

TEORETIZOVÁNÍ O ŽÁNROVÉ POVAZE A FIKČNÍCH SVĚTECH ČESKÝCH SCI-FI KOMEDIÍ

Radomír D. Kokeš

Pojem žánru je mimořádně vděčný, trvanlivý a s trochou nadsázky nesmrtelný. Je tomu tak zřejmě proto, že sugeruje a zřejmě ještě blíže neurčitelnou dobu bude sugerovat pocit, že lze jeho pomocí rozškatulkovat nepřehledné a různorodé pole kulturních produktů do popsitelných, poznatelných a především opětovně rozpoznatelných skupin. V souvislosti s tím asi nikdy neustanou ani teoretické diskuse o povaze žánrů. Co jsou žánry zač? Vycházejí žánry z historických předobrazů, nebo vznikají žánry úplně nové? Lze o nich mluvit jako o stálých strukturách, nebo se konstantně proměňují? Je vhodné považovat žánry za entity založené jen sémanticky či jen syntakticky – nebo je jejich povaha sémanticko-syntaktická? Jsou žánry transmediálně přenositelné, nebo každý přechod z jednoho média do jiného vytváří žánr nový nebo přinejmenším zásadně proměněný? Je lepší je chápat jako fenomén recepce, nebo jako institucionálně utvářené? Toto jsou jen některé otázky dlouhodobě probíhající teoretické debaty o filmovém žánru, na něž následující stránky nepřinesou definitivní odpovědi, ale využijí významové proměnlivosti, kterou díky nim pojem získal. Coby teoretik fikčních světů a filmové formy budu k žánru přistupovat jako k víceméně uměle vytvořené „nálepce“, jež zahrnuje skupinu filmových textů sdílejících soubor vlastností v rovinách (a) generování fikčního světa, (b) stylistických vzorců, (c) narativních vzorců.

Lze namítnout, že v kontextu současné diskuse o historickém zakotