závodu proti času" po zbytek filmu, a také pomáhají rozšiřovat a prohlubovat divákovo porozumění vztahu mezi Lolou a Mannim. Divák takto více sympatizuje s postavami a emocionálně se zajímá do jejich příběhu. Tyto scény se též zabývají tématem filmu a pomáhají balancovat vyprávění hnané zápletkou se stručnou, ale účinnou personifikací postav.

Film schválně disponuje pouze omezeným počtem míst, na kterých se odehrává, a to vždy po relativně krátkou dobu. Celkově, od momentu, kdy Lola obdrží telefonát, po dobu, kdy je smyčka vyřešena, neuplyne více jak cca. 30 minut. Každá smyčka trvá přibližně stejnou dobu. Tímto se film liší od ostatních filmů, ve kterých se každá další časová smyčka zkracuje, jelikož se publikum dovídá stále více a potřebuje tak méně informací. Důvod pro zkrácení každé nové smyčky je ustanovení pravidel a vnitřní logiky, zatímco každá další smyčka vyžaduje stále méně vysvětlení, a může se tak soustředit na rozvíjení základního příběhu. Například, ve filmu *Na hromnice o den více*, po prvních pár smyčkách už nevidáme některé z interakcí v hotelu, film je přeskakuje a ukazuje pouze nový, relevantní vývoj příběhu. *Lola běží o život* smyčky postupně nezkracuje, namísto toho trvají přibližně stejně dlouho a to proto, že se film soustředí

na kontrastující události v každé smyčce, a na ukazování toho, jak jednotlivá akce může vyvolat řetězec nepředpokládaných reakcí.

Témata

Ve většině filmů s časovou smyčkou, čas jako takový je jedním z hlavních prvků, kterými se film zabývá. Prvním snímkem bývá zastavení se kyvadla, otáčení hodinových ručiček, a kamera vstupující do hodin. Je to "Chronosova tvář, která na konci záběru, kdy se kyvadlo dostane do klidu, spolkně svůj vlastní obraz" (Wedel a Buckley, 2009, str.130). Čas přestává dodržovat newtonovskou koncepci šípu. Ve filmu *Lola běží o život* Twyker vnímá čas jako relativní, ohybný, a ne jako předobjednaný úsek momentů, nýbrž jako vír, ve kterém jsou postavy uvězněny. Čas je vysoce subjektivní, a existuje a patří pouze protagonistům.

Toto se vztahuje i na vizuální aspekty filmu, jelikož *Lola běží o život* vzdává hold dalšímu filmu, který si hraje jak s časem, tak se subjektivitou. Film obsahuje několik odkazů na *Vertigo* Alfreda Hitchcocka. Stejně jako tento film, obsahuje opakující se obrazy spirál, tak jako Kavárna 'Spirale' za Manniho telefonní budkou, a spirálovité schodiště, po němž Lola běží dolů. Těž obraz na stěně kasina, hlava ženy viděná zezadu, je založená na záběru z *Vertiga*. Další odkazy jsou například prostěradla na posteli v červených scénách, které mají též spirálovitý motiv, a animované části, kdy Lola běží do víru.

Jedním z hlavních témat je svobodná vůle vs. determinismus. V krátkém prologu, skrytý vypravěč pokládá několik rétorických otázek, které připraví diváka na film prostřednictvím metafyzické čočky, dotýkající se tradičních filozofických otázek, včetně determinismu vs. filozofického libertanismu. Toto téma je podpořeno opakovaným zjevením slepé ženy, která se krátce setká s Mannim v každé z alternativních realit, a vypadá to, že má nadpřirozené porozumění jak současnosti, tak možných budoucností v těchto realitách. Nakonec se zdá, že film upřednostňuje svobodnou vůli, soudě dle scény v kasinu a poslední scény z telefonní budky, kdy tato slepá žena obrátí Manniho pozornost na kolemjdoucího, což mu umožní najít ztracené peníze těsně před vyvrcholením filmu. Nicméně to, tak se události vyvíjí ve třetím dějství, lze bez obalu nazvat pohádkou. V poslední smyčce film podporuje názor, že s pomocí

síly vůle jediné osoby, náhodnost a chaos mohou být poraženy, nebo alespoň využity ku prospěchu této osoby. Film si může tento smyšlený a naivní prvek dovolit díky tomu, že předchozí dvě smyčky ukazují "realistický" výsledek situace. Pouze tím, že divák projde těmito věrohodnými scénáři, může přijmout finální happy end, i když je úplně směšný.

Ve filmu je neustále odkazováno na náhodnost a kauzalitu. Ve skutečnosti je klíčový konflikt filmu vyvolán náhodnou událostí a jejími důsledky. Lola moped je zcizen, proto se spozdí, což donutí Manniho jet metrem, atd. V každé smyčce, Lola náhodně potkává lidi, kteří zdánlivě nemají žádné spojení či vliv na příběh, ale později se ukáže, že hrají důležitou roli v pozitivním rozřešení filmu. Například postava, která jede na kole vedle ní. V prvních dvou dějstvích je nedůležitá, ale v posledním je důležitým článkem, který dovede Manniho k nalezení ztracených peněz.

