

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

PRAHA 2018

Milada Těšitelová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ FAKULTA

Katedra scenáristiky a dramaturgie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DRAMATURGIE PARALELNÍCH SVĚTŮ

Milada Těšitelová

Vedoucí práce: Mgr. Lucia Kajánková

Oponent práce:

Datum obhajoby: 21.6. 2018

Přidělovaný akademický titul: MgA.

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Department of Screenwriting and Script-editing

MASTER'S THESIS

DRAMATURGY OF PARALLEL WORLDS

Milada Těšitelová

Praha, 2018

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma *DRAMATURGIE PARALELNÍCH SVĚTŮ* vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 4.6.2018

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.

ABSTRAKT:

V této práci se zabývám tím, jak je ve scénáři vytvářen paralelní svět a jaké metody lze k jeho úspěšnému vybudování použít. Na konkrétních případech tří filmů (*Humr*, *Nevinnost*, *Hang the DJ*) tyto metody demonstruji a analyzuji.

ABSTRACT:

In this thesis I try to examine the structure and principles of screenplays set in parallel worlds. I use case studies of three films (*The Lobster*, *Innocence*, *Hang the Dj*) as a base for discovering the methods of how these worlds are build.

Obsah

1. VSTUP DO PARALELNÍHO SVĚTA	8
1.1. Co je to „paralelní svět“?	9
1.2. Vymezení hranic	10
1.3. Cíl práce	11
1.4. Proč psát scénář, který se neodehrává v našem světě?	12
1.5. Synopse: Humr - Nevinnost - Hang the DJ	15
2. BUDOVNÍ PARALELNÍHO SVĚTA	19
2.1. Pozice diváka	19
2.2. Základy světa	21
2.3. Světy vybraných filmů	23
2.3.1. Svět: Humr	24
2.3.2. Svět: Nevinnost	25
2.3.3. Svět: Hang the DJ	27
2.3.4. Konfrontace světů	29
2.4. Otázky a odpovědi	30
2.4.1. Otázky a odpovědi na konkrétních případech	33
2.5. Věrohodnost	35
2.6. Logika	37
3. CESTA PARALELNÍM SVĚTEM	40
3.1. Analýza: Humr	40
3.2. Analýza: Nevinnost	46
3.3. Analýza: Hang the DJ	49
4. ASPEKTY PARALELNÍHO SVĚTA	52
4.1. Nově příchozí	52
4.2. Informátor	52
4.3. Hranice světa	53

4.4. Autorita/ Systém	54
4.5. Rebelující postava	55
4.6. Obecná úskalí	56
4.7. Svět bez pravidel	58
5. ZÁVĚR	60
CITOVANÁ LITERATURA	61
FILMOGRAFIE	65

1. VSTUP DO PARALELNÍHO SVĚTA

Od prvních dnů, kdy jsem začínala psát, jsem narážela na problém se světem svých příběhů. I když se z počátku jednalo o povídky, které se odehrávaly podle mě tady a teď, moji čtenáři (rozumějte moje starší sestra) kladli otázky typu - Jak se dostala hraběnka a člověk, který nemá boty do jednoho výtahu? A jak to, že si nikdo nevšiml, že ta holčička je ve skutečnosti panenka? Co všechno se v tomhle městě ještě může stát? Proč jedí všichni jenom čokoládu?

Odpovědi jsem neznala a dlouho jsem se je ani nepokoušela nalézt. Zdálo se mi legitimní, že je to můj příběh, který se odehrává v mém světě. Pokud mu někdo nerozumí, je to čistě jeho potíže. Až později se ukazovalo, jak krátkozraký je tento postoj.

Do scénářů, které jsem psala, začala prosakovat skutečnost, že o světě nemám dostatek informací, že jeho mechanismy jsou často intuitivní a naráží na logiku příběhu. Že dokud nevím přesně, co je v mém světě možné a co ne, jsem ve slepé uličce a nemohu se s příběhem pohnout kupředu.

V rámci krátkometrážních scénářů a etud se mi podařilo uchovat dojem jakési koherence (nejspíš kvůli oné krátké metráži) ovšem u celovečerního scénáře mě samotnou napadaly palčivé otázky a nedaly se obejít. Cítila jsem nutnost vytvářet svět s větším rozmyslem. Narazila jsem také na problém, jak scénář budovat. Vyprávím-li příběh ve světě, který funguje podle jiných pravidel, než ten náš, znamená to, že prvních deset nebo dvacet stran bude jenom expozice světa a pak teprve začne příběh? Nebude to nuda? Jak daleko musí moje vědomost sahat a co všechno musí divák o světě vědět, aby mu uvěřil?

Z těchto důvodů jsem se ve své diplomové práci rozhodla prozkoumat tuto problematiku hlouběji a pokusit se odpovědi na otázky nalézt.

1.1. Co je to „paralelní svět“?

Proč jsem tuto práci nazvala „dramaturgie paralelních světů“ a nikoliv „dramaturgie sci-fi“ nebo „dramaturgie fantasy“?

V kronice sci-fi se píše, že „science fiction je součástí skupiny žánrů, u kterých způsob odvíjení děje závisí na událostech, technologiích, společenských poměrech atd., které jsou nemožné, neskutečné, nebo jsou líčeny jako součást jakéhosi času v budoucnosti, v minulosti nebo sekundárně vytvořeného světa. (...)“ (Halley, 2015) Žánr fantasy oproti tomu není závislý na vědě, může vycházet z naprosto absurdních a nereálných předpokladů (třeba že lze vstoupit do příběhu knihy a ovlivňovat ho, nebo že v našem světě žijí čarodějové a mají vlastní školu). (Gerrold, 2001, str. 24)

Na první pohled se možná zdá, že se v této práci budu zabývat filmy, které jsou částečně science fiction a částečně fantasy. Moje oblast zájmu je ale užší, byť nesnadno definovatelná; proto zde operuji s pojmem *paralelní svět*, ve smyslu světa hypotetického, který existuje vedle světa nám známého (Oxford, 2018).¹ Ve filmech, které zde budu zmiňovat, funguje svět příběhu podle vlastních, jasně definovaných pravidel, která výrazně určují děj a průběh filmu. Zároveň v tomto světě ale neexistují draci nebo čarodějové a nedá se s jistotou říct, že by se odehrávaly v budoucnosti.

Nechystám se zkoumat rozvětvené a epické vesmíry *Hvězdných válek* nebo *Matrixu*. Na druhé straně si nebudu příliš všímat ani subtilních verzí sci-fi ve smyslu filmu *Mami!* v němž je odchylka od našeho světa v jediném aspektu (nemocné dítě lze umístit do ústavu a dál se o něj nestarat) nebo *Lúno*, kde je svět posunut pouze v tom, že je možné, aby žena porodila svého vlastního partnera, který dříve tragicky zahynul.

¹ A fictional or hypothesized world held to exist alongside or in addition to the known world.

Ačkoliv dystopie se blíží principům, které se v této práci pokusím probádat, není to dostatečně přesné pojmenování; žánr dystopie vždy evokuje obsáhlou společenskou kritiku, která podle mě není podmínkou vzniku paralelního světa, byť je často jednou z jeho složek.

Z toho vyplývá, že se budu soustředit na specifické odvětví sci-fi/fantasy žánru. Pojem *paralelní svět* potřebuji proto, že nenacházím termín, který by dokázal přesně pojmenovat svět Kafkových románů nebo svět *Humra*, jehož rozboru se budu věnovat později. Je to svět, který ten náš blízce připomíná, je však prostoupen absurditou, která funguje na základě určité logiky. Nejedná se o pouhou noční můru, v níž se může stát cokoliv, ale o svět, který noční můru nebo sen evokuje, ale při tom si udržuje určitou koherenci.

Ačkoliv výraz *paralelní svět* většinu dramaturgů, scenáristů i diváků děsí (domnívám se, že pod tímto spojením si představují něco cizího, svět, který s tím naším nemá pranic společného a je proto irrelevantní a nudný) zdá se mi nejpřesnějším pojmenováním toho, co chci v této práci prozkoumat.

1.2. Vymezení hranic

Nyní se pokusím co nejpřesněji vymezit hranice, které v sobě pojem *paralelní svět* zahrnuje a charakterizovat filmy, k jejichž struktuře budu během této práce opakovaně odkazovat.

Při rozhodování o tom, jakým filmům se budu věnovat hlouběji, jsem byla nucena analyzovat příběhy, které mě fascinují a ptát se sama sebe, proč mě zajímají. Díla, k nimž tíhnu, se vyznačují absurditou a jistou symboličností, někdy se jedná o dystopie. Většina referencí je literárních - například dílo Kafkovo nebo dílo Ladislava Fuks, kniha *Neopouštěj mě* od Kazua Ishigura nebo miniatury Daniila Charmse.

V této práci chci blíže prozkoumat světy filmů, které se mi zdají relativně blízké světu, který bych sama chtěla vytvořit ve svých

scénářích. Pohybují se při tom někde na hranici mezi dystopií - sci-fi - pohádkou a něčím, čemu se v anglicky mluvícím světě říká „kafkaesque“².

Rozhodla jsem se pracovat podrobněji se třemi filmy. Na prvním místě je to film Yorgose Lanthimose *Humr* (2015), kde je propracovanost světa nezpochybnitelná a rafinovaná. Na druhém místě je to film *Innocence* (2005) francouzské režisérky Lucile Hadzihalilovic, který tíhne k surrealismu. Jako poslední jsem vybrala epizodu nyní populárního seriálu *Black Mirror*, což je sci-fi zkoumající dopad technologií na mezilidské vztahy. Epizoda *Hang the DJ* se věnuje problematice seznamování, což mi umožní srovnání s filmem *Humr*, kde je téma obdobné.

1.3. Cíl práce

Mým cílem je prozkoumat to, jak se ve vybraných filmech pracuje s budováním světa v kontextu vyprávěného příběhu. Chci zjistit, zda je příběh nutně závislý na světě, nebo zda hlavní hrdina/ hrdinové mohou žít v rámci světa svůj vlastní život světem ovlivněný, ale na něm nezávislý. Zároveň mám k dispozici verzi scénáře filmu *Humr*, kterou chci porovnat s natočeným filmem a pokusit se odvodit důvody, které vedly režiséra k určitým změnám (ve vztahu k zobrazovanému světu).

Budu postupovat od logline a synopsí, které jsou k filmům dispozici a zjistím, jak o filmech mluví sami tvůrci. Dále chci poznat strukturu světů jednotlivých filmů a příběhy jejich hlavních hrdinů. Nakonec se ponořím do filmů hlouběji a budu zkoumat, jak jsou informace o světě dávkovány a předávány divákovi. Zároveň mě zajímá, kolik se toho divák o světě dozví a zda zůstávají některé otázky o světě nezodpovězené.

² Tento termín lze vysvětlit různě - znamená cokoli, co připomíná Kafkův styl vázaný na často nesmyslnou byrokracii upadajícího Rakousko-Uherska. Zároveň je definován jako „skličující, tísnivý, připomínající noční můru“ a jinde jako „bizarní a protismyslný“. Další interpretace poukazují na kafkovskou ironii postav, které se ve snaze porozumět nějakému problému dostávají do absurdní smyčky. (Fallon, 2016)

Analýza vybraných filmů má sloužit k odhalení obecnějších zjištění. Totiž co musí autor o světě vědět, než začne psát scénář, na co by se měl zaměřit, čeho by se měl vyvarovat a jaká úskalí z tohoto typu příběhu vyplývají.

1.4. Proč psát scénář, který se neodehrává v našem světě?

Mezi první překážky, s nimiž se autor paralelního světa musí potýkat, patří otázka - proč? Proč zasadit příběh do paralelního světa, když to v mnoha ohledech komplikuje situaci? Příběh se hůře popisuje, vysvětluje i propaguje. Má smysl, se do psaní takového scénáře vůbec pouštět?

Uvedu zde nyní důvody, které považuji za dostatečně přesvědčivé.

Jako zásadní motivaci chápu to, že zasazení příběhu do paralelního světa, umožňuje zvýraznit absurditu pravidel našeho vlastního, „normálního“ světa. Tím, že jsme v našem světě a v našem životě zakořenění, ztrácíme nadhled a jsme tudíž náchylnější k tomu, vnímat bizarnosti, s nimiž se každý den setkáváme, jako normu. Tuto myšlenku podporuje i Yorgos Lanthimos, když mluví o tom, jak vznikl scénář k *Humrovi*: „Nápad vzešel z okolností, které pozorujeme kolem sebe. Chtěli jsme natočit něco o vztazích a o tom, jakému tlaku musí lidé čelit, aby v nich byli úspěšní a jak jejich úsilí vnímají ostatní lidé. Také o velkém tlaku, který vyvíjíme sami na sebe, abychom se chovali tak, jak se od nás očekává. Nezajímalo nás ukazovat realitu - chtěli jsme vystavět svět, který má svá vlastní pravidla, která nám umožní vybudovat situace, které pak můžeme do hloubky prozkoumat. (Kouguell, 2015)“³

³ The idea came from things we observed around us; conditions, situations. We wanted to do something about relationships and how people are under so much pressure to be successful in that, and how other people view them or make them feel. And, how much pressure we put ourselves under, doing what we're supposed to be doing. We were not

Na paralelních světech je zajímavá jejich alegoričnost, symboličnost i poetičnost. Například film *Nevinnost*, se zmocní tak komplexního tématu jako je dospívání a v odděleném, skoro laboratorním prostředí paralelního světa, ho může analyzovat a zkoumat. „...myslím, že děti jsou izolovány od světa dospělých. Sice ne fyzicky, ale zkrátka proto, že nerozumí tomu, jak se dospělí chovají a jaké sledují cíle, jestli jsou dobré nebo špatné. Svět dospělých je určitým způsobem tajemný. A (...) *Nevinnost* je myslím trochu o tomto pocitu⁴.“ (Preston, 2016) Právě skutečnost, že v uměle vytvořeném světě je možné dívky od dospělých oddělit fyzicky, otevírá nové možnosti. Lucile Hadzihalilovic mluví také o svém vztahu k pohádkám, které chápe jako důležitý odkaz k podvědomí a vhodný nástroj k vyprávění příběhů (má na mysli zejména svůj druhý film *Evolution*⁵).

