

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Marie Chytilová

Modulární a databázový film

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Michaela Fišerová, Ph.D.**

Praha 2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 6. ledna 2012

Marie Chytilová

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala svým nejbližším, rodině a příteli, kteří mě podporovali při mém studijním pobytu v Londýně, kde jsem získala podněty pro psaní této práce, a kteří se mnou toto téma diskutovali a poskytli mi tak i infromatický pohled na danou problematiku.

Obsah

Obsah	4
1. Úvod.....	7
2. Hypotéza	10
4. Databáze.....	12
4.1. World Wide Web	17
4.2. Počítačové hry	21
5. Klasický film.....	26
5.1. Fabule a syžet.....	26
5.2. Montáž	28
6. Modulární a databázový film.....	29
7. Analýza konkrétních filmů.....	39
7.1. Databázový film	39
7.2. Modulární film	43
7.3. Porovnání databázového a modulárního filmu	47
8. Nová média	48
8.1. Remediace, imediace a hypermediace	54
8.2. Rám	56
8.3. Autorství a nová média.....	57
8.4. Černá skříňka	59
8.5. Multimédia a vzájemná propojenost nových médií	60
8.6. Úskalí spojená s novými médii	62
8.7. Divák versus uživatel	64
8.8. Digitalizace, interaktivita, virtualizace	66
9. Závěr	71
10. Diskuse.....	73
11. Seznam použitých zdrojů	74
Slovník důležitých pojmů	79

Abstrakt

V práci představuji modulární a databázový film jakožto filmy s nelineárním dějem a komplikovanou strukturou. Uvádím příklady těchto filmů, detailně je rozebírám, zmiňuji různé postoje k filmům s nelineárním narativem, tyto filmy porovnávám, připomínám základní principy klasického filmu, abych ukázala, kde dochází k proměně.

Modulární film vyžaduje diváka, který s filmem aktivně pracuje, podílí se na tom, aby měl film smysl. Podobá se tak uživateli nových médií, jehož lze charakterizovat nejen jako příjemce mediálních obsahů, ale i jako tvůrce, spoluautora a průzkumníka. Nová média proto v práci rozebírám především z hlediska jejich uživatelů, ukazují jak se jejich vztah proměňuje, ale také rozebírám v čem jsou tato média nová.

Databázový film zase reflektuje databázi, formu s níž se v dnešní době setkáváme čím dál častěji, a která se stává nezbytnou součástí nových médií.

Při analyzování charakteristik nových médií a filmů s komplikovanou strukturou tak poukazuji na možný vztah mezi novými médii a modulárním a databázovým filmem z hlediska jejich uživatelů.

In this thesis, I present modular and database cinema characterized by nonlinear story and complex structure. I give examples of modular and database cinema, provide different approaches regarding movies with nonlinear narrative and mention basic principles of classical cinema to show the difference. I am taking a closer look at these films and doing a comparison.

Modular cinema needs an audience which actively participates in giving a meaning to the particular film. This active audience can be equated to the new media user which can be characterized not only as a recipient of new media products but also as a creator, co-author and explorer. That is why I am focusing on new media from the point of their users, showing the changes in this media–user relation and summarizing what is new about new media.

Database cinema reflects a database form which became a necessary part of new media as well as of our daily lives.

When analyzing characteristics of new media and complex structure cinema I suggest a potential relation between new media and modular and database cinema from the point of their users.

Klíčová slova

modulární film, databázový film, databáze, nová média, uživatel nových médií, web, interaktivita

1. Úvod

Když se v dnešní době chystáte psát práci na odborné téma, nejprve zjišťujete, jaká k danému tématu existuje literatura. Začínáte hledat publikace ve webovém vyhledávači. Dostanete určité tituly, které se rozhodnete hledat v knihovně. Zadáte do knihovní databáze název díla, nebo alespoň jeho část, nebo autora. Zjišťujete, že cizojazyčné knihy jsou u nás téměř nedostupné. Proto se rozhodnete si knihy objednat. Vyberete si například nákupní portál amazon.com, kde do vyhledávače zadáte názvy knih. Z databáze vám vyjede určité množství titulů, u nichž si můžete vybrat, zda si koupíte nové či použité, přímo od amazonu nebo od jiných prodejců. Zároveň s tím dostanete výčet hodnocení a komentářů předchozích kupujících. Knihu si otevřete, zadáte do vyhledávání v knize termíny, které vás zajímají. Hledání je úspěšné, komentáře kupujících pozitivní, rozhodnete se, že si knihu koupíte. Všimnete si ještě ale upozornění na další knihy, které si předchozí kupující koupili zároveň s touto knihou a také na skupinu knih, která vámi požadovanou knihu obsahuje, a kterou si kupující nejčastěji vybírají. Rozhodnete se přidat si odkazy na další knihy do Záložek, abyste se k nim později mohli vrátit. Knihu si koupíte. Tímto byl váš nákup přidán do databáze zakoupených knih a tipů k nákupům pro další kupující. Na amazon.com jste si zadali trvalé přihlášení, vaše IP adresa tak byla zapsána do databáze zákazníků. Kromě knih vás budou zajímat i odborné články. Využijete tedy Google Scholar, Sage, Springer a další databáze článků, kde máte opět mnoho možností, jak v databázích hledat a výsledky si ukládat pro další využití.

Na tomto příkladu jsem chtěla ukázat, jakou roli v dnešní době hrají *databáze*. Při využívání *nových médií*, zejména pak internetu, se s nimi setkáváme v čím dál větší míře. Denně využíváme databázi kontaktů v mobilním telefonu, mailové schránce, na sociálních sítích, vyhledáváme produkty v databázích internetových obchodů. Na příkladu amazon.com se ukazuje, že v *databázích* můžeme nejen hledat určité informace, ale zároveň svým jednáním do *databáze* přispíváme, aniž si to uvědomujeme. V *databázi* obvykle vyhledáváme určitou informaci, přičemž ostatní informace pro nás v daný moment

nejsou relevantní. Práce s *databází* tak plně závisí na naší participaci.

Ne náhodou tak během uplynulých dvaceti let začal i filmový průmysl experimentovat s novými formami zobrazení příběhu, jednak prostřednictvím *databáze* různých informací a dějových útržků, ale i prostřednictvím jiné formy nelineárního narativu – *modulárního filmu*. V prvním případě je divákovi předložena *databáze* příběhů, v druhém nelineárně uspořádané části děje. Informační hodnota těchto útržků a vhodnost jejich zařazení do děje se s postupným rozvíjením filmu nezvyšuje, filmy připomínají puzzle, které je třeba si poskládat nebo ve směsici různých dějových linií vyhledat tu, která je stěžejní. V této práci bych se tedy chtěla věnovat představení filmů s *nelineárním syžetem*, které se ve větší míře začaly objevovat na konci 20. a na začátku 21. století. V češtině zatím k tomuto tématu žádné články ani publikace nevyšly, proto budu pojmy *modulární* a *databázový film* přejímat od zahraničních autorů. Konkrétně se jedná například o databázové filmy *Prosperovy knihy* (Peter Greenaway, 1991), *Paříži, miluji Tě* (kolektiv 22 režisérů, 2006) a modulární filmy *Amores Perros*, *21 gramů* (Alejandro González Iñárritu, 2000 a 2003), *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Quentin Tarantino, 1994).

Divák těchto filmů není jen pasivní příjemce příběhu jako tomu většinou bylo u klasických filmů. Jak jsem již uvedla, zde nám je předkládáno puzzle, které si musíme složit, bludiště, kterým musíme projít, během sledování filmu různé informace přehodnocujeme, přisuzujeme jim určitou informační hodnotu. Nemáme zde linku, které bychom se mohli v průběhu celého filmu držet, a která by nás dovedla k dějové katarzi.

Na počátku tak vnímáme spíše jen soubory obrazů, výjevy, které až postupem času začnou dávat smysl, někdy až na samém konci filmu. Všechny informace si musíme pečlivě ukládat do paměti, aby se nám ve správnou chvíli vybavily. U *modulárního filmu* musíme být schopni vnímat naráz několik dějových linií, které spolu nemají zdánlivě nic společného. *Databázový film* je zase charakteristický množstvím informací, jimž se v průběhu filmu snažíme přiřadit místo na škále relevance, a až postupem času zjišťujeme, že jednotlivé scény se podobají prvkům *databáze* – všechny jsou na stejné úrovni.

Jak při práci s médii jako jsou počítač nebo internet, tak i při sledování filmů se *složitým narativem*, je od nás vyžadována aktivita, ať už ve formě vyhledávání nebo sestavování. Proto v této práci hovořím o možném vztahu mezi uživateli *nových médií* a divákem *databázového a modulárního filmu*. Jejím hlavním přínosem by tak mělo být nejen představení těchto filmů, ale i vztahu, kterým se zatím žádná práce nezabývala.

2. Hypotéza

Filmy s *nelineárním syžetem* i *nová média* vyžadují aktivního diváka – spoluautora. Proto můžeme z hlediska příjemce hovořit o možném vlivu *nových médií* na *databázový a modulární film*.

3. Metoda

V práci rozebírám filmy s *nelineárním syžetem* a *nová média*, abych upozornila na možný vztah, který se mezi nimi prostřednictvím jejich uživatelů vytváří. Tomuto vztahu se zatím žádná práce podrobně nevěnovala, proto se i zdroje, z nichž čerpám, zaměřují výhradně na témata *nových médií*, nebo filmů s *nelineárním syžetem*. Jedná se o zdroje, především pak akademické články, které jsem nastudovala při svém studijním pobytu na Greenwichské univerzitě pro účely této práce. Většina termínů nemá český ekvivalent, proto jejich anglickou verzi nebo rozšířený popis uvádím v poznámce pod čarou, případně ve slovníku důležitých pojmů na konci práce.

V práci se zabývám fenoménem *databáze* jak ve filmu, tak i v *nových médiích* obecně. Podobně i v případě recipientů mediálních obsahů se odvolávám jak na uživatele internetu a dalších médií vyžadujících aktivitu, tak na filmové diváky. Při vzájemném porovnávání médií tak využívám intermediální analýzu.

Nejprve se budu věnovat terminologii. Charakterizuji termín *databáze* napříč různými médii, abych ukázala, jak se naše každodenní práce s *novými médii* odráží i ve filmovém průmyslu.

Protože se věnuji filmům s *nelineárním syžetem*, v následující části krátce představím i *klasický film* a pojmy *fabule* a *syžet* vycházející z literární teorie.

Další část bude obsahovat rešerši dostupné literatury k tématu filmu s *nelineárním syžetem*,

abych ukázala, že těmto filmům nelze přiřadit pouze jednu kategorii, protože jejich *syžet* nabývá mnoha různých podob. Následně na konkrétních příkladech ukáži rozdíl mezi *databázovým a modulárním filmem* a provedu rozbor těchto filmů, protože právě ty byly podnětem pro napsání této práce.

Ačkoliv se v současné době často hovoří o *nových médiích*, je třeba je popsat, charakterizovat, abych vyjasnila, že jde především o vlastnosti těchto médií, o práci s nimi, o vztah k jejich uživatelům. Tomu se bude věnovat další část. Nejde mi o jejich časové zařazení nebo radikální vydělení z prostředí „starých“ médií. Půjde mi o to ukázat, jak mohou *nová média* a jejich vlastnosti ovlivnit filmový průmysl.

4. Databáze

V práci budu termíny *databáze* a *databázový film* používat velmi často, proto nejprve pojem *databáze* charakterizuji. Na začátku práce jsem popisovala, jak se *databáze* začaly stávat součástí našeho každodenního života. Přesto k tomuto tématu nelze dohledat odbornou literaturu a články, které by nevycházely z matematiky a informatiky. Proto připomenu základní charakteristiky *databází*, jak je definují právě tyto vědy:

- *Databáze* je tvořena určitým souborem objektů (mohou to být texty, obrázky, zvukové záznamy, videoklipy apod.) tento soubor je často možné doplňovat nebo naopak z něho prvky vyřazovat. Každý takový soubor ještě není *databáze*. Například hromada několika tisíc kartiček se slovy určitého jazyka není *databází*.
- *Databází* se takový soubor stává teprve přidáním určité metody, která umožňuje rychle určitý objekt v *databázi* najít, resp. zjistit, že se v *databázi* nevyskytuje. Z hromady kartiček se stane něco jako jednoduchá *databáze*, jestliže se kartičky uspořádají do kartotéky.
- Počítače umožňují mnohem více než poměrně primitivní zařízení, jako jsou kartotéky – počítačové *databáze* umožňují zjistit najednou všechny objekty vyhovující určitému kritériu.

U *databází* je tedy důležitá interaktivita – uživatel a *databáze* spolu určitým způsobem komunikují.

Jak funguje *databáze* lze vidět například na webových stránkách¹, které umí generovat akademické věty, stačí vybrat obor, a čeho by se měla věta týkat. Takže například ze slov: public sphere, consumption, invention, culture dostaneme větu: The culture of consumption functions as the conceptual frame for the invention of the public sphere. Jiné webové stránky² zase dokáží generovat celé akademické články, stačí zadat jméno autora, kterému tento článek bude přisouzen. Až při pečlivém čtení článku zjistíme, že je jeho obsah nesmyslný.

S fenoménem *databáze*, nových médií a *databázového filmu* pracuje především Lev Manovich, proto budu při definování *databáze* vycházet z jeho knihy *The language of new media* (2001). Podle Manoviche je *databáze* korelátem *narativu*, přičemž největším rozdílem mezi nimi je absence dějové linie u *databáze*. *Databáze* rovněž nemá počátek a konec, jedná se spíše o soubory dat a informací, jejichž hodnota vychází z jejich vzájemných vztahů, provázanosti, celkové organizace a vzájemné zaměnitelnosti. *Databáze* umožňuje jednodušší a přehlednější práci s daty. Představuje nový způsob, jak organizovat jednak naše zkušenosti, tak i zkušenosti vztahující se k okolnímu světu. Pokud jsou pro počítačovou dobu charakteristické soubory obrazů, textů a dalších dat, pak je jejich uspořádání prostřednictvím *databází* nutné. Data jsou obvykle schraňována postupně, jako když přidáváme fotky do fotoalba. Výsledkem tak není příběh, ale sbírka. Narativ má lineární strukturu, kterou tvoří prvky příčiny a následku, a vyřazení některého prvku z této struktury může mít za následek celkové nepochopení, absenci smyslu. Kdežto jednotlivé prvky *databáze* jsou na sobě nezávislé, a můžeme je libovolně odstraňovat nebo naopak přidávat. V dnešní době je navíc možné nahlédnout obsah *databází* prostřednictvím různých rozhraní, kdežto dříve se obsah díla a rozhraní slučovaly. Z různých prvků *databáze* je možné narativ vytvořit, ale je k tomu potřeba uživatel, který prvky vybere a uspořádá.

Databáze dnes může představovat dokument, který vytvoříme, naši emailovou schránku, adresář v mobilním telefonu, složky souborů v počítači, stránku na sociální síti.

¹ <http://writing-program.uchicago.edu/toys/randomsentence/write-sentence.htm>

² <http://pdos.csail.mit.edu/scigen/>

Aniž si to uvědomujeme, denně se setkáváme s desítkami *databází*, z nichž vybíráme prvek, který se nám hodí. Práci s *databází* pak charakterizuje možnost hledání, stisk kláves „ctrl + F“. Právě hledání a *navigace* napříč *databází* ale vyžaduje aktivního uživatele. Aktivní využívání *databáze* jí dává smysl.

Manovich si všímá, že v případě *nových médií* je převrácen vztah prvků, které existují, máme je před sebou, a prvků, které jsme mohli využít. *Databáze*, soubor potenciálních prvků, existuje *in praesentia*, zatímco *narativ* lze z těchto prvků potenciálně sestavit, existuje pouze *in absentia*.³ Například když vytváříme dokument nebo pracujeme s grafickými programy, máme před sebou množství různých menu, které nám nabízejí bezpočet variant, jak s dokumentem nebo obrázkem, které zatím neexistují, pracovat. Z nabídek pak sestavujeme náš vlastní dokument, obrázek nebo příběh. *Narativ* tedy vzniká postupným přidáváním prvků. Může jít vlastně jen o soubor pospojovaných prvků, jehož jednotlivé části si zachovávají své místo v *databázi*. *Virtuální narativ* se tak *aktualizuje* v *databázi*. Příliv *databází* ale neznamena zánik *narativu*, lidé se jej nevzdávají, právě naopak. Denně jsou na server YouTube umístěovány tisíce příběhů od amatérských autorů, blogy se staly virtuálními deníky, kde se spousta lidí svěřují se svými každodenními příběhy, sociální sítě se plní příběhy začínajícími ranními „statusy“ a končící večerním konstatováním stavu mysli, jako takové se pak stávají sběrnými životních příběhů jejich uživatelů. *Narativ* s *novými médii* získává novou formu. Nedochozí k radikálnímu nahrazení tradiční formy, pouze k přeskupení – zjevuje se nám to, co bylo skryté a naopak.

Manovich o *narativu* a *databázi* hovoří jako o dvou tvořivých impulzech (Manovich, 2001, s. 205), které se vedle sebe vždy vyskytovaly paralelně, například v podobě eposů a encyklopedií. Obě formy ale od sebe nejsou striktně odděleny, i v

³Manovich zde zmiňuje sémiologickou teorii *syntagmatu* a *paradigmatu* původně formulovanou Ferdinandem de Saussurem, později rozšířenou Rolandem Barthesem. *Syntagma* představuje kombinaci znaků, které jsou místně zakotvené. Například když mluvíme, vytváříme lineární strukturu jednotlivých vyřčených prvků. V promluvě bychom ale mohli vybrat i jiná slova, slovní druhy, větné členy, synonyma. Tyto nevyřčené alternativy představují *paradigma*, na rozdíl od syntagmatických prvků neexistují v přítomnosti. Ve své práci ale neprovádím sémiologickou analýzu, proto v dalším textu pojmy *paradigma* a *syntagma* nevyužívám, nahrazuji je termíny *virtuální* a *aktuální* (viz Lévy, 2000).

encyklopedii lze nalézt známky *narativu*, například v podobě tématického řazení.

Když vezmeme v úvahu fotografii, toto médium upřednostňuje *databázi* – řazení do fotoalb, katalogů apod. Film naopak už od svých počátků pracoval s *narativem*, ústředním příběhem. „Obrat k *databázi*“ a upřednostnění její formy nastal s rozšířením počítačů a jiných paměťových médií, která umožňují shromažďování dat. *Databáze* tak mají za úkol data shromažďovat, klasifikovat, uspořádat.

I když jsou *databáze* vlastní *novým médiím*, neznamená to, že by nahradily *narativ*. *Narativ* se nevytrácí, ale spojuje se s *databází* a získává novou formu. Veškerý filmový materiál natočený k jednomu filmu tak lze považovat za *databázi*, a záleží na tvůrcích, jakou formu *narativu* dají. Manovich zdůrazňuje, že je nutné zaměřit se na to, jak mohou *databáze* a *narativ* spolupracovat. Jedním takovým příkladem je *databázový film*, s nímž pracuje například režisér Peter Greenaway. Lineární filmový *narativ* narušuje tím, že ve filmu využívá jiný způsob uspořádávání. I když má divák pocit, že sleduje *narativ*, scény na sebe logicky nenavazují. Nejedná se ale o čistou formu *databáze*, protože porušuje základní charakteristiku *databáze*, tj. sada prvků, které nejsou uspořádány podle nějakého daného pravidla (Manovich, 2001, s. 194). Jakmile jsou tyto prvky umístěny do jedné určité dimenze (čas filmu, stránka v knize), nelze hovořit o *čisté databázi*, k jejímu vytvoření je třeba umístit prvky do prostoru.