Role náhody v životě člověka a rozvětvený řetězec kauzálních efektů je též rozvinut prostřednictvím některých klíčových doplňků. V každá smyčka má tři rychlé, bleskové sekvence do budoucnosti, které ukazují život lidí, na něž Lola narazí během svého běhu, jako například paní s kočárkem, muž na ukradeném kole, a úředník. Pokaždé, když je Lola potká, film bleskově ukáže sérii událostí, která se jim přihodí po setkání s ní, od smrti po výhru v loterii. Twyker vytvořil tyto mikroscény za použití jednoho experimentu. Použil fotografie, které připomínají polaroidy, jako krátké sekvence záblesků do budoucnosti. Tyto výstřižky ukazují Lolina letmá setkání s okolními lidmi a jejich překvapivý a drastický vliv na jejich budoucí životy. Tyto rychlé vizuální příběhy ilustrují teorii chaosu a tzv. motýlí efekt, ve kterém se méně významné, zdánlivě nepodstatné rozdíly v jakémkoli setkání mohou rozvinout do daleko širších konsekvencí, než je mnohdy uznáváno. Tyto segmenty vyzdvihují nejasný vztah mezi příčinou a následkem. Další možný výklad je, že Lolino setkání s nimi nezpůsobí nic, že ve skutečnosti každá osoba má ve své podstatě různé možnosti cesty životem, a že jsou ukázány tři možnosti, jak by se jejich osud mohl vyvíjet. Zkoumání vztahu mezi náhodou a vědomým záměrem se dostává do popředí ve scéně v kasinu, kde Lola vzdoruje náhodě prostřednictvím čisté síly vůle, a prapodivně způsobí, že se kulička rulety zastaví na jejím výherním čísle pomocí silného

výkřiku. Lidská síla vůle vítězí nad náhodou.

Náhodnost a libovolná síla náhody jsou též rozvíjeny na osobní úrovni. Během flashbacku na konci druhé smyčky Lola a Manni diskutují o tom, zda by mohli být snadno nahrazeni jinou osobou. Jeden milenec je stejný jako kterýkoli jiný; byla to pouhá náhoda, která je svedla dohromady, a v této posteli by skončit kterákoli jiná osoba. Na toto neexistuje žádná odpověď, odpovídá Manni. Říká, že Lola je prostě "nejlepší", a že toto je dostatečné oprávnění k tomu, aby spolu zůstali, navzdory náhodnosti. Jejich vztah je to "nejlepší", co náhodnost způsobila.

Navzdory tématu náhodnosti, film též podporuje myšlenku nevyhnutelnosti či osudu. Toto je nejlépe ukázáno ve scéně, kdy bankéř havaruje své auto. V první smyčce, scéna ukazuje, jak bankéř opouští budovu. Lola ho rozptýlí, a on narazí do bílého BMW. Ve druhé smyčce, Lola přeskochí přes jeho auto, ale bankéř znovu narazí do stejného BMW. V poslední smyčce se nejprve vyhne nárazu při odjezdu z banky, ale později narazí do stejného auta daleko horším způsobem. Tato událost byla nevyhnutelná bez ohledu na to, co jí spustilo, a události vedoucí k tomu, že se tato dvě auta srazila jako by říkaly, že některé věci jsou předurčené osudem.

Kapitola III

Uvěznění v čase (Los Cronocrímenes, 2007)

Uvěznění v čase je španělský sci-fi thriller, natočený a napsaný Nacho Vigalondem. Vigalondo si ve filmu i zahrál. Film sleduje, jak Héctor (Karra Elejalde) cestuje 90 minut zpět v čase, opakovaně padá do časové smyčky, a musí donutit svá další já, aby přestala existovat. Film měl premiéru na Fantastic festival v Austinu, Texas, v září 2007, a od té doby je považován za kultovní v žánru sci-fi a cestování v čase. Film sám sebe prezentuje jako thriller s cestováním v čase, s těžkou zápletkou a temnou atmosférou. I když *Uvěznění v čase* neobdržel tolik ocenění jako další filmy zkoumané v této diplomové práci, nabízí unikátní obraz konstrukce časové smyčky, a se svými tématy odcizení a dočasnými paradoxy si zaslouží bližší prostudování.

Fabula

Hector (Karra Elejalde) je muž středního věku z vyšší střední třídy. Po přestěhování do nového domu na španělském venkově napadne Hectora zvláštní osoba, Hector objeví stroj času a cestuje cca. 90 minut zpět v čase. Nicméně, po shlédnutí filmu, fabula se ukáže jako daleko více komplikovaná, díky paradoxu cestování v čase zvaném paradox předurčení. Tento aspect bude prostudován ve větším detail v další části. Nyní je důležité pochopit, že když se Hector dostane do časové smyčky, "znásobí se". Film si pohrává se třemi verzemi stejné postavy, i když zde máme pouze jednoho protagonistu. Pro ujasnění, tento protagonista bude nazýván Hector 1.

Vigalondo staví tento příběh na paradoxech vytvořených cestováním v čase o několik hodin zpět. Lineárně, události jdou za sebou takto: Hector 1 přijde domů ze supermarketu za svou ženou Clarou do jejich nového domu. Nejsou si vědomi, že v blízkosti existuje pozemek, kde někdo pracuje na sestavení stroje času. Zatímco Hector — odtud nazývaný Hector 1 — a Clara relaxují na zahradě, Hector 3 se vynoří ze stroje času. Již byl Hectorem 1 a ví, co Hector 1 uvidí a udělá; byl též již Hectorem 2, který se vynoří během minuty. Informuje překvapeného a zmateného technika (Nacho Vigalondo) o tom, co se děje. Hector 3 nechce, aby si Hector 2

uvědomil, že tam je, proto se schová, když se Hector 2 objeví tím samým způsobem. Hector 3 se honí za Hectorem 2 a způsobí dopravní nehodu, při níž Hector 2 potká mladou cyklistku. Hector 2 ji vezme do lesa blízko svého domu a donutí ji se svléknout. Hector 1 najde tuto cyklistku v bezvědomí; je bodnut divným zafačovaným mužem (Hector 2), a utíká. Hector 1 se dostane do vědecké laboratoře, kde potká již zmíněného technika. Ten pozve Hectora 1, aby se schoval do stroje času. Jakmile to udělá, Hector 1 cestuje 90 minut zpět v čase a stane se z něj Hector 2. Časová smyčka se opakuje, když se Hector 1 pokusí napravit situaci, ale namísto toho ji zhorší tím, že vyvolá další časové smyčky, které jsou pouze možné uzavřít a přenést čas zpět do normálu tím, že nechá mladou dívku zemřít.