Význam příběhů zasazených do paralelních světů s pohádkou v mnohém souvisí. Jak píše Marie-Louise von Franz hned v první kapitole své knihy: „Pohádky jsou nejčistším a nejjednodušším výrazem kolektivně nevědomých psychických procesů. (...) Pohádky zobrazují archetypy v jejich nejjednodušší, nejhutnější podobě. V tomto čistém tvaru nám archetypální obrazy poskytují nejlepší návod k porozumění procesům, které se odehrávají v kolektivní psyché. V mýtech, ságách nebo jiném komplikovanějším mytologickém materiálu jsou základní vzorce lidské psyché překryty dalším kulturním materiálem. V pohádkách je naproti tomu specifického, vědomého, kulturního materiálu daleko méně, takže

interested in representing reality; we were interested in structuring a world that has particular rules that can give us a situation we can explore.

⁴ „I have the feeling that maybe as a child you are kind of isolated from the adult world. Not in the physical way, but just because you don't really understand what they're doing, what their purpose is, whether they're good or bad. The adult world is something mysterious, and the film is about that, and I guess *Innocence* is also a bit about that.“

⁵ *Evolution* je druhý celovečerní film Lucile Hadzihalilovic, svou poetikou a celkovým zasazením do paralelního světa je také vhodnou referencí pro tuto práci a dá se v mnohém přirovnat k jejímu prvnímu filmu *Nevinnost*.

se v nich základní vzorce psyché zračí jasněji.“ (Franz, 1998, str. 15)

Příběhy zasazené do paralelního světa se, podobně jako pohádky, snaží upozornit na archetypální vzorce chování. To, co píše von Franz o mytologickém materiálu, který svými kulturními nánosy překrývá základní vzorce lidské psyché, můžeme analogicky aplikovat na příběhy zasazené do naší současnosti a reality - v nich jsou archetypální vzorce chování také obsaženy, avšak chybí jim přesnost, kterou umožní právě pohádka nebo paralelní svět. Přímočarost a stylizovanost *Humra* umožňuje přestat se v rámci milostného příběhu soustředit na city a podívat se na mezilidské vztahy z nadhledu. „(*Humr*) Je cynický pohled nejen na společnost a její strukturu a její omezení, ale na lásku samotnou. Je fascinující ve své neobvyklosti a výjimečné odvaze. Publikum ví, co očekávat od milostných příběhu i pohádek. Ale tento příběh se nehodlá spokojit s koncem tak prostým jako je „žili šťastně až dodnes““ (Robinson T. , 2016)

Podobnou úlohu nese i série *Black Mirror*, tím, že upozorňuje na možnosti techniky, které mohou být pro společnost zničující a vychází přitom z archetypálního nastavení lidské povahy - například v epizodě *Archanděl* se matka bojí o svou dceru tolik, že ji nechá vsadit do hlavy čip, díky němuž ji může neustále sledovat. Samozřejmě že se takové rozhodnutí nakonec obrátí proti ní. *Hang the DJ* je zase o věčné lidské touze najít dokonalého partnera. Obecně tato série nese výchovnou funkci a zastupuje tak to, co v minulosti (nebo v dětství) plnily pohádky.

Úskalím zůstává to, že pokud se paralelní svět nepodaří vybudovat věrohodně, jeho potenciál zůstane nevyužitý a autor se bude setkávat

⁶ “ It's a cynical look not just at society and its structures and strictures, but at love itself. But it's still mesmerizing in its oddity, and it's exceptionally daring. Audiences know what to expect from love stories and fairy tales alike. This story isn't willing to settle for anything as simple as a happily-ever-after ending.

s nepochopením. Bude také pravděpodobně viněn z povrchní a samoučelné snahy šokovat.

I docela povedené filmy (jako je podle mého názoru *Nevinnost*) si mohou vysloužit kritiku jako je tato: „vážně zlověstná pohádka s krásnou kamerou, výbornými výkony dětských herců a pečlivě vybudovanou atmosférou pastorální hrozby. Ovšem nic z toho nikam nevede.“⁷ (Bradshaw, 2005)

Tomu lze oponovat tím, že ty nejpůsobivější věci nemusí být nutně vysvětlitelné, a to že nikam nevedou, může být jen zdání. Jak píše Tolkien ve své definici pohádky, která „(...) závisí na povaze Faerie: na oné nebezpečné říši samotné, na větru, který tam vane. (...) Faerii nelze polapit do sítě slov, vždyť jednou z jejích vlastností je nepopsatelnost, i když ne nepostřehnutelnost.“ (Tolkien, 1992, str. 122)

Hodnota paralelních světů, která nelze vysvětlit logicky, je ona fascinace nekonečnými možnostmi. Autor vytváří země, v nichž se slévá krása a ošklivost přesně podle jeho představ. Čtenář či divák tak mají možnost navštívit okouzující místa a zažít v nich nečekaná dobrodružství, která by v našem světě nebyla možná.

1.5. Synopse: Humr - Nevinnost - Hang the DJ

Ačkoliv hodnota paralelních světů je mnohdy v nepolapitelné atmosféře a specifické poetice, jedná se stále o film, která se musí určitým způsobem propagovat. Synopse nebo logline může být prvním setkání diváka s paralelním světem, a je proto zásadní věnovat tomuto formátu velkou péči. Obecně bývá obtížné příběhy z paralelního světa

⁷ „vaguely sinister fairy-tale, bolstered with beautiful photography, very good performances from the children in the cast, and a meticulously created atmosphere of pastoral menace. All of it leading nowhere in particular.“

představit ve zkratce - ať už pro účely propagace, nebo jen při vyprávění příběhu známému. Proto jsem se rozhodla krátké synopse vybraných filmů prozkoumat a zjistit, jak se s touto nevýhodou vyrovnaly.

Začnu-li u *Humra*, tam se v popisu pro společnost Netflix uvádí:

*V blízké budoucnosti jsou nezadaní lidé loveni a nuceni najít si partnera během 45 dní jinak budou proměněni ve zvíře a vypuštěni do divočiny.*⁸

Na IMDb je popis velmi podobný s tím upřesněním, že se jedná o „dystopickou blízkou budoucnost“. Na tomto popisu je zřejmá snaha usnadnit divákovi orientaci použitím spojení „blízká budoucnost“, které je nejspíš stravitelnější, než složitý popis *paralelního světa*, do kterého jsem se pouštěla v úvodu já. Zařazení je to ale nepřesné, protože budoucnost ve filmu nehraje žádnou roli a těžko bychom mohli *Humra* považovat za sci-fi, jelikož to má mít základ v racionálních možnostech vědy. To se o proměně ve zvíře dá napsat jen s velkými výhradami.

U filmu *Nevinnost* se na IMDb. píše:

*Pohled do nekonvenční internátní školy pro dívky.*⁹

Neboli popis, který zcela ignoruje skutečnost, že celý film je silně metaforický a zasazený do světa mimo ten náš.

V oficiálním textu distributora pro filmový festival v Karlových Varech se píše o něco obšírněji:

„Šestiletá Iris rychle objeví pravidla své nové internátní školy, kde se výuka soustřeďuje na tanec, tělesnou výchovu a biologii. Je zde

⁸ *In a near future world single people are hunted and forced to find mates within 45 days or be turned into animals and banished to the wilderness*

⁹ *A look inside an offbeat boarding school for young girls.*

vyžadována bezpodmínečná poslušnost a dívka, která by se pokusila o vzpouru, nebo dokonce o útěk, bude odsouzena k tomu, aby zůstala ve škole navždy. Iris si postupně zvykne na nový způsob života. Něco jí však stále nedává pokoj: každý večer v devět, když se v parku rozsvítí lampy, nejstarší z dívek Bianka odchází na tajné setkání. Jednoho večera ji Iris sleduje až do velkého domu, v němž bydlí učitelé... Film (...) je velice stylizovaným, magickým a metaforickým snem s prvky divadla, psychologického thrilleru a se záhadnou atmosférou hororu.“ (MFF Karlovy Vary, 2018)

Tento odstavec svědčí o tom, že popsat tak obtížně uchopitelný film je nesnadné i pro profesionály. Vyjmenovávání mnoha žánrů od snu po divadlo a thriller dosvědčuje bezradnost, co si s látkou počít. Sama však na tento problém narážím. V případě vlastního scénáře jsem se k němu rozhodla odkazovat jako k „temné pohádce“, protože tak (doufám) pomůžu naladit případného diváka na snovou a stylizovanou vlnu paralelního světa bez podrobnějšího popisování. Ostatně v dalších textech o *Nevinnosti* s termínem pohádka také operují: „strašidelná a hypnotická pohádka (...) metafora fascinována ne tak nevinnými dětskými činy, které směřují až k nádherným scénám, které dodávají tomuto abstraktnímu příběhu kouzlo“.¹⁰ (Axmaker, 2006)

U epizody sci-fi seriálu *Black Mirror - Hang the DJ* je situace úlevně jednoduchá.

Popis na IMDb je naprosto přesný:

*Frank a Amy se seznámí díky programu, v němž má každý romantický vztah jasně určenou dobu trvání; dvojice brzy začne logiku tohoto systému zpochybňovat.*¹¹

¹⁰ „haunting and hypnotic fairy tale comes to explaining this Eden of Eves. The rest is metaphor with a distinctly European sensibility, from its fascination with the not-so-innocent acts of pettiness from children to lovely lingering scenes that cast a spell over the almost abstract story.“

¹¹ *Paired up by a dating program that puts an expiration date on all relationships, Frank and Amy soon begin to question the system's logic.*

Což je přesně to, co se v epizodě stane. O světě, v němž se děj odehrává není třeba mluvit, protože *Black Mirror* je seriál a většina diváků této epizody s ním již bude seznámena. Navíc svět *Hang the DJ* není tak odlišný od světa, který známe a navzdory své specifčnosti je v průběhu epizody upozadován ve prospěch romantické zápletky.

Z těchto krátkých synopsí vyplývá, že čím abstraktnější a specifčtější je svět filmu, tím hůře se shrnuje v jedné větě. U *Humra* se dosáhlo docela dobré synopsis díky zavádějícímu termínu „blízká budoucnost“, u *Nevinnosti* byl paralelní svět scénáře v krátkém popisu zcela potlačen. Pouze u přímočaré epizody *Hang the DJ* se podařilo i ve stručné větě zachovat podstatu celého příběhu.

2. BUDOVÁNÍ PARALELNÍHO SVĚTA

V této kapitole se soustředím na to, jak příběh v paralelním světě vybudovat. Začnu od prvních záblesků inspirace, které svět předznamenávají, dotknu se problematiky toho, co musí autor o světě vědět, ale i toho, kde jeho zodpovědnost za svět končí. Ve zvláštní podkapitole představím světy tří vybraných filmů, které vzájemně porovnám a prozkoumám jejich věrohodnost a logiku. Mezitím budu zjišťovat, jak nápomocné mohou být při psaní dobře položené otázky a k čemu vede hledání odpovědí.

2.1. Pozice diváka

Přijetí paralelního světa často vyžaduje od diváka vstřícnost, která není v jiném žánru nezbytná. Proto považuji za důležité na počátku stanovit, jaká je v paralelním světě diváková pozice.

Stejně jako u sci-fi/fantasy můžeme i u scénářů zasazených do paralelního světa předpokládat, že objevování světa a jeho pravidel je důležitou součástí příběhu. Vytváření světa pak často vede k vybudování zápletky a naopak; neodbytně se však nabízí otázka, do jaké míry musí být paralelní svět odůvodněný. Má publikum právo ptát se do nekonečna, proč daný svět existuje? Dotazovat se, zda by nebylo stejně dobré, ba lepší, kdyby se příběh, který chceme vyprávět, prostě odehrával tady a teď, popřípadě na pozadí nějaké skutečné historické události?

Linda Tuttle ve své knize odpovídá tím, že není třeba, aby autor důvod existence daného světa udával - pokud je příběh poutavý, postavy zajímavé a jejich chování v kontextu vybudovaného světa uvěřitelné, je legitimní dát čtenáři/divákovi pouze příběh a postavy a oni se napojí. Připomíná termín „(záměrné) potlačení nevíry“, s nímž přišel básník T.S. Coleridge a pro čtení příběhů z paralelního světa je nezbytné - čtenář/divák ví, že příběh není skutečný, ale musí ho akceptovat jako fikci. (Tuttle, 2005, str. 38)

Umberto Eco píše: „Základním pravidlem u krásné literatury (ale dodejme i u příběhů z paralelního světa/sci-fi/fantasy atd.) je, že čtenář musí mlčky přistoupit na fiktivní dohodu, kterou Coleridge nazval „potlačení nevíry“. Čtenář musí vědět, že to, co se vypráví, je imaginární příběh, ale proto ještě nesmí věřit tomu, že spisovatel lže. (...) autor jednoduše předstírá, že mluví pravdu. Přijmeme tuto dohodu a předstíráme, že to, co je vyprávěno, se skutečně událo.“ (ECO, 1997, str. 101)

Eco se věnuje Kafkově Proměně:

„Když se Řehoř Samsa jednou ráno probudil z nepokojných snů, shledal, že se v posteli proměnil v jakýsi nestvůrný hmyz.

Pěkný začátek příběhu, který je určitě pořádně výstřední! Buď uvěříme, anebo musíme celou Kafkovu „Proměnu“ zavrhnout.“ (ECO, 1997, str. 104)

Eco upozorňuje na to, že Kafka obklopuje surreálnou skutečnost člověka, který se proměnil v brouka velmi realistickým popisem - broučí tělo Řehoře Samsy odpovídá skutečnému hmyzu a reakce okolí jsou také (v rámci možností) realistické. Příběh je budován s logikou - pokud se člověk promění v hmyz, má tento hmyz parametry normálního hmyzu. Kafka zkrátka umísťuje svůj nepravděpodobný příběh na pravděpodobné pozadí.

Důkazem tohoto principu je i *Humr*, kde divák musí přistoupit na to, že lidé, kteří jsou sami, budou proměněni ve zvíře, pokud si včas nenajdou partnera. Jestliže na tuto danost nepřistoupí, nemá smysl se na film vůbec dívat. U *Nevinnosti* musíme zase akceptovat to, že dívky jsou vychovávány oddělené od světa v podivné internátní škole v lesích, navzdory tomu, že jejich rodiny zřejmě stále někde žijí. Pokud se do nekonečna budeme ptát, proč jsou dívky ve škole, budeme jedině frustrováni.

Z toho vyplývá, že scénáře zasazené do paralelního světa kladou na diváka vyšší nároky. Neznamená to, že by měl být divák k filmu nekritický, musí mít ale na paměti, že vstupuje do magického prostředí,

na které je třeba si přivyknout; to vyžaduje větší úsilí, než si obvykle film žádá.

2.2. Základy světa

Vraťme se nyní k autorovi, který si vytyčil za cíl vystavět zcela nový paralelní svět. Každý tvůrce buduje svět jinak. Někdo pracuje s matematickou přesností, někdo se spoléhá na intuici. Každá metoda má nepochybně svá úskalí.

Zatímco Yorgos Lanthimos postupoval při psaní *Humra* od situací, které pozoroval v „normálním“ světě a chtěl je blíže studovat v rámci paralelního světa (Kouguell, 2015), postup Lucile Hadzihalilovic se zdá mnohem intuitivnější a emotivnější. Je třeba poznamenat, že *Nevinnost* je adaptací novely Mine-Haha rakouského spisovatele Franka Wedekinda. V době, kdy novelu četla a rozhodla se podle ní natočit film, měla Hadzihalilovic nápad na jiný scénář, z nějž později vzešel její druhý celovečerní film *Evoluce*. Pro potřeby této práce je zajímavé zmínit, jak se nápad na *Evoluci* vyvíjel - mluví o tom v rozhovoru s Katie Rife: Hadzihalilovic přemýšlela o situaci chlapce, který je s matkou v nemocnici, protože má bolesti břicha a o atmosféře, která je obklopuje. Později se Hadzihalilovic musela ptát sama sebe, co je za branami té nemocnice, a tak začala budovat paralelní svět, v němž žije chlapec, v jehož těle začíná růst neznámý tvor.

U *Nevinnosti* i u *Evoluce* je patrný autobiografický tón, který do nich režisérka promítla. Vyrostla ve venkovském, chráněném prostředí s dobrými rodiči, zároveň si ale uvědomovala, že kolem je svět, jehož zatím není součástí a který může být nebezpečný. Tudíž jsou její filmy prosáklé atmosférou dětí izolovaných od světa, uvězněných v protektivním prostředí, které je zároveň bezpečné i hrozivé. U *Evoluce* roli neznámého zastupuje moře, zatímco u *Nevinnosti* je to les, v němž se nachází internátní škola.

O práci na scénáři hovoří Hadzihalilovic v rozhovoru s Dustinem Changem - u *Nevinnosti*, která vychází z Wadekindovy novely, byla autorkou scénáře výhradně ona sama. Ovšem u *Evoluce*, která se zakládá na jejím původním nápadu, přizvala scenáristku Atlante Cavaite, která jí z výchozího intuitivního nápadu pomohla vybudovat svět a strukturu.¹² (Chang, 2016)

Z rozhovorů s Hadzihalilovic vyplývá, že příběh pro ni není příliš podstatný. Paralelní světy jejích filmů jí umožňují zachytit tajemnou atmosféru, o kterou usiluje především: „Příběh je druhotný. Snažím se ze všech sil, abychom se spolu-scenáristkou vybudovaly svět tak pochopitelný a udržitelný, jak je jen možné, aby se ty obrazy (které mám v mysli) mohly natočit a abychom skrze film mohli pocítit tu specifickou atmosféru/náladu. (...) takže (moje práce na filmu) začíná velmi instinktivně a až potom se vše pokouším udělat tak aktuální a tak zajímavé, jak je jen možné.“ (Rife, 2016)¹³

Původ světa seriálu *Black Mirror* leží ve webových stránkách, které založil tehdy osmadvacetiletý Charlie Brooker. Stránky TV Go Home (TV Go Home, 2003) připomínaly fiktivní televizní program, v němž figurovaly pořady jako například:

1:45 - *Milenka BUM!*¹⁴

Zábavná akce se skrytou kamerou, při níž upjatí šprti tráví týdny na zahradě s propracovanými androidy přestrojenými za atraktivní ženy,

¹² Humra psal Lanthimos spolu se scenáristou Efthimem Filippou.

¹³ „...the story is secondary. I really try hard with my co-writer to make it more understandable and as coherent as possible, so these images can happen and this mood can be felt. So yeah, there's a first moment where it's very instinctive, and then I try to make it more current and exquisite.“

¹⁴ 1:45 - Boom Goes Lovergirl

Hilarious hidden-camera action as insular nerds spend weeks being led up the garden path by sophisticated androids posing as attractive women, secretly wired to explode as soon as the word "love" is spoken.

3:30 - Strapped to Your Dad

Troublesome teenagers strapped arm, leg and hip to their fathers in order to feel his erection rousing against them as he is shown wild pornography over their shoulder.

kteřé jsou tajně naprogramovány tak, aby vybuchly ve chvíli, kdy padne slovo „láska“.

3:30 Připoután k taťkovi

Problematictí pubescenti jsou připoutáni za ruce, nohy a boky k vlastním otcům a přes jejich rameno nuceni sledovat tvrdou pornografii. To proto, aby otcové cítili rostoucí erekci svých nezdárných synů.

Brooker sám říká: „Nikdy mě nezajímalo školní sci-fi, kde nějací mimozemšťani s divnými obličejemi letí Sektorem Alfa-6“¹⁵. (Harvey, 2016)

Brooker vychází z toho, že hrůza začíná v našich domovech, a proto se ve svých příbězích zabývá důvěrně známými situacemi. Ty svou archetypálností a často jednoznačným morálním poselstvím připomínají novodobé pohádky a tím si získávají široký okruh fanoušků.

Z výše uvedeného je zřejmé, že každý paralelní svět se odráží od jiného základového kamene; na počátku mohla být systematická snaha zvýraznit absurditu společnosti, v níž žijeme (*Humr*), intuitivní pokus zachytit nadčasovou atmosféru dětství (*Nevinnost*) anebo touha upozornit na všudypřítomné hrozby, které umocňuje moderní technologie (*Black Mirror*).

2.3. Světy vybraných filmů

V této části interpretuji světy vybraných filmů a stručně představuji příběhy jejich hlavních hrdinů; snažím se tak zjistit, do jaké míry spolu souvisí vybudovaný svět a příběh, který se v něm odehrává. Zároveň tato část slouží jako odrazový můstek k hlubšímu prozkoumání vnitřní logiky, věrohodnosti a koherence vybraných světů.

¹⁵ I've never been interested in the school of sci-fi that's about, you know, aliens with croissant-shaped foreheads flying about through Sector Alpha-6,"

2.3.1. Svět: Humr

Paralelní svět Humra lze popsat asi takto:

V tomto světě nemohou žít lidé sami - musí být v páru s člověkem, s nímž mají něco výrazně společného (může to být cokoliv - krvácení z nosu, krátkozrakost, záliba v sušenkách). Pokud se s nimi jejich partner rozejde nebo pokud zemře, budou umístěni do hotelu, kde dostanou šanci si v rámci 45 dní najít jiného partnera. Pokud se jim nepodaří jiného partnera najít, budou hotelovým personálem proměněni ve zvíře. Pokud se jim to podaří, budou umístěni do dvou pokoje a mohou spolu podnikat společné aktivity. Na závěr pobytu musí pár projít zkouškou - strávit 15 dnů na jachtě. Pokud to zvládnou, můžou hotel opustit a žít spolu v „normálním, okolním světě“. Pokud ne, budou proměněni ve zvíře. Další možnost je utéct a žít v lese jako samotář. Tam je ale riziko, že samotáře uloví lidé z hotelu, kteří na ně pořádají hony. Hoteloví hosté za každého uloveného člověka dostanou jeden den v hotelu navíc, čímž se prodlužuje jejich šance najít si partnera. Ze vztahu se činí něco veřejného, naprosto se diskredituje jakákoliv romantika. Partnerství je čistě praktická věc, která skýtá jednoznačné výhody (bezpečí zejména).

Samotáři v lesích mají svou vlastní vůdkyni, která přísně dohlíží na to, aby samotáři byli i nadále samotáři a nepárovali se. Každá snaha o sblížení je brutálně potrestána. Ve městě, kde žijí sezdané páry „normální“ život, je situace pro samotáře nebezpečná - mohou sem chodit jen ve dvojicích a předstírat, že jsou oddáni. Ovšem velmi snadno je může zastavit policie a vyžadovat po nich oddací list a následně je pak odeslat do hotelu, kde je promění ve zvíře.

V rámci tohoto světa se seznamujeme s hlavním hrdinou Davidem. Jeho příběh je asi takový:

Na začátku se s Davidem rozejde jeho žena a on je odvezen do hotelu, kde má 45 dní na to, aby si našel jinou partnerku. Seznamuje se s fungováním hotelu. Pokouší se navázat vztah s dívkou, které teče krev z nosu, ale přebere mu ji jiný muž, který krvácení předstírá. David se tedy pokouší navázat vztah s ženou bez srdce, tím, že předstírá, že je bezcitný. To se však ukáže nad jeho síly - když jeho partnerka ubije k smrti jeho bratra (který byl již dříve přeměněn v psa) projeví city. Nezbyvá mu než utéct z hotelu a stát se samotářem. Tam přichází nové nesnáze - zamiluje se zde do ženy, s níž má mnoho společného (oba jsou krátkozrací), ale znovu se dostává do konfliktu s prostředím, které vztah zakazuje. Vůdkyně samotářů jeho milou záměrně oslepí, aby lásku překazila. David má však naději - pokud se také dokáže oslepit, mohl by se se svou slepou partnerkou vrátit do města a mohli by legálně žít jako pár.

2.3.2. Svět: Nevinnost

Ačkoliv Nevinnost se odehrává v paralelním světě, celkově je to film od *Humra* velmi odlišný. Ze situací a záběru dýchá lyrická nálada, záliba v estetičnu a symbolech. Chybí zde údernost a jednoznačnost hlavní myšlenky, mnoho otázek zůstává nezodpovězených.

Popis světa Nevinnosti:

Vesmír tohoto filmu sestává z internátní školy, v níž jsou, izolované od okolí, vychovávány dívky od sedmi do třinácti let. Park, v němž je pět domů, ve kterých dívky bydlí a hlavní budova školy, je obehnán vysokou zdí. Je zde jezero, přes které nelze přeplout na lodi (ta je děravá). Dívky jsou označené stuhami různých barev - podle svého věku. Nejmladší dívky, ty nově příchozí, mají červené stuhy a nejstarší dívky mají stuhy fialové. Před příchodem do internátu měly dívky zřejmě rodinu, ale není jasné, proč od ní byly odděleny. Dívky s fialovými

stuhami se připravují na to, až ze školy odejdou a uvolní místo mladším dívkám. S každou nově příchozí si dívky vyměňují stuchy - posouvají se na hierarchii výše a přibližují se tak odchodu ze školy. Dívky o sebe pečují zcela samostatně - pravidla školy mají zažitá v krvi a samy a dobrovolně je dodržují. Jsou zde dvě učitelky a ředitelka, která přijíždí jednou do roka a vybere jednu dívku s modrou stuhou a tu si s sebou odvede (nikdy se nedozvíme, kam). Kuchařky v domech jsou bezbranné a dívkám nic nenařizují, pokud se dívka pokusí o útěk ze školy, údajně se z ní stane kuchařka nebo učitelka a bude muset ve škole zůstat navždy. Ačkoliv se mluví o trestu, který dívkám hrozí za různé prohřešky proti pravidlům, žádná z dívek nikdy potrestána není. To, jestli jsou kuchařky opravdu bývalé neposlušné žákyně zůstává nevyjasněné. Dívky s fialovou stuhou mají povinnost každý večer tančit v divadle, které je součástí školy. V hledišti sedí diváci (muži), ale díky osvětlení v sále dívky vidí jen jejich obrysy. Diváci za představení platí a tím financují fungování internátu. Když dívky s fialovou stuhou začnou menstruuovat, čeká je odchod ze školy. Učitelky je odvedou k podzemnímu nástupišti, které je pod školou a vlak je odveze do města. Tam je vše mnohem větší než v parku a v internátu, ale jsou zde určité podobnosti (zejména učitelky, které na vše dohlíží, ale zároveň nejsou příliš pedantické). Ve městě se dívky poprvé setkají s chlapci.

Příběh hlavního hrdiny:

Hlavní hrdinky jsou tři nebo čtyři žákyně tohoto zvláštního internátu. Jako první se sice setkáváme s Iris, nově příchozí, sedmiletou dívkou a skrze ni se začínáme se světem školy seznamovat, ovšem později se příběh soustředí na ostatní dívky a zlomové okamžiky v jejich životě. Jednoznačně zde platí, že svět internátní školy je příběh filmu. Zlomové okamžiky hrdinek jsou body určené systémem školy. Dívky mají specifické vlastnosti, ale působí především jako reprezentantky různých etap dětství.

2.3.3. Svět: Hang the DJ

Tato epizoda seriálu Black Mirror je z hlediska zkoumání světa z vybraných děl zřejmě nejpřehlednější (byť princip, na kterém je svět postaven, není nijak jednoduchý). Svět hraje důležitou roli, ale divák se soustředí především na romantickou zápletku - podobně jako u *Humra*, kde však obskurnost systému často (a záměrně) převažuje nad romantickými motivy a strhává na sebe pozornost.

Popis světa Hang the DJ:

Ocitáme se v resortu, který připomíná luxusní chatovou oblast kdesi v Anglii. Lidé sem přichází, aby si s pomocí systému našli ideálního partnera. Dokud ho nenajdou, nemohou odejít - od okolí je resort oddělený vysokou zdí a na dodržování pravidel systému dohlíží stráže. Na základě párování s různými lidmi bude systém schopen vyhodnotit reakce osoby na různé partnery a z toho postupně vyvodit, kdo je pro daného jedince partner ideální. Spolu pak mohou resort opustit. Úspěšnost nalezení dokonalého partnera je údajně 99,8 procent. Podle rozhodnutí systému (který zde reprezentuje „kouč“ - bílé vajíčko připomínající mobilní telefon) tráví lidé s různými partnery různou dobu - může to být pár hodin nebo několik let. Epizoda je koncipována tak, že divák si celou dobu myslí, že lidé jsou reální a prožívá s hlavními hrdiny jejich neuspokojivé vztahy a jejich touhu být spolu. Na konci se ukáže, že se nacházíme v rozhraní mobilní aplikace, která má za úkol vypočítat, jaký partner je pro uživatele nejvhodnější. V zásadě umožňuje ve virtuální realitě skutečným osobám prožívat do nekonečna nejrůznější vztahy a získávat tím zkušenosti, které nejsou v reálném životě možné. Zároveň systém nikdy neurčí, kdo je pro dotyčného ideální partner. Ten se pozná tak, že se dvojice (ta virtuální, v aplikaci - resortu) rozhodne jít proti systému a uprchnout spolu přes zeď navzdory nejistotě, která je venku čeká.