Podle Manoviche je úplně prvním filmem pracujícím s formou *databáze* *Muž s kinoaparátem* (1929) od režiséra Dzigy Vertova. Film má podobu katalogu obsahujícího úseky z každodenní zkušenosti 20. let 20. století. Taková forma by se dnes dala nazvat dokumentárním filmem. Snímek má ale mimo rovinu zaznamenávání každodennosti další dvě roviny – rovinu pohledu kameramana, který tyto úseky natáčí, a rovinu publika, které se na hotové dílo dívá v kině. Poprvé se tak zaznamenala představa filmu jako *databáze* skládající se z natočeného materiálu. Trvalo ale desítky let, než se *databáze* začala aktivně využívat v souvislosti s počítači a webem, a s pojmem *databáze* a *nelineárního narativu* vůbec začali opět pracovat filmoví tvůrci. *Muž s kinoaparátem* je podle Manoviche při charakterizování *nových médií* důležitým milníkem, protože ukazuje, jak se ve filmu může z neobvyklých efektů stát nový umělecký jazyk.

Další příklad spolupráce *databáze a narativu* můžeme vidět na některých webových stránkách⁴, které nám po jejich otevření předkládají příběh. Ten, kdo je navštíví, je pak od začátku veden k tomu, aby si vytvářel vlastní postavy a další dějové prvky, ale příběh je přitom respektován a děj se nemění, ať už jím procházíme s jakýmikoliv výtvary.

⁴ <http://www.drawastickman.com/>

4.1. World Wide Web

Při každodenním používání webu⁵ k vyhledávání by se mohlo zdát, že je web *databází*. K vnímání webu jako sběrnici termínů pak může přispět např. googlefight⁶. Jedná se o webovou stránku, kde se po vepsání dvou termínů odehraje bitva o to, který termín se na webu vyskytuje vícekrát.

Web by se ale dal označit jako *databáze* pouze v širokém slova smyslu. Hledání na webu nám totiž umožňují různé prohlížeče (Internet Explorer, Firefox apod.) za pomoci vyhledávačů (Google, Bing, Seznam apod.), které nás pak svádí k tomu označit web jako *databázi*. Pokud bychom tyto prohlížeče s vyhledávači neměli, web by představoval otevřený nemapovatelný prostor. Je to jako když si představíme hromadu lístků se jmény lidí. Jako taková je nám k ničemu. Až když jména seřadíme například podle abecedního pořadí a vyrobíme kartotéku, kde budou podle tohoto klíče uspořádána, vytvoříme tak databázi jmen, v níž můžeme hledat a dostat se vždy k té informaci, kterou potřebujeme.

Web bez prohlížečů s vyhledávači tak byl založen na odlišném konceptu. Když se nám čas od času podařilo najít nějakou webovou stránku, mohli jsme si zapsat, kde je a příště se k ní vrátit, ale nebylo možné hledat stránky s podobnými tématy, navíc každou chvíli mohly přibýt další a další nové stránky.

Podle Manoviche (2001, s. 222) není web koherentní totalitou, ale agregátním prostorem, je to soubor prvků, které jsou propojeny *hyperlinky*, takže neexistuje princip, podle něž by se daly spojit do jednotného celku. Až s přítomností prohlížeče a vyhledávačů by se tak dalo hovořit o webu jako o *databázi*, protože nám umožňují hledat v prostoru webu. Označit web jako *čistou formu databáze* ale komplikuje fakt, že v *databázích* obvykle hledáme prvky týkající se určitého tématu, problematiky, třídy. Kdežto web nám poskytuje mnohem více výsledků hledání, než potřebujeme a navíc se nám ani

⁵ Web a internet nejsou synonymní termíny. Ačkoliv se k sobě vzájemně vztahují, je třeba odlišit jejich přesný význam. Internet označuje síť počítačů, umožňuje nám například mailovou komunikaci. Web je nám přístupný právě skrze internet, obsahuje webové stránky propojené skrze URL adresy a hyperlinky. Pro účely této práce tedy záměrně volím termín web, pouze pokud hovořím o médiu, volím termín internet.

⁶ <http://www.googlefight.com>

nemusí podařit najít informaci v kontextu tématu, které požadujeme. Když hledáme knihy v knihovní databázi, nepočítáme s tím, že by se jako výsledek hledání zobrazil automobil. Kdežto na webu nám například při hledání vědeckého článku mohou vyjízďet filmy, výroky apod. Čím úžeji hledání specifikujeme, tím je výsledek hledání úspěšnější. Navíc výsledky hledání závisí na konkrétních uživateli. Pokud budou dva lidé hledat v kartotéce určité jméno, pravděpodobně se doberou stejného výsledku. Kdežto budeme-li hledat určité jméno na webu, je naopak pravděpodobnější, že různí uživatelé dosáhnou výsledků z odlišných zdrojů.

Web tak můžeme spíše označit jako prostor, v němž je možná *navigace*⁷. Můžeme se vydat jedním směrem a poté prostřednictvím *hyperlinků* přeskokovat na zcela odlišná odvětví. Podobně jako v počítačové hře rozehráváme naše hledání jedním směrem a když se nezdaří, opakujeme level, tak i na webu klikáme na odkazy a pak například pomocí tlačítka „zpět“ zkoušíme další možnosti.

Podstatné je, že hledání na webu má v rukou uživatel, který s daným rozhraním pracuje. Vytváří tak určitou cestu, která měla nějaký cíl, ale během hledání se uživatel mohl dostat na scestí a na virtuální lineární cestě tak mohlo vzniknout mnoho odboček. I když tedy web jako celek k *databázi* přirovnat nelze, *databáze* se používají při programování webových aplikací. Jedná se o sběrnice pojmů, které se řídí určitým skriptem, který je vypisuje, řadí a propojuje. Ke správě *databází* se používají programy, které data spravují a usnadňují přístup více uživatelům.⁸ *Databáze* tak stojí například na pozadí internetových obchodů, které nás pak při další návštěvě vítají a pamatují si veškeré námi vložené údaje. Nejedná se tak pouze o typ *databáze*, která by byla uzavřená a sloužila k vyhledávání (archiv), ale uživatelé či nakupující do ní sami přispívají a tím ji rozšiřují. *Databáze* mohou být vzájemně propojené, vložení našich osobních údajů a nákup nás tak může zařadit jednak do *databáze* odběratelů novin, rovněž do *databáze* zákazníků, a také zákazníků, kteří si koupili určitý produkt či zákazníků, kteří se zařadili do soutěže. Můžeme tak být součástí stovek *databází*, aniž bychom si toho byli vědomi.

⁷ Manovich termín *navigace* užívá k označení situace, kdy máme předem daný prostor, ale sami si vytváříme různé trajektorie, jak se jím pohybovat

⁸ Na webu se nejvíce využívají například databáze MySQL, PostgreSQL a Oracle

V souvislosti s *modularitou* a *fraktální logikou nových médií* je web charakteristickým příkladem. Zastřešuje bezpočet webových stránek, které se skládají z jednotlivých mediálních prvků. Web lze označit jako *hypermédium*, protože jednotlivé prvky, které tvoří dokument, jsou propojeny *hyperlinky*, přičemž jednotlivé prvky a celková struktura jsou na sobě nezávislé. *Hyperlinky* představují propojení mezi prvky, které se vyskytují na odlišných místech, například slovo a obrázek na odlišných webových stránkách. Hypertextový model webu tak podle Manoviche (2001) odkazuje k logice řízené metonymií.

Hypertext představuje jednu z podstatných charakteristik webu a hlavně pohybu po webu. Jedná se o způsob strukturace textu, který není lineární. Neexistuje u něj hierarchie, tedy nadřazený text a další texty, které by mu byly podřízené nebo z něj vyplývaly. Pouze na uživatelích záleží, jakou cestu *hypertextem* si vytvoří. K pohybu *hypertextem* slouží *hyperlinky*, neboli hypertextové odkazy. Právě jejich prostřednictvím můžeme různě přeskakovat mezi odlišnými prvky, například textem a obrázkem.

Mgr. Zuzana Kobíková, která se *hypertextem* a jeho podobami v nových médiích zabývá, se ke vztahu hypertextu a „čtenáře“, který s ním pracuje, vyjadřuje následovně: „Princip organizace, hierarchie a nakládání s odkazy závisí na čtenáři, jehož role se v hypertextovém prostředí posouvá blíže k roli autora. Čtenář se aktivně účastní posledního publikování textu – „čte“ tak, že určuje finální organizaci i hierarchii textu, navíc se vyjadřuje k přečtenému, může vytvořit další odkaz, a tím se stává i autorem. Ten naopak kontrolu nad svým textem ztrácí, protože hypertext je útržkovitý, atomizovaný do bloků textů, které jsou nezávislé a samostatné – autor nemůže určit, v jakém pořádku bude čtenář jeho text číst ani s jakým dalším materiálem bude jeho text propojen. Autorův text už není kanonický, ale rozptýlený v síti textů ostatních autorů, kde cestu volí čtenář.“⁹

Při „čtení“ *hypertextu* je tak důležitá *navigace*, způsob, jakým se „čtenář“ pohybuje *hypertextem*, pokud pouze přeskakuje z jednoho hypertextového odkazu na druhý bez toho, aby si zaznamenával cestu nebo bez předem daného směru, může se ztratit. *Hypertext* nemá jasně daný začátek a konec, záleží na nás, z jakého místa budeme vycházet a kam se

⁹ Kobíková, Z., Hypertext. Revue pro média č. 5. <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/hypertext.htm> (Navštíveno 20. 11. 2011)

chceme dostat. V praxi tedy představuje například přeskokování mezi texty, obrázky, videi umístěnými na různých webových stránkách. Odkazy spolu nemusejí tematicky ani obsahově souviset, spíše naopak. Proto při cestě *hypertextem* můžeme začít a skončit u jednoho tématu i když mezi tím projdeme řadou témat (například nevyžádaných reklam a jiných upoutávek) naprosto odlišných.

4.2. Počítačové hry

Manovich se v knize *The Language of new media* (2001) věnuje i počítačovým hrám, protože právě v nich se od počátku 90. let začínáme ve velké míře setkávat s *databází*. Manovich analyzuje hry *Doom* a *Myst*, uvádí: „Než se hráč dostane na konec hry, musí projít její velkou částí, odkrýt její geometrii a topologii, poznat její logiku a tajemství.“¹⁰ (Manovich, 2001, s. 245) Na rozdíl od moderní literatury a filmu, jež jsou postaveny na psychologických vztazích mezi postavami a k pohybu a posunu tak dochází v psychologickém smyslu, počítačové hry nás navracejí do starověkých forem narativu, v nichž byla zápleтка postavena na fyzickém pohybu hlavního hrdiny napříč různými místy a světy. *Herní narativ* ubíhá, rozvíjí se a pokračuje s tím, jak hlavní hrdina postupuje prostorem. Pokud se postava zastaví a nic nedělá, zastavuje se i narativ. Důležitá je zde role průzkumníka, postava neví kudy jít, když určitým světem prochází poprvé. Svět si sama konstruuje právě zkoušením různých variant – prozkoumáváním. Nejedná se o pasivního hrdinu, který by následoval předem vytyčenou cestu, ale správnou cestu si sám tvoří. V akčních hrách se snoubí právě moment hledání, procházení, zkoušení, s pohybem, postupem napříč narativem, který představuje fyzický pohyb v prostoru. V těchto hrách tak nehrají roli složité dialogy nebo psychologizace hlavního hrdiny, pokud se snažíme přelstít svého protivníka, nepoužíváme psychologické hry, ale zneškodníme jej fyzicky. Manovich dodává, že „stejně jako *databáze*, *navigovatelný prostor* je forma, která existovala už před používáním počítačů, i když se počítače staly médiem pro tento prostor“ (Ibid., s. 248).¹¹ Přesto *navigovatelný prostor* můžeme najít u většiny *nových médií*. Prostor, kde se jeho uživatel může rozhodovat, jak dál jednat, a zároveň za sebou svým jednáním zanechává určitou stopu. Když bychom si přehráli úspěšně splněný level počítačové hry (akční, adventury, RPG), dostali bychom ucelený příběh, většinou lineární (pokud se ve hře nevyskytuje cestování časem pomocí teleportů apod.), který by mohl odpovídat některému

¹⁰ „Before reaching the end of the game narrative, the player must visit most of it, uncovering its geometry and topology, learning its logic and secrets.“

¹¹ „Just like a database, navigable space is a form that existed before computers, even if the computer becomes its perfect medium.“

akčnímu filmu. *Navigovatelný prostor* se vyskytuje jak v abstraktním světě dat a informací, tak i v reálném prostoru obsahujícím konkrétní předměty, stává se tak podstatnou složkou rozhraní člověk – počítač. Podstatné je, že *navigace* napříč prostorem funguje vždy v jasně daném prostoru. Jak připomíná Manovich (2001, s. 219), kyberprostor neobsahuje prostor. Podobně jako *databáze* je ohraničeným prostorem, z něž si můžeme vybírat různé prvky, tak i svět počítačové hry je ohraničeným prostorem, kde zkusíme různé možnosti, abychom se mohli posunout dál. Zmiňovala jsem *databázi* jako novou kulturní formu. Nyní k ní můžeme přidat ještě prostor s možností *navigace*.

Jesper Juul, dánský teoretik zabývající se videohrami, se ve svém článku *Games telling stories?* (2001) zamýšlí nad vztahem počítačových her (videoher) a *narativu*, resp. zda hry vyprávějí příběhy. Uvádí důvody, proč by hry měly být *narativy*: podkladem pro hru bývá příběh, což bývá umocněno intrem (úvodním příběhem, který nás s hrou seznamuje), ale i důvody, proč hry *narativy* nejsou: nepatří do narativně mediálního prostředí tvořeného divadlem, romány a filmy, čas ve hrách funguje odlišně než v *narativěch*, vztah mezi divákem/čtenářem a příběhem je odlišný než vztah mezi hráčem a hrou. Juul se tak zabývá otázkou, zda experimentální *narativy* 20. století nepřispěly k proměně vztahu mezi *narativy* a hrou, k jejich přiblížení.

V *klasickém narativu* se děj obvykle odvíjí v pořadí počáteční stav věcí, změna stavu, odhalení umožněné touto změnou. U her (Juul pracuje s hrou *Space Invaders*) ale spíše než o konečné odhalení jde o nalezení ideální sekvence událostí. U modernějších her (*Half life*) ale jasně dané sekvence událostí s narativem pracují – na konci hry je možné sekvence převyprávět jako příběh. Dalším společným rysem je postava hlavního hrdiny, který plní určité úkoly. Problém nastává u dalšího znaku *narativu* – nezávislosti na médiu, tzn. stejný *narativ* můžeme nalézt v knize i ve filmu. I když existují filmy, které následovaly počítačové hry, hry bývají zfilmovány jen výjimečně (*Tomb Raider*). Navíc hry, kterým předcházelo filmové ztvárnění, podobnost zakládají na pouhém názvu hry nebo z příběhu vybírají jen určitou část.

Juul rozlišuje rovněž čas ve filmu a ve hře. V *klasickém narativu* se nacházejí dva odlišné časy – čas příběhu, který reflektuje čas událostí, jak jdou chronologicky za sebou, a

čas diskurzu, tedy čas vyprávění – pořadí závisí na vypravěči nebo formě, jakou je *narativ* předkládán. Při čtení knihy tak rekonstruujeme příběh na základě toho, jak je nám prezentován.

U mluveného narativu gramatický čas představuje vztah mezi narativním časem a časem vyprávění. K tomu navíc musíme brát v úvahu čas sledování filmu nebo čtení knihy. Podstatné tedy je, že čas příběhu a čas, jak je vyprávěn, tvoří dvě diametrálně odlišné roviny. U her hraje roli hlavně synchronnost, čas hraní je synchronní s narativním časem a časem dívání se. Vše se odehrává *nyin* ve smyslu, že se události nyní dějí, hráč děj sám tvoří. U her s interaktivním příběhem, kdy hráč sleduje videa a občas musí zvolit nějakou možnost, čas příběhu, vyprávění a sledování plynou nezávisle na sobě. Ale jakmile hráč jedná, jejich plynutí se zastavuje. Juul vyvozuje, že „narace a interaktivita nemohou fungovat ve stejné chvíli. Proto se v hrách příliš často nevyskytují základní narativní operace jako jsou vzpomínky nebo náhled do budoucnosti. Hry jsou téměř vždy chronologické.“¹² Nebývá příliš častým jevem, aby se ve filmu nevyskytovaly lidské postavy, s nimiž se diváci mohou ztotožnit, film s narativem bez hrdinů by byl divácky nudný. Kdežto u her je tento jev častý. Juul ukazuje, že to je proto, že hlavním hrdinou se zde stává sám hráč. Hra je tak abstraktnější než film, ve filmu je divák zatažen do děje, u her se ale sám divák stává aktérem. Při hraní her, jako jsou například *Tetris*, pak nejde o to, aby zde nějaká postava zdolala překážky, prošla určitou trasou až do cíle. Jde o nalezení logiky a zároveň správné rychlosti – o nalezení řádu, jak hra funguje. A už nezáleží na tom, zda je tam postava, s níž se ztotožňujeme, nebo se ve hře vůbec nevyskytuje.

Abych shrnula a propojila téma *nových narativů* v počítačových hrách a filmu: Podstatným rysem nových, experimentálních *narativů*, je skutečnost, že se nestaly, ale že se dějí. Tento prvek mají společné jak počítačové hry, tak *modulární a databázový film*. I když jsou počítačové hry většinou chronologické, pocit aktuálnosti a nepředvídatelné budoucnosti způsobuje fakt, že hráč sám je hybatelem *narativu*, sám rozhoduje o tom, co se bude dít dál. Ve filmech jako jsou *Amores Perros* nebo *Prosperovy knihy* v průběhu

¹² „This means that you cannot have interactivity and narration at the same time. And this means in practice that games almost never perform basic narrative operations like flashback and flashforward. Games are almost always chronological.“

filmu buď postrádáme chronologii, nebo dochází k rozbití časoprostoru, jenž můžeme složit až po skončení filmu. Proto při sledování filmu nabýváme dojmu, že se děj odehrává nyní, že nejsme pouze svědky toho, co se stalo kdysi, ale že se podílíme na tom, co se teprve stane. U *modulárního filmu* i her se tedy pozornost obrací na diváka, nyní již interpretanta nebo aktéra. V prvním případě je divák aktivní v tom smyslu, že se snaží příběh interpretovat tak, že jej postupně skládá dohromady. Nejedná se o filmy, kde by bylo potřeba interpretovat děj ve smyslu, že je nejasný, že má více východisek, že je abstraktní. *Modulární filmy* mají děj rozkouskovaný, vidíme jednu scénu za druhou, působí jako krátké příběhy, až postupně si uvědomujeme, že jimi prochází jeden příběh. *Databázové filmy* zase vypadají, jakoby ještě neprošly postprodukcí. Proto mohou působit zdouhavě. Divák zde ale opět musí být aktivní, musí správně volit, co má pro děj význam a co je druhotné – stejně jako když z *databáze* vybíráme informace, které zrovna potřebujeme, a ostatní nás nezajímají.