Syuzhet

Příběh je vyprávěn lineárně, události jsou viděny tak, jak je zažívá Hector 1, když se pohybuje časem, vrací se a stále vše opakuje. Během filmu se dozvídáme pouze to, co ví Hector 1, všechna odhalení a změny jsou viděny z jeho perspektivy. Když Hector 1 cestuje zpět v čase, „vytváří“ více Hectorů, denominovaných zde jako Hector 2 a Hector 3. Příběh sleduje Hectora 1, jak se stává Hectorem 2 a 3 v každé následující časové smyčce. Tak jako v dalších případech této diplomové práce, jakmile je časová smyčka otevřena, hlavním cílem klíčové postavy je dostat se zpět do normality. Tento film přidal jednu „vrstvu“, kdy komplikace a překážky k dosažení tohoto cíle jsou způsobeny alternativními verzemi hlavními protagonisty během jeho snažení napravit situaci.

Konstrukce časové smyčky

V tomto případě, časová smyčka je způsobena diegetickým prvkem, a to přímým použitím stroje času. Toto zařízení slouží k určení a ospravedlnění časových změn v příběhu. Podněcovací událost se shoduje se vstupem protagonisty (Hector 1) do časové smyčky. V každé smyčce, různé Hectorovy „verze“ věci dále komplikují, a nutí tak znovu a znovu Hectora 1 do stroje času, aby se opět pokusil problém vyřešit. Vigalondo pečlivě vytváří vizuální a aurální prvky, které jsou opakovány v dalších smyčkách. Tyto prvky pomohou divákovi vnímat film jako cyklický. Každá akce je přiváděna zpět do dalších smyček, aby publikum mohlo přehodnotit její význam v příběhu. Příkladem tohoto je telefonát, který Hector obdrží zpočátku

filmu. Poprvé je to plánované, Hector zvedne sluchátko, nikdo nemluví, slyší dýchání na druhé straně, a telefon je zavěšen. Telefonát je nadále považován jako nedůležitý. Později, jakmile Hector 1 použije stroj času, dozvídáme se, že telefonát byl od něj samotného. Telefonát je nyní přehodnocen z jiné perspektivy. Ve skutečnosti, že jak se film vyvíjí, skoro každý rekvizity a akce jsou přehrávány. V každé další smyčce, význam rekvizity se mění, jakmile si uvědomíme, jakému účelu sloužil, a jeho vliv na příběh. Dalšími příklady jsou např. Hector a Clara sedící na terase, časové schéma v laboratoři, povalená popelnice na cestě. Současně se každá nova iterace smyčky rozšiřuje v porovnání s tou předchozí, poskytující divákovi další informace, které mění jeho chápání všech událostí. Například, ve třetí smyčce, Hector honí nějakou ženu jeho domem, ona spadne a zlomí si páteř, on, když vidí tělo, myslí si, že je to jeho žena, což ho donutí znovu vstoupit do stroje času a předejít této nehodě. Poté vidíme, že Hector ukryl svoji ženu a tělo patří mladé cyklistce.

Jedinečným důsledkem časové smyčky je, že antagonisté jsou ti "Hektoři", kteří vyplynuli po interferenci s časovým strojem. Jak Vigalondo vyzdvihuje v rozhovoru pro časopis *Thinc Magazine*, "Hector 2 a Hector 3 byli rozhodně odsouzeni k tomu, aby hráli role pro ně určerné v časové ose Hectora 1. Hector 2 a Hector 3 se oba pokoušeli odradit Hectora 1 od pokračování vpřed, a vše co se stalo bylo, že havaroval své auto a kamion a nakonec se pobodal." Hlavní příčinou všeho je sám protagonista a jeho dvojníci, kteří vznikli poté, co zneužil stroj času. Jestliže je zvědavost Hectora 1 podněcována Hectorem 2, pak je příčina událostí v příběhu příběh samotný. Toto přináší nevyhnutelnou otázku. Kde vlastně začíná?

Ve filmu *Uvěznění v čase* si Vigalondo pohrává s "paradoxem předurčení", a s problémem "dvojitého obsazení" (Le Poivedin, 2005, str.1). Paradox předurčení je kauzální smyčka, událost, která je zapříčiněna svým vlastními následky. Jinými slovy, následky událostí jsou jejími příčinami. Paradoxem je, že začátek nemůže být určen. Na druhé straně, problém dvojitěho obsazení souvisí s mnohonásobnými verzemi jediné osoby. V *Uvěznění v čase* je Hector lákán, aby cestoval zpět v čase verzí sama sebe, která tak již učinila, která se též ocitá v pozici lákání sama na cestování v čase a na další cestu, a to verzí sama sebe, která již tuto druhou cestu podnikla. Paradox vyvstane, když se snažíme přijít na to, kde vlastně smyčka

začíná. Hector vidí dívku v lesích. To ho donutí vydat se na cestu zpět v čase. Nicméně, dívka je zde protože on (při minulé cestě zpět časem) ji nutí. Takto je smyčka zapříčiněna samotnou smyčkou.

Dramaticky, Hector je protagonista a ti další dva Hectorové, vytvoření časovou smyčkou, jsou antagonisté. V každé smyčce se Hector snaží napravit chyby, které udělal v minulé smyčce, ale vždy způsobí další komplikace, které vedou k těm samým nevyhnutelným příčinám. Přirozeně, že při vytváření “pravidel hry” jde vždy o kreativní volbu. V tomto případě, udržení řetězce událostí ve stejné smyčce bylo nezbytné pro efektivní vyprávění celého příběhu.