Příběh hlavního hrdiny:

Hlavní hrdina Frank do resortu přichází, aby si zde s pomocí systému našel ideální partnerku. Jako první se seznámí s Amy, která je mu okamžitě sympatická, ale podle systému s ní může strávit jen 12 hodin. Dvojice se po určené době rozejde, ale ani jeden z toho nemá radost. Dál sledujeme vztahy Amy i Franka. Frank musí strávit velmi dlouhou dobu s ženou, která je mu vysloveně protivná. Amy zase putuje ze vztahu do vztahu a začíná být z neustálého střídání mužů unavená. Konečně je systém spáruje znovu, tentokrát na výrazně delší dobu. Amy trvá na tom, že se nepodívají na dobu trvání jejich vztahu a budou si ho zkrátka užívat. Jenže Frank je zvědavý a chce vědět, kolik času mají. Když se na to potají zeptá kouče, vyvede systém z rovnováhy a doba trvání jejich vztahu se z pěti let zkrátí na pár hodin. Frank v tuto chvíli navrhuje, aby spolu utekli, ale Amy se bojí toho, co je za zdí. Znovu se musí rozejít a putovat ze vztahu do vztahu. Konečně jim systém oznámí, že jejich dokonalého partnera našel. Před tím, než opustí resort, mohou se ještě setkat s osobou dle svého výběru. Sejdou se spolu znovu. Amy mezitím pochopí, že svět, ve kterém se nachází je druh simulace a systém je test, který zkouší vytrvalost jejich pouta s Frankem. Nyní je to ona, kdo přesvědčí Franka k útěku - jdou proti strážím, jejich zbraně se ukáží jako pouhé hračky. Bez obtíží jim utečou, přelezou zeď a zjistí, že vystoupili z aplikace, v níž paralelně probíhalo dalších 999 variant jejich vztahu a skoro ve všech se opakovalo stejné rozuzlení - společný útěk. Na základě toho systém vyvodí, že Frank a Amy jsou spolu na 99,8 procent dokonalý pár. Ocitáme se v realitě - Frank a Amy jsou dva mladí lidé v baru, kteří se poprvé schází na základě aplikace, která je svádí dohromady coby ideální partnery.

2.3.4. Konfrontace světů

Nyní se pokusím na základě porovnání příběhu hrdiny a popisu světa zjistit, do jaké míry je jedno závislé na druhém.

Porovná-li svět *Humra* a příběh jeho hlavního hrdiny, je zjevné, že závislost příběhu na světě je významná. Dalo by se říct, že hrdina pouze prochází světem, s nímž se skrze něj seznamujeme. V jiném světě by David mohl nepochybně čelit rozchodu s manželkou, ale jeho další osud by byl nejspíš mnohem prozaičtější. I kdybychom předpokládali, že v jinak vystavěném světě by mohla vzniknout okolnost, kdy je hrdina nucen najít si partnerku během omezené doby, jednalo by se o dílo s naprosto odlišnou poetikou, která je u *Humra* zásadní; pokud bychom změnili jeho svět, z *Humra* by nezbylo nic relevantního - vždyť i David sám mnohdy nejedná z vlastní vůle, ale je spíše smýkáán pravidly světa do nových, byť stále stejně bezvýhodných situací.

Oproti tomu v *Hang the DJ* jsou hrdinové aktivní sami za sebe a prostor dostává jejich romantická zápleтка. Ta je limitována světem, v němž se ocitli; můžeme si však představit, že v jiném světě by roli párovací aplikace zastávali například striktní rodiče, kteří by nutili hlavní hrdiny žít s partnery, které nenávidí. Význam a vyznění by bylo jiné, mnoho důležitých romantických motivů by však zůstalo zachováno. Nesmíme ale zapomínat, že *Hang the DJ* je pouze jedna z epizod seriálu *Black Mirror*. Nelze vycházet z toho, že všechny příběhy této série se mohou odehrávat v jiném světě - naopak. Poetika tohoto vesmíru je výrazná a nezaměnitelná a obsahuje v sobě mnoho potenciálních příběhů - to je také možná jeden z důvodů, proč je *Hang the DJ* univerzálnější než *Nevinnost* a *Humr*.

Svět *Nevinnosti* zůstává v mnohém zahalen tajemstvím, Lucile Hadzihalilovic své stanovisko vysvětluje takto: „(...) v některých filmech jsou záhadné části, a nejasné pasáže, kterým nerozumím. Takové filmy se mnou zůstávají déle, protože do nich musím dát mnohem víc ze sebe. (...) i když jsou (*moje filmy*) zasazeny často do podivných a iracionálních světů, jsou stále blízké našemu obyčejnému světu. (...)”

pamatuji si z dětství, jak intenzivně jsem kolem sebe vnímala tajemství a záhady a snažím se tento pocit do svých filmů vnést.¹⁶ (Rife, 2016)

O závislosti příběhu na světě v tomto případě není pochyb - svět školy je zároveň příběh filmu i jeho hrdinek.

Srovnání těchto světů a příběhu potvrzuje můj původní předpoklad, že u filmů z paralelního světa je příběh do velké míry ovlivněn prostředím, do nějž je zasazen. Na druhou stranu lze spekulovat: kdyby nastala tak nepravděpodobná situace a vznikl by například druhý a třetí díl *Humra* nebo *Nevinnosti*, hrál by svět i v těchto dalších filmech tak důležitou roli, nebo by se více pozornosti věnovalo příběhu?

Už z principu lze odpovědět tím, že ani *Humr* ani *Nevinnost* ambice stát se trilogií nebo seriálem nemají. Vznikly proto, aby podali jednorázové svědectví o svém pozoruhodném, poetickém světě.

Zdá se tedy pravděpodobné, že čím výraznější poetika daného světa je, tím intenzivněji je svět ve filmu přítomen a tím silněji ovlivňuje jeho pravidla příběh hlavních hrdinů.

2.4. Otázky a odpovědi

Každý paralelní svět má svá specifická pravidla, která je třeba vymyslet. Stojí za nimi mnoho jednoznačných rozhodnutí, co je v daném světě přípustné a co již možné není. Na první pohled se nemusí tento

¹⁶ I think sometimes there are films where I understand what they are about, but there are also some mysterious areas in the film where I haven't got the whole image and I haven't got everything. And then it stays much longer with me, because I have to somehow put myself much more into the film to get it. And so this is what I'm trying to do with my films. It seems to me that [my films] are talking about very simple and, I hope, universal feelings. And at the same time, as I said, even though they are set in a very weird world with elements that are irrational, at the same time, it's very close to an ordinary world. And I like to have this third feeling of mystery. I think the feeling of mystery is something that was very strong when I was a child, and I am trying to talk about that in my films.

úkol jevit jako zvlášt obtížný, ovšem vezmeme-li v úvahu to, že směrů, kterými se svět může ubírat je nekonečno a sám autor z počátku nemá žádné vedení kromě své zkušenosti, intuice a intelektu, není divu, že různé knihy a weby přichází s metodami, které mají autorům vymyšlení světů usnadnit.

Podle mnohých textů se jako univerzální a praktický nástroj při budování fantasy a sci-fi světů (a my dodejme paralelních světů) jeví opakované kladení otázek.

David Garrold doporučuje na samém začátku rozpoutat představivost zcela jednoduchou otázkou - *Co kdyby...?* (Gerrold, 2001, str. 22)

U Kafkovy Proměny bychom se ptali asi takto: *Kdyby se úředník přes noc proměnil v brouka, jak by na to reagovala jeho rodina?*

Zkusme však aplikovat tuto otázku na filmy, jejichž rozboru se zde věnujeme: *Co kdyby se bohatí muži rozhodli financovat školu pro dívky? Jak by to v ní vypadalo? nebo Co kdyby se společnost rozhodla, že nemít partnera, je trestné? nebo Kdyby technologie dokázala simulovat vztahy mezi lidmi, jak by se to dalo využít?*

Otázka *Co kdyby...?* generuje různé odpovědi a další otázky - proč, jak, kde - při jejichž postupném zodpovídání se začíná vymezovat svět, o němž chce autor vyprávět.

Yorgos Lanthimos, zmiňuje, že při psaní *Humra* začali s pravidly a omezeními, kterým čelí lidé, kteří jsou z nějakého důvodu sami. „Pak jsem se ptali - co když se někomu v tomto světě nepodaří najít si partnera, co se stane?“ Tázali se rovněž, co by autority udělali těm, kterým se partnera najít nepodaří za předpokladu, že by je nechtěli potrestat příliš krutě. „Tak jsme se postupně dostali k tomu, že je přemění ve zvířata, což má i svou dobrou stránku.“ (Kouguell, 2015)¹⁷

¹⁷ We started with the rules, the restrictions, and the pressure of being alone. If you don't make it what happens to you then? After we [set up the premise](#): what would the leadership of the world do if they wanted to present, for example, what happens

Na webu Science Fiction and Fantasy Writers of America (Wrede, 2009), který sdružuje americké autory sci-fi, je možné najít nejrozličnější otázky, které mají autorům s vybudováním věrohodného světa příběhu pomoci. Některé z otázek jsou zcela zásadní a autoři se jejich zodpovězení budou vyhýbat jen těžko - týkají se přírody, rodinných vztahů, kultury, jazyka a všeho možného, co bychom o budovaném světě chtěli nebo měli vědět. Pro zajímavost jich zde pár uvádím:

- Jak v tomto světě fungují fyzikální zákony? Jsou stejné jako v našem světě? Existuje tu magie?
- Kolik lidí v tomto světě žije?
- Jsou tu obyvatelé, kteří nepocházejí ze Země?
- Odvíjí se tento svět od nějaké konkrétní události v minulosti, která se liší od naší historie? (například - vyhrál Napoleon u Waterloo?)
- Jak si většina lidí vydělává na živobytí?
- Věří pohádkám? Jaké mají náboženství?
- Jak se v tomto světě vnímá rodina? Co pro obyvatele tohoto světa rodina znamená?
- Jaké zvyky se vážou k zásadním událostem lidského života (narození, smrt?)
- Kdo vychovává děti a jak dlouho? Jak se děti oblékají? Jsou to malí dospělí, nebo mají čas si hrát a být dětmi?
- Jak v tomto světě stolují? Jedí muži a ženy dohromady nebo odděleně? (Wrede, 2009)

Na otázky je třeba nahlížet i z druhé strany - nikoliv jako na nástroj, který pomáhá autorovi scénář vytvořit, ale jako na zbraň, kterou může publikum obrátit proti tvůrci. Pokud po skončení filmu zůstává příliš mnoho otázek, na které diváci nedostali odpověď, vnímání světa bude

to the losers, how they could do it in a way that is a bit positive instead of killing them? That's how we arrived for them to become animals; it has a positive side

kontroverzní nebo přímo negativní. Proto je důležité, aby byl autor připraven na to, na co se diváci mohou ptát a byl schopen, alespoň na určité úrovni, tyto otázky ve filmu/ scénáři zodpovědět.

2.4.1. Otázky a odpovědi na konkrétních případech

Podívejme se nyní na to, jak si s potenciálními otázkami poradily tři vybrané filmy.

V Humrovi by jako první mohlo diváka zajímat, co je za branami hotelu. Proč z něj David prostě neodejde? Na to film odpovídá brzo - uprchlíci z hotelu se mění v samotáře, kteří riskují, že je hoteloví hosté uloví.

Dá se pobyt v hotelu nějak prodloužit? Ano, skrze lov samotářů.

Dá se utéct do města, v němž David žil se svou první partnerkou? Ano, ale dost možná ho zatkne policie a pošle ho zpátky do hotelu, protože nyní oficiální partnerku nemá.

Je v tomto světě nějaký odboj? Ano - samotáři jsou zároveň odboj a existují zde i dvojité agenti (tím je například jedna ze služebných v hotelu).

Co se děje s dětmi? Tento aspekt světa není pro příběh důležitý, nicméně víme, že děti jsou přidělovány párům, aby urovnaly případné vztahové neshody. Ve scénáři je navíc scéna, kdy jsou děti, jejichž rodiče byli přeměněni ve zvíře, umístěny v klecích u vchodu do hotelu a prosí kolemjdoucí, aby se je vzali.

Při podrobném zkoumání se ukazuje, že celý film je v zásadě seznam odpovědí na otázky o fungování paralelního světa. Jediná otázka, která zůstává nezodpovězena, a na kterou je zbytečné odpověď hledat, je proč tato společnost vyžaduje, aby lidé žili v párech a proč samotáře trestá tím, že je promění ve zvíře. Pokud budeme trvat na tom, aby tato otázka zodpovězena byla, film pro nás ztrácí hodnotu. Musíme potlačit nevíru, abychom si vychutnali působivé situace a zamysleli se nad absurdností našeho vlastního počínání.

Ve filmu Nevinnost je situace o mnoho složitější. Nejlépe ji ilustruje scéna, kdy se Iris ptá, kde je její bratříček a Bianka jí vysvětluje, že chlapci tady nejsou. Iris se ptá - proč? a Bianca odpovídá - proto! Tato dětská odpověď je reakce na mnohé skutečnosti tohoto světa. Postupně poznáváme pravidla školy (do velké míry stanovená samotnými dívkami), ale rozhodně nejsou tak neprůstřelná, jako pravidla *Humra*. Jedná se spíše o nepřehledná pravidla dětské imaginace.

Když Iris zjistí, že její milovaná Bianka odchází z domu pryč a vstupuje do nočního lesa osvětleného elektrickými lampami a znovu chce vědět, proč nemůže jít s ní. Bianca znovu reaguje - proto! Dívky jsou v respektování pravidel neúprosné, i když jsou jedna k druhé většinou laskavé.

Divák se může ptát: Proč se dospělí dětem více nevěnují? Proč zde nejsou chlapci? Proč se dívky učí jen tančit a poznávat zvířata v parku? Proč ve škole vůbec jsou? Slouží jenom jako potěcha pánům, kteří školu platí?

Nedozvíme se to. Klíč k příběhu je ochota přistoupit na to, že se jedná o obraz a metaforu zdánlivě nevinného dětského světa, na který už doléhá tlak znepokojující dospělosti. Pokud tento klíč divák nenajde, bude pravděpodobně zklamán, zmaten a bude se nudit.

V průběhu sledování epizody Hang the DJ by diváka mohlo napadat - na jakém principu algoritmus párování funguje? Je možné se v tomto světě seznámit i jinak? A jak to, že lidé se mohou celé dny věnovat jen hledání partnera? Jenže všechny tyto otázky se do značné míry rozplynou, když se ukáže, že celý svět je rozhraní aplikace. Případné dotazy se proto budou spíše soustředit na to, zda by podobná aplikace byla přínosná či nikoliv.