Transformace filmového a *herního narativu* se po předchozích výsledcích zdá být buď nedokonalá nebo nevydařená. Může to být právě proto, že základní principy počítačové hry a filmu jsou prohozeny a ve výsledku nedosahují kvalit původního média. Navíc *herní narativ* je založen na odlišných principech než *klasický narativ*, jehož základem jsou určité události a konkrétní body (postavy, místa) o něž je možné se opřít. *Narativ modulárního a databázového filmu* tak představuje přechod mezi *klasickým narativem* a modifikovaným *narativem počítačových her*. Tyto filmy totiž podobně jako počítačové hry postrádají chronologii a jejich divák si musí sám během filmu vhodně uspořádat získané informace. Podobně jako ve hře se musí vrátit zpět a informace přehodnotit, když se ukáže, že postupoval špatným směrem. Přesto ale není natolik svobodný, aby si mohl některou část filmu přehrát znovu (když hovoříme o filmovém představení v kině nebo o sledování filmu v televizi), vydat se zcela odlišným směrem. Film se stále odehrává v určitém rámci. V počítačové hře můžeme zkoušet ignorovat pravidla a vytvářet si vlastní příběh, i když se pak postava nemusí dostat do zdárného cíle.

Přibližování herních principů s principy *modulárního* a *databázového filmu* by nám ale mohlo ukázat směr, kterým se bude kinematografie ubírat. Čím dál větší angažování diváka do průběhu filmu, jeho aktivní participace na přisouzení konečného smyslu může vyústit v už téměř zapomenutou formu kinoautomatu, kdy by divák rozhodoval, jak se bude děj dále vyvíjet.

5. Klasický film

V práci se zabývám filmy s *nelineárním syžetem*, proto v další části stručně představím základní principy, kterými se řídil *klasický film*, abych ukázala, k jaké proměně dochází u *modulárního* a *databázového filmu*, které budu analyzovat v následující části. *Klasický narativ* se řídí principy, které popisuje už Aristoteles v *Poetice*. Narativ má začátek, střed a konec. Dobře sestavené narativy tak podle něj nemohou začínat odkudkoliv, ale musejí tuto chronologii dodržovat. Začátek narativu až po tu část, kdy dochází k určité změně nebo obratu označuje jako zápletku, rozuzlením je pak to, co po tomto obratu následuje. Přehozením těchto částí by tak děj mohl ztratit smysl. U *modulárního* filmu k přehození těchto částí většinou dochází, smysl mu ale vtiskuje divák, který s příběhem pracuje a skládá si jej.

5.1. Fabule a syžet

Tyto termíny v souvislosti s filmovou teorií poprvé použil filmový teoretik a historik David Bordwell. Přejal je od ruských formalistů (především pak Šklovskij, Tomaševskij, Propp), kteří je používali v literární teorii. Bordwell ale nezůstal jen u teorie a vzájemné vztahy a rozdíly mezi *syžetem* a *fabulí* ukázal na konkrétních příkladech. Detailněji tak rozebírá hlavně Hitchcockův film *Okno do dvora* (1954). Musíme však vzít v úvahu, že Bordwellova kniha *Narration in the fiction film* vyšla v roce 1985 a práce s filmovým *syžetem* se od té doby značně posunula. Proto byla analýza detektivního příběhu na svou dobu vhodným materiálem.

Nejprve tedy představím Bordwellovy principy narace. Bordwell nás seznamuje s rozdílem mezi příběhem, který je reprezentovaný, a aktuální reprezentací příběhu – formou, kdy je divák s příběhem v přímém kontaktu. Mezi těmito dvěma narativními

případy hledá časové, prostorové a příčinné souvislosti. Fiktivní konstrukci, kterou retrospektivně sestavujeme, nazývá po vzoru ruských formalistů *fabulí*. Je to chronologický řetěz událostí, s příčinami a následky, jež se dějí během určitého trvání a v určitém prostoru. *Fabule* je aktuální uspořádání a prezentace *syžetu* ve filmu. Už proto, že Bordwell vychází z teorie literatury, může být patrné, že stejný model *syžetu* i *fabule* může být aplikován na různá média (román, divadelní hru, film). I když se tedy *fabule* a *syžet* skládají ze stejných událostí, jsou protikladem. *Syžet* se stará o pracovní uspořádání událostí *fabule*. Události příběhu rozmisťuje podle specifických principů. *Fabuli* si divák vytváří prostřednictvím předpokladů a jejich vzájemných vztahů. Rozvíjí výsledky získaných narativních vjemů, shromažďuje a ověřuje si domněnky. *Fabuli* dokážeme po skončení filmu slovně shrnout. Filmová *fabule* není nikdy hmotně přítomná na plátně nebo na zvukové stopě.

Jak Bordwell ukazuje na filmu *Okno do dvora*, u detektivních příběhů si *fabuli* sestavujeme současně s tím, jak probíhá vyšetřování, postupně se potvrzují nebo vyvracejí naše domněnky. To, co se stalo, tedy retrospektivně rozebíráme, pokrok v sestavování *fabule* se děje odkrýváním minulosti. Na scestí nás pak dostávají a konstrukci *fabule* brání různá matoucí vodítka. To vše tedy závisí jednak na tom, jak je postaven *syžet*, ale důležitou roli také hrají různé filmové techniky a zařízení. Proto Bordwell hovoří o termínu *styl*. Ten představuje systematické užití jednotlivých filmových zařízení a technik ve filmu. *Syžet* se skládá z různých modelových příkladů událostí (jednání postav, dějové zvraty, složitá zápletká...), stejný film lze ale popsat jako neměnné využití filmových technik - inscenace, kamery, střihu a zvuku. Když ve filmu postavy šeptají, na starosti to mají zvukaři, zhasínání světel zase osvětlovači, napínavé scény vytvoří například dlouhými záběry nebo naopak střihy jdoucími rychle za sebou kameramani a střihači. *Syžet* i *styl* tak mohou ve filmu existovat současně, protože *syžet* je v podstatě dramaturgie, *styl* zase technická stránka filmu.

Bordwell hovoří o třech principech, které se podílejí na vztahu *fabule* – *syžet*. Jsou to narativní logika, čas a prostor. Narativní logika představuje vytváření logických vazeb, kterými si propojujeme události. Jedná se především o příčinné vazby, jedna událost je pro nás důsledkem události jiné. K tomu nám může napomoci *syžet*, rovněž nám ale může

situaci komplikovat. Narativní čas pak zastřešuje to, v jaké časové následnosti, trvání a periodicitě nám *syžet* předkládá různé události. Z toho pak opět bude vyplývat, jak snadné či obtížné pro nás bude sestavení *fabule*. Podobně je tomu i s narativním prostorem. Jeho bližší specifikace, seznámení nás s prostředím, kde se film odehrává, s životními dráhami postav, nás přiblíží k pochopení příběhu.

5.2. Montáž

Montáž je evropský ekvivalent amerického termínu *střih*. Monaco (2004) objasňuje volbu těchto termínů. Zatímco *střih* se vztahuje k procesu zkracování, kdy z veškerého natočeného materiálu odstraňujeme přebytečné úseky, *montáž* naopak evokuje proces spojování a budování. Klasický *hollywoodský střih* byl podle něj charakterizován plynulostí, evropská *montáž* zase syntézou. Přitom natočený materiál můžeme propojit buď tak, že jednotlivé kusy překryjeme, což je výhodnější způsob pro propojování zvuků, nebo k sobě dvě části filmu spojíme, čímž se nám bude lépe propojovat obraz. Mimo to může *montáž* představovat „dialektický proces vytvářející třetí význam z původních dvou významů na sebe navazujících záběrů, a proces, při němž je mnoho krátkých záběrů navzájem protkáno, aby sdělily spoustu informací v krátkém čase.“ (Monaco, 2004, s. 214).

Hollywoodský způsob konstruování filmu postupně vytvořil pravidla, kterými se filmoví tvůrci začali řídit. Monaco (Ibid.) uvádí, že jedním ze zvyků je například uvozující záběr na začátku filmu, poté přecházení k jednotlivostem a podrobnostem, nebo sestřihávání scén rozhovorů tak, že je nejprve záběr na celek (prostředí, aktéry) a poté protipohledy. U *hollywoodského střihu* bylo nejdůležitější předvést plynulost a bezprostřednost, možnost soustředit se na děj a *střih* nevnímat. Pokud už muselo dojít ke *střihu skokem* (muž vstupující do místnosti/objevující se na druhém konci místnosti), mezi tyto dva záběry se vložil záběr na prvek scény, který do ní logicky pasoval (záběr na stůl v místnosti nebo na další osobu).

6. Modulární a databázový film

V práci pracuji s termíny *modulární film* a *databázový film*, proto bych v následující části chtěla provést rešerši teoretických prací, které se zabývají filmem s *nelineárním syžetem*, abych ukázala, s jakou terminologií se v této oblasti pracuje a jak se liší postoje jednotlivých autorů vzhledem k původu a významu těchto filmů. Zároveň se tak dostaneme k charakteristikám a příkladům filmů s *nelineárním syžetem*, z kterých vyplývá, že tyto filmy nelze zařadit pouze do jedné kategorie. Záleží na uspořádání jednotlivých dějových úseků, logice jejich návaznosti, čitelnosti smyslu a dějové linie. To vše má vliv na to, jakým způsobem divák s filmem pracuje, jak je pro něj čitelný.

Nejprve připomenu, jak se k *novému narativu* staví teoretik *nových médií* Lev Manovich. V eseji *Database as a genre of new media* (2000) vedle sebe staví *databázi* a *narativ* jako dvě odlišné formy, které mohou existovat nezávisle, ale dochází u nich k vzájemnému prolínání, především pak v podobě počítačových her. Jejich uživatelé během hraní následují určitý algoritmus nebo jej musí objevit. Podobně i například čtenář knihy následuje logiku určitého narativu. Manovich tedy rozlišuje mezi datovou strukturou, která je typická pro CD-ROM, webové stránky apod., a algoritmy, které jsou základem počítačových her a narativů. Proto Manovich dochází k závěru, že můžeme hovořit o *nových narrativech*, které jsou směsicí trajektorií vycházejících z *databází*, čímž do protikladného vztahu mezi *databází* a narativem vnáší nové světlo. Tyto *narativy* ale neodpovídají tradičním *lineárním narativům*, uživatel může úmyslně tvořit nelineární pořadí. Pokud tedy dojde k vytvoření takové formy, která jinak splňuje kritéria typická pro *narativ*, pak můžeme hovořit o *interaktivním narativu* nebo *hypernarativu*, jako analogii k *hypertextu*. *Hypernarativ* tak zahrnuje trajektorie jdoucí napříč *databází*. Tradiční *lineární narativ* by představoval jen jednu z těchto linií. *Narativ* ale nevytvoříme tak, že bychom jednotlivé složky *databáze* kladli za sebe v libovolném pořadí. Musíme respektovat klasické pojetí *narativu* jako posloupnost příčiny a následku.

Právě Manovich zavádí pojem *databázového filmu*, jako příklad uvádí filmy

režiséra Petera Greenawaye. Jedná se o filmy, jejichž děj se neodehrává v tradičním lineárním pořadí, s dějovou katarzí vyskytující se na konci filmu. Jednotlivé dějové úseky na sebe logicky nenavazují. Manovich ale zdůrazňuje, že se nejedná o čistou formu *databáze*, protože už umístění do filmové formy porušuje jedno z pravidel *databáze*, že její jednotlivé prvky jsou umístěny libovolně v prostoru.

David Bordwell, teoretik filmu, jehož jsem citovala při definování filmové *fabule* a *syžetu*, se k novému *narativu* staví spíše konzervativně. V eseji *Film Futures* (2000) zastává názor, že i současné *narativy* jsou tvořeny způsobem, jímž dáváme věcem smysl. Často říkáme, že se něco mohlo stát jinak nebo si dokážeme představit jiné důsledky. A existuje mnoho filmů, které tyto myšlenkové pochody reflektují. Proto nejsou složitější (*víceliniové*¹³) *narativy* náročné na pochopení. Pouze zrcadlí náš přirozený způsob chápání komplikovanějšího uspořádání událostí. Nekopírují vývoj ve vědách týkajících se teorie chaosu nebo kvantové fyziky. Redukují složitost uspořádání na to, co může být příjemci sdělení perceptivně a kognitivně chápáno. *Víceliniové narativy* obvykle obsahují několik lineárních trajektorií a spojují je v jeden či více propojujících prvků. Tyto prvky dávají celému příběhu smysl a objasňují termíny časoprostoru a kauzality. Jednotlivé linie jsou často vedeny paralelně, přičemž poslední je nečekaná a nejméně pravděpodobná. Bordwell jako příklady filmů s *nelineárním narativem* uvádí například *Lola běží o život* (Tykwer, 1998), *Náhoda* (Kieslowski, 1981) nebo *Srdcová sedma* (Howitt, 1998). Podstatné tedy je, že tyto *narativy* podle něj nejsou složité na pochopení, protože odpovídají pravidlům našeho chápání.

Edward Branigan¹⁴ napsal práci *Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations* (2002) mimo jiné jako reakci na Bordwellovu esej *Film Futures*. Stejně jako on používá název *forking-path* pro označení *narativů*, které nejsou našemu chápání cizí. Dodává, že nikdy nepřistupujeme k plátnu nebo obrazovce jako k nepopsanému listu, ale vždy máme určitá očekávání, strategie, odvozujeme, usuzujeme, předjímáme. Od samého začátku filmu využíváme stereotypů, aplikujeme schémata a zkušenosti a činíme hypotézy. Filmoví

¹³ V originále *forking-path narratives*, označuje *narativy*, které obsahují více dějových linií vycházející z jednoho (a více) bodu nebo směřující do jednoho (a více) bodu

¹⁴ Edward Branigan je profesorem na Fakultě filmových a mediálních studií na Californské Univerzitě v Santa Barbaře

tvůrci jsou si toho ale vědomi a proto diváky vedou po určité linii, přivedou je na stopu, aby je následně zmátli. Divák tak postupně zjišťuje, že jeho očekávání a vyvození byla mylná a hypotézy se nepotvrzují. Branigan tak ukazuje, že *víceliniové narativy* jsou pouze součástí obecnějšího fenoménu, který označuje jako *multiple-draft narrative*, tedy *narativ* obsahující mnoho různých konceptů. Jako příklad uvádí mnoho filmů, které nejsou založeny pouze na paralelních zápletkách, ale i filmy s mnoha dějovými liniemi, s různými neobvyklými časovými strukturami, filmy, kde hrají roli vzpomínky, stavy mysli a paměť jako určité dějové linie. Tyto *narativy* obsahují vyvození, alternativní zápletky, hypotézy, očekávání a další produkty divákových myšlenkových procesů. Branigan seskupuje všechny tyto výsledky jak diváka, tak filmových tvůrců do jedné skupiny nazvané *téměř pravdivé konstrukty*¹⁵. Divák tyto konstrukty drží v paměti, dokud nepřijde závěrečné vyvrcholení filmu a až pak je může modifikovat. Ve výsledku se Branigan staví do opozice vůči Bordwellovi když tvrdí, že všechny *narativy* jsou složité, protože u nich dochází k „přepsání“ *téměř pravdivých konstruktů*, i když u *víceliniových narativů* je tato složitost potlačena. Jako příklad filmu s *narativem* typu mnoha různých konceptů uvádí film *Šestý smysl* (Shyamalan, 1999), který podrobně analyzuje.

Marsha Kinder¹⁶ zastává spíše názor, že *narativy* se staly komplexnějšími. Esej *Hot spots, avatars, and narrative fields forever: Buñuel's legacy for new digital media and interactive database narrative* (2002) napsala ve stejném roce jako výše zmínění autoři. Tvrdí, že mezi novými digitálními médii a filmem existuje spojení. Nová média upřednostňují interaktivitu, a *interaktivní narativy* vyžadují aktivního uživatele, tvůrce. Termín *databázové narativy* používá pro ty *narativy*, které zahrnují zásadní procesy kombinace a selekce. Určitá data jsou vybírána z *databáze* a následně uspořádána tak, aby vytvořila příběh. Z toho vyplývá, že různé kombinace těchto dat mohou vytvářet rozdílné příběhy. Kinder se ale zaměřuje hlavně na filmy Luise Buñuela, protože jí připadají jako vhodný příklad využití databázových strategií.

¹⁵ *nearly true constructs*

¹⁶ Profesorka na Univerzitě Jižní Kalifornie, kulturní teoretička zabývající se narativní teorií a digitálními médii, její publikační činnost se orientuje mimo jiné na teorii filmového narativu

Alan Cameron¹⁷ *nelineární narativy* označuje jako *modulární narativy*, přičemž je zakládá na stejném principu jako *databázové narativy* u Marshy Kinder. Cameron tvrdí, že tyto narativy jsou založeny na vztahu mezi časovostí příběhu a jeho uspořádáním. *Modulární narativy* rozvíjejí nebo pozměňují klasický koncept záběrů do minulosti dějovými úseky, které nyní nejsou zasazeny tradičně chronologicky, ale stojí odděleně, jsou prokládány útržky vzpomínek. Vztah mezi přítomným a minulým dějem je tak změněn, mizí pravidla, která by tomuto vztahu dávala řád. Cameron ukazuje, že většina filmů sice obsahuje klasickou strukturu založenou na chronologickém pořadí, ale na druhé straně se začaly objevovat filmy jako *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Tarantino, 1994) nebo *Memento* (Nolan, 2000), které se staly velmi populární. Zdá se tedy, že diváci přijali strukturu *nelineárního narativu*. U *modulárních narativů* hraje roli nahodilost, paralelní časové zařazení a předurčenost. Cameron analyzuje dva *modulární narativy* – *21 gramů* (Iñárritu, 2003) a *Zvrácený* (Noé, 2002). Narativ je u obou filmů velmi chaotický a dějová katarze spočívá spíše v rozluštění pořádku a nahodilosti než v samotném příběhu. Cameron přirovnává vztah mezi pořádkem a nahodilostí k literatuře modernismu a k teorii chaosu Illya Prigogine a Isabelle Stengers.

Teoretička filmu Eleftheria Thanouli¹⁸ nesouhlasí s Bordwellovým názorem, že nový typ filmu neexistuje. Pro novodobé filmy ale používá výraz *postklasický film*. Charakterizuje jej epizodickou strukturou, komentářem, který slouží jako prostředek k dostání se do mysli postavy, hypermediováním realismem, který má za následek větší autenticitu příběhu, uvolněním logiky příčiny a následku, a přítomností mnoha postav a jejich vzájemných interakcí, jejichž množství vede k útržkovitosti v cílech postav. Thanouli nevyvozuje, že by došlo k zániku *klasického filmu*. *Postklasický film* pouze přináší nové rozměry, které mohou částečně vycházet z *klasického filmu*. *Postklasický film* recykluje staré žánry, které přebírají a rozvíjejí praktiky *klasického filmu*. Thanouli dochází k závěru, že nelze určit přesnou hranici mezi *klasickým* a *postklasickým filmem*, proto je třeba narativ blíže prozkoumat a popsat změny, kterými prochází.