Jak již bylo zmiňováno v předchozích kapitolách, jedním z nejdůležitějších aspektů “pozastavení nedůvěry” a dovolení publiku přijmout nepřirozené události je ustanovení pravidel. *Uvěznění v čase* nastavuje pravidla ihned první Hectorově cestě zpět časem. Tato pravidla jsou:

1. Cestovat zpět v čase může pouze momentě, kdy je stroj času zapnutý. Ten bývá zapnutý pouze ca. 90 minutes. Toto též řeší otázku, co by se stalo, kdyby Hector řekl, že chce cestovat o několik dní dříve.
2. Aby fungoval, stroj času vyžaduje čtyři specifické napájecí moduly a nějakou nepopsatelnou kapalinu. Toto je použito jako překážka později ve druhém dějství.
3. Cestovatelé v čase nikdy nemění čas. Jejich činy byly předurčeny, což Mark Young nazývá “teorii fixního času” (2010, str.1).

Z těchto pravidel je to to třetí, které příběhu udává směr a “tvar”. Toto nepřímě říká, že čas je fixní a nezměnitelný. *Uvěznění v čase* předpokládá, že kauzální řetězec událostí je neměnný, že by osudem předurčen. Myšlenka za fixní teorií času je, že čas, minulost a budoucnost jsou již napsány. Jde to deterministické vnímání času, kdy nikdy nic nemůže změnit minulost, protože minulost se již stala. V tomto filmu to znamená, že kdokoli cestoval z budoucnosti

udělá v minulosti, již bylo uděláno, a nemůže být změněno. Cestováním zpět v čase, Hectorovy pokusy změnit minulost jen vyvolají ty události, které se snažil změnit.

“Pozastavení nedůvěry” tohoto filmu závisí na tom, že publikum akceptuje “nezapříčiněnou příčinu”, která je základem pro paradox předurčení. Problémem je, že mnoho těchto událostí nedává žádný smysl. Příkladem je napadení sama sebe nůžkami v lese. Jestliže ví, co se chystá udělat, proč tedy dělá to same znovu? Protagonista je motivován jednat pouze proto, že je nucen opakovat své činy z předchozí smyčky. Jako odpověď na tyto mezery v logice způsobené paradoxem předurčení, Vigalondo soustředí film na protagonistův momentální problém, jeho potřebu vyřešit časovou smyčku. Spíše než otázka je to Hectorova logika, která nastoupí, aby mu pomohla vyřešit situaci. Vigalondo tohoto dosáhne tím, že příběh vypráví Hector 1, tudíž publikum přijde na to, že on je příčinou událostí, když se příběh již pohnul dopředu a rychle pokračuje. Vigalondův protagonist akceptuje situaci bez velkého dotazování, a soustředí svůj cíl na vyřešení časové smyčky, raději než aby přemýšlel nad metafyzickými důsledky. Stručně řešeno, film neposkytuje protagonistovi, a tím ani divákům, žádný čas na rozvažování o cestování v čase či paradoxu, který je vlastně srdcem celého příběhu.

Témata

Dle použitých časových smyček v *Uvěznění v čase*, film je částečně thriller a částečně fraška. Hector je zobrazen jako obyčejný muž, líný a nemotorný. Zosobňuje spokojenou španělskou vyšší střední třídu s jejími letními vilami, luxusními auty, zahradními křesly a totální nudou. Film se dotýká témat jako nevěra, pocitu sebeuspokojení a morální zodpovědnosti, tak i determinismu. Jak poznamenal A. A. Dowd, “*Uvěznění v čase* je [...] nenápadným podobenstvím nevěry” (2013. Str. 2). Zápletka je uvedena v pohyb jeho voyerismem, a jeho pokusy napravit situaci. Hector se chová jako cizoložník, který se snaží utajit svou nevěru a zachránit manželství. Toto je podpořeno jeho tichým telefonátem samu sobě, jako kdyby neznámý milenec volal objektu své vášně, což je též připomenuto, když nutí laboratorního technika, aby to držel v tajnosti. Z tohoto pohledu, zápletka filmu je alegorií na to, jak těžké je

mít mimomanželský poměr. Smrt cyklistky vlastně symbolizuje smrt milenky. Toto je zločin, který musí Hector spáchat, aby zachránil své manželství.

Film se též dotýká toho, jak patriarchální společnost vnímá ženy. Mladá dívka je obětována, aby si muž z vyšší společenské třídy uchoval svůj status quo. Z této perspektivy, film slouží jako výraz mizogynie (nenávisti k ženám), která je rozšířená ve španělské společnosti. Hector opakovaně zneužívá neznámou dívku pro svůj prospěch. Například, Hector 2 odnese nahou dívku do lesa, i když velmi dobře ví, že to upoutá pozornost Hectora 1 a že ho to do lesa přivede. Zároveň, Hectorova manželka není ve filmu více než pouhý "záskok", který je pousouván z místa na místo a neslouží k jinému účelu než k tomu, aby motivovala hlavní postavu "napravit" situaci. Film nenaznačuje žádnou kritiku nebo nevyjadřuje k tomuto tématu žádný názor; prostě používá ženské postavy buď jako objekty chůtice (mladá cyklistka), nebo jako personifikaci "normálního života", který se hlavní postava snaží udržet.

Film však zpochybňuje různá vnímání a domněnky, jelikož přehrává scény z různé perspektivy. Když divák vidí předchozí scénu přehranou z jiné perspektivy, je nucen přehodnotit události a zaměnit protagonistu za antagonistu. Například, zpočátku vidíme Hectora 1 vlákaného do lesa Hectorem 2, kde je atakován. Později je tato scéna přehrána z perspektivy Hectora 2, kde my (publikum) víme, že potřebuje zabít Hectora 1, aby uzavřel časovou smyčku. I když publikum nemusí mít pochopení pro Hectorův vražedný záměr, rozumí jeho motivaci a je nuceno vidět události z jeho úhlu pohledu. Toto vyvolává další otázku. Jestliže Hector 2 dokáže zabít Hectora 1, je to sebevražda nebo vražda? Byl by toho vůbec schopen? Na toto není nikde žádná jasná odpověď, jakožto neexistují jasné odpovědi na žádný paradox. Jestliže Hector 2 dokázal zabít Hectora 1, nebo jestliže Hector 3 dokázal zabít Hectora 2, pak by především žádný z nich nežil a nedokázal tak vstoupit do stroje času.

Dále z časové smyčky vyvstává otázka, která se týká jednoho z témat filmu, a to zodpovědnosti. Je Hector 1 zodpovědný za činy Hectora 2 a Hectora 3? Jestliže ano, který z nich je zodpovědný za smrt mladé cyklistky? Opět zde přichází na scénu paradox předurčení. Hector 1 je stejně tak zodpovědný za její smrt jako jeho dvě další verze. Co je důležitější, Hector 1 se

rozhodne zařídit její smrt tak, aby mohl uzavřít smyčku (tím, že pošle Hectora 3 zpět do stroje času). V každé smyčce zneužívá, terorizuje a nakonec i zabije zmíněnou mladou dívku. Zde přichází na scénu různé perspektivy filmu. Když Hector 1 vidí dívku v lese, je jednoduše zvědavý, jeho zvědavost může být vilná, ale zatím se nic špatného neděje. Ve stejnou dobu, Hector 2 již dívku zneužil, donutil jí, aby se svlékla. Později ve smyčce si myslí, že ji náhodou zabil (když spadne ze střechy), ale později zjistíme, že to byly machinace Hctora 3, které vedly k tomu, aby dívka v první řadě na střeše vůbec byla, a že nastaví situaci tak, aby ji Hector 2 zařídil, že ze střechy spadne a zabije se. Takto je Hector 1 (hlavní postava, jejíž časovou linii film sleduje) viníkem dívčiny smrti, umožní, aby zemřela tím, že nijak nezasáhne do událostí v minulosti a nepokusí se je změnit. Tím, že rezignuje a nesnaží se události změnit, spáchá ten nejhorší zločin zobrazený ve filmu, jelikož velmi dobře ví, že se stane něco strašného, ale nepokusí se tomu zabránit.

Z pohledu vyprávění příběhu, jednou z nejcennějších lekcí, které si lze z filmu vzít je, jak film podává informace publiku. Scény, události a rekvizit, zdánlivě irelevantní, nabývají významu tím, jak se zápleтка vyvíjí. Vigalondo nám poprvé ukazuje jisté prvky bez toho, aby vysvětlil, co jsou, či co budou ve příběhu znamenat. Poté, v následujících smyčkách, stejné scény, události a rekvizity jsou opakovány, a publiku jsou poskytnuty nové informace, a to si uvědomí jejich důležitost. Například telefonát, automobilová nehoda či časové schema na zdi laboratoře. Díky opakující se struktuře scén, Vigalondo může poskytnout téměř každé akci a rekvizity hlubokou kazuální spojitost v rámci příběhu, čímž se různé prvky zdají organické a přesné.

Závěr

Filmy probírané v této diplomové práci slouží jako průřez širokým spektrem děl, které používají konstrukci časové smyčky. Každý z těchto filmů používá časovou smyčku jiným způsobem, a za jiným účelem. Různé příběhy, které tyto filmy vyprávějí, ukazují, že časová smyčka je flexibilní technikou, která může být použita různými způsoby a přizpůsobena různým tématům. Nicméně, jsou zde opakující se prvky, které mohou být vyvozeny. Co jsou společné prvky, které prostupují všemi těmito filmy? A také, jsou zde nějaké tématické linky, které mají společné?

Jeden opakující se aspekt časové smyčky je ten, že jakmile je časová smyčka vytvořena, příběh se dále odvíjí od toho, jak se protagonista z časové smyčky dostane. Toto platí zejména pro *Na hromnice od den více* a *Uvěznění v čase*. Jak Hectorův, tak Philův příběh začíná časovou smyčkou, a mají stejný cíl, a to návrat do "normálnosti". Samozřejmě, většina narativních filmů se soustředí na základní předpoklad, a to, jak je protagonista konfrontován s rušivým podnětem a jak obnoví (nebo neobnoví) normálnost. Avšak v časové smyčce, tímto rušivým prvkem je často vyprávění samotné, je to boj hlavní postavy proti samotnému nástroji vyprávění. Toto platí zejména pro filmy, kdy vyprávění má pevný diegetický component, jemný diegetický komponent, a také když je časová smyčka formální volnou, bez jakéhokoli vysvětlení na obrazovce. Každý z projednávaných filmů spadá do jedné z těchto kategorií. V *Uvěznění v čase*, časová smyčka má "pevný" diegetický komponent, přičemž "pevný" znamená, že příběh je spuštěn a kontrolován prvkem na obrazovce, v tomto případě strojem času. Tímto se film liší od *Na hromnice od den více*, který nepoužívá stroj času či žádné jiné pevné diegetické vysvětlení časové smyčky. Namísto toho, časová smyčka je naznačena jako nadpřirozená událost, prostřednictvím hodin, oslavy, sněhové bouře. Naproti tomu, *Lola běží o život* nabízí příklad časové smyčky, který nemá žádný diegetický ekvivalent. Nástroj vyprávění je formální volbou bez jakéhokoli pokusu vysvětlit ho jako součást příběhu.

I když každý film používá časovou smyčku jiným způsobem, její konstrukce je podobná ve všech třech případech. Například, úvodní událost ve všech filmech je vstup do časové smyčky. Taktéž, všechny tři filmy se k této scéně opakovaně vrací v každé další smyčce. První vstup do smyčky a všechny následující smyčky začínají ve stejný moment. Tato scéna se nejen opakuje, ale každé opakování je ukázáno v podobném záběru a kompozici, což pomáhá udržet dojem opakování. Příkladem může být Phil, probouzející se na Hromnice, hodiny, písnička, atd. V *Lola běží o život* je tímto momentem, když Lola vyhodí telefon do vzduchu. Film jde tak daleko, že použije sluchátko padající zpět na telefon jako interpunkční znaménko, které značí začátek další smyčky. V *Uvěznění v čase* je to moment, kdy Hector vejde do stroje času. Je diskutabilní, že jelikož díky paradoxu předurčení není možné určit, kdy příběh opravdu začíná. Ve filmu ten okamžik, kdy Hectorův cíl ukončit smyčku je tím tomentem, kdy poprvé cestuje zpět časem. Toto je jasné ve filmech, ve kterých uzavření samotné časové smyčky je protagonistův cíl. V *Lola běží o život* toto není tak zřejmé. Lolin cíl není utéct z časové smyčky, její cíl je jednoduše zachránit objekt své lásky, časová smyčka znamená pouze to, že film nám ukazuje různé verze, jak toho dosáhnout. Nicméně, uzavření smyčky a záchránění Manniho může znamenat stejný cíl, protože jinak by zřejmě mohla zůstat uvězněna v nekonečných dvacetiminutových cyklech, snažíc se ho zachránit.

Co se týče konstrukce časové smyčky, všechny filmy ji ustanoví ihned zpočátku, a téměř okamžitě snaží se u diváka snaží vyvolat tzv. "pozastavení nedůvěry". Například *Na hromnice o den více* věnuje nejvíce času se všech těchto filmů k ustanovení a vysvětlení uvěřitelné časové smyčky. Film má celkem běžné úvodní jednání, kde hlavní protagonista, jeho současný svět a stav myslí jasně stanoven. Trvá přibližně dvacet minut, než se film dostane k podněcovacímu incidentu (vstup do časové smyčky), a poté věnuje dalších 20 minut tomu, kdy Phil akceptuje časovou smyčku a zkoumá její pravidla. Divák toto akceptuje jako "reálné" díky opakování série scén ihned po podněcovací události, kdy postava Billa Murrayho vyjadřuje zmatek a překvapení. Publikum protagonistu sleduje a naváže s ním "vztah", takže akceptujeme, co akceptuje on. Když Phil akceptuje časovou smyčku jako reálnou, publikum tak učiní též. Ve srovnání s např. *Lola běží o život*, kde jsou hlavní postavy, dramatická situace,

motivace hlavních postav a jejich zájem ustanoveny v prvních pěti minutách. Namísto opatrného vedení publika k akceptaci nepřírozené situace, Twyker na to jde přímo. Zvládne udržet pozornost publika především díky rychlému sledu událostí, jeho elektickým a dynamickým stylem a na konci každé smyčky věnuje čas na obrazovce, aby ukázal Lolin a Manniho vztah. *Uvěznění v čase* používá k pozastavení nedůvěry diegetický prvek. V kombinaci s rychlým během filmu, pozornost publika je stržena i bez toho, aby mělo dostatek času na uvažování o paradoxní povaze událostí na obrazovce. V každém z těchto filmů, protagonist reaguje na časovou smyčku podobně. Jde zde moment překvapení, fascinace, objevení, zneužití, a nakonec vysvobození.

Dalším prvkem, který ve filmech kontrastuje, je to, jak zacházejí s vyvrcholením a odhalením. *Na hromnice o den více* je téměř patologickou Hollywoodskou obsesí šťastnými konci, upnutí se na myšlenku, že "láska" zmůže všechno. Phil je magicky osvobozen ze svého vězení, když si získá Ritinu lásku. Když se na film díváme, akceptujeme jeho konec jako nevyhnutelný konec komedie. Publikum rozřešení zápletky přijímá, jelikož vidělo protagonistovo úsilí a jeho změnu. *Lola běží o život* též sleduje Virgilovu myšlenku "láska zmůže všechno." Film je moderní pohádkou, což Twyker naznačuje již od začátku, počínajíc hlasem vypravěče. Tak jako v *Na hromnice o den více*, filmové rozřešení předpokládá, že když postavy zkusí udělat to nejlepší pro toho, koho milují, pak se jejich přání splní. Toto je Lola vyhrávající v kasinu pomocí křiku, Manni nacházející peníze, či osvobození Phila z časové smyčky poté, co si získá Ritinu lásku. *Uvěznění v čase* nabízí opačnou verzi. Namísto, aby se Hector poučil, stane se z něj monstrum, jak literárně, tak metaforicky. V každém opakování smyčky Hector zažije nehody, které ho fyzicky deformují. Z obyčejné ho muže se promění v maskovaného psychopata, a nakonec ve vraha. Obvazy, zranění nůžkami, a jeho znetvořený obličej jsou prostředky, které vizuálně ukazují proměnu postavy. *Na hromnice o den více* používá podobnou strategii, ovšem k dosažení opačného výsledku. Philovo chování k bezdomovci a jeho spolupracovníkům vizuálně ukazují vývoj od bezcitného po citlivého člověka. Tyto dva filmy kontrastují s *Lola běží o život* tím, jak zacházejí s proměnou hlavní postavy. V Twykerově filmu není proměna protagonistky tak relevantní jako v ostatních filmech. Nicméně, používá

vizuální nazážky, aby ukázal publiku “růst” hlavní postavy. Její znalost událostí se zvyšuje v každé smyčce, a je ukázána tím, jak jednoduše si poradí s překážkou, ukázanou v minulých smyčkách.