Může nás stále zajímat, co by se stalo, kdyby Frank a Amy spolu neutekli - spároval by je systém s jejich ideálním partnerem? Ale kdo by to byl? A co ostatní dvojice - mají všechny stejnou odvahu utéct jako Amy a Frank? Co když ne?

Je zřejmé, že celá epizoda je koncept, teorie zabývající se tím, jak by mohlo seznamování v budoucnu fungovat. V sérii *Black Mirror* se opakuje motiv toho, že naše vědomí nahrané do aplikace/ do cloudu cítí stejně, jako my samy. Přejeme si, aby verze našeho vědomí trpěly proto, abychom nemuseli trpět my, respektive to, co vnímáme jako sebe sama? Otázky, které padnou jsou tedy závislé i na zkušenosti jednotlivého diváka, který je více či méně se sérií již seznámen.

V každém případě je pro autora výhodné být připraven na to, že diváci budou při kladení otázek nemilosrdní a budou předpokládat, že má o světě mnoho znalostí, které se do filmu nedostaly. Schopnost autora otázky zodpovědět podporuje u diváka důvěru v příběh a utvrzuje věrohodnost budovaného světa, které se věnuji v následujícím oddíle.

2.5. Věrohodnost

Věrohodnost je zásadní stavební kámen paralelních světů. Důkazem, že i zdánlivě banální detail může podkopat celý vytvořený vesmír je zkušenost, kterou ve své knize popisuje Linda Tuttle: Na workshopu se setkala s příběhem, jehož hlavní hrdinka přišla do svého malinkého bytu, kde si dala skromné jídlo z rýže a tofu a pak si napustila vanu. Ležela v ní a přemýšlela o ztraceném luxusu, o nedostatku jídla a elektřiny a o tom, v jaké chudobě všichni žijí. Někdo na workshopu poznamenal, že v takové situaci je velmi nepravděpodobné, že by si hrdinka napouštěla vanu. Místo toho by se asi omyla žínkou, případně by vodu na mytí sdílela s dalšími členy rodiny. (Tuttle, 2005, str. 40)

Pokud by tato scéna vznikla jen nepozorností, čtenář/divák může okamžitě ztratit v celý budovaný svět důvěru. Pokud je scéna v příběhu záměrně a má například demonstrovat roztržitost hrdinky, která dosud nepřivykla tísnivé situaci, je nutné, aby to bylo napsáno tak, aby to

čtenář/divák pochopil a nepovažoval celou situaci (a celý svět, a tudíž celý příběh) za nesmysl.

Detaily světa je třeba opakovaně zkoumat a ujišťovat se, že jsou přesné, a v budovaném světě mají své místo a důvod.

Charlie Brooker, showrunner *Black Mirror*, je podle časopisu *New Yorker* ve své práci velmi puntičkářský. Je si vědom toho, že věrohodnost každé epizody záleží na komplexní vnitřní logice dystopického světa. Velmi důležitá je také detailní autentičnost počítačů, přístrojů a všeho ostatního. (Harvey, 2016)

Vhodným příkladem je epizoda *Be Right Back*, která vypráví o dívce, jejíž přítel zemřel při autonehodě a ona si objedná jeho umělou (ale obstojnou) kopii přes internet. Věrohodnosti příběhu a autentičnosti světa napomáhá to, že hrdinka obdrží reklamní email, který ji odkáže na nejpopulárnější knihy, které si lidé po ztrátě blízkého člověka kupují. Vzápětí ji systém v rámci reklamy na míru upozorní na možnost vyzkoušet nový program, který jí umožní mluvit s jejím zesnulým přítelem. Díky tomuto pozvolnému stupňování možností se můžeme s dívkou velmi snadno ztotožnit - každý je asi občas udiven s jakou přesností je nám na internetu nabízena reklama na věci, které opravdu chceme nebo potřebujeme. A kdyby byla možnost mluvit s naším blízkým zesnulým? Leckdo by ji rád využil. Pokud je možné se zesnulým mluvit, je docela snadné si představit, že by mohl také přebývat v umělém těle - a tak dále.

Pomalým dávkováním nových ingrediencí se udržuje věrohodnost na maximální míře a v *Black Mirror* se tento princip mnohokrát opakuje. V divákovi zůstává pocit ohrožení a dojem, že svět budoucnosti je jen stínem posunutý od toho našeho.

David Gerrold ve své knize pracuje s termínem „bolognium“, neboli s aspektem příběhu, který je zcela mimo naši zkušenost a popírá nám známé zákony. Může to být cokoliv, co vzbuzuje v divákovi nedůvěru -

lidé vstávají z mrtvých, hlavní postava je „vyšlechtěna“ tak, aby měla v životě neustále štěstí, úředník se přes noc promění v brouka...

U *Humra* je toto bolognium bezesporu absurdní fakt, že společnost proměňuje nezadané obyvatele ve zvířata.

To, že se v příběhu je toto „bolognium“ vyskytuje není chyba, ale musí se s ním podle Gerrolda zacházet velmi opatrně, skoro jako s toxickým materiálem. „Bologna“ by v příběhu nemělo být příliš, aby svět zůstal uvěřitelným. Úkolem autora je v podstatě manipulovat diváka tak, aby uvěřil lži. Chceme-li uvěřit neuvěřitelnému, je třeba zasadit to, co je v příběhu těžko uvěřitelné, mezi běžné a důvěrně známé situace.

To potvrzuje Umberto Eco, který tvrdí, že neuvěřitelný aspekt příběhu musí být vyvážen co největší dávkou logiky a přirozenosti.

Přesně podle tohoto klíče postupovali scenáristé *Humra*. Absurdní svět obklopili nadčasovým prostředím hotelu, lesa a moderního města a aplikovali na svou bizarní myšlenku strohou logiku, podobně jako Kafka při popisu broučího těla Řehoře Samsy.

O věrohodnosti paralelního světa lze tedy s nadsázkou poznamenat, že nejpřesvědčivější jsou ty lži, které jsou obklopeny spoustou pravdy.

2.6. Logika

Vzhledem k tomu, že logika paralelního světa je mnohdy odlišná od té, kterou známe z naší reality, je na autorovi, aby ji divákovi srozumitelně a konzistentně představil.

Nedomyšlené souvislosti, které ve světě vzniknout bez autorova vědomí, mohou systém světa rozvrátit a odpoutat čtenáře/ diváka od hlavní myšlenky. Gerrold popisuje, že pravidla, která světu stanovíme, mají (ať to chceme nebo nechceme) důsledky, které nelze pominout - jestliže v příběhu mluví psi, tak kočky pravděpodobně budou také mluvit.

Jestliže správně vyslovené zaklínadlo má kouzelnou moc, tak když ho vyslovím špatně, stane se pravděpodobně něco hrozného. Fantazie má svá vlastní pravidla, ale jsou to závazná pravidla - jakmile se pro ně jednou rozhodneme, musíme je dodržovat, říká David Gerrold. (Gerrold, 2001, stránky 22-29)

V Humrovi se s logikou pracuje důsledně. Například to, že si Davidův kolega začne ubližovat, aby mohl navázat vztah s dívkou, která trpí krvácením z nosu, zcela logicky předjímá finále celého filmu, kdy David váhá, zda si vypíchnout oči, aby mohl zůstat se svou oslepenou milenkou. Logika je i v detailech a prohlubuje tak věrohodnost světa - například závislost samotářů na šamponech a mýdle z hotelu. Je pochopitelné, že člověk, který žije v lese, je často špinavý, proto je pro policii snadné odhalit samotáře na základě jejich zanesených nehtů nebo neumytých vlasů. Je tedy v zájmu samotářů udržovat se v čistotě, aby nebyli policii nápadní na první pohled.

Tyto detaily zdůrazňují skutečnost, na kterou se při psaní paralelního světa snadno zapomene - ačkoliv jsme v neznámém prostředí, pořád máme co do činění s lidmi, s lidskými nesnázemi a lidskými potřebami, které vždy přináší určitou logiku jednání.

U Nevinnosti se dá jako příklad fungující logiky zmínit hierarchie dívek, které si vyměňují stuhy - logicky z toho plyne, že nejstarší z nich musí z internátu odejít. Vzhledem k tomu, že jsme na počátku sledovaly krabici ve vlaku, v níž ležela nově příchozí dívka, je logické, že na konci dívky nasednou do metra, které celou dobu bylo přítomno pod školou a odjedou do města.

V Hang the DJ je situace, kdy Frank touží zjistit, jak dlouho s Amy budou, ale oproti běžné praxi se na datum podívá sám. Je tedy logické, že nestandardní přístup způsobí vychýlení systému a doba jejich soužití se zkrátí.

Později Amyino logické uvažování vede k tomu, že odhalí komplexní princip jejich umělého světa. Dojde jí, že není pravděpodobné, aby

pokaždé hodila na rybníku přesně čtyři žabky a z toho usoudí, že svět, v němž žije je uměle naprogramovaný a je z něj tedy třeba utéct.

V paralelním světě se často pracuje s pokroucenou a absurdní logikou. Takovou však nacházíme všude kolem nás: když se rozbije zrcadlo, zdá se jako logické nechat ho celý den ležet, aby se tak předešlo sedmi letům smůly. Kráčí-li ulicí kominík, kolemjdoucí si logicky sahají na knoflíky, aby si zajistili štěstí. Když je člověk v napjaté životní situaci, zdá se logické, požádat o pomoc Boha.

Paralelní světy nejsou neznámá prostředí odtržená od reality, jsou to místa silně propojená s naší současností i minulostí, místa s bizarní logikou, která je lidské povaze vlastní a jejíž kontury paralelní svět pouze zvýrazňuje.

3. CESTA PARALELNÍM SVĚTEM

V předchozí kapitole jsem se věnovala metodám, které vedou k vybudování věrohodného paralelního světa. Nyní se pokusím podrobněji analyzovat proces toho, jak je nový svět divákovi představován; zároveň budu pátrat po univerzálních principech a aspektech, které by mohlo zkoumání světů odhalit.

3.1. Analýza: Humr

Při rozboru tohoto filmu je zajímavé porovnat hotové dílo se scénářem. Měla jsem k dispozici verzi scénáře z 30. dubna 2013 a není mi bohužel známo, kolik dalších verzí bylo do začátku natáčení napsáno. Rozdíly oproti hotovému filmu nejsou výrazné - většinou se jedná o krácení scén, oproti scénáři se do filmu dostalo také méně informací o světě. Pro scenáristu je zajímavé si uvědomit, že scénář *Humra* má 88 stran, což je relativně málo, vezmeme-li v úvahu komplexnost světa, který buduje. Hotový film ovšem trvá více než dvě hodiny.

Úvodní scéna je tajemná. Žena v rozrušení zastřelí osla, jako by proti němu měla nějaké osobní výhrady. Zatím nevíme, co se děje, nicméně scéna je natolik silná, že chceme vědět víc a pochopit její motivaci.

První dialogová scéna demonstruje princip toho, jak se dozvídáme zásadní informace o fungování světa a příběh se přitom posouvá kupředu. Žena se rozhodla rozejít s partnerem a ten se z nepochopitelného důvodu zajímá zejména o to, jestli jeho souputník nosí brýle nebo kontaktní čočky. Těžko tomu v tuto chvíli může divák přikládat větší váhu - prozatím nezbývá než konstatovat, že postavy se v tomto příběhu budou chovat poněkud absurdně. Zpětně je však jasné, že scenáristé nás zavedli doprostřed napjaté scény rozchodu - a právě hledání nového partnera je to, čemu tento svět přikládá největší význam. Vizuálně se nacházíme v prostředí, které působí jako neutrální současná Anglie. Nic výrazného, zatím ani náznak toho, že bychom byli v paralelním světě nebo v budoucnosti.

Ze scénáře se dozvídáme víc - ve scéně je přítomen i muž, který přebral Davidovi partnerku. Vzápětí do domu přichází zřízenec hotelu a ptá se ženy, se kterým z mužů se rozchází, aby ho mohl odvézt. Organizovaná podstata vztahů je tedy ve scénáři patrná od samého počátku; ve filmu je divákovi ponechána chvíle, aby se zorientoval a na pravidla světa si přicházel postupně. Byť divák vidí, že číšník odvádí Davida do autobusu (trochu jako by vedl vězně), v tuto chvíli nemáme dostatek informací a nemůžeme z toho mnoho vyvodit.

Cesta autobusem do hotelu je ve scénáři obširnější - setkáváme se s dalšími nešťastníky, kteří zůstali sami, je zde rozhovor s ženou, která má ráda sušenky. Poprvé vidíme samotáře, kteří běhají kolem silnice a zjišťujeme, že hotel, do kterého David přijíždí je střežen číšníky se samopaly.

Ve filmu jsou jen krátké záběry autobusu jedoucího městem a posléze krajinou. Následuje scéna na recepci, kde se David seznamuje se základními pravidly hotelu.

Můžeme jen hádat, zda scény, které se do filmu nedostaly, byly natočeny a o jejich odstranění se rozhodlo až ve střižně nebo zda vypadly už v další fázi prepisování scénáře. Každopádně skutečnost, že ve filmu přistupujeme na poněkud divný sled událostí, které vychází jedna z druhé (rozchod - nástup do dodávky - cesta do hotelu) nás nechává v napětí, chceme situaci lépe porozumět a vědět víc. To, že zatím mnoho prvků nechápeme, vůbec nevadí (ostatně jsme také teprve ve třetí minutě filmu). Všechno se dozvíme později a pro tuto chvíli lehká zmatenost diváka podporuje napětí a touhu porozumět. Na druhou stranu - pokud by matoucí situace rychle přibývaly, tak jak je napsáno ve scénáři, mohl by divák snadno podlehnout dojmu, že divností je až příliš a začal by se ztrácet.

Konkrétní představení světa přichází se scénou na recepci - dozvíme se, co Davida v následujících 45 dnech čeká: bude si v hotelu hledat partnerku. Pokud vše půjde dobře a on to „zvládne“, tak se přesune

z pokoje pro jednotlivce do dvoulůžkového pokoje. Zarazí nás, že David mluví o psu jako o svém bratrovi, což v tuto chvíli nedává smysl. Recepční je velmi profesionální v tradičním slova smyslu - další znak toho, že nepravděpodobné situace jsou doplňovány realistickými prvky, které je činí věrohodnějšími.

Ve scénáři je scéna na recepci o mnoho popisnější - hovoru se účastní i „sušenková žena“, která naznačí, že v hotelu probíhá lov na lidi, po kterých se střílí lukem a šípy. Recepční na to klidně reaguje tím, že teď už používají uspávací pistole. Tolik podivných novinek najednou, by pro diváka filmu mohlo být matoucí a zároveň by si je snad ani nedokázal zapamatovat (zvláště jen z dialogu). Proto chápu rozhodnutí dialog vypustit a soustředit se na hlavní postavu, která se sama ve světě hotelu zatím neorientuje a na otázky bude dostávat odpovědi postupně. Skutečnost, že se v hotelu pořádají hony na lidi je naznačena už v další scéně, takže se její předjímání na tomto místě jeví jako zbytečné.

V *Humrovi* figuruje vypravěč, který upřesňuje mnohé situace. Poukáže například na uspávací pistoli, která visí na zdi Davidova hotelového pokoje, na uniformní obsah jeho skříně a vysvětlí, že lidé, kteří leží na silnici u hotelu jsou ulovení samotáři v pláštěnkách. Ve filmu je to scéna, díky níž si uvědomíme vážnost Davidovy situace - zanedlouho může ležet na betonu před hotelem on sám. Ve scénáři už jsme o honu na lidi slyšeli dvakrát - od sušenkové ženy i od recepční - to značí, že lov lidí je zásadní motiv v příběhu *Humra* a dost možná se při psaní zdálo, že něco tak nezvyklého bude třeba dobře zvýraznit. Nakonec je divák při sledování filmu situací ulovených samotářů překvapen, zároveň je však smířený s tím, že v tomto paralelním světě se dějí věci nezvykle a lov lidí je docela pravděpodobná záležitost v rámci hranic, které jsou zatím vymezeny. Je přirozené, že na ploše scénáře se situace jeví jako nedostatečně vysvětlené a až díky filmu se ukáže, že leckteré informace jsou nadbytečné, nebo se zdvojují.

Určité popisnosti se však při představování paralelních světů vyhnout nedá. Do Davidova pokoje přichází ředitelka hotelu a vysvětluje další zásadní pravidla. Pokud si David nenajde partnerku během svého pobytu v hotelu, bude proměněn v zvíře dle vlastního výběru (v Davidově případě v humra). Informativnost schůzky je vyvážená absurdním humorem a tím, že Davidovi je nakonec připoutána jedna ruka za záda, aby si uvědomil, jak obtížný je život jednotlivce.

Následuje Davidův první oficiální den v hotelu - nováček David přichází na snídani a vypravěč představuje jednotlivé hotelové hosty dle jejich vlastností (žena bez srdce, žena, které teče krev z nosu, žena, která má ráda sušenky...). V tuto chvíli to chápeme jako expozici vedlejších postav, později se ukáže, že tyto zdánlivě nepodstatné vlastnosti jsou zásadní při hledání partnera - stejně jako fakt, že David je krátkozraký se ukáže jako jeho nejzásadnější vlastnost.

Z hlediska psaní je zajímavé zmínit to, že věty, které ve scénáři působí výrazně („Molo je střeženo ozbrojenými číšníky“) jsou ve filmu podány subtilně - například ozbrojené číšníky vidíme jen z dálky a není jim věnováno moc pozornosti. Divák tedy nemá tak jednoznačný pocit ohrožení, jaký by mohl získat ze scénáře. Hotel dlouho působí jako relativně příjemné místo. Obecně se ve filmu situace stupňují a přirostřují postupně, zatímco ve scénáři jsou často představeny najednou.

Plyne z toho, že při psaní scénáře je třeba dbát na postupné dávkování informací, klást na diváka určité nároky a nepodceňovat ho. Na ploše scénáře je leckdy nesnadné rozpoznat, kolik informací je tak akorát. Je přínosné mít nestále na paměti, že expoziční scény a vysvětlování se musí omezit na nejnutnější minimum a být si vědom toho, že principy světa vyplývají z přirozených reakcí postav a ze situací, kterým musí v tomto světě čelit. Vyžaduje to od autorů znalost pravidel světa do takové míry, aby si „přirozené“ reakce postav vůbec dokázali představit. Opačné úskalí může být to, že expozice nebude dostatečná. Jak zmiňuje Linda Aronsonová: „Říká se, že nezkušení scenáristé obvykle

expozici přehánějí, zatímco ti zkušenější mají tendenci ji přecházet.“ (Aronsonová, 2014, stránky 316-317) Je důležité najít mezi těmito dvěma póly rovnováhu, což se v *Humrovi* daří výborně.

Každá scéna zde plní minimálně dvě funkce - informuje nás o pravidlech světa nebo je rozšiřuje, upřesňuje, doplňuje a posouvá dopředu příběh hlavního hrdiny, který si hledá partnerku. Zároveň nás připravuje na druhou část filmu, kde bude hrdina žít v lesích spolu se samotáři.

Za zmínku stojí pár odchýlení od scénáře, která jsou ve filmu zejména v první části děje. Ve chvíli, kdy ve filmu sledujeme, jak se hoteloví hosté navzájem představují a vypráví své osobní příběhy, je ve scénáři flashback, který zobrazuje to, co kulhající muž vypráví - situaci, kdy nesl své matce (která byla proměněna ve vlka) do ZOO syrové maso. Tento flashback se ve filmu neobjevuje, zůstává jen u vyprávění. Považuji to ale za zajímavý pokus, protože by se jednalo o jediný flashback ve filmu. Představuji si, že i zde byla podrobnost informací nadbytečná. Proto se ve filmu nesetkáme ani s Davidovými rodiči, kteří ho ve scénáři přijedou navštívit a nedozvíme se mnoho o sušenkové ženě, která má ve scénáři víc prostoru.

Ve třicáté minutě filmu se David odhodlá aktivně si hledat partnerku, ale musí nejdříve překonat svou plachost. Možnou cestu mu předvede aktivní vedlejší postava - kulhající muž, který předstírá krvácení z nosu a podaří se mu díky tomu dát dohromady s dívkou, která krvácením opravdu trpí. David se posléze snaží jeho vzor následovat.

David zůstane v hotelu skoro polovinu filmu. Za tu dobu se s prostředím seznamujeme opravdu důvěrně. Vedlejší postavy ilustrují rozhodnutí, která by David mohl učinit (o některá se pokusí). Jedna možnost je spáchat sebevraždu jako sušenková žena. Snesitelnější se ale zdá předstírat stejnou vlastnost s některým člověkem a zůstat s ním na základě lži. David se snaží přesvědčit blondátou dívku o tom, že jeho vlasy jsou kvalitní, což by mohla být jejich společná vlastnost. Jenže dívka má o svých vlasech velmi vysoké mínění; než aby byla s někým

jehož vlasy nejsou perfektní, zůstane raději sama a nechá se proměnit v poníka.

David pochopí, že některé vlastnosti (jako je kvalita vlasů) se nadají předstírat. Jiné (jako je krvácení z nosu) se předstírat dají. Podle této logiky se dá dohromady s bezcitnou ženou a tváří se, že i on je apatický k utrpení a nemá emoce. Je to poněkud zvláštní rozhodnutí, jelikož by bylo nepochybně snazší předstírat například to, že má rád máslové sušenky a sblížit se tedy se sušenkovou ženou. Odpověď na tuto rozporuplnost leží dost možná v realitě našeho světa - dá se pochopit, že i navzdory tísnivé situaci v níž se nachází, má David větší sympatie k ženě bez srdce než k sušenkové ženě, která je od samého počátku zoufalá a vlezlá a život s ní se tedy jeví jako jistý typ prohry.

Díky spárování s bezcitnou ženou se David posouvá v hierarchii hotelu výš. Nějakou dobu vztah funguje. Když ale žena zkouší Davidovu pravou povahu a zabije mu psa (respektive bratra), David to emocionálně neustojí. Budovat vztah na lži se nemá a za trest bude David proměněn ve zvíře, kterým se nikdo nechce stát. Jenže David se konečně rozhodne jednat - s pomocí servírky, která je dvojitým agentem (stojí mezi světem samotářů a dvojic) se bezcitné ženě pomstí a uteče z hotelu.

Začíná druhá polovina filmu, která exponuje další svět s dalšími pravidly - svět samotářů v lese. Zároveň tím dokresluje komplexní obraz paralelního světa, v němž se *Humr* odehrává.

Vzhledem k tomu, že v druhé polovině filmu je princip představení světa samotářů obdobný jako představování světa hotelu, nemá význam se jím zabývat podrobněji. Ovšem z hlediska struktury scénáře se jedná o zvláštní a riskantní krok - tím, že jsme najednou odtrženi od postav, které jsme znali a znovu se musíme seznamovat s novými postavami a také s novými pravidly, jsou na diváka kladeny značné nároky. To, že psychologie postav je potlačena a veškerá energie se soustředí na budování absurdního světa, s sebou nese rizika. Ačkoliv jsem neměla problém přistoupit na styl filmu, byla pro mě tato fáze určité

zklamání. Vyžadovalo to rychle nabrat nový dech a koncentraci. Upřímně řečeno - stálo už dost úsilí seznámit se s vychýleným světem hotelu a do dalšího nového světa se mi nechtělo vstupovat. Vyplatilo se však zdrženlivost překonat - vždyť v druhé polovině filmu je položena zásadní otázka, která vede k působivému finále.

Svět samotářů a dvojic se propojí v útoku, který samotáři na hotel podniknou. Vůdkyně samotářů přepadne pokoj ředitelky hotelu a jejího manžela a zcela rozvrátí jejich vztah - stačí, aby na jednoho z nich namířila pistoli a ten ji okamžitě prosí, aby ho ušetřila, aby raději zabila jeho partnera. Ona poslechne. Namíří na partnera a stiskne spoušť. Pistole nevystřelí. Samotářka odejde a dvojice je odsouzena zůstat spolu. Tím je elegantně naznačeno, jak vratká může být láska a na jak nedostatečných základech vznikají údajně harmonická partnerství. Klade se zde zásadní lidská otázka, která bude znovu položena na konci filmu - co je člověk ochoten pro lásku obětovat?

Z podrobného zkoumání *Humra* vyplývá, že jeho autoři byli neprůstřelně připraveni obhajovat svět, který vybudovali. Toto úsilí s sebou přineslo preciznost, která ze scénáře vytlačila jistou dávku spontánnosti a přirozenosti (ta u předchozího Lanthimosova filmu *Špičák* nechyběla). Nic to však nemění na tom, že *Humr* je působivý, obdivuhodný a originální film. Pravděpodobně právě díky precizní přípravě scénáře a dokonalému vybudování světa bylo možné tak kontroverzní dílo natočit.

3.2. Analýza: Nevinnost

Film od počátku přiznává, že se jedná o podobenství. První záběry evokují prostředí pod vodou. Následuje zurčení potůčku, les, dlouhá podzemní chodba (zřejmě vedoucí pod lesem), dveře, schodiště v domě a hodiny, dětský pokoj, rakev. Těmito záběry režisérka představila v hrubých obrysech hranice světa, v němž se budeme pohybovat. Zároveň lze úvod chápat jako metaforu narození, naznačení koloběhu života. Je

zřejmé, že se pohybujeme ve snovém prostředí podvědomí, že se budeme setkávat se symbolickými obrazy a že je třeba tak k filmu přistupovat.

Z úvodních scén pochopíme, že do světa této prazvláštní školy se dívky dostávají v krabicích, které připomínají rakev. Iris se v ní probouzí a ostatní dívky - každá různého věku/ s různou mašlí ve vlasech - začnou nově příchozí se světem seznamovat. S příjezdem každé nové dívky si děvčata vyměňují stuhy ve vlasech a posouvají se tak blíže k dospělosti. Není zde přítomná žádná dospělá autorita - na výměně stuh trvá nejstarší dívka, která je také nejblíže odchodu ze školy.

Spolu s nově příchozí Iris a Biancou, která po příjezdu Iris získala fialovou stuhu a stojí tak na hierarchii nejvyš, procházíme prostředím internátu a seznamujeme se s ním blíže. Dívky si hrají na trávě, koupají se v jezírku, učí se plavat. Vše působí docela idylicky, ale atmosféra je zároveň tísnivá. Nejstarší dívky mají také své tajemství - každý večer odchází lesem pryč a vrací se až kolem půlnoci.

Ačkoliv dívky zde mají značnou svobodu, je nepřípustné, aby odtud odešly. Za to by je stihl zlý, ovšem blíže nespecifikovaný, trest. Jenže sedmiletá Laura, která se na rozdíl od Iris nedokáže ve škole adaptovat, se v polovině filmu o útěk pokusí - vesluje na pramici přes jezero.

Pramice se potopí a nešťastná Laura utone. Existují ale další možnosti útěku, které je třeba prozkoumat. Zejména vysoká zeď, která se dá přelézt. K ní chodí Alice, dívka s modrou stuhou a modlí se tam k obrázku, který nápadně připomíná dětskou malůvku Ježíše Krista; prosí ho, aby se ředitelce zalíbilo, jak tančí a odvedla si ji pryč ze školy. Jenže Alicin tanec ředitelku nezaujme - vybere si jinou dívku a Alice musí ve škole zůstat. Po krátké etapě zoufalství se Alice rozhodne odejít sama. Přeleze zeď. Odchází lesem. Více se o jejím osudu nedozvíme. Učitelky řeknou jen to, že Alice udělala velkou chybu, a už se o ní nebude mluvit.

Svět internátu se v *Nevinnosti* představuje chronologicky: Iris se seznamuje nejdříve s fungováním domu a zahrady, pak přichází do školy, kde se učí poznávat zvířata a tančit. *Nevinnost* je snová cesta prazvláštním prostředím, je okouzující v obrazech i tíhou atmosféry. Film plyne a je stále zřejmější, že odpovědi na mnohé otázky se nedozvíme a nemůžeme je ani klást. Jedná se o skutečný návrat do dětství, kde o fungování světa nemá nikdo jasné představy, děti samy určují pravidla a zároveň je snad proměňují v závislosti na momentálním dojmu a zkušenosti. Mladší děti věří dětem starším a pak samotné vymýšlí omezení pro ty mladší. Dětství je imprese a nejistota a pochyby o tom, co se může, co se nemůže a jaké důsledky z toho plynou. To *Nevinnost* demonstruje velmi přesvědčivě.

Ke konci filmu však alespoň odhalíme tajemství, které Bianca tak dlouho skrývala před Iris - zjistíme, že nejstarší dívky chodí tančit do divadla schovaného v podzemí hlavní budovy (chodí se do něj skrze stojací hodiny). Převlečené do trikotů a motýlích sukní dívky tančí pro publikum, které jim má zůstat utajeno.

Neposlušnost pomůže poodhalit limity světa. Bianca a další dívka ignorují rozkaz učitelky a odhrnou po představení oponu - spatří v sále dospělé muže. Každodenní dívčí vystoupení se pořádají pro anonymní mužské publikum. Jedna z kuchařek jim prozradí, že tito pánové celou školu financují.

Poslední překvapení přichází, když Bianca (poté, co dostala menstruaci), odevzdá svou fialovou stuhu a nasedne do podzemního vlaku, který má stanici pod hlavní budovou internátu. Spolu s dalšími dívkami stejného věku odjíždí Bianca do města a nastupuje do nové školy. V ní jsou chlapci. Bianca se s nimi koupe ve fontáně. Dospělost může začít. Na první dojem ale působí podobně tajemně, jako dětství.

Nevinnost spoléhá na atmosféru a tajemství o mnoho více, než *Humr* a má také jiné ambice. Chce znovu navodit dětství a probudit v divákovi přemýšlení o něm a o dětech a o životě, ale nikoliv satiricky

zpochybňovat společenské zvyklosti, jako to dělá *Humr*. Je pravděpodobné, že jeden z důvodů, proč film Lucile Hadzihalilovic zůstává (zatím) na okraji zájmu je i to, že příliš mnoho otázek zůstává nezodpovězených. Autorce se v něm však podařilo přiblížit působivé symbolické předloze Franka Wedekinda a otázky, které po shlédnutí filmu zůstávají, mohou naopak příjemně provokovat divákovu imaginaci.

3.3. Analýza: Hang the DJ

Nejdříve potkáváme Franka, který v noci poprvé přichází do neznámého resortu navigován koučem (bílým elektronickým vajíčkem). Podle pokynů se dostává do restaurace, kde ho čeká první večeře s Amy. Zjišťujeme, že vajíčko slouží nejen jako navigátor ve světě, ale díky němu se páry také dozvídají, jak dlouho spolu mohou zůstat. Amy a Frank se jeden druhému líbí, nicméně zjistí, že jejich vztah potrvá jen 12 hodin. Vzhledem k tomu, že je to jejich první zkušenost se systémem, zatím je to příliš neznepokojuje.

Základní pravidla světa jsou tedy představena hned zpočátku - vidíme to, kde se páry setkávají a že jsou sobě navzájem přidělovány koučem, zároveň zde vládne jistý respekt k pravidlům systému - Amy si není jistá, jestli může dát Frankovi ochutnat jídlo, nakonec se rozhodne strážce ignorovat a dát mu sousto jim navzdory. Tím si uvědomujeme, že je zde přítomná neviditelná moc, která dohlíží na fungování systému; není zvláště agresivní - za celou dobu strážce nijak nezasáhnou - působí spíše jako podvědomá a všudypřítomná bariéra.

Skrze Franka a Amy poznáváme také roztomilé chatky, v nichž páry bydlí a kouč nás informuje (opakovaně) o tom, že skrze reakce a chování v průběhu vztahů bude systém vyhodnocovat, jaký partner je pro daného člověka nejlepší. Poté, co se Amy a Frank rozejdou a Frank je spárován s další dívkou - tentokrát na celý rok - klade si divák otázku, jak tato společnost může fungovat, když své občany v nejproduktivnějším věku odvedl do prázdninového resortu, kde se tito věnují jen snaze

najít si partnera. Vzhledem k tomu, že se příběh soustředí na vztah Franka a Amy, přestaneme tuto otázku postupně klást v zájmu toho, abychom si příběh užili. Rozhodně je ale příjemné, že na závěr se tato podivnost vysvětlí.

Na zahradní party se nám představí dokonalý pár - dva perfektně kompatibilní lidé, kteří jsou spolu nekonečně šťastní. Nevíme, jak dlouho může hledání dokonalého protějšku trvat, ale úsilí stojí za to.

Posléze je svět upozaděn, věnujeme se romantické zápletce, kde Frank touží být s Amy namísto dívky, která mu byla přidělena a Amy už nechce střídat partnery podle toho, jak jí to přikazuje systém.

Z hlediska světa je zásadní Amyino zjištění, že na rybníku lze vždy hodit jen čtyři žabky - nikdy víc nebo míň. To v ní probouzí určité pochyby, kterým ale divák zatím nemusí rozumět (záleží také na poučenosti diváka - věrní fanoušci *Black Mirror* asi tuší, že šance, že jsme ve virtuální realitě je značná).

Když jsou Frank a Amy znovu jeden druhému přidělení, začneme pronikat hlouběji do „expirační doby vztahu.“ Ukáže se, že je možné nedozvědět se, jak dlouho vztah bude trvat, vyžaduje to ale odhodlání obou partnerů. Franka všudypřítomná možnost zjistit, kolik času je jejich lásce vyměřeno, přitahuje. Zajímavé je, že v této fázi Amy a Frank prožívají normální vztah dvou lidí, kteří se mají rádi, a nevědí ovšem, jak dlouho spolu vydrží. Divák si může klást otázku, jak by se zachoval on - je lepší vědět nebo nevědět? Frank každopádně zvědavost neovládne, a to se obrátí proti němu - systém je jednostranným zjištěním expirace zaskočen a z pěti let s Amy se vmžiku stane pár hodin.

Ačkoliv Frank chce po tomto zážitku s Amy utéct a žít s ní ve světě mimo systém, Amy to odmítá, zlobí se na Franka. Znovu jsou od sebe odděleni a prožívají nešťastné vztahy s různými lidmi, k nimž ve skutečnosti nepatří.

Amy mezitím pochopí, že její podezření s žabkami na vodě je oprávněné - nachází se ve virtuální realitě a je třeba z ní odejít. Vyžádá si na systému poslední setkání s Frankem.

Plni odhodlání se milenci zvednou od večeře a zastaví obávané strážce, jejichž zbraně se ukáží jako iluzorní (hranice světa jsou tedy především psychologické). Přelezou zeď. Odhalí se dalších tisíc variant jejich vztahu, svět kolem nich mizí. Ocitáme se v realitě - aplikace skutečného Franka a skutečnou Amy spáruje se skoro stoprocentní úspěšností.

Ve srovnání s *Nevinností* ale i s *Humrem* je tako epizoda velmi přehledná. Jedná se o čistě vybudovaný žánr - romantické sci-fi a svět je zde inherentní součástí milostného příběhu; u *Nevinnosti* i *Humra* se mnohokrát zdálo, že příběh je vyprávěn především proto, aby mohl být představen pozoruhodný svět, do nějž je zasazen, zde prožíváme především příběh hlavních hrdinů.

4. ASPEKTY PARALELNÍHO SVĚTA

Na základě podrobné analýzy tří vybraných filmů jsem dospěla k závěru, že lze vysledovat univerzální aspekty, které pomáhají fungující paralelní svět vybudovat. U všech třech děl se objevuje postava, která nově přichází do světa, důležitá je funkce informátora, který tuto postavu se světem blíže seznamuje a i díky němu se hrdina dozví o hranicích světa, v němž se ocitl. Hranice jsou i psychologické - podpořené autoritou nebo systémem. Ve všech třech příbězích se najde také rebelující postava, která se snaží ze systému vymanit.

4.1. Nově příchozí

Hlavní hrdina přichází do světa, s nímž se musí teprve blíže obeznámit. Vystupuje buď jako outsider, který je zde úplně poprvé (*Nevinnost*, *Hang the DJ*), nebo jako člověk, který ve světě sice žije, ale nemá o něm zatím kompletní informace (*Humr*). Takový hrdina je výhodný proto, že skrze něj čtenář/ divák zcela přirozeně svět objevuje a seznamuje se s jeho principy.

Při budování světa je třeba dbát i na ostatní postavy, které už ve světě žijí a jsou s ním seznámeny důvěrně - i skrze jejich běžné chování v rámci situací, kterým musí ve svém prostředí čelit, se o světě dozvíme mnohé. Nově příchozí je ideální jako hlavní postava a často se v příbězích z paralelního světa vyskytuje. Zmiňme třeba *Případ pro začínajícího kata* nebo každou novou epizodu *Řady nešťastných příhod*.

4.2. Informátor

Vzhledem k tomu, že nově příchozí nemá o světě dostatek znalostí, je nezbytná postava, která mu je předá. Nebo hned několik postav. V *Humrovi* roli informátora hraje recepční a ředitelka, které ví o

fungování hotelu všechno; je důležitý také vypravěč a ostatní, zkušenější postavy - z rozhovorů s nimi si David skládá komplexnější obrázek toho, co ho ve světě může potkat. V *Hang the DJ* tuto funkci plní vševědoucí robotické vajíčko a v *Nevinnosti* se o fungování školy navzájem informují dívky.

Informátor je u filmů z paralelního světa zásadní prvek a je na autorovi, jaké zajímavé metody zvolí, aby diváka se světem seznamoval. Kromě postav nebo rekvizit mohou informaci nést také titulky - v tomto kontextu je zajímavé vzpomenout film *Mami!* jehož svět je shodný s tím naším, až na jeden nepatrný (ovšem zásadní) detail, který je zmíněn právě v úvodním titulku.¹⁸

4.3. Hranice světa

Při vytváření světa je třeba uvažovat o tom, kde je jeho konec a co je za jeho hranicemi. Častokrát je hranice fyzicky viditelná - jedná se například o zeď nebo vodní hladinu (*Nevinnost*, *Hang the DJ*). U *Humra* je situace komplexnější díky zmnožení prostředí - hotel má své hranice jasně dány hotelovou bránou. Z lesa, v němž žijí samotáři se dá dojít do města, kde žádné jasné hranice nejsou. Tímto způsobem dosáhli autoři toho, že svět působí komplexně a vytváří se dojem bezvýchodnosti - každé další prostředí je stejně marné jako to předcházející, a i kdyby se snad dalo odejít do jiné země, nepochybně by byla podobně tristní. Fyzická hranice, která pomáhá svět definovat pro diváka i pro autora, souvisí velmi úzce s následující kategorií:

¹⁸ Úvodní titulek zní: *Kanada, blízká budoucnost. Dle nového zákona může rodič odložit své nezvladatelné dítě do mentální instituce na neomezenou dobu a nikdy se nepodívat zpátky.*

4.4. Autorita/ Systém

Fyzické ohraničení je často překonatelné, byť s jistými nesnázemi. Překonat psychologické bariéry bývá mnohem obtížnější.

Yorgos Lanthimos říká: „Zajímala nás ironie toho, že se někdo pokouší vysvobodit z tohoto typu systému, a nakonec vytvoří jiný, který je trochu odlišný, ale v zásadě úplně stejný. I v naší realitě lidé následují naprosto absurdní pravidla - jako v našem filmu. Léta plynou a člověk ta pravidla zkrátka nezpochybňuje.“ (Kouguell, 2015)¹⁹

Ironie *Humra* je v tom, že ačkoliv se hrdinovi podaří překonat veškeré fyzické hranice daného světa, zůstává otrokem systému, který ho znovu a znovu dostihuje v různých formách. Stejně tak v *Nevinnosti* je zeď snadno překonatelná překážka - to dosvědčuje fakt, že Alice ji bez obtíží překoná a zmizí ve světě na druhé straně. Hlavní bariéru představuje strach dívek z trestu, který je údajně stihne, když se pokusí z internátu odejít. Ve skutečnosti je ale trest jen fiktivní hluboce zakořeněná hrozba, která věčně paralyzuje jejich činy.

U *Hang the DJ* je systém a fyzická hranice jedno a to samé - postavy se ani nemohou pokusit fyzickou hranici překonat, dokud k tomuto rozhodnutí nedozraje jejich vztah.

Obecně platí, že systém a autorita jsou často prvopočátečním důvodem toho, proč se autor vůbec rozhodne paralelní svět budovat - kromě *Humra* je to případ světa 1984 George Orwella, *Zámku* Franze Kafky, knihy (a filmu) *Neopouštěj mě* od Kazuo Ishigury a mnohých dalších.

¹⁹ We were interested in the irony of someone who tries to escape this kind of system, and in the end, constructs another one that is slightly different but essentially somewhat similar. People in reality follow completely absurd rules, like in the film. Years go by and you just don't question the rules.

4.5. Rebelující postava

Postavy, které odporují systému hrají ve světě často významnější roli, než by se na první pohled mohlo zdát. Díky pochybujícím postavám můžeme zkoumat hranice daného prostředí a zjistit, kam svět už nezasahuje. Pochybující postavy nám také pomohou lépe pochopit, proč ze světa nejde tak snadno odejít, respektive jaká cena se za odchod ze světa musí zaplatit.

V *Humrovi* se David rozhodne utéct z hotelu, když bezcitná žena zavraždí jeho bratra. Díky tomu se dostane do nového světa samotářů, kteří žijí v lese a s nimi i do města - tak se divák seznámí se světem komplexně a pochopí marnost situace, do níž David zabředl.

V *Hang the DJ* jsou rebelující postavy základem celého konceptu - ti, kteří se milují dost na to, aby spolu opustili jistotu systému, mají právo žít šťastně až na věky.

Útěk ze světa je často problematický a kontroverzní aspekt příběhu, proto se u něj krátce zastavím. Diváci i kritici se obvykle diví, proč postava neutekla hned, když zjistila, že je svět podvrtný nebo zlý. Například u románu (a u filmu) *Neopouštěj mě* je to běžná námitka - postavy nejsou nijak hlídány, mají svobodu jít, kam chtějí, a přesto oddaně čekají na popravu, která je opravdu nemine. Otázka, proč hlavní postavy neutečou je rozvinutá na internetových serverech QUORA nebo Goodreads. Zmiňuje ji i recenzent v Guardian: „...hrdinové nemají osud diktovaný silami mimo jejich kapacity, ale určují je jejich lidští bližní. Tak si musíme klást otázku, která udivuje a otravuje publikum. Je-li toto oslava lásky, proč se protagonisté nevzchopí a nevzbouří se proti těm, kteří je utlačují?“ (Cox, 2011)²⁰

²⁰ Instead, our doomed heroes find their fate dictated not by implacable forces that are beyond their power to influence, but by the designs of their fellow human beings. This raises the question that's so perplexed and annoyed audiences. If this is a celebration of love, why don't the protagonists assert its power by rebelling against those intent on thwarting it?

Zamyslíme-li se ale nad realitou našeho světa, situace mnohých lidí je obdobná. Do nekonečna proklínají svého zaměstnavatele nebo svá manželství nebo jiný trvajících aspekt vlastních životů, nad kterým mají naprostou kontrolu. Kolik lidí se ale rozhodne zaměstnání opustit nebo změnit? Kdo odejde z manželství? Rozhodně se nedá říct, že by to byli všichni, a to hned v první chvíli, kdy zjistí, že to s nimi šéf nebo manžel nemyslí dobře. Ačkoliv bychom se mohli ptát, proč dotyčný svou situaci nezmění, realita je taková, že mnozí lidé dobrovolně setrvávají v nešťastných podmínkách a bezradně čekají na smrt.