¹⁷ Allan Cameron působí na Aucklanské univerzitě na Novém Zélandě na Fakultě médií, ve své publikační činnosti se zabývá modulárním narativem

¹⁸ Eleftheria Thanouli působí na Aristotelově univerzitě v Thessaloniki

S jiným konceptem nového filmu přišel filmový historik Thomas Elsaesser¹⁹, tyto filmy nazývá *filmy s myšlenkovými hrami*²⁰. Hlavním cílem těchto filmů je zmatení a mystifikace diváků. Hrají hry, v nichž hraje hlavní roli buď postava, která se tak stává loutkou, kterou diváci pozorují, nebo nic netušící samotní diváci se stávají aktéry hry. Tato druhá možnost obvykle nastává, když je divákům určitá informace zatajena nebo je nejasně sdělena. Elsaesser přichází s několika charakteristikami těchto filmů. Mění vztah mezi divákem a filmem. Tradiční pozice diváka byly voyeur, svědek, pozorovatel. Nyní se divák do filmu zapojuje, je prvkem nezbytným pro interpretaci a porozumění filmu, vtiskuje filmu konečný smysl. Pokud je aktérem hry filmová postava, je obvykle ve stejné pozici, jako když je aktérem divák. Dochází ke zmatení, není jasné, co je skutečnost a co je produkt jejich imaginace, význam a důsledky určitých situací jim připadají nejasné. To vše je obvykle podníceno imaginativní postavou přítele nebo mentora. Protagonista si pak ani není jistý, kdo je on sám, a v jakém světě žije. Diváci ani protagonisté si neuvědomují existenci paralelního nebo alternativního světa, vyvstane, až když v ději dojde ke zvratu. Elsaesser publikoval svoji esej v knize *Puzzle films* (2009). Sledování *filmů s myšlenkovými hrami* se totiž podobá skládání puzzle. Opouštějí tradiční charakteristiku filmu, že lhát divákovi se nemá. Veškeré dějové zvraty, nejasné záběry, přivedení na scesti, dva různé záběry téhož, a další klamavé strategie přispívají k nedůvěryhodnosti narativu a až do samého konce filmu si divák nemůže být jistý, jestli je narativ pravdivý, nebo jestli se jedná o mystifikaci. Stejně jako Marsha Kinder Elsaesser zmiňuje, že *viceliniové narativy* se poprvé neobjevují s „novým“ filmem, ale že je můžeme nalézt v literárních dílech klasických autorů, jako jsou Boccaccio, Cervantes nebo Sterne, a v dílech autorů moderny, například u Marcela Prousta, Virginie Woolfové, Jamese Joyce a dalších. Elsaesser nesouhlasí s Bordwellovým tvrzením, že nové narativy nejsou složité, že pouze rozšiřují *klasické narativy*, a že si zachovávají linearitu i v případě, že obsahují více dějových trajektorií. Elsaesser tak Bordwella kritizuje za to, že o nových filmech tvrdí, že u nich nedošlo k žádné změně²¹. Měli bychom podle něj brát v úvahu i dobu v níž žijeme,

¹⁹ Thomas Elsaesser je profesorem Filmových a televizních studií na Amsterodamské univerzitě

²⁰ mind-game films

²¹ Elsaesser používá výraz „business as usual“ (Elsaesser, 2009, s.21)

tedy počítače a internet a jejich nároky na zpětné vazby a reálný aktuální čas. Tento tlak má pak podle něj na nový narativ důsledky. Svým postojem se tak připojuje ke Kinder (2002) i Manovichovi (2001), kteří zastávají názor, že technologie *nových médií* sloužící k uchování dat, a obsahující nové způsoby propojování dat a vytváření sekvencí, mohou mít dopad na klasické propojování dat v příběhu.

Průkopníkem nových forem narativu jsou podle něj počítačové hry. Ve filmech s myšlenkovými hrami podle něj hrají důležitou roli psychologické a psychoanalytické vědomí, problémy subjektivity zahrnující paranoii, schizofrenii a amnézii. Tyto poruchy nejsou zobrazovány pouze jako důsledek nejistoty nebo beznaděje, ale vedou k určitým dovednostem jednoho z hlavních hrdinů. Proto je Elsaesser nazývá produktivními poruchami. Směřuje tak k faktu, že Hollywood vždy produkoval díla, která byla přístupná masám, tedy pro různé věkové kategorie, pohlaví, etnické nebo národní příslušnosti. Přístup pro všechny rovněž vedl k možnosti sledovat filmy v různý čas prostřednictvím různých médií. „U filmu s myšlenkovými hrami instituce filmu funguje na základě přístupu pro všechny, konkrétně na vytvoření vícebázového, přizpůsobitelného filmu schopného kombinovat výhody knihy s širokým spektrem možností počítačové hry.“ (Buckland, 2009, s.39)²²

Jim Bizzocchi²³ podobně jako Kinder pracuje s *databázovým narativem*. Analyzuje konkrétní filmy a vizuálně ukazuje, že s filmem se dá zacházet jako s databází, která umožňuje odlišné čtení narativu. Typickým příkladem je podle něj film *Lola běží o život* (Tykwer, 1998). Můžeme jej číst třemi různými způsoby. Jako hudební videoklip – typický krátkou formou, kombinuje okamžitý zážitek a množství opakovaných zhlédnutí. Druhé čtení se podobá akční videohře. Lola musí překonat mnoho překážek v určitém čase – přesně tak musí jednat postava ve videohře, a podaří se jí to až na třetí pokus – ve videohře je možnost opakování. Stejně jako ve videohře se zde pracuje s dualitou volba – šance, kdy hrdina volí další kroky, riskuje, dokud se mu nepodaří úkol splnit. Každopádně toto

²² „With the mind-game film, the 'institution cinema' is working on 'access for all', and in particular, on crafting a multi-platform, adaptable cinema film, capable of combining the advantages of the 'book' with the usefulness of the 'video-game'.“ (Buckland, 2009, s.39)

²³ Jim Bizzocchi působí na Fakultě interaktivního umění a technologií na Univerzitě Simona Frasera v Britské Kolumbii

přirovnání s sebou nese úskalí v podobě interaktivity – tento film může interaktivitu pouze zobrazovat, neuplatňuje ji. Třetím čtením je tak podle Bizzocchiho čtení filmu jako *databáze*. Tuto podobu dokazuje, když jednotlivé prvky děje rozloží do tabulky (viz obrázek číslo 1). Každý řádek tabulky pak představuje tři různé možnosti, jak se mohla určitá situace vyvinout, jak mohl děj dále pokračovat. Bizzocchi dochází k závěru, že ačkoliv tento film s divákem neinteraguje fyzicky, podporuje psychologickou interakci. Formát *databáze* nutí diváka, aby se kognitivně zapojil a nebyl pouze pasivním příjemcem, což vyžaduje nějaké povědomí o *databázovém narativu*.

	Lola 1	Lola 2	Lola 3
Start	Phone and Scream	Phone and Scream	Phone and Scream
Cartoon	Dog scares Lola, she keeps running	Kid trips Lola, she limps	Lola leaps over kid and dog, turns and scares them
Buggy Lady	Bump → Polaroid; drank, loses her baby, cries, steals a baby	Bump → Polaroid; Lotto, \$\$\$, Magazine, rich	Near miss → Polaroid gets religion, sees Jesus mag, sells Jesus mag on street
Dad / Lover (1)	Do you love me? Decide, I'm pregnant		
Bicycle Guy	Buy bike? 'No!' → Polaroid beat up, meets girl, marries	'Buy bike' 'Stolen' → Polaroid destitute, scares girl, dies of OD	sells bike to bum, No polaroid
Run and Hit	Lola runs just in front of car. Driver, distracted, hits front bumper of thug's car.	Lola vaults over hood. Driver, distracted bu delaed, hits rear bumper of thugs' car.	Lola hits hood, rolls, stops. Delays driver, thugs pass safely. Driver recognizes Lola
Manni / Blind Lady	Blind Lady loans Manni a phone card, leaves it with him	very brief	<i>After split screen below.</i> 'Thanks' 'Wait' Bike goes by, he chases, catches (<i>after split</i>)
Lola / Bum	Lola and Bum pass at corner	Lola passes corner, bumps bum, he keeps going	Lola turns corner, no bum
Dad / Lover (2)	'Have a baby?' 'Yes'	'Have a baby with me?' 'Yes' 'Even if it's not yours?'	'Do you want to have a baby with me?' 'Yes' Phone interrupts confession re baby...
Lady in Hall	Brush → Polaroid; car wreck, brain dead, wheel chair, dies	<i>After fight with Dad (below),</i> Passes → Polaroid; meets bank clerk, fall in love, S & M	
Dad & Lola	Scream. Dad hustles her out. 'Not mine. Cuckoo's egg'	Fight, he slaps her, she grabs gun, robs bank, gets money	<i>See split & event below</i>
Ambulance (1)	Ambulance stops just before glass, Lola races ahead	Ambulance smashes glass	Ambulance stops just before glass
Split Screen & Clock	Split; Manni / Lola / Clock She's too late, he robs store	Split; Manni / Lola / clock He sees her, does not rob store	Split; Dad & Lola. He doesn't see or hear her. No clock
Ambulance (2)	Ambulance in background of robbery (picture and sound track)	Ambulance kills Manni	Lola hitches ride in ambulance, saves guard
Event	They rob store. Trapped. Lola shot by mistake, dies.	Manni is hit by ambulance. Dies.	<i>Big crash – dad, thugs, driver. Manni gets cash from bum. Casino – Loal screams, wins Manni gives money to boss</i>
Dream	Red Dream; Lola asks if Manni loves her	Red Dream; Manni asks if Lola would find new lover if he died	
Reset	'But I don't ...want to leave' / Bag and phone intercut / 'Stop' / phone falls into cradle - reset	Lola caresses him, Manni says 'No?' / Plane and Bag / phone falls into cradle - reset	Lola doesn't tell Manni about bag – open ended finish

Draft

Anomalies in *Italics*

©Jim Bizzocchi 2005

Obr. č. 1: Databáze scén k filmu *Lola běží o život* podle Jima Bizzocchiho

Z rešerše literatury k filmům s *nelineárním syžetem* se ukazuje, že tyto filmy mohou nést různá označení podle toho, kolik dějových linií se v nich vyskytuje, zda film obsahuje více příběhů, které spolu nesouvisí nebo se jedná o jeden příběh se zpřeházeným dějem. Je tedy nutné brát v úvahu, že nemůžeme udělat taxonomický výčet kategorií a filmů, které do nich spadají, protože některé filmy se mohou řadit do více kategorií. V práci poukazuji na možný vliv *nových médií* na přístup k filmu s *nelineárním narativem* z hlediska jeho příjemce. Z výše uvedených pojmů a postojů proto přejímám termíny *modulárního a databázového narativu*, které poukazují na možnou souvislost s *novými médii*, zohledňují nutnost divákovy práce s filmem.

Mohlo by se zdát, že *modulární film* je založen na odlišné práci s montáží a rytmikou než je tomu u *klasických filmů*. U *klasického filmu* jsem zmiňovala typický hollywoodský střih, jímž se filmy do padesátých let řídily, v 80. a 90. letech se tento střih opět objevoval a u klasických žánrů, jako jsou například detektivky, se objevuje stále. Podle Monaca (2004) se v 60. letech rozšířil *střih skokem*. Tento *střih* se později stal normou a například hudební videoklipy pracují právě s ním.

Modulární filmy ale nejsou založeny na plynulosti a návaznosti děje, nesnaží se zamaskovat nesouvislosti mezi navazujícím dějem. U *modulárního filmu* je nechronologický děj naopak záměrný. Montáž těchto filmů by mohla být charakterizována průnikem dvou typů nechronologické montáže, zavedené Christianem Metzem (1974). Jedná se o *paralelní montáž* a *montáž závorky*²⁴. *Paralelní montáž* obsahuje přechody mezi různými příběhy odehrávajícími se například na odlišném místě nebo v odlišném čase, které spolu mohou, ale nemusejí souviset. *Montáž závorky* obsahuje řadu scén, které spolu souvisejí ve smyslu stejné reality, ale chronologicky nenavazují.

Modulární filmy se obvykle odehrávají jako příběhy, které se staly v jeden den, přičemž několik filmových linií se setkává v jednom bodě, kde film začíná nebo končí. Proto by ani nebylo možné jednotlivé scény dát za sebe, aby chronologicky navazovaly. Střih či montáž zde hrají roli především ve formě oddělování jednotlivých příběhů, ale nejedná se o nový typ střihu či rytmiky, se kterým bychom se u jiných filmů nesečkali.

²⁴ Metz používá termíny *achronological syntagmas*, *parallel syntagma* a *bracket syntagma*

S typem filmu, v němž je zdůrazňována montáž na úkor plynulé narace pracoval už Gilles Deleuze v knize *Film 2: Obraz-čas*. „Kinematografie nepředstavuje jen obrazy, obklopuje je určitým světem. Proto začala velice brzy hledat čím dál tím větší okruhy, které by sjednocovaly aktuální obrazy s obrazy-vzpomínkami, s obrazy-sny, s obrazy-světy.“ (Deleuze, 2006, s. 84) Jeho *obraz-krystal* ale charakterizuje spíše ty filmy, u nichž je nejasná hranice mezi snem a skutečností, imaginárnem a reálnem. V těchto filmech není důležitá kontinuita, plynulý pohyb, vývoj, ale časové roviny. Proto jej přirovnává ke krystalu, události se odrážejí jedna v druhé. Není možné správně identifikovat, co je pravdivé a co pouhé zdání, podobně jako nedokážeme odlišit vzpomínky od přítomnosti či snění. Neexistuje vzor nebo pravidlo, který by nám v rozlišování pomáhal. *Aktuální* obraz má svůj obraz *virtuální*, který mu odpovídá jako jeho odraz. „Obraz-krystal (...) má zřetelně dvě strany, které nelze zaměňovat. Proto je záměna reálného a imaginárního prostou taktickou chybou a nijak nepostihuje jejich rozlišitelnost (...). Nepotlačuje rozdíl mezi dvěma stranami, ale činí jej neurčitelným, každá strana tu přebírá roli té druhé ve vztahu, který by bylo třeba kvalifikovat jako vzájemný předpoklad nebo reciprocitu. (Ibid., s. 85). Nerozlišitelnost reálného/imaginárního, přítomného/minulého, aktuálního/virtuálního je tedy podle něj objektivní charakteristikou určitých existujících obrazů, které jsou ze své povahy podvojně. Mezi dvěma stranami je rozlišení, ne rozdíl. Jedná se tak například o film *Loni v Marienbadu* (Resnais, 1961). U tohoto filmu střih neslouží jen k zaplňování časových děr, spíše je vytváří.

Deleuzův *obraz-krystal* jsem zmínila především proto, abych jej odlišila od *modulárního* a *databázového filmu*, s nímž pracuji já. I když se vyskytují filmy jako *Lost Highway* (Lynch, 1997), které by mohly být kombinací jak *modulárního filmu*, tak filmu s nejasnými časovými rovinami, zaměřuji se na filmy, u nichž nejde o prolínání imaginárního s reálným, ale o komplikovaný *syžet*, formu, u níž jsou obvykle časové roviny jasně rozlišené.

7. Analýza konkrétních filmů

V této části uvedu příklady *databázového* a *modulárního filmu*. Především na grafickém znázornění *modulárních filmů* je vidět, že vyprávět příběh lineárně by bylo nemožné. Filmy se totiž skládají z několika příběhů odehrávajících se ve stejném čase, které obvykle spojuje jedna událost, při níž se příběhy kříží. Je tedy na divákovi, aby dokázal jednotlivé scény vhodně zařadit do jednotlivých příběhů.

7.1. Databázový film

Hlavní představitel *databázového filmu* je v současné době režisér Peter Greenaway. V rozhovorech²⁵ s ním často tvrdí, že dochází ke smrti filmu a kina, a proto se jej snaží svými filmy oživit. Každá umělecká forma podle něj musí během své existence procházet určitými proměnami, aby nedošlo k jejímu zániku. A film už má přes sto let formu stejnou: filmy pouze zobrazují scénář s tím, že text převažuje. I když žijeme v době multimédií a interaktivity, chodíme do kina, kde se několik hodin díváme stejným směrem a pokaždé můžeme očekávat soubor obrázků založených na *narativu*, realismu a psychologizaci hrdinů. Čich ani hmat nejsou zapojeny, film nemá k divákovi žádnou vazbu, jde pouze o omezené audiovizuální podnícení. Jsme tak podle něj pod tyranii formy, kamery, textu a herců. Naopak divadlo je podle Greenawaye stále divácky zajímavé, vztah divák herec může být obousměrný. Filmy jsou podle něj otrokem trhu, vliv na ně mají především distribuční společnosti. Greenaway tak chce tvořit filmy, které se budou neustále měnit, které nebudou tvořeny podle stejných vzorců. Bude se tak jednat spíše o událost, zážitek, který stimuluje všechny smysly. Filmy, na které se díváme dnes, tak budou zapomenuty stejně jako němý film. Současný film ale podle něj pomalu začíná

²⁵ <http://www.londontheatreblog.co.uk/towards-a-present-tense-cinema-interview-with-peter-greenaway/>,
<http://www.heise.de/tp/artikel/6/6112/1.html/>

překonávat bariéry, jako je rámeček plátna, například 3D obrazem. Proto už návštěva kina nebude muset zahrnovat jen jednosměrný pohled na osvětlenou obrazovku v tmavém prostoru. Nová generace má k dispozici média, kde může trénovat a rozvíjet svou představivost, proto by film ve stagnujícím stadiu už byl nedostačující.

Jak uvádí Manovich (2001) Greenawayovy filmy se podobají spíše katalogům scén bez daného pořadí (*Prosperovy knihy*, 1991). Používá například metodu číslování určitých sekvencí ve filmu, která představuje jakýsi narativní obal filmu. Divák pak nabývá dojmu, že se jedná o narativ, i když scény logicky nenavazují. Jeho filmy jsou založeny na převaze obrazu, obrazy nahrazují text a *narativ* je tak upozaděn. Mimo to vytváří živá filmová představení, která spočívají v improvizaci a mixování stovek předem vybraných filmových sekvencí na několika plátcích obklopujících diváky.

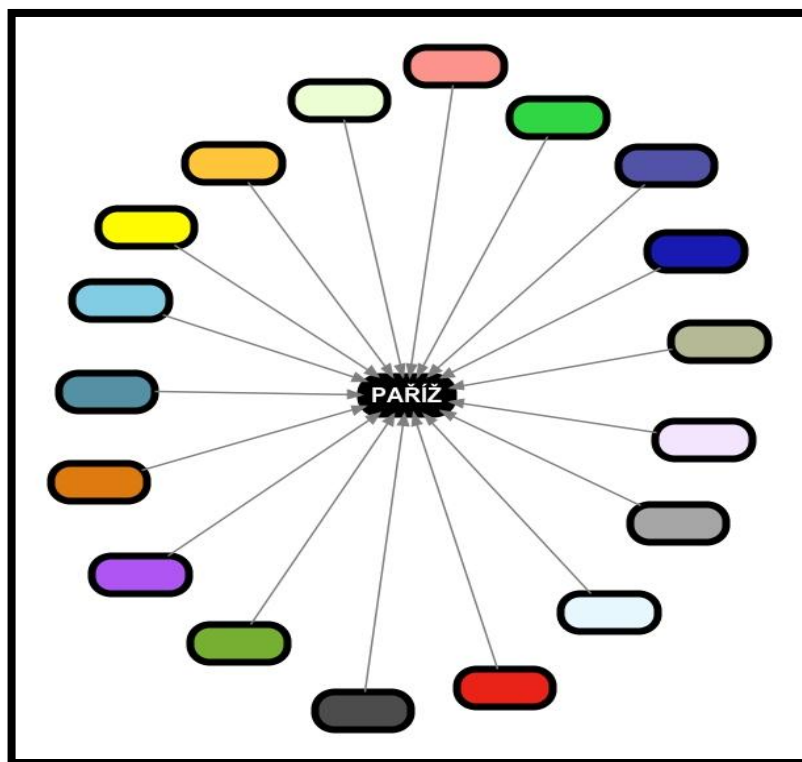
Pokud má film představovat čistou *databázi*, nemůže se podle Greenawaye odehrávat ve formě filmu promítaného v kině, musí být přenesen do prostoru, například budovy nebo města. Pak jednotlivé prvky *databáze* nebudou muset být ohraničeny nebo jim nebude muset být přidělena určitá forma.