Nicméně, všichni tři protagonisté sdílejí stejnou obsesivní potřebu uzavřít smyčku, buď prostřednictvím svého růstu či degradace. Postavy se mění prostřednictvím cyklických sérií událostí, a během těchto cyklů se vyvíjejí, objevují věci o sobě samých. Toto umožňuje zajímavou souběžnost s jiným cyklickým příběhem. Opakované úsilí postavy je podobné úsilí Sisyfa. Tak jako Sisyfus jsou uvězněny v opakující se smyčce, nuceny tlačit balvan na horu den po dni, nebo se mohou zkusit změnit jako Phil, a zjišťují, jak zdůrazňuje Camus, formu sebeuspokojení po dokončení úkolu, než se opět dostanou na začátek dalšího vyčerpávajícího výstupu na horu.

Tematicky, tyto filmy se dotýkají širokého spectra témat, včetně nevěry, nihilismu, a náhodnosti. Nevyhnutelně, časová smyčka poutá pozornost k času samotnému, jeho paradoxům a kauzalitě, která ovlivňuje každou akci/reakci. Toto je nejvíce zjevné v *Lola běží o život*, s jeho krátkými scénkami s fotomontážemi. *Uvěznění v čase* řeší časové paradoxy mnohem jemněji, pohrávají si s naším chápáním času a paradoxy, které vytváří lineární čas a mezery v naší znalosti.

Všechny tři filmy se točí kolem objektu chťiče, další postavou, kterou je hlavní protagonista osedlý, a která ho motivuje k akci. V *Na hromnice o den více* je to Rita, v *Lola běží o život* Manni, a v *Uvěznění v čase* Hectorova manželka Clara. Všechny tři objekty vášně hrají romantickou roli v protagonistově životě. Objekt lásky je rychlou a snadnou cestou jak postavu motivovat; nevyžaduje to mnoho úsilí od publika, aby toto pochopilo a přijalo.

Nicméně, filmy se liší v tom, jak je objekt lásky zobrazen. Manni a Rita hrají v příběhu určitou roli, jsou jim dány cíle, mají své názory a charakterizaci. Manni se rozhodne vyloupit obchod, aby vyřešil svoji situaci, a Rita znovu a znovu odmítá Phila. V kontrastu s tímto, *Uvěznění v*

čase dává podpůrným postavám jen jednoduchou roli, nejsou nijak zapojeny do děje krom toho, že jsou obětmi či nástroji hlavního protagonisty.

Náhodnost a záhadná kauzalita za každým momentem a každou volbou je tématem, kterého se dotýká každý z těchto tří filmů. *Lola běží o život* toto jasně rozebírá v jedné z epizodě mezi smyčkami. V *Na hromnice o den více*, Philova znalost toho, co se stane v příští smyčce, náhodnost rozbije. Když se konečně vysvobodí ze smyčky, náhodnost je obnovena a on již nezná příčinu/dopad dalších událostí. V *Uvěznění v čase* je následkem náhodnosti osud. Jelikož Hector je hlavní příčinou všech událostí, každá ze smyček ukazuje, že každá zdánlivá náhodnost je vlastně plně promyšlená.

Fascinujícím aspektem filmů s časovou smyčkou je možnost rozvíjet možnosti manipulace s časem a představovat si, jak by byl život rozdílný v důsledky zdánlivě nedůležité události. S časem samotným hrajícím roli ve vyprávění jsme nuceni zvážít, že osud je neustále rozhodován. Neexistující samostatné události; všechno je propojeno v procesu, který se neustále rozvíjí. Myšlenka v srdci filmu s časovou smyčkou je, že naše životy jsou definovány, formovány a možná neodvolatelně měněny v každém momentu naší existence. Takto nás tyto filmy nutí, abychom si uvědomili to, co je nyní, a vzali za to zodpovědnost.

Filmografie

Carruth, Shane, et al. *Vynález*. Thinkfilm presents, 2004.

Curtis, Richard, režisér. *Lásky čas*. Universal Pictures, 2013.

Gondry, Michel, režisér. *Věčný svit neposkvrněné mysli*. 2004.

Griffith, D. W., director. *Intolerance*. Wark Producing Corp., 1916.

Howitt, Peter, režisér. *Srdcová scéna*. Miramax Films, 1998.

Jones, Duncan, režisér. *Zdrojový kód*. 21st Century picture, 2011.

Kieślowski, Krzysztof, režisér. *Náhoda*. Kino, 1981.

Liman, Doug, et al. *Na hraně zítřka*. Warner Bros. Pictures, 2014.

Marker, Chris, režisér. *Rampa (Motion picture)*. Uvedeno do kin v USA studiem Pyramid Films, 1970.

Lynch, David, režisér. *Lost highway*. 1997.

Ramis, Harold, et al. *Na hromnice od den více*. Columbia Pictures, 1993.

Selwyn, Edgar. *Turn back the clock*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1933.

Terry, Gilliam, režisér. *12 Opic*. Universal Pictures, 1995.

Twyker, Tom, režisér. *Lola běží o život*. Prokino Filmverleih, 1998.

Villalondo, Ignacio, režisér. *Uvěznění v čase*. Karbo Vantas Entertainment, 1998.

Zecca, Ferdinand, režisér. *Histoire d'un crime*. Pathé Frères, 1901.

Použitá literatura

Alber, Jan, et al. *A poetics of unnatural narrative*. The Ohio State University Press, 2016.

Alber, Jan. *Unnatural narrative: impossible worlds in fiction and drama*. University of Nebraska Press, 2016.

Aronson, Linda. *The 21st century screenplay: a comprehensive guide to writing tomorrow's films*. Allen & Unwin, 2010.

Baldick, Chris. "Fabula." *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. 3rd ed. Oxford: Oxford UP, 2008. *Oxford Reference*. 2017.

Baldrick, Chris. "Sjuzet." *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. 3rd ed. Oxford: Oxford UP, 2008. *Oxford Reference*. 2017.

Bayley, Harold. *A new light on the Renaissance*. 1967, fax.lib.uga.edu/CB361xB3/#.

Bordwell, David. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. University of California Press, 2006.

Bordwell, David. *Film art: an introduction*. McGraw Hill, 2007.

Bordwell, David. *Poetics of cinema*. Routledge, 2008.

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

Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial, 1992.

Brendon, Juliet & al. *The Moon Year. A Record of Chinese Customs and Festivals*. Routledge, 2011.

Buckland, Warren, et al. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Wiley-Blackwell, 2009.

Camus, Albert. *The Myth of Sisyphus, and other essays*. CNIB, 2001.

Carroll, John W. "Self Visitation, Traveler Time, and Compatible Properties." *Canadian Journal of Philosophy*, vydání 41, č. 3, 2011, str. 359–370., doi:10.1353/cjp.2011.0025.

Carrol, John. "The Double-Occupancy Problem." A Time Travel Website, timetravelphilosophy.net/topics/double/. 2007.

Coleridge, Samuel Taylor., and John Shawcross. *Biographia literaria*. Oxford Univ. Press, 1979.

Dawson, Nick. "Nacho Vigalondo, Timecrimes." *Filmmaker Magazine*, 12. prosince 2008, filmmakermagazine.com/1346-nacho-vigalondo-timecrimes/#.WjK1mLQ-dE5.

Dowd, A. "Adultery is the real crime of Timecrimes." 15. listopadu 2013, <https://film.avclub.com/adultery-is-the-real-crime-of-timecrimes-1798241986>.

Evans, O. "Tom Tykwer's Run Lola Run: Postmodern, posthuman or post-theory?" *Studies in European Cinema*, vydání 1, č. 2, 2004, str. 105-115.

Flood, Alison. "Time travel in fiction: why authors return to it time and time again." *The Guardian*, Guardian News and Media, 23. září 2011, www.theguardian.com/science/2011/sep/23/time-travel-in-fiction.

Gallagher, Simon. "Just How Many Days Does Bill Murray REALLY Spend Stuck Reliving Groundhog Day?" *WhatCulture.com*, WhatCulture.com, 2. února 2017, whatculture.com/film/just-how-many-days-does-bill-murray-really-spend-stuck-reliving-groundhog-day?page=2.

Goldberg, Jonah. "A Movie for All Time." *National Review*, 2. února 2016, www.nationalreview.com/article/228088/movie-all-time-jonah-goldberg.

Hanley, Richard. "No End in Sight: Causal Loops in Philosophy, Physics and Fiction." *Synthese*, vydání 141, č. 1, 2004, str. 123–152., doi:10.1023/b:synt.0000035847.28833.4f.

Heise, U. K. . *Chronoschisms: time, narrative, and postmodernism*. Cambridge University Press, 1997.

Holmes, Taylor. "Timecrimes Movie Explanation and Interview with Nacho Vigalondo." *Taylor Holmes inc.*, 8. prosince 2017, taylorholmes.com/2015/02/26/timecrimes-movie-explanation-and-interview-with-nacho-vigalondo/.

Le Poidevin, Robin. "The Cheshire Cat Problem and Other Spatial Obstacles to Backwards Time Travel." *Monist*, vydání. 88, č. 3, 2005, str. 336–352., doi:10.5840/monist200588318.

Nietzsche, Friedrich. *The gay science: The joyful wisdom*. Digireads, 2009.

“Online Library of Liberty.” *Voltaire in Candide says that “tending one’s own garden” is not only a private activity but also productive (1759) - Online Library of Liberty, oll.libertyfund.org/quote/207.*

Pholey, Michael P. “Phil’s Shadow.” *Touchstone: A Journal of Mere Christianity*, duben 2004, www.touchstonemag.com/archives/article.php?id=17-03-012-v.

Porter, H. “Story, Plot, and Narration.” *The Cambridge Companion to Narrative*, editováno Davidem Hermanem, Cambridge University Press, Cambridge, 2007.

Reale, Amante. “The 3 Schools of Time Travel Theories, Part 3: Multiverse.” *Amante Reale*, 25. října 2015, amante-reale.com/the-3-schools-of-time-travel-theories-part-3-multiverse/.

Richardson, Brian. *Unnatural narrative theory, history, and practice*. The Ohio State University Press, 2015.

Richardson, Brian. “Unnatural Narratives - Unnatural Narratology.” 2011, www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/112/119.

Rubin, Danny. “How I wrote the script for Groundhog Day in less than a week.” *The Telegraph*, Telegraph Media Group, 7. srpna 2016, www.telegraph.co.uk/films/2016/08/07/how-i-wrote-the-script-for-groundhog-day-in-less-than-a-week/.

Tarkovsky, Andrei, and Kitty Hunter-Blair. *Sculpting in time: reflections on the cinema*. University of Texas Press, 2014.

Uroboros | Definition of uroboros in English by Oxford Dictionaries. (n.d.), čerpáno 10. září, 2017, from <https://en.oxforddictionaries.com/definition/uroboros>

Young, M. Joseph. “Temporal Anomalies in Time Travel Movies.” *Temporal Theory 101*, www.mjyoung.net/time/theory101.html#fixed.