Obdobně u *Nevinnosti* většina dívek zůstává ve škole; samy přiživují její pravidla, protože nejistota za školními zdmi je o mnoho nepříjemnější než respektování režimu uvnitř. Pokud by se rozhodly dělat věci jinak nebo ze školy odejít, stihl by je trest. Možná by se z nich staly kuchařky a sloužily by ostatním dívkám navždy bez nároku na lásku a respekt; nebo by jim ředitelka zlámala nohy.

Psychologickou bariéru je obtížné překonat, a ne každý z nás je rebelující postava. Této realitě se mnohé příběhy snaží zůstat věrné.

4.6. Obecná úskalí

V této poslední podkapitole zmíním obecná úskalí specifická pro scénáře zasazené do paralelního světa.

Jako značnou překážku jsme vždy vnímala nejistotu, jak nejlépe informace o světě dávkovat. Přirozená tendence mě nutila nejdříve představit dopodrobna nejvýraznější aspekty světa, a až poté se věnovat příběhu. Nebo na příběh rovnou zapomenout a zkrátka představovat svět. Postupně jsem si uvědomovala, že je to chyba, ale nebyla jsem si jistá, jak se jí vyvarovat. David Gerrold odkazuje na základní pravidlo scenáristiky - vždy ukázat, co se děje, nikoliv to popsat dialogem. Vždy je třeba rychle představit scénu, dát do pohybu příběh a

vysvětlovat zároveň s tím, jak se příběh odvíjí kupředu. Na ukázkou uvádí dva odstavce z potenciální knihy:

„Dávejte pozor, chlapci“ řekl učitel, „na měsíci musíte být opatrní. Luna má jen šestinu rozměru Země, takže její gravitace je nižší. Pokud na to nejste zvyklí, mohli byste si ublížit.“

versus:

Stinky odpoutal svůj bezpečnostní postroj a vyskočil ze sedadla, okamžitě se vymrštil vzhůru a uhodil se o střechu kokpitu. „Auu“ zasténal, když se začal pomalu snášet dolů.

(Gerrold, 2001, str. 50)

Poutavější (a zejména pro scénář vhodnější) je samozřejmě druhá ukáзка. Gerrold vzpomíná také na *Hvězdné války*, kde si divák dlouhou dobu není jist, co se děje a kde se to děje - vše se ukazuje za pochodu, nic se nevysvětluje (nebo jen málo co).

Jedná se o zdánlivě banální poučku, kterou každý alespoň trochu znalý scenárista aplikuje automaticky, ovšem u příběhů z paralelního světa je třeba na tento princip myslet neustále, protože situací, kde je autor v pokušení vysvětlovat, je mnoho. V zájmu nejlepšího výsledku se každá scéna musí budovat tak, aby předvedla fungování světa a zároveň posouvala příběh kupředu.

Další riziko jsou rozsáhlé a zavádějící podrobnosti o světě, které zahlcují scénář a matou čtenáře či diváka. Je důležité, aby autor měl dostatek zákulisních informací a znal (do určité míry) historii svého světa - ne všechno však musí skončit na papíře. Je důležité omezit popis na to nejnutnější a snažit se efektivně rozsévat zásadní informace do budovaných scén.

Linda Tuttle opakuje to, co se jeví jako největší nesnáz - totiž že je třeba hrát s divákem čistou hru. Autor si musí být vědom pravidel, která vytvořil a musí je respektovat. Zabředne-li do vlastní fantazie, nechá-li se unášet možnostmi a zapomene na hranice, které sám vytyčil,

vznikne příběh, který přemírou neuvěřitelného zklame čtenáře i autora samotného.

4.7. Svět bez pravidel

Ačkoliv se v této práci pokouším formulovat pravidla paralelních světů, která se mohou chápat jako nutný základ „fungujícího“ scénáře tohoto žánru, není pochyb o tom, že mnohé významné filmy pravidla světů postrádají. Zmiňme třeba *Valerii a týden divů*. Ze zahraničních filmů je to do určité míry dílo Buñuelovo nebo Lynchovo. Důvod absence pravidel v těchto dílech vysvětlují tak, že se o paralelní svět jedná jen zdánlivě - ve skutečnosti jde o zhmotněnou psychologii postav, které do reálného světa projektují své noční můry.

V literatuře je nahodilost budovaných světů o mnoho běžnější - například Kafkův *Zámek* se dá zjednodušeně popsat jako příběh člověka, který se snaží pochopit pravidla světa, v němž se ocitl a nikdy se mu to nepodaří. V *Myších* Natálie Mooshaberové od Ladislava Fukse se princip světa částečně odhaluje na konci, ale dílo je vedeno především citem a imaginací.

Linda Tuttle vychází z toho, že ve vybudovaném paralelním světě by mělo být možné (teoreticky) žít - zmiňuje i výjimky: „*Alenka v říší divů* i *House of leaves*²¹ jsou fantasy knihy, ale neposkytují druh útěku, který je pro tento žánr běžný. Jejich svět má spíše co do činění s noční můrou, než se systematickým budováním světa. Právě absence pravidel a předvídatelnosti je to, co činí *House of leaves* tak děsivým.“ (Tuttle, 2005, str. 49)

Vyvozují z toho to, že pokud paralelní svět křiklavě postrádá logická pravidla, je to pravděpodobně noční můra - subjektivní realita postavy,

²¹ Toto pozoruhodné dílo Marca Danielewského *House of leaves*, zatím není přeložené do češtiny.

místo, kde žádný informátor neexistuje, protože se může stát cokoli, místo kde nejsou hranice a z nějž se tudíž nedá uniknout.

Do světa snu se skrže celovečerní film vstupuje obtížně (byť klíč k němu jistě existuje, jak dokazuje kupříkladu zmíněný David Lynch), proto mnohé snové a absurdní knihy zůstávají nezfilmované, případně jejich filmové ekvivalenty nedosahují kvality předlohy. *House of leaves* možná demonstruje tento předpoklad nejlépe - celá kniha je totiž podrobný popis neexistující videonahrávky, která by coby film dozajista neobstála.

Paralelní svět však nemusí být pouze doménou filmu a literatury:

„Svět se stává vědecko-fantastickým (...). Na počátku dvacátého prvního století se ocitáme ve světě, který je špatně uchopitelný a pohybuje se kupředu stále rychleji, dramaticky se proměňuje v řádu dní a nutí nás tak čelit situacím, které jsou zcela mimo naše chápání; sci-fi přestává být jen literárním žánrem, stává se systémem odpovědí, skoro gnozeologickou kategorií.“ (Schmeink, 2016).

Společnost míří kupředu nečekanou rychlostí, bizarní předměty se stávají skutečností a neuvěřitelná pravidla, dříve vlastní jen magickým zemím nebo cizím, budoucím realitám, se dějí teď a tady.

S paralelními světy se budeme muset sžívat stále více, vždyť ten náš nám pomalu podkluzuje mezi prsty.

5. ZÁVĚR

V této práci jsem se pokusila zmapovat principy, na jejichž základech jsou paralelní světy budovány. Dospěla jsem k tomu, že ačkoliv jsou paralelní světy magická místa plná fantazie, jejich tvůrci je mnohdy budují s precizní logikou a vědomě zvyšují věrohodnost příběhu tím, že obklopují neuvěřitelné situace důvěrně známými motivy. Důležité odhalení přinesl také termín „záměrné potlačení nedůvěry“, který ohraničil pole zodpovědnosti, kterou na sebe autor může klást; pomohl také ujasnit postavení diváka - na toho jsou při sledování filmu zasazeného do paralelního světa kladeny vyšší nároky.

Jako jednoduchý a funkční klíč k budování světa se ukázaly otázky, které si autor v průběhu psaní klade i zodpovídá.

Analýzy filmů odhalily určité vzorce, které se v tomto typu scénářů vyskytují, a které mohou pomoci s budováním dalších fantastických míst, v nichž autor i divák chtějí anebo nechtějí žít.

CITOVANÁ LITERATURA

- Aronsonová, L. (2014). *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze.
- Axmaker, S. (13. 4 2006). *Limited movie runs*. Načteno z Seattlepi: <https://www.seattlepi.com/ae/movies/article/Limited-movie-runs-1200978.php>
- Bradshaw, P. (30. 9 2005). *Innocence*. Načteno z The Guardian: <https://www.theguardian.com/culture/2005/sep/30/1>
- Card, O. S. (1991). *How to Write Science Fiction & Fantasy*. The Writer's Digest.
- Cox, D. (14. 2 2011). *How Never let me go gave up and died*. Načteno z The Guardian: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/feb/14/never-let-me-go-fate>
- Danielewski, M. Z. (2000). *House of Leaves*. Pantheon.
- ECO, U. (1997). *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia.
- Fallon, C. (4. 7 2016). *What Does 'Kafkaesque' Mean, Anyway?* Načteno z Huffpost: https://www.huffingtonpost.com/entry/kafkaesque-meaning-video_us_57768f83e4b09b4c43c02e5b
- Fischer, M. (2012). *Precarious Dystopias: The Hunger Games, in Time, and Never Let Me Go*. *Film Quarterly*, 65(4), stránky 27-33. Načteno z www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2012.65.4.27.
- Franz, M.-L. v. (1998). *Psychologický výklad pohádek*. Praha: Portál.
- Fuks, L. (2004). *Myši Natálie Mooshaberové*. Praha: ODEON.
- Gerrold, D. (2001). *World of Wonder: How to write Science Fiction and Fantasy*. Cincinnati, OH: Writer's Digest Books.
- Halley, G. (2015). *Kronika Sci-fi (Obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii)*. Praha: VOLVOX GLOBATOR.

- Harvey, G. (28. 11 2016). *The Speculative Dread of "Black Mirror"*.
Načteno z The New Yorker:
<https://www.newyorker.com/magazine/2016/11/28/the-speculative-dread-of-black-mirror>
- Chang, D. (20. 11 2016). *Interview: Lucile Hadzihalilovic On EVOLUTION*. Načteno z Screenanarchy:
<http://screenanarchy.com/2016/11/interview-lucille-hadzihalilovic-on-evolution.html>
- Charms, D. (2007). *Čtyřnohá vrána a nové taškařice*. Praha: ARGO.
- Ishiguro, K. (2018). *Neopuštěj mě*. (G. Kubrichtová, Překl.) Praha: ARGO.
- Kafka, F. (1964). *Zámek*. (V. Kafka, Překl.) Praha: Mladá Fronta.
- Kafka, F. (2009). *Proměna a jiné povídky*. (V. Kafka, Překl.) Praha: Československý spisovatel.
- Kouguell, S. (1. Říjen 2015). *World-Building and the World of 'The Lobster'*. Načteno z Scriptmag:
<http://www.scriptmag.com/features/interviews-features/world-building-world-lobster>
- MFF Karlovy Vary. (20. 3 2018). *Csfd - Nevinnost*. Načteno z Csfid:
<https://www.csfd.cz/film/209578-nevinnost/prehled/>
- Naxera, V., Stulík, O., & Bílek, J. (2015). *Literární a filmové dystopie pohledem politické vědy*. Banská Bystrica: Belianum.
- Oxford. (16. 5 2018). *Oxford living dictionaries*. Načteno z parallel world:
https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/parallel_world
- PAVLÍK, O. (2016). *Vybroušený, nikoli otupený špičák : Humr*. *Cinepur*(105), 42.

- Preston, D. (5. 5 2016). *Lucile Hadzihalilovic Interview: 'The Adult World Is Something Mysterious'*. Načteno z Candid:
<https://candidmagazine.com/lucile-hadzihalilovic-interview/>
- Propp, V. J. (1999). *Morfologie pohádky a jiné studie*. H+H.
- Rife, K. (12. 1 2016). *Lucile Hadžihalilović on the subconscious storytelling that shaped Evolution*. Načteno z AV film:
<https://film.avclub.com/lucile-hadzihalilovic-on-the-subconscious-storytelling-1798255009>
- Robinson, B. T. (5. Květen 2017). *The Lobster draws out an illogical world to its most logical ends*. Načteno z The Verge:
<https://www.theverge.com/2016/5/17/11686442/the-lobster-movie-review-colin-farrell-rachel-weisz>
- Robinson, T. (17. 5 2016). *The Lobster draws out an illogical world to its most logical ends*. Načteno z The Verge:
<https://www.theverge.com/2016/5/17/11686442/the-lobster-movie-review-colin-farrell-rachel-weisz>
- Rosenbaum, J. (2013). *Valerie and Her Week of Wonders* . Načteno z Chicago reader: <https://www.chicagoreader.com/chicago/valerie-and-her-week-of-wonders/Film?oid=1057680>
- Schmeink, L. (2016). *Dystopia, Science Fiction, Posthumanism, and Liquid Modernity*. V *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction* (stránky 18-70). Liverpool : Liverpool University Press,. Načteno z JSTOR, www.jstor.org/stable/j.ctt1ps33cv.5.
- Tolkien, J. (1992). *Pohádky*. Praha: Winston Smith.
- Tuttle, L. (2005). *Writing Fantasy and Science Fiction (Writing Handbooks)*. London: A & C Black Publishers Limited.
- TV Go Home. (3. 4 2003). Načteno z www.tvgohome.com:
<http://www.tvgohome.com/>

Wrede, P. C. (4. 8 2009). *Fantasy Worldbuilding Questions*. Načteno z
SFWA: [http://www.sfwaworldbuilding-
questions/](http://www.sfwaworldbuilding.com/2009/08/fantasy-worldbuilding-questions/)

FILMOGRAFIE

Evoluce (*Evolution*, Lucile Hadzihalilovic, 2015)

Hang the DJ (Timothy Van Patten, 2017)

Humr (*The Lobster*, Yorgos Lanthimos, 2015)

Lůno (*Womb*, Benedek Fliegauf, 2010)

Mami! (*Mommy*, Xavier Dolan, 2014)

Matrix (*The Matrix*, Lilli Wachovski, Lana Wachowski, 1999)

Neopouštěj mě (*Never let me go*, Mark Romanek, 2010)

Nevinnost (*Innocence*, Lucile Hadzihalilovic, 2004)

Případ pro začínajícího kata (Pavel Juráček, 1969)

Řada nešťastných příhod (*A Series of Unfortunate Events*, Brad Silberling, 2017 - 2019)

Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje (*Star Wars: Episode IV - A New Hope*, George Lucas, 1977)

Valerie a týden divů (Jaromil Jireš, 1970)