U *databázových* filmů tedy nejde o to, že by divák musel pracovat se *syžetem* a skládat jej do správného pořadí. Tyto filmy obsahují několik příběhů, které jsou ohraničené určitým tématem, nebo obsahují jeden příběh podaný z více hledisek. Greenawayovy filmy pak podněcují smysly a přinášejí značný vizuální zážitek, a právě ten propojuje jednotlivé scény na úkor narativu. Jako *databázové* lze označit například jeho filmy *Prosperovy knihy* (1991), *Knihy snů* (1996), film *Mlýn a Kříž* (2011) režiséra Lecha Majewského, *Kafe a cigára* režiséra Jima Jarmusche (2003), film *Lola běží o život* (Tom Tykwer, 1998) a na podobném principu založené filmy *Srdcová sedma* (Peter Howitt, 1998) a *Úhel pohledu* (Pete Travis, 2008), nebo film *Paříži, miluji Tě* (2006), jehož analýzu provádím v následující části.

Paříži, miluji Tě

Příkladem *databázového filmu* založeného na katalogovém provedení, tedy s možností umístit jednotlivé příběhy v libovolném pořadí, je film *Paříži, miluji Tě* (2006). 22 režisérů (Olivier Assayas, Frédéric Auburtin, Emmanuel Benbihy, Gurinder Chadha, Sylvain Chomet, Ethan Coen, Joel Coen, Isabel Coixet, Wes Craven, Alfonso Cuarón, Gérard Depardieu, Christopher Doyle, Richard LaGravenese, Vincenzo Natali, Alexander Payne, Bruno Podalydès, Walter Salles, Oliver Schmitz, Nobuhiro Suwa, Daniela Thomas, Tom Tykwer, Gus Van Sant) natočilo 18 krátkých příběhů, jejichž ústředním motivem jsou Paříž a láska. Můžeme tak být svědky lásky mezi dvěma upíry, mimy, nebo zrození lásky v nečekaných situacích. Tyto příběhy jsou na sobě nezávislé, jediné co je pojí je společný konec, kde jsou záběry na hrdiny jednotlivých příběhů, co v daném čase dělají. Pořadí příběhů by tak mohlo být zcela libovolné, konec by mohl stát na začátku nebo uprostřed filmu, případně by tam ani být nemusel. Příběhů by mohlo být méně nebo více. Film tak připomíná prohlížení videí na YouTube, kdy si z *databáze* těchto videí například pouštíme videa týkající se určitého tématu. Jednotlivá videa pak spojuje pouze společné rámcové téma, podobně jako je to u tohoto filmu.

Zde se tedy potvrzuje Manovichovo tvrzení (2001), že *databáze* a *narativ* vedle sebe mohou existovat současně, jedna forma nemusí nahrazovat druhou.



Obr. č. 2 Grafické znázornění *databázového filmu Paříži, miluji Tě* s jedním rámcovým tématem, kde každá z barev představuje jeden z příběhů, který se udál v Paříži

7.2. Modulární film

Mezi nejznámější *modulární filmy* patří například *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Tarantino, 1994), *Amores Perros* (Iñárritu, 2000), *21 gramů* (Iñárritu, 2003), *Počátek* (Nolan, 2010), *Zvrácený* (Noe, 2002), *Memento* (Nolan, 2000), *4.3.2.1* (Clarke a Davis, 2010). V následující části provedu rozbor filmu *Amores Perros*.

Amores Perros

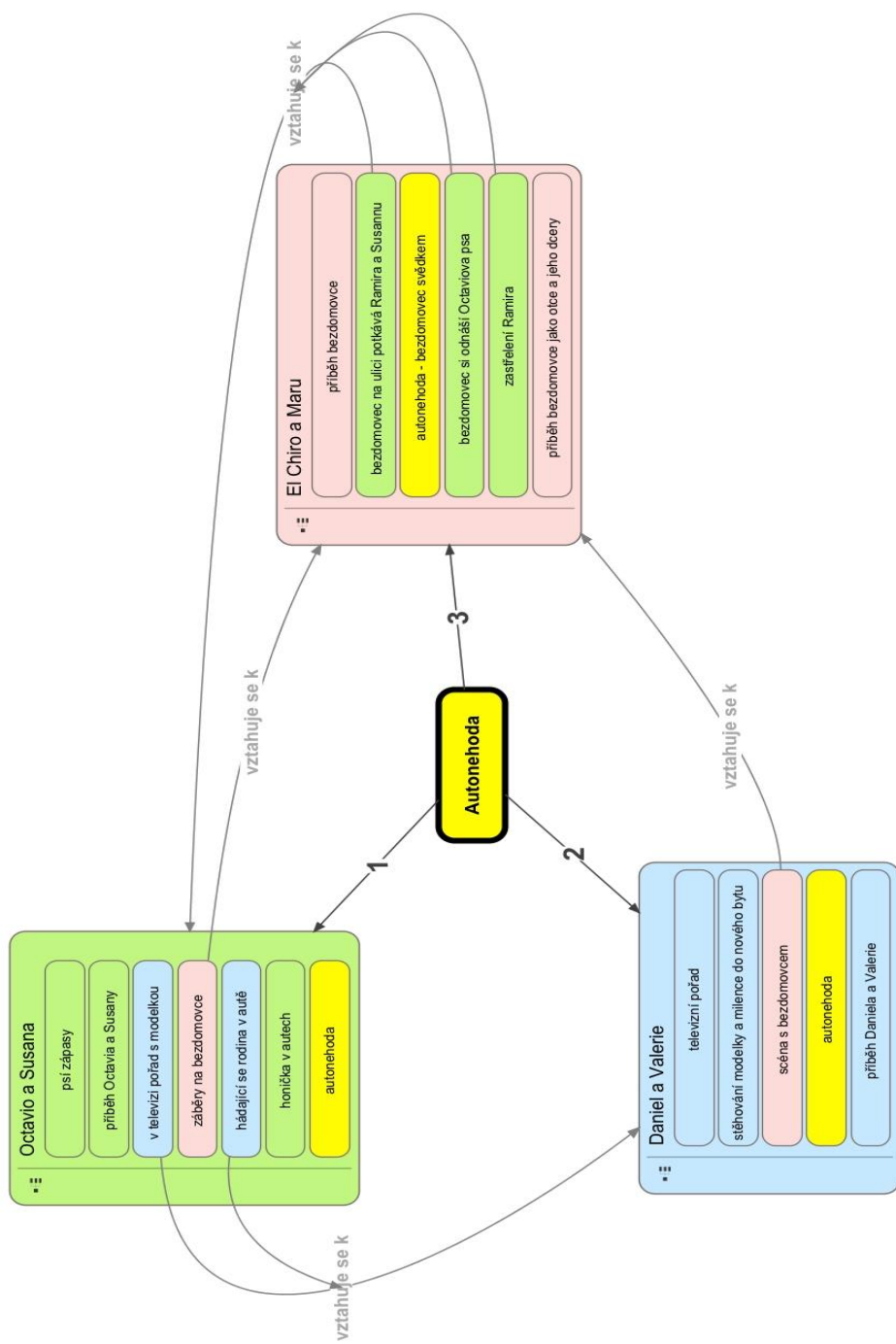
Hned na začátku nás do filmu vtáhne rychlá honička v autech, žádné představení postav, pohledy na krajinu nebo monolog vypravěče nebo jedné z postav. V kině možná diváci teprve usedají k filmu a tento hektický úvod je zaskočí. Nevíme o koho jde, proč vezou zraněného psa, kdo je honí. Každopádně můžeme přítomné postavy zařadit do příběhu číslo 1. Tato scéna končí bouračkou. Zatím ale nevíme, že další účastníci bouračky budou mít s dalším dějem něco společného. Pak se objevuje titulek „Octavio a Susana“. Zde tedy příběh číslo jedna dostává oficiální nálepkou. Příběh o Octaviovi, Ramirovi a Susaně se odvíjí postupně – lineárně, dává hned smysl. Co však diváka pravděpodobně zarazí jsou vložené scény, kdy se v příběhu objevuje nějaký bezdomovec a není jasné, jakou má s příběhem souvislost. Rovněž do příběhu nesedí záběr na hádající se rodinu v autě a záběry z televizního pořadu, v němž vystupuje nějaká modelka. Na rozdíl od vložených scén z bezdomovcem, televizní pořad s modelkou je do příběhu číslo 1 plně zasazen – na televizi se dívá Octavioův společník. Poté následuje honička, kterou příběh začal, nyní nám už tedy fabule tohoto příběhu dává smysl. Poté následuje návrat k televiznímu pořadu, modelka se stěhuje s milencem do nového bytu a následuje opět scéna s bezdomovcem. Začínáme předpokládat, že i tyto postavy budou hrát ve filmu podstatnou roli. Příběh o modelce tedy lze označit za příběh číslo 2. Poté dochází k bouračce z pohledu modelky, tím se nám příběh číslo 2 propojuje s příběhem číslo 1. Ale až nyní se

objevuje oficiální nálepka druhého příběhu – „Daniel a Valerie“. Druhý příběh se bez dalšího přerušování opět lineárně odvíjí a vše nám již zapadá do sebe – až na bezdomovce; tušíme, že se bude jednat o další příběh, číslo 3. V tuto chvíli se ale objevuje poslední nápis – „El Chiro a Maru“, takže třetí příběh už má oficiální název. Až nyní zjišťujeme o bezdomovci více informací, stále ale nenacházíme žádné propojení se zbylými dvěma příběhy. Když ale divák propojení možná nejméně čeká, potká bezdomovec na ulici zmláceného Ramira se Susannou. Nyní tedy nevíme, zda je mezi příběhy nějaké propojení, ale zjišťujeme, že se příběhy odehrávají ve stejném městě a také si setkání dokážeme na základě prvního příběhu časově zařadit. Když se kolem bezdomovce odehraje již dvakrát zobrazená bouračka, vše nám již začne zapadat do sebe. Nyní dochází k průniku všech tří příběhů. Když si bezdomovec odnáší Octaviova psa, dochází k jejich propojení. To se ještě potvrdí, když je Ramiro zastřelen v bance, kam zrovna přišel přítel bezdomovce z příběhu číslo 3. Poté se zase lineárně odvíjí třetí příběh – otce a dcery.

Fabuli příběhu tedy na závěr dokážeme sestavit. Když ji ale budeme chtít někomu vyprávět, bude to poměrně obtížné a nebude to nejspíš dávat smysl. Protože se vlastně jedná o tři fabule, které se vzájemně protínají jen v jednom bodě, takže naše vyprávění by asi začínalo právě v tomto místě. Syžet je tedy dost komplikovaný, mohl by být zobrazen jako bod z něž vycházejí tři šipky, které se mezi sebou navzájem kříží; prvotní bod by byl začátek filmu, kdy pozorujeme průnik všech tří příběhů (aniž to tušíme) a pak se jednotlivé příběhy samostatně vyvíjejí s tím, že se v některých místech letmo protínají a pak zase pokračují dál svou cestou.

Pokud bych *Amores Perros* srovnala s Bordwellovou analýzou filmu *Okno do dvora* (Hitchcock, 1954), Bordwell hovoří o tom, že když bychom syžet tohoto filmu rozdělili na určité vzorce, jednotky, a ty poskládali ve správné časové souslednosti, pak dostaneme fabuli. Tento film ale nelze rozkouskovat a jednotlivé prvky stavět za sebe, čas, v němž se příběhy odehrávaly je jen jeden, i když byl ve filmu rozdělen na tři části jdoucí po sobě. Například scénu, kdy se Octaviův kamarád dívá na televizi, v níž vystupuje modelka, nemůžeme přiřadit jen jednomu příběhu; i když patří do prvního příběhu, někteří diváci mohli vytušit, že má tato scéna ve filmu vyšší smysl. Syžet tedy nemůžeme rozkouskovat, protože má smysl pouze jako celek. Bordwell rovněž tvrdí, že divákovi jde

především o fabuli, a syžet mu napomáhá nebo naopak ztěžuje, aby ji sestavil. Ve filmu *Amores Perros* jde divákovi vlastně spíše o syžet, aby poskládal, co k sobě patří (ne v lineární rovině), a až na základě toho si uvědomí, co se ve filmu vlastně odehrává. Když vidíme modelku v televizi a poté přímo v televizním studiu, skládáme si tyto dva příběhy k sobě, tušíme, že k sobě alespoň vzdáleně patří, i když nám zatím nedochází děj. Rovněž fabuli bychom mohli rozdělit jednak na fabuli každého z příběhů a na „Fabuli“, která jednotlivé příběhy propojuje. Když se ale na tento film podíváme podruhé, budeme vědět, co k čemu patří a pak budeme moci vnímat především příběh, fabuli, a možná se budeme divit, kolik si toho z filmu nepamatujeme, protože jsme se při jeho prvním sledování zaměřovali na to, aby nám jednotlivé dílky „puzzle“ zapadly do sebe, aniž bychom si pořádně prohlédli, co na nich je.



Obr. č.3: Grafické znázornění modulárního filmu *Amores Perros*

7.3. Porovnání databázového a modulárního filmu

Z předchozích ukázek *databázového* a *modulárního filmu* jsou patrné rozdíly, které hrají roli především v tom, jak divák s filmem pracuje. *Databázový film* kopíruje formu *databáze*, s níž se denně setkáváme při práci s *novými médii*. Tyto filmy postrádají *lineární narativ*, obsahují rámcový příběh, téma, které jednotlivé příběhy, rámcovému tématu podřízené, musí dodržovat. Režisér Peter Greenaway tyto filmy navíc zakládá na silném audiovizuálním zážitku, divák je tak konsternován prací s barvami, nasvícením, hlasy, že absenci *narativu* nevnímá. I když tedy jednotlivé příběhy mohou mít lineární *syžet*, jako součást celku jsou na sobě nezávislé, *syžet* je tak nahrazen *databází*.

Modulární filmy na databázovém provedení založeny nejsou. Obsahují jeden nebo více *lineárních narativů* umístěných do *nelineárního syžetu*. Je zde tedy stěžejní práce diváka, který s filmem musí aktivně pracovat tak, aby po skončení filmu jednotlivé scény kauzálně navazovaly. Pokud by se mu nepodařilo scény správně zakomponovat, mohl by dostat právě jen jakousi *databázi* obsahující nesouvisející prvky. Často tak až při dalším shlédnutí filmu přicházíme na spojitosti, které jsme napoprvé nezaznamenali a celkový smysl jsme nezachytili.

Na grafickém znázornění obou filmů můžeme vidět, že *databázový film* se podobá katalogu s jedním tématem. Když bychom si film pouštěli prostřednictvím přehrávače, mohli bychom si jednotlivé úseky pouštět zcela libovolně. Struktura *modulárního filmu* je složitější. I kdybychom si jednotlivé úseky pouštěli za sebou ve správném pořadí, nedocílili bychom *lineárního narativu*, protože více příběhů se odehrává ve stejném čase. Příběhy jsou propojeny centrální událostí, která se ve filmu objevuje vícekrát z různých úhlů pohledu, aby vytvořila spojnicí různých dějových linií.

8. Nová média

V této části bych chtěla přiblížit *nová média*, protože představují druhou složku vztahu, který v této práci popisuji. Pokud vycházím z toho, že filmy s *nelineárním narativem* mohou být stále populárnější díky prostředí médií, v němž se pohybujeme, a že aktivitu jejich diváka lze přirovnat k aktivitě uživatele *nových médií*, je třeba tato média charakterizovat. Na druhé straně je ale nutné vzít v úvahu, že nelze stanovit dělicí čáru mezi starými a *novými médii*, protože některá média se do dnešní podoby postupně vyvíjela, jiná začala být používána k jiným účelům, než byl jejich původní záměr. Proto se zaměřím na vlastnosti *nových médií*, a především pak na vztah k jejich příjemci či uživateli.

Nejprve představím obecnou charakteristiku nových médií z pohledu Denise McQuaila, jednoho z nejvýznamnějších teoretiků masové komunikace a masmédií. Tyto základní charakteristiky pak rozšířím o hledisko Martina Listera a kol., kteří už více pracují s uživatelem *nových médií*, více se zaměřují na web a multimédia. Lev Manovich pak přináší spíše technologické charakteristiky a pro tuto práci podstatný pojem *databáze*.

Denis McQuail (2007) označuje skupinu nových médií jako *nová elektronická média* neboli *telematická média* (kombinující telekomunikaci a informatiku). Charakterizuje je jako „soubor inovací soustředěných kolem systému, jehož podstatou je vizuální zobrazovací jednotka (televizní obrazovka) spojená s počítačovou sítí“ (McQuail, 2007, s. 41). *Nová média* podle něj zahrnují soubor různých elektronických technologií. Od starých se odlišují decentralizací – jejich obsah už není jen v rukou dodavatele, vysokou kapacitou, interaktivitou – možností vzájemné komunikace a vyměňování informačních obsahů s dalšími příjemci, a flexibilitou užití, obsahu i formy.

„Obecně lze říci, že nová média přemostňují rozdíly mezi jednotlivými médii (konvergence technologií) i mezi veřejnými a soukromými komunikačními aktivitami. (...) Tento vývoj má z dlouhodobého hlediska důsledky nejen pro definování jednotlivých médií, ale i pro

hranice mediálních institucí“ (Ibid., s. 42).

Vlastnosti *telematických médií* shrnuje jako (Ibid.):

- technologie založená na využití počítačové techniky
- hybridní, pružný charakter,
- možnosti interaktivity,
- veřejné i soukromé funkce,
- nízká úroveň regulace,
- vzájemná propojenost.

Do těchto základních charakteristik je ale nutné zahrnout i uživatele, příjemce sdělení a obsahů *nových médií* a jeho vztah k ostatním uživatelům.

Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Kieran Kelly a Iain Grant se v knize *New Media: a Critical Introduction* zabývají tím, co je nového na *nových médiích*. V jejich výčtu už se objevuje uživatelské hledisko:

- nové žánry a textové formy, nové druhy zábavy a nové možnosti pro uživatele médií (počítačové hry, filmové efekty, simulace),
- nové způsoby reprezentace světa (virtuální prostředí, interaktivní multimédia),
- nové vztahy mezi uživateli a spotřebiteli a mediálními technologiemi (změny ve využití obrazu a komunikace prostřednictvím médií),
- nové zkušenosti se vztahem mezi začleněním, identitou a komunitou (proměna v osobních a společenských zkušenostech s prostorem, místem a časem, a dopadech na vnímání nás samých a našeho místa ve světě),
- nové koncepce vztahu mezi tělem a technologiemi (rozdíly mezi lidským a umělým),
- nové způsoby organizace a produkce (přeskupování v mediální kultuře, průmyslu, vlastnictví, kontrole a regulaci).

Podle kolektivu autorů jsou rozvíjející se či nové postupy zprostředkované

technologemi, především pak obsah generovaný uživateli:

- komunikace zprostředkovaná počítačem (email, web, blogy, mobilní komunikace apod.),
- nové způsoby distribuce a spotřeby mediálních produktů charakterizované interaktivitou a hypertextem (Web, CD, DVD, různé platformy pro počítačové hry),
- virtuální realita,
- celá škála transformací a posunů v zavedených médiích (fotografie, televize, film...).

V diskurzech týkajících se *nových médií* se pak podle Listera a kol. nejčastěji vyskytují termíny *digitální, interaktivní, hypertextový, síťový, virtuální a simulovaný*. Zmiňují rovněž paradoxní výskyt jak fragmentace, tak konvergence. Fragmentárnost času a prostoru, informací a mediálních produktů jdou ruku v ruce s konvergencí médií ve smyslu multimediality.

K těmto dvěma charakteristikám *nových médií* je nutné přidat ještě třetí, která zohledňuje samotné obsahy *nových médií* a práci s nimi. Právě v souvislosti s novými možnostmi, jak s daty manipulovat, Manovich zdůrazňuje *databázi* jako novou kulturní formu.

Podle Manoviche (2001) se *nová média* odlišují od starých několika principy:

1. *Digitální reprezentací* – nová média jsou tvořena digitálním kódem, jejich obsah může být vyjádřen použitím matematických funkcí, média jsou programovatelná, lze s nimi pracovat prostřednictvím algoritmů.
2. *Modularitou* - modularitou Manovich označuje *fraktální strukturu nových médií*²⁶. Jednotlivé prvky nových médií, například obrázky nebo zvuky, jsou reprezentací skrytých jednotek (pixelů, polygonů, skriptů apod). Ačkoliv fungují ve větších

²⁶Fraktály jsou obrazce, které si zachovávají stejný tvar, ať je pozorujeme v jakémkoliv měřítku. Mají velmi složitý tvar, který je ale vytvořen opakováním jednoduchých obrazců. Pro tyto útvary je tak typická značná vnitřní členitost.

V souvislosti se „starými“ médii, s knihou nebo televizí, ještě můžeme hovořit o lineární logice, logice příčiny a následku. Tato logika by na internetu mohla fungovat, pokud bychom měli vždy jen jednu možnost a z ní vyplývající výsledek.

shlucích, zachovávají si svoji jedinečnost. *Nová média* tak představují vrchol pyramidu, jejíž základnu tvoří ty nejjednodušší nerozložitelné části. Modularitu můžeme vidět na příkladu webu. Skládá se z webových stránek, které se dále dělí na jednotlivé prvky (například odkazy), se kterými můžeme pracovat samostatně.

3. *Automatizací* – ta je umožněna předchozími dvěma principy, v praxi znamená, že je možné alespoň z části vyřadit intencionalitu z procesu vytváření, například pomocí určitých šablon nebo algoritmů. „Na konci dvacátého století vytvoření mediálního objektu jako například obrázku už nepředstavuje problém; novým problémem je, jak najít objekt, který již existuje.“ (Manovich, 2001, s.55)²⁷
4. *Variabilitou* – z prvních dvou principů vyplývá variabilita *nových médií*, tedy že nejsou zasazena do jedné, ohraničené formy, ale mohou se různě proměňovat. Zatímco stará média měla u svého zrodu lidského činitele, který shromažďoval určité prvky a vytvářel jejich sekvence a z výsledného díla pak mohlo být uděláno bezpočet kopií, u *nových médií* lidského činitele částečně nahradil počítač a vedle identických kopií lze vytvářet další a další variace. Při procesu vytváření odlišných variant hraje roli třetí princip, tedy automatizace.
5. *Kulturním transkódováním* - *nová média* se podle Manoviche skládají ze dvou vrstev – kulturní a počítačové. Do kulturní vrstvy patří například encyklopedie, příběh a zápletka, kompozice, mimésis a katarze, komedie a tragédie a další. Počítačová vrstva obsahuje procesy, počítačový jazyk, datovou strukturu, funkce a proměnné apod. Tato vrstva není statická, v průběhu času se proměňuje. Protože jsou obsahy *nových médií* vytvářeny počítači, distribuovány počítači a ukládány a archivovány počítači, lze očekávat, že logika počítače může podstatně ovlivnit tradiční kulturní logiku médií; tj. můžeme očekávat, že počítačová vrstva bude působit na kulturní vrstvu.

²⁷ „By the end of the twentieth century, the problem was no longer how to create a new media object such as an image; the new problem was how to find an object that already exists somewhere.“

„To, co lze nazvat ontologií, epistemologií a pragmatikou počítače ovlivňuje kulturní vrstvu nových médií, její organizaci, vystávající žánry, její obsah.“²⁸ (Ibid., s. 64) Nová počítačová kultura je tak směsicí lidských a počítačových významů. Příkladem mohou být *databáze*, původně počítačová technologie sběru a organizace dat, která se nyní stala součástí kultury.

V souvislosti s principem *variability* Manovich odkazuje ke korelaci mezi proměnou mediálních technologií a sociální proměnou. V industriální společnosti lidé sdíleli stejné hodnoty a toužili po stejném zboží. Všechna média od rozhlasového vysílání po tištěná média se ke konzumentům dostávala ve stejné podobě. V postindustriální společnosti si může každý vytvářet jedinečný životní styl, uskutečňovat vlastní rozhodnutí. Stejně tak webové stránky odpovídají našemu jazykovému vybavení, můžeme si sami volit formální i obsahovou stránku, „mixujeme“ různé prvky z databází.

Domnívám se, že na osobních počítačích by bylo obtížné nalézt dvě identické pracovní plochy. Pracovní plocha možná reflektuje náš pracovní stůl. Stejně jako si volíme předměty, které na stůl umístíme, máme na něm rodinné fotografie, dodržujeme určitý systém nebo upřednostňujeme úplný chaos, stejně tak na pracovní plochu osobního počítače umístíme různá barevná pozadí, fotografie, uspořádáváme si složky, pojmenováváme je, nebo plochu jednou za čas musíme „uklidit“. Dnes se už i nakupování stalo otázkou naší kreativity. Při nakupování na internetu musíme často volit barvu, formu, design, chybí zde prodavač, který by nám radil nebo naopak něco nutil, široká škála a svoboda volby se staly hesly internetových obchodů.

Manovich v této souvislosti zmiňuje počítačovou hru, složku *nových médií*, v níž si často vytváříme profil hlavního hrdiny, a na nás záleží, jakou dějovou linii mu připravíme. Stáváme se tvůrci příběhu.

Vedle pěti principů nových médií Manovich zdůrazňuje ještě nejednoznačnou

²⁸ „What can be called computer’s ontology, epistemology and pragmatics — influence the cultural layer of new media: its organization, its emerging genres, its contents.“

čitelnost *nových médií*. Připomíná Sapir-Whorfovu hypotézu: konkrétní komunity nahlíží na svět a interpretují jej na základě svých specifických jazykových zvyklostí. I když se jedná o radikální a později spíše skepticky nahlížené tvrzení, lze jej připodobnit k používání *nových médií*. Rozhraní totiž ovlivňuje to, jak počítačový uživatel vnímá média, která mu počítač zpřístupňuje, jak vnímá samotný počítač, odlišná rozhraní médiím přisuzují odlišnou logiku. Organizováním počítačových dat různými způsoby poskytuje rozhraní odlišné modely světa. Hierarchické řazení souborů tak přináší jiný pohled na svět než hypertextový model webu. Jako konkrétní příklad vlivu rozhraní na logiku média Manovich uvádí operaci *cut and paste*, tedy možnost kopírovat texty, obrázky zvuky nebo jen pixely atd. a vkládat je jinde, čímž se narušuje tradiční rozdělení médií na prostorová a časová (Manovich, 2001, s. 76).

Manovich připomíná, že *nová média* a rozhraní se neustále vyvíjejí. Zatímco počítač byl v 80. letech považován za pracovní nástroj, o desetiletí později se jeho využití značně rozšířilo, s nástupem internetu už přestal být brán jako pouhý nástroj k vytváření kulturních obsahů, ale jako univerzální médium umožňující přístup k mnoha dalším médiím.

8.1. Remediace, imediace a hypermediace

Jay David Bolter a Richard Grusin v knize *Remediation* (2000) ukazují, že *nová média* nevznikla převratně, z ničeho, ale přesunutím, pozměněním, reformováním starých médií.

Každé *nové medium* se podle nich snaží být inovací těch předchozích a usiluje o ještě autentičtější reprezentaci. Tím, jak dochází ke střídání médií, si začínáme být čím dále tím více vědomi formy média jako takové. Termínem *imediace* označují potlačení samotného média neboli transparentci média. Vychází z naší touhy okamžité konzumace obsahu na úkor média. Například když nám v kině při některé ze scén začne bušit srdce, bojíme se, co nastane, jako bychom byli součástí filmové situace. Tento dojem je ještě více umocněn 3D filmy. *Imediace* tak ale vede k *hypermediaci*, kdy je naopak na prvním místě forma média, jsme si vědomi uživatelského rozhraní. Takovým průnikem *imediace* a *hypermediace* je videohovor, kdy interagujeme s druhou osobou a chvílemi zapomínáme na rozhraní, ale zároveň tento hovor musíme za pomoci média započít a ukončit. Podobně i při koupi nového média často toužíme dosáhnout obrazu či zvuku, který se nejvíce podobá realitě, a zároveň požadujeme, aby médium bylo co nejvíce funkční.

Co se týče *hypermediace*, nejtypičtější příkladem dnešní doby je web. I když si prohlížíme obsah, který se snaží být vzhledem k realitě autentický, obvykle je orámován „oknem“, které nám stále připomíná, že pracujeme s médiem. Přispívá tak spíše k fragmentárnosti a heterogenitě, představuje rám obrazu, který tvoří hranice světa vyňatého z reality, okno do světa informací. Naše práce s počítačem tak často připomíná práci s chaosem, z něžž se snažíme vytáhnout určité prvky tak, že je pojmenujeme, uložíme pro další práci. Grafické programy neslouží k *imediaci*, netoužíme se jejich prostřednictvím přiblížit realitě. Práce s nimi je naopak natolik komplikovaná, že se ztrácíme ve spoustě oken místo toho abychom se přiblížili žádanému zobrazení.

Podle Botlera a Grusina (2000) se současná média pohybují na poli dvojí logiky *remediace*. Naše kultura chce na jedné straně média znásobit a zároveň odstranit všechny stopy *mediace*: ideálně tak chce odstranit všechna média v samotném aktu jejich zmnožení.

Remediace znamená reprezentaci jednoho média skrze jiné médium, to je charakteristické pro digitální média. Pokud vezmeme v úvahu televizi a film, televize je pak *remediací* filmu. Botler a Grusin uvádějí, že dříve byla distinkce mezi televizí a filmem jasně daná, protože film byl spojen s anonymitou kinosálu zatímco na televizi se každý díval v pohodlí domova. Postupně se tento rozdíl začal smazávat s rozšířením televizí na veřejná místa a s možností přehrávat si filmy doma. Každopádně televize zdůrazňuje přítomnost mediace více než film, především z technických důvodů. Kvalitou obrazu, tedy velikostí rozlišení, menší vizuální hloubkou, neschopností tak velké autentizace skutečnosti. Televize nedokáže poskytnout srovnatelné množství vizuálních informací jaké poskytuje film nebo fotografie. Když film sledujeme v kině, obvykle se na něj plně soustředíme, obklopuje nás tma a zářící plátno je středobod naší pozornosti, většinou se nevyskytne nic, co by nás rozptylovalo. Televize v dnešní době naopak v domácnostech často slouží k vytváření akustického pozadí. Lidé televizi zapínají automaticky, protože zaplňuje prázdnotu, protože vytváří prostor, umísťujeme ji do středu místnosti napodobující atmosféru kinosálu, večer zhasínáme světlo, abychom dosáhli co nejlepšího obrazu, přesto nás ale dokáže jakákoliv maličkost vyrušit, diskutujeme o tom, na co se díváme, což si v kině dovolit nemůžeme. Na druhé straně televize představuje naši každodenní zkušenost, kdežto film je spíše sváteční záležitost, „únik do jiného světa“.

Na příkladu televize lze prokázat tvrzení Botlera a Grusina, že *imediace* vede k *hypermediaci* - přesvědčivost televize spočívá v její *imediaci*, informování o událostech, které se právě dějí, nebo které se zrovna udály, a televizní stanice se přetahují v tom, kdo přinese čerstvější informace. Autoři uvádějí, že televizi stále považujeme za přímý kanál mezi námi a událostí, právě proto termín *televizní kanál* užíváme. U zpravodajských pořadů a reklam je ale zřejmá *hypermediace*, redaktor je většinou rámován oknem s mnoha dalšími informacemi, které nesouvisejí s tím, co sděluje, televizní obrazovka tak v tu chvíli připomíná webový prohlížeč.

Ve filmu filmový čas neodpovídá reálnému času, ale *hypermediace* se přitom vytrácí. Film se nás snaží do děje vtáhnout natolik, abychom na přítomnost plátna zapomněli. To může záviset na dalších faktorech, například na výkonech herců nebo speciálních efektech, pokud nepůsobí přesvědčivě, spíše si od filmu budeme držet odstup a

budeme vnímat jeho formální stránky.

Modulární film může balancovat na pomezí *imediace* a *hypermediace*, když se nás snaží za pomoci špičkových technologií vtáhnout do filmu, ale zároveň prostřednictvím zpřetřhaných dějových linií upozorňuje na přítomnost média. Divák se do příběhu nemusí tolik vžít, jako když se dívá na klasický *lineární narativ*. Na druhé straně se na děj musí o to více koncentrovat, aby mu jednotlivé dějové úseky do sebe zapadaly.

8.2. Rám

Nová média, jejichž náplní je produkce obrazu, mají rovněž společné pravoúhlé rámování reality, kterou reprezentují. Funkci rámu média převzala ze západního renesančního malířství. Aumont (2005) hovoří o třech funkcích rámu: *vizuální* – rám slouží k oddělení obrazu od okolního světa; *ekonomická* – rám obrazu dříve představoval jeho hodnotu; *symbolická* – upozorňuje pozorovatele, že se jedná o obraz, proto by jej měl posuzovat podle určitých konvencí.

Pokud vezmeme v úvahu film, rám představuje nejen ohraničení reality a filmové reality, ale stává se „oknem“ do jiného světa. Realita zprostředkovaná rámem, není statická, ale pohybuje se. Obdobně i monitor představuje rám, v němž můžeme otevřít bezpočet dalších oken a rámu. Podle Manoviche (2001) představuje pracovní plocha počítače jednak pozůstatek západní tradice, tedy okno do virtuálního prostoru, na nějž je možné se dívat, ale není možné v něm něco měnit, a rovněž uživatelské rozhraní, v němž má každý prvek přisouzenou určitou funkci. Rozhraní se podle něj vypořádává s nalezením kompromisu mezi tradičními kulturními formami a obecně platným uživatelským rozhraním. Například ačkoliv kultura moderní doby hlásá originalitu, individualitu a jedinečnost prvků, aby bylo uživatelské rozhraní funkční, musí se některé ikony či ovládací prvky opakovat, např. Nástroje, Nastavení, Domů apod. Užívaný jazyk tak často působí hybridně, protože se pohybuje na poli originality a zároveň standardizace. Často toto napětí řešíme proměnou vzhledu uživatelského rozhraní, přizpůsobujeme jej svým potřebám, ale

zároveň nám kulturní tradice napovídá, kdy využijeme kterou funkci. V případě kulturního rozhraní se tak dá hovořit o vlastním jedinečném jazyku. Jak dodává Manovich: „Jsme svědky vyvstání nového kulturního metajazyka, něčeho, co bude minimálně tak podstatné, jako bylo tištěné slovo nebo film.“ (Manovich, 2001, s. 93)²⁹

8.3. Autorství a nová média

Při práci s *novými médii* se může stát, že pokud na web nahrajeme volně přístupnou fotografii, dokument, video, program či jiná data, někdo jiný si je může stáhnout či sdílet, a upravit k vlastnímu obrazu. Především pomocí sdílení pak dochází k šíření, ať už to původce dat zamýšlel nebo naopak o publicitu nestál. Fotografové spolupracují s grafiky podobně jako režiséři s tvůrci filmových triků a animací. Novodobé autorství tak nabývá nových podob. Koncept jednoho autora se jednak rozděluje mezi skupinu tvůrců, a zároveň je dílo vystaveno možnému zásahu dalších činitelů, kteří jej mohou zcela přetvořit. Jak jsem již zmiňovala, jsme dnes jako konzumenti stále vyzýváni, abychom si navrhli vlastní design, vybrali vlastní příchuť, abychom se podíleli na programu, vybrali seriál, zvolili závěr. Je nám tak nabízeno být autory nebo spoluautory. Jako aktivní příjemci dat a informací se tak stáváme součástí tvůrčího týmu.

²⁹ „We are witnessing the emergence of a new cultural metalanguage, something that will be at least as significant as the printed word and cinema before it.“

Podle Manoviche (2001) se v dnešní době stírá rozdíl mezi autorem a čtenářem, tedy původcem a příjemcem.³⁰ Tím, že používáme rozhraní počítače jak v práci, tak ve volném čase, rozdíl mezi producenty kulturních statků a jejich uživateli přestává být patrný. Produkty jsou uživateli často recyklovány do nové podoby nebo rozšiřovány. Na vztah autor – čtenář lze rovněž nahlížet jako na vztah profesionál – laik. Dovednosti uživatelů rozhraní se rozšiřují, dokáží si vytvořit webovou stránku, používat grafické programy, aniž by si k tomu museli zavolat profesionála, jako tomu bylo dříve. Znalosti již nejsou majetkem několika vyvolených, kteří je prodávají. Autorství se tak přeměňuje ani ne ve smyslu nutnosti přítomnosti interpretace čtenáře, ale spíše v nedostatečném prostoru mezi autorem a čtenářem. Čtenář tak dílo nejenže interpretuje, ale často dále přetváří, například rozšířením operací programu, zasazením nového softwaru, změnou designu. Zatímco klasická fotografie se vyvolala a dostala tak finální, neměnnou podobu, digitální fotografie představuje pouze základní kámen, může být donekonečna upravována a předělávána. Primárně řešíme rozlišení, velikost, barvy, stíny, jaký fotoaparát byl použit, v jakém programu se fotografie dotvářela, a až pak se možná zajímáme o to, kdo fotografii vytvořil. Obsah tak získává primát na úkor autorství.

Podobně i *modulární film* počítá s angažovaností diváka, který musí s předloženým materiálem dále pracovat, sestavit jej jako puzzle. Když pak chceme film někomu převyprávět nebo o něm diskutovat, není dán bod, od něž bychom měli začít, záleží totiž na tom, kterému momentu přikládáme statut počátku. Různí diváci tak mohou film reflektovat odlišně, a takový může být i příběh, který z jednotlivých dějových úseků vytvoří. Divákovi je tak dáván prostor pro spoluautorství, dotvoření příběhu.

³⁰ Manovich zde vychází z koncepce *smrti autora* u Rolanda Bartha (1977). Ten moderní literaturu označuje jako *writing*, moderního autora jako *scriptor*, tedy toho, kdo text „jen vytváří“. Scriptor už není autorem, který je minulostí a budoucností svého díla, ale rodí se společně s textem, existuje jen tady a teď. Moderní text je tak multidimensionální prostor, v němž se variace psaní, z nichž už žádné není původní, míchají. Spisovatel může už jen napodobovat dřívější pohyb, míchat různá psaní. Scriptor tak už do textu nemusí vkládat vášně, pocity a nálady, na jejichž základě by bylo možné dílo interpretovat. Základem scriptora je obrovská zásobárna či slovník bez daných hranic, z něhož text vytváří. Text se tak již nemusí dešifrovat, ale je spíše nutné rozuzlit jednotlivé stopy a křížovatky, z nichž je textová struktura tvořena. Text může být složen z mnoha jednotlivých textů, braných z různých kultur. Pojem autora u moderního textu podle Bartha nahradí čtenář. Jednota textu už nespočívá ve svém původu, ale v cíli. Čtenářem je pak kdokoliv, kdo si dohromady poskládá jednotlivé stopy textu a dílo si z nich složí. Textu už se nepřiiřazuje jen jedno absolutní vysvětlení, v díle se nerozpoznává autor. Autor už není ústředním pojmem pro interpretaci díla. Barthes tak hovoří o smrti autora a zrodu čtenáře.

8.4. Černá skříňka

Většina uživatelů televize, rádia, mobilního telefonu nemá zdání o tom, jak dané médium funguje. Přitom jak uvádí filosof Vilém Flusser (2001), načtení obrazu a zvuku po zmáčknutí tlačítka působí téměř magicky. Člověk je tedy hybatelem, stojí u vstupu média a zároveň je příjemcem výstupu. Neovládá a většinou ani nechápe procesy, které mezi vstupem a výstupem probíhají. Podobně je tomu i u filmu, dokážeme snad ještě pojmenovat některé filmové techniky, ale procesy, které výrobu filmu umožňují, laikům a běžným konzumentům zůstávají skryté. „Svět, který se rozpadl abstrakcí všech vodítek na bodové prvky musí být složen, aby se stal znovu proživatelným a zpracovatelným. (...) Bodové prvky, které se mají složit, nejsou však ani uchopitelné, ani viditelné, ani pochopitelné: nelze je získat ve skládajícím uchopení, nýbrž pomocí zařízení, která mohou sahat do hromad bodů. Tato zařízení se nazývají tlačítka.“ (Flusser, 2001, s. 27)

I když jsou tlačítka a klávesy všude kolem nás, pro mladší generace jsou samozřejmostí, laik do nich nedokáže vhlédnout a vysvětlit procesy, které se po stisknutí tlačítka odehrávají. Flusser dokonce navrhuje, „aby se o fantazii hovořilo až od vynálezu technických obrazů.“ (Ibid., s. 37) Až od fotografií, filmů a počítačových obrazovek si „představujeme“. Tyto fiktivní plochy si totiž nemůžeme prohlížet, můžeme na ně pouze povrchně pohlížet, protože při hloubkovém pohledu bychom viděli jen elektronické a chemické procesy. Obraz tak může vzniknout jen při povrchním vidění, jen pokud bereme daný aparát jako černou skříňku. To, co se odehrává v černých skříňkách, tak podle Flussera dokáží prohlédnout jen lidé s hlubokým vhledem. „Museli jsme se vzdát kritérií „pravdivý/neppravdivý“, „pravý/umělý“ nebo „skutečný/zdánlivý“, abychom místo toho používali kritérium „konkrétní/abstraktní“. Fantazie je mocí konkretizace abstraktního.“ (Flusser, 2001, s. 40)

Jistý posun nastal s příchodem počítače. I když nemusíme rozumět tomu, jak vnitřní procesy počítače fungují, sami tvoříme jeho obsah. Dá se říci, že si pořídíme černou skříňku a následně ji naplníme daty, u jejichž zrodu stojíme. Musíme znát jazyk počítačového rozhraní, abychom byli schopni vytvořit dokument, poslat email apod.

Nejsme už jen pasivní příjemci obsahu vycházejícího z magické skříňky.

8.5. Multimédia a vzájemná propojenost nových médií

S termínem *multimédia* je to podobné jako s termínem *interaktivita*. Často je používán v souvislosti s *novými médii* a jejich vzájemným pronikáním, ale není jasné, co přesně označuje. Podle Monaca (2004) milovníci filmu reagovali na multimediální vzrušení 90. let označením filmu jako *multimédia*, protože kombinuje obraz, zvuk a text. *Multimédia* představují digitální systém kombinující média a určitý informační obsah. Multimediální jsou například počítače, které využívají propojení textu, audia, videa. Multimédiem může být také webová stránka, která propojuje audio, video a text. *Multimédia* jsou tedy založena na *interaktivitě*.

Monaco poznamenává, že v určitém smyslu je termín *multimédia* chybně zvolený, protože vyjadřuje mnohočetnost, i když principem *multimédií* je naopak sjednocenost. Vhodnějším názvem by tak podle něj byl termín *unimédium*. „Sjednocené médium umožňuje soustředit se na hlavní úkol: vytvořit sjednocené sdělení, tedy sdělit myšlenky a pocity pomocí toho informačního formátu, který bude zrovna nejučinnější“ (Monaco, 2004, s. 544).

V souvislosti s *modulárním* a *databázovým filmem* je důležité zmínit vzájemnou propojenost *nových médií*. Když se v dnešní době vypravíme do kina na film, není to většinou proto, že by nás o kvalitě filmu přesvědčila upoutávka na plakátu na ulici nebo televizní a rozhlasové pořady informující o novinkách v kultuře. Díky digitalizaci se film navíc přenesl i do našich osobních počítačů a domácích kin. Dříve filmu vyhrazený prostor kinosálu a později televize se s technologickými inovacemi rozšířil do dalších zařízení, na nichž je možno si film přehrát. Digitalizace navíc umožňuje s filmem dále pracovat, pouštět si jeho jednotlivé úseky vícekrát. Film nás dnes často upoutá jednak proto, že se o něm hojně diskutuje ať už na sociálních sítích, v diskuzích článků z kulturních rubrik nebo na stránkách filmových databází (imdb.com, csfd.cz). Podobně jako jsem na začátku práce hovořila o Amazonu a zanechávání uživatelské stopy prostřednictvím nákupu či

hodnocení, i v případě filmu dnes uživatelé sociálních sítí a filmových databází spolurozhodují o tom, jak se film uchytí. Když tedy Monaco hovoří o *unimédiu*, jako multimediální by se dala označit vzájemná spolupráce různých médií. Můžeme sedět v kině, dívat se na film, zároveň být připojeni na telefonu na internet a na sociální síť ventilovat naše pocity z filmu. Film si poté koupíme na DVD a znovu si přehráváme pasáže, které nás zaujaly nebo u nichž jsme dostatečně nedávali pozor a něco přehlédli.

Dá se tak očekávat, že filmoví tvůrci začnou zohledňovat situaci, že každý u sebe v budoucnu bude mít chytrý mobilní telefon nebo jiné médium, které bude moct při sledování filmu využít. Zároveň se dá také počítat s tím, že je film na sociálních sítích diskutován, a proto jednoduché prvoplánové příběhy nemusí být tak uživatelsky zajímavé jako příběhy s komplikovaným dějem nebo *syžetem*.

S propojeností *nových médií* rovněž souvisí termín *multitasking*. I když může popisovat situaci, kdy při nějaké činnosti používáme médium (během jídla píšeme textové zprávy), z hlediska uživatele médií označuje spíše schopnost používat více médií naráz. Jde tak například o situaci, kdy píšeme mail, posloucháme hudbu a chatujeme. Příjemce různých mediálních obsahů tak musí zvládnout vnímat odlišné obsahové linie, pohybovat se v nesouvisejících kontextech. Když se pak díváme na film s několika zpřeházenými dějovými liniemi, pochopení takového filmu pro nás může být snazší než pro diváka, který *multitasking* nezvládá, a dokáže se koncentrovat pouze na jedno médium nebo jednu činnost.

8.6. Úskalí spojená s novými médii

Z předcházejícího by se mohlo zdát, jakoby *nová média* představovala pouze pozitivní posun ve vývoji médií a komunikačních technologií. Zjednodušují a urychlují nám práci, ruší tradiční pojetí času a prostoru – můžeme komunikovat ve stejný čas na odlišném místě, účastnit se virtuálních telekonferencí apod. Je ale nutné zohlednit i možné negativní dopady, které se mohou v souvislosti s *novými médii* objevit. Nebudu zde uvádět radikální vizionářská tvrzení typu *Lidé se přestanou osobně setkávat, veškerá komunikace bude probíhat online, dojde k oslabení sociálních vazeb*. Zmíním pouze dopady, s nimiž se mohl každý uživatel *nových médií* osobně setkat.

Jedním z nich je omezená trvanlivost uložených dat. Když si dnes vezmeme disketu, na kterou jsme si uložili data před několika lety, pravděpodobně se nám už nezobrazí. Data uložená na CD vydrží o něco déle, přenosný disk pak zase předčí CD. Žádné z úložišť dat ale neposkytuje neomezenou trvanlivost. Vyvstává tedy otázka, kde uchovávat uložená data, abychom o ně nepřišli, jak zabezpečit jejich přenos budoucím generacím. Když se nedávno restaurovala socha Jana Žižky na pražském Vítkově, restaurátoři v ní pro budoucí generace nezanechali přenosné úložiště dat, ale denní tisk, mince a fotografie. Data si ukládáme proto, abychom je v budoucnu mohli znovu použít. Pro další generace ale už nebude možný náhled do minulosti.

V knize *The Social Life of Information* (Brown a Duguid, 2002) se na jednom příkladu ze zkušenosti badatele ukazuje rozdíl mezi daty uloženými v digitální podobě a informacemi napsanými na papíru. Zatímco digitalizovaná data jsou syrová, bez kontextu, několik století starý papír s sebou může nést příběh. Badatel čichá k dopisu, aby se ujistil, zda je napuštěn octem. Dříve se totiž octem napouštěla korespondence, aby se zabránilo šíření cholery. Badatel tak mohl prostřednictvím čichu zjistit, kde se nemoc vyskytovala. Na začátku práce jsem se odvolávala na Lva Manoviche (2001), který tvrdí, že *databáze* představuje korelát *narativu*, že se tak vedle *narativu* vytvořila nová forma přenášení a uchovávání informací. Na příkladu s badatelem vidíme, že data přenášená *novými médii* můžeme nahlédnout prostřednictvím různých rozhraní, můžeme je kategorizovat,

shromažďovat, ale na úkor toho, že opouští kontext, příběh, který s sebou nesla.

Marshall McLuhan hovoří v souvislosti s novými technologickými prostředími o pohledu na svět ve *zpětném zrcátku*. Člověk si podle něj uvědomí stávající prostředí, až když je nahrazeno novým. V podstatě je tak stále o krok pozadu. S novým prostředím se nejprve těžko vyrovnáváme, proto jej zviditelňujeme většinou uměleckou formou. Nové technologie nás paralyzují, proto se obracíme k tomu, co bylo před nimi. Dříve si společnost na *nová média* zvykala postupně, čímž se dopady na ni zmírňovaly. *Elektronická média* ale kulturu přeměňují okamžitě, například okamžitou změnou formy komunikace. Nerozšiřují funkci jednoho smyslu, ale zasahují více smyslů, o to je těžší se na nové médium adaptovat. I nové typy filmů a větší nároky na filmového diváka tak mohou nejdříve působit jako alternativní proud, ale postupem času je můžeme začít brát jako samozřejmost.

8.7. Divák versus uživatel

V této kapitole bych chtěla v souvislosti s *novými médii* představit jejich diváka. Jak jsem již zmínila v dřívějších kapitolách, do příchodu počítače, a s ním souvisejících technologií, byl používán termín divák. Divák se dívá na televizi, publikum sleduje film v kině. Neočekává se od nich víc než se dívat. S rozšířením osobních počítačů a webu už ale pouhé pozorování nestačí. S obsahy *nových médií* je třeba aktivně pracovat. Jak uvádí John Fiske, když hovoří o populární kultuře: „Pokud kulturní komodity nebo texty neobsahují zdroje, z nichž mohou lidé produkovat své vlastní významy týkající se sociálních vztahů a identit, budou tyto komodity trhem odmítnuty, nebudou populární.“³¹ (Fiske 2005, s. 15) Kultura je podle něj neustálý proces produkování významů, a tyto významy pak vytvářejí sociální identitu jedincům spadajícím do této kultury. Vytváření smyslu stírá rozdíl mezi subjektem a objektem a dává je do vzájemného vztahu.

S *novými médii* se produkce nových významů vztahuje už na samotné uživatele. Produkty kultury jimi mohou být neustále přetvářeny, z populárního se pozměněním významu stává alternativní a naopak. Populární kultura je tak v neustálém procesu, předměty nemají fixně přiřazené významy, ale je možné neustálé přetváření.

„Významy populární kultury existují jen v jejich oběhu, ne v jejich textech; texty, které jsou v tomto procesu klíčové se musí interpretovat ve vztahu k dalším textům a sociálnímu kontextu, díky němuž je oběh možný.“ (Fiske, 2005, s. 17)³²

Zakladatel Mediální laboratoře MIT Nicolas Negroponte v knize *Being Digital* (1996) uvádí, že v dnešní době jsou informace extrémně personalizované. Ukazuje rozdíl mezi zúženým³³ (cílovým) a digitálním vysíláním. Co se týče digitálního vysílání, zůstáváme sami sebou, kdežto u cílového vysílání, zaměřeného na cílovou skupinu, jsme

³¹ „If the cultural commodities or texts do not contain resources out of which the people can make their own meanings of their social relations and identities, they will be rejected and will fail in the marketplace. They will not be made popular.“

³² „The meanings of popular culture exist only in their circulation, not in their texts; the texts, which are crucial in this process, need to be understood not for and by themselves but in their interrelationships with other texts and with social life, for that is how their circulation is ensured.“

³³ narrowcasting

statistickou jednotkou. „Já“ dnes obsahuje informace, které nemají žádný statistický nebo demografický význam. Šíříme o sobě veškeré informace – kde a co nakupujeme, s kým jsme včera večeřeli, jak se cítíme apod. Na našich zkušenostech a potřebách jsou pak založeny novinky a informace, které nám jsou zasílány nebo k nám směřovány prostřednictvím médií. S digitalizací už tolik nehraje důležitost zařazení jedince na škálách týkajících se místa či věku, protože jedinec sám o sobě zanechává informace v podobě toho, kde se nachází, a co dělá. Podle Negroponteho je výzvou pro další desetiletí vytvoření osobních počítačů ne v dnešním smyslu malého rozměru, ale počítačů a dalších technologických inovací, které umožní, že počítač bude znát svého majitele, porozumí, jaké jsou jeho potřeby a význam toho, co říká.

Karen Ross a Virginia Nightingale³⁴ v knize *Media and Audiences* (2003) v souvislosti s proměnou publika poukazují na novou skutečnost – publikum jako subjekt a objekt jsou vzájemně zaměnitelné. Příkladem této záměny jsou například reality show jako *Big Brother*, v západních zemích velmi populární. Účastníci žijí ve vlastním malém světě, pod neustálým dohledem diváků – voyerů. Diváci pak na základě jejich taktik a sympatií rozhodují o tom, koho z tohoto malého světa vyhodí. *Big Brother* je vlastně hra, jejímiž hráči mohou být lidé, kteří se na ni dívají. Pokud byl úkol televize přitáhnout diváky, jejich pozornost, od dnešních diváků se očekává víc, ideálem je navázání kontaktu, zapojení, interaktivita. Reality show i hudební soutěže zapojují diváky prostřednictvím hlasování. Dochází tak k paradoxní situaci. Na každém divákovi jako individuu závisí, pro koho bude hlasovat, může tak získat pocit důležitosti a zároveň i pocit viny, že pokud pro svého oblíbence nebude hlasovat, bude vyřazen. Ze všech těchto hlasů se ale utváří masa, a až ta ovlivňuje vyřazování.

Interaktivita v reklamách a televizním vysílání se objevuje čím dál častěji. Ale už ne tolik v klasické formě přímého hlasování, například volání nebo posílání sms, které ovlivní závěr reklamy, ale v podobě odkazu na jiné médium. Reklamy využívají toho, že většina diváků denně využívá internet. Proto se často setkáváme s výzvami, abychom více informací hledali na internetu, abychom si přehráli konec reklamy, který upřednostníme,

³⁴ autorky se zabývají teorií publika, především Karen Ross již k tomuto tématu vydala několik publikací

abychom se účastnili soutěže na stránkách firmy apod. Z masy se stává masa individuí. Každý má právo na vlastní názor, vlastní motiv, vlastní příchut', provedení. Už se pouze neříváme, ale brouzdáme, *surfujeme*.

8.8. Digitalizace, interaktivita, virtualizace

V předcházejících částech jsem popisovala charakteristiky *nových médií*, čím se liší od starších médií a rozebírala konkrétní zástupce – počítačové hry a web. V této kapitole přiblížím termíny *digitalizace*, *interaktivita* a *virtualizace*, protože tvoří samotné podloží pro fungování *nových médií*: vztah rozhraní, pracujícího na bázi digitální reprezentace, a příjemce, je založen na interaktivitě.

Podle kolektivu autorů Lister, Dovey, Giddings, Grant a Kelly (2009) interaktivita označuje schopnost uživatele přímo zasahovat a měnit obrazy a texty, s nimiž pracují. U interaktivních multimédií je nutné, aby se uživatel aktivně účastnil, aby jednal, podobně jako je tomu u čtení a dívání se, a mohl tak nalézt význam. Aktivní účast zahrnuje jak hraní, tak experimentování a prozkoumávání.

Profesor Sheizaf Rafaeli, který se zabývá komunikací zprostředkovanou počítači, se v článku *From New Media to Communication* snaží interaktivitu definovat. Interaktivita je podle něj pojem, který se dnes velmi často užívá, ale i v souvislosti se situacemi, v nichž roli nehraje. Zdá se, jako by vznikla až s *novými médii*, nebo jako by technické inovace *nových médií* interaktivitu posilovaly či vylepšovaly. Obecně se bere jako přirozený prvek mezilidské konverzace, ale přitom se objevuje i v komunikaci zprostředkované médii. Interaktivita se objevovala už i u tradičních médií: při talk show v rádiích a televizi, při účasti posluchačů na vysílání v rádiu, v rubrikách dopisů redakci.

Rafaeli definuje interaktivitu takto: „v určitých komunikačních výměnách se každý třetí a další přenos (nebo zpráva) k sobě vztahují do té míry, do níž se k sobě vztahovaly předchozí přenosy“³⁵ (Rafaeli, 1988, s.111). U interaktivity tak nehraje roli načasování, obsah nebo počet zpráv, způsob vztahování se k předchozím zprávám. Rovněž nehraje roli, zda se jedná o komunikaci tváří v tvář nebo o anonymní komunikaci zprostředkovanou médií. Nedá se tak říci, že by technologické inovace interaktivitu vylepšovaly či posilovaly. K upřesnění významu interaktivity Rafaeli rozlišuje několik pojmů, které se často vzájemně zaměňují: dvousměrná komunikace, reakce a interakce. Nové technologie mohou přispívat k dvousměrné komunikaci nebo zvyšovat stupeň reakce. Ne však k vylepšení interaktivity, ta tyto pojmy překračuje. Interaktivita rovněž nesouvisí s transparentností médií, tedy s měrou uvědomění si přítomnosti nějakého média. U interaktivity nejde o zajištění komunikace, která má do nejvyšší možné míry navodit pocit nezprostředkovanosti médiem. Interaktivita zahrnuje všechny prvky modelu přenosu informace: vysílatele, příjemce, kanál a zprávu.

Rafaeli zdůrazňuje především rozdíl mezi neinteraktivitou, kvazi-interaktivitou (reaktivitou) a interaktivitou. Interaktivita se nevyskytuje tam, kde je komunikace nekoherentní, kde může být role mezi příjemcem a vysílatelem zaměnitelná, i když stále jde o komunikaci. Rozdíl mezi kvazi-interaktivitou a interaktivitou spočívá ve způsobu reakce, vnímavosti. Odpověď se může vztahovat k předchozím zprávám ve formě přímé odpovědi, nebo samotná odpověď může předchozí zprávy brát na vědomí. Úplná interaktivita tak nespočívá jen v pouhé výměně vzájemně navazujících odpovědí, ale vztahuje se k předchozímu obsahu. Interaktivita je tak podle Rafaeliho odezvou, která se vztahuje jak k předchozím odpovědím, tak ke způsobu, jakým se předchozí odpovědi vztahovaly k odpovědím, které jim předcházely. Ne všechny reakce tak představují interakci.

Pierre Lévy, kanadský filosof a teoretik informačních věd, představuje jednu z nejvýznamnějších postav zabývajících se oblastmi kyberkultury, digitalizace a virtuality.

³⁵ „Interactivity is an expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third or later transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions.“

Lévyho pojetí je často hodnoceno jako utopické, protože se ke kyberkultuře nestaví kriticky, nehovoří o problémech, které v ní v souvislosti s novými technologiemi a komunikačními prostředky mohou vyvstat, spíše naopak kritické názory vyvrací a o kyberkultuře hovoří v souvislosti s univerzalitou a detotalizací. V knize *Kyberkultura* vymezuje samotné pojmy *kyberprostoru*, *kyberkultury* a *virtualizace*.

Kyberprostorem označuje syntézu hardwaru, softwaru, lidských činitelů a programů. Je to v podstatě jeden počítač, jehož hranice nejsou vymezitelné a u nějž není možné přesně oddělit centrum a okraje. Tento prostor je tak dynamický, živý, rozptýlený a hypertextový. Infrastrukturou kyberprostoru jsou digitální technologie. Umožňuje interaktivní komunikaci v rámci společnosti, je ale také místem společenské tvorby, organizace a jednání, a tržním prostorem, kde dochází k výměně informací a znalostí. Představuje také jeden z nástrojů kolektivní inteligence, kterou Lévy označuje jako „optimální využití a harmonizaci kompetencí, představ a intelektuálních energií různé kvality i původu“ (Lévy, 2000, s. 150). Jednotlivci tak získají přístup ke zdrojům velkých společenství. Podobně jako když žijeme ve městě, budeme žít i v *kyberprostoru*, kde budeme s ostatními ve vzájemné interakci, podílet se na kolektivní inteligenci. *Kyberprostor* představuje pouze prostředí, kde se může kolektivní inteligence rozvíjet, jeho rozšiřování ale nepodmiňuje rozšiřování kolektivní inteligence. V *kyberprostoru* už nekomunikujeme směrem od aktivního adresanta k pasivnímu adresátovi, ale komunikace probíhá na úrovni všichni-všichni. Z hlediska kontextu komunikace se v *kyberprostoru* vracíme k orálním společnostem – komunikace probíhá *tady a teď*. Kontext tak mají účastníci komunikace, na rozdíl od písma, stále před sebou, mezi vysláním informace a jejím přijetím není časová prodleva, která může způsobit, že je informace interpretována jinak než bylo zamýšleno. I když Lévy tvrdí, že kyberkultura není totalizující, charakteristická je pro ni aktivní participace, pokud *kyberprostor* neobýváme, stojíme i mimo kolektivní inteligenci.

V souvislosti s *kyberkulturou* Lévy používá pojmy *virtuální* a *aktuální*. Virtuální data nezávisí na časoprostoru a jsou kdesi v *kyberprostoru* umístěna jednak fyzicky, tak i virtuálně přítomna všude tam, kde mohou být žádána. *Virtuální svět* je tedy potenciální, pokud se konkrétní uživatel noří do *virtuálního světa*, data, která vybírá, *aktualizuje*.

Digitální data tak nejsou nehmotná, ale *virtuální*. *Virtuální* představuje prostor přítomný v *kyberprostoru* všude a přitom nikde. Při našem pohybu v *kyberprostoru* jej *aktualizujeme*, pohybujeme se napříč *hypertexty*, volíme tak různé cesty a směry pohybu. Virtualizace dat je možná skrze digitalizaci, tedy převedení na 0 a 1, informace se tak při přenosu neztrácí ani nemění.

Termíny *aktuálního* a *virtuálního* popisují situaci, v níže se ocitá uživatel *nových médií* a o níž jsem se zmiňovala na začátku práce. *Virtuální* data jsou ta, která se nacházejí například v *databázích*, a která můžeme *aktualizovat* tím, že je zobrazíme, vybereme z *databáze*. *Virtuální* tak představuje neaktualizované možnosti. *Virtuální* není nereálné, ale potenciální. Jakmile jednou data z *databáze* *aktualizujeme* tím, že je vyhledáme, můžeme jim opět vrátit statut *virtuálního* tak, že zvolíme zase jiná data.

Kyberprostor je přístupný všem, stačí mít jen potřebné technické zázemí. Tuto dostupnost Lévy nazývá univerzalitou, *virtuální tady a teď* pro všechny účastníky *kyberprostoru*. Všichni se mohou na *kyberprostoru* podílet a přispívat, proto neexistuje žádný centrální význam nebo sémantické ohraničení. Lévy o tomto otevřeném významu hovoří jako o absenci totality. Z hlediska významu se jedná o chaotické uspořádání, které reflektuje heterogenitu účastníků *kyberprostoru*. „Tuto univerzalitu zbavenou centrálního významu, tento systém chaosu, toto průhledné bludiště nazývám *všeobecností bez totality*. A ta je paradoxní podstatou *kyberkultury*.“ (Lévy, 2000., s.97) S postupným rozšiřováním *kyberprostoru* se budou objevovat důsledky pro společnost i kulturu. Lévy je ale neodhaduje, nekonkretizuje.

Kyberprostor modifikuje vztah k vědění, jeho technologie rozšiřují a mění kognitivní funkce člověka. Podle Lévyho ale nehrozí, že by byly nahrazeny tradiční formy komunikace a vědění. Lidé se díky možnosti *virtuální* komunikace nepřestanou setkávat, spíše naopak. Jedná se tak o modifikaci a rozšíření tradičních forem. Podobně i umělecké žánry, které se v *kyberkultuře* utvořily nenahradí žánry klasické, pouze je přeorganizují. K úpadku dojde pouze co se týče autorství a záznamu. Protože i autor jistým způsobem přispívá k totalizaci díla, určuje jeho význam, svou osobou mu dává jednotný rámec. Podobně i záznam představuje časovou stálost díla, která není nabouratelná a tím pádem i fixuje význam. I když je další vývoj *kyberkultury* nepředvídatelný a neovladatelný, Lévy

kyberprostor považuje za místo virtuálního střetávání se, výměny a sdílení dat a informací, na němž se může podílet každý bez ohledu na věk, pohlaví či postavení. „Nejlepší možné využití digitálních technologií je dát lidem možnost, aby spojili své představy a inteligenci ve prospěch rozvoje a emancipace člověka.” (Lévy, 2000, s. 189) Heterogenita jeho účastníků pak přispěje k heterogenitě kolektivně sdílených informací.

Příkladem kolektivní inteligence může být wikipedie. Tedy encyklopedie, na jejímž tvoření se může podílet každý uživatel webu. Tím, že je možná neustálá editace vloženého obsahu, dochází k upřesňování již vložených informací. Opět se zde setkáváme s charakteristikou *nových médií* – pasivní čtenář encyklopedie se stává jejím aktivním tvůrcem.

V souvislosti s *modulárním* a *databázovým filmem* bychom mohli hovořit o podobném efektu, když budeme pátrat po tom, jak ostatní diváci pochopili děj, jak si vykládali určité scény, zda byl děj prvoplánový nebo měl hlubší smysl. Tyto filmy obvykle provází dlouhé diskuze jak na filmových databázích typu imdb.com nebo csfd.cz, tak na sociálních sítích. Kolektivní inteligencí by se tak daly nazvat poznatky, které diváci k filmu dodávají. Filmoví tvůrci s takovou odezvou mohou počítat, rozsáhlé diskuze zabývající se rozuzlením filmových scén nebo možným vyústěním představují alternativu k tvrzení, že ve filmu je prostor pro fantazii. Takové diskuze navíc filmu dělají reklamu, vyvolávají zájem diváků.

9. Závěr

Na začátku práce jsem stanovila hypotézu: *Filmy s nelineárním syžetem i nová média vyžadují aktivního diváka – spoluautora. Proto můžeme z hlediska příjemce hovořit o možném vlivu nových médií na databázový a modulární film.* Nejprve jsem proto představila filmy s *nelineárním syžetem – modulární a databázový film*, abych ukázala, v čem se liší od *klasického filmu s lineárním narativem*. Ukázalo se, že u těchto filmů hraje hlavní roli divák, jenž musí s filmem aktivně pracovat, aby pochopil jeho smysl. U *databázového filmu* zase vyšlo najevo, že i když děj nemusí logicky navazovat, chybí kauzální spojitosti, divák s ním může pracovat podobně jako když pracuje s databázemi, s nimiž se u *nových médií* denně setkáváme. Popisu *databází* jsem proto věnovala samostatnou část. I když si to ani neuvědomujeme, denně se stáváme součástí dalších *databází*, nebo do nich nevědomky přispíváme, používáme je k vyhledávání i vytváření různých mediálních produktů, dat a informací. Chápání *databáze* a práce s ní se tak pro nás začíná stávat stejně samozřejmé, jako chápání *narativu*. Neznamená to ale, že by *databáze* a *narativ* nemohly fungovat společně, to se ukazuje například v počítačových hrách, kde *rámcový narativ* obklopuje množství *databází*.

V další části práce jsem charakterizovala *nová média*, především v čem jejich „novost“ spočívá, jaké nové možnosti nám přinášejí, jak se mění naše práce s nimi. Jako středobod těchto úvah pak vyvstává divák, který se z pasivního diváka, který je součástí širšího obecnstva, stává aktivním spoluautorem, na jehož potřeby a zájmy se *nová média* orientují. Obecnstvo jako masa se rozpadá na individua, která tvoří, skládají a vymýšlejí samy za sebe, a prostřednictvím médií, především internetu, tyto prožitky s ostatními diskutují. A právě takového diváka, který se aktivně podílí, rád si vybírá ze širší škály možností a zároveň má možnost být v neustálém kontaktu s ostatními, už mohou brát v úvahu filmy posledních let. První fází zapojení diváka pak může být právě jeho angažovanost ve skládání *syžetu* a chápání celkového smyslu filmu. Jak navíc ukazuje režisér Peter Greenaway, pokud se médium nevyvíjí, může být jednak pro příjemce nudné,

ale může také zcela zaniknout.

Ukazuje se tak, že uživatel *nových médií*, který se denně setkává s *databázemi*, je schopen pracovat s více médii a rozhraními zároveň a je zvyklý se, ať už jako spotřebitel nebo příjemce mediálních sdělení, aktivně účastnit, přispívat nebo dávat dohromady význam, může své zkušenosti aplikovat při dívání se na *modulární* nebo *databázový film*. Proto můžeme hovořit o možném vztahu mezi *novými médii* a filmy s komplikovanou strukturou, které v posledních letech vznikají.

10. Diskuse

Hlavním cílem práce bylo představit *modulární* a *databázový film* a z hlediska příjemce je porovnat s *novými médii*, především pak internetem. V práci netvrdím, že by se jednalo o přímý vliv *nových médií* na film bez dalších možných ovlivňujících faktorů, ale že můžeme mluvit o možném vlivu. Při zpracovávání tohoto tématu mne překvapilo, jak málo se akademici věnují tématu *databází* z hlediska humanitních věd. Tématu *databází* by se mohlo dostat hlubšího zpracování, a to jak ze sociálně-kulturního, tak i psychologického hlediska. Obsah *databází*, úsekovitých informací, může začít měnit způsob našeho myšlení, to jak informace zpracováváme, jak si je zapamatováváme, jak s nimi dále pracujeme.

Čím dál tím větší prostor pro seberealizaci filmového diváka a uživatele *nových médií* může naznačit směr, kterým by se film mohl nadále ubírat. Jednu cestu nám představuje režisér Peter Greenaway, tedy že film opustí kinosály a nahradí jej filmové události, odehrávající se v otevřeném prostoru. Pokud ale budu stavět na tématu této práce a vývoj filmu bude ovlivněn participací diváka, mohli bychom se dočkat nových forem kinoautomatu, kde by diváci rozhodovali o tom, jak se film bude dále vyvíjet, případně do filmu zasahovali jiným způsobem: Během psaní této práce se v České republice začal hrát „první interaktivní multimedialní muzikál“ *Naháči*, kde se divák může vidět na jevišti prostřednictvím virtuálního hlediště.

Hlubšího zpracování by se také mohlo dostat samotným filmům s komplikovanou strukturou, především z hlediska divácké oblíbenosti. V diskusích ve filmových databázích lze vysledovat, že tyto filmy začínají být oblíbenější než tomu bylo u prvních filmů, které byly vnímány spíše jako součást alternativního proudu. Zpracování příběhu, které je divácky náročnější a vyžaduje jejich aktivitu je bráno jako poutavější, protože pokud je příběh tvořen za pomoci zaběhnutých vzorců, divák postrádá napětí.

11. Seznam použitých zdrojů

Aristotelés, 1996. *Poetika*. Nakladatelství Svoboda.

Aumont, J., 2005. *Obraz*. Praha: akademie múzických umění.

Barthes, R., 1977. The death of the author. In: *Image, music, text*. London: Fontana Press.

Bizzocchi, J., 2005. Run, Lola, Run - Film as Narrative Database. *Media in Transition 4: The Work of Stories*, May 6-8, MIT, Cambridge.

Bordwell, D., 2002. Film futures. *SubStance* #97, 31, no. 1: 88–104.

Bordwell, D., 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.

Bordwell, D., 2006. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press.

Bolter, J.D., Grusin, R., 2000. *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press.

Branigan, E., 2002. Nearly true: Forking plots, forking interpretations. A response to David Bordwell's 'Film futures'. *SubStance* #97, 31, no. 1: 105–14.

Brown, J. S., Duguid, P., 2002. *The Social Life of Information*. Boston: Harvard Business School Press.

Cameron, A., 2006. Contingency, order, and the modular narrative: 21 Grams and Irreversible. *The Velvet Light Trap*, no. 58 (Fall): 65–78.

- Deleuze, G. 2006. *Film 2: Obraz – čas*. Praha: Národní filmový archiv.
- Elsaesser, T., 2009. The mind-game film. In: W. Buckland, ed. *Puzzle films: Complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell. Ch.1.
- Fiske, J., 2005. *Reading the popular*. London: Routledge.
- Flusser, V., 2001. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU.
- Juul, J., 2001. Games Telling stories? *Game Studies*. Vol. 1:1.
- Kinder, M., 2002. Hot spots, avatars, and narrative fields forever: Bunuel's legacy for new digital media and interactive database narrative. *Film Quarterly* 55, no. 4: 2–15.
- Lévy, P. 2000. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K., 2009. *New media: a critical introduction*. London: Routledge.
- Manovich, L., 1999. Database as Symbolic Form. *Convergence*, 5: 80.
- Manovich, L., 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts London England: The MIT Press.
- McLuhan, M. 2000. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.
- McQuail, D., 2007. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.
- Metz, Ch., 1974. *Film language: A semiotics of the cinema*. Oxford University Press.

Monaco, J., 2004. *Jak čist film*. Praha: Albatros.

Negroponte, N., 1995. *Being digital*. London: Coronet Books.

Rafaeli, S., 1988. Interactivity: From new media to communication. In R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, & S. Pingree (Eds.), *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Beverly Hills: Sage.

Ross, K., Nightingale, V., 2003. *Media and audiences: New Perspectives*. Open University Press.

Thanouli, E., 2006. Post-classical narration. *New Review of Film and Television Studies*, 4: 3, 183 — 196.

Internetové zdroje

Kobíková, Z., Hypertext. *Revue pro média* č. 5.:

<http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/hypertext.htm>

(navštíveno 20. 11. 2011)

<http://writing-program.uchicago.edu/toys/randomsentence/write-sentence.htm>

(navštíveno 15.10.2011)

<http://pdos.csail.mit.edu/scigen/>

(navštíveno 15. 10. 2011)

<http://www.drawastickman.com/>

(navštíveno 8. 10. 2011)

<http://www.googlefight.com>

(navštíveno 1. 10. 2011)

Filmy

21 gramů (Alejandro González Iñárritu, USA, 2003, 124 min)

4.3.2.1 (Noel Clarke, Velká Británie, 2010, 117 min)

Amores Perros (Alejandro González Iñárritu, Mexiko, 2000, 154 min)

Kafe a cigára (Jim Jarmusch, USA, 2003, 96 min)

Kniha snů (Peter Greenaway, Francie / Velká Británie / Nizozemsko, 1996, 126 min)

Lola běží o život (Tom Tykwer, Německo, 1998, 81 min)

Loni v Marienbadu (Alain Resnais, Francie / Itálie, 1961, 94 min)

Lost highway (David Lynch, Francie / USA, 1997, 135 min)

Memento (Christopher Nolan, USA, 2000, 113 min)

Mlýn a kříž (Lech Majewski, Švédsko / Polsko, 2011, 92 min)

Muž s kinoaparátem (Dziga Vertov, Sovětský svaz, 1929, 68 min)

Náhoda (Krzysztof Kieslowski, Polsko, 1981, 122 min)

Okno do dvora (Alfred Hitchcock, USA, 1954, 112 min)

Paříži, miluji Tě (Bruno Podalydès, Gurinder Chadha, Gus Van Sant, Joel Coen, Ethan

Coen, Walter Salles, Daniela Thomas, Christopher Doyle, Isabel Coixet, Nobuhiro Suwa, Sylvain Chomet, Alfonso Cuarón, Olivier Assayas, Oliver Schmitz, Richard LaGravenese, Vincenzo Natali, Wes Craven, Tom Tykwer, Frédéric Auburtin, Gérard Depardieu, Alexander Payne, Francie / Lichtenštejnsko / Švýcarsko / Německo, 2006, 115 min)

Počátek (Christopher Nolan, USA / Velká Británie, 2010, 148 min)

Prosperovy knihy (Peter Greenaway, Nizozemsko / Francie / Velká Británie / Itálie, 1991, 124 min)

Pulp Fiction: Historky z podsvětí (Quentin Tarantino, USA, 1994, 154 min)

Srdcová sedma (Peter Howitt, Velká Británie / USA, 1998, 95 min)

Šestý smysl (M. Night Shyamalan, USA, 1999, 107 min)

Úhel pohledu (Pete Travis, USA, 2008, 86 min)

Zvrácený (Gaspar Noé, Francie, 2002, 95 min)

Slovník důležitých pojmů

(Uvádím zde pouze pojmy, které v práci nebyly samostatně vysvětleny.)

databázový narativ – termín užívají Lev Manovich, Jim Bizzocchi, Marsha Kinder k označení narativu, který získává formu databáze, hlavním znakem je to, že jednotlivé dějové úseky nemusejí navazovat a mohou stát v libovolném pořadí

filmy s myšlenkovými hrami – termín Thomase Elsaessera, v originále *mind-game films*, označuje filmy, které svým dějem diváky záměrně matou, ať už hry hrají postavy ve filmu, nebo je do nich zatažen sám divák

hypermédium – kombinuje multimédia a hypertext, funguje na bázi hypertextu, ale může zahrnovat i video, zvuk aj.

hypernarativ – termín užívaný Lvem Manovichem – narativ založený na trajektoriích vycházejících z databází, analogie k hypertextu

modulární narativ - termín užívaný Davidem Cameronem – tento narativ obsahuje dějové úseky, které nejsou založeny na chronologii

navigovatelný prostor – termín užívaný Lvem Manovichem, v originále *navigable space*, označuje prostor nových médií, kde se uživatel rozhoduje, jak dál jednat, „proplouvá“ prostorem, například při pohybu hypertextem

nelineární syžet – syžet vyskytující se například v modulárních a databázových filmech, děj (fabule) nemá lineární formu

postklasický film – termín užívaný Eleftheriou Thanouli pro filmy s komplikovanou strukturou, objevujících se ve větší míře od 90. let 20. století

téměř pravdivé konstrukty – termín, který užívá Edward Branigan, v originále *nearly true construct*, označuje veškeré hypotézy, domněnky, očekávání, která si divák během filmu nashromáždí a v závěru filmu, nebo při dějové katarzi, je modifikuje

víceliniový narativ - termín užívaný Davidem Bordwellem a Edwardem Braniganem, v originále *forking-path narrative* nebo *multiple-draft narrative*, označuje narativy, které obsahují více dějových linií vycházející z jednoho (a více) bodu nebo směřující do jednoho (a více) bodu, například jde o film *Lola běží o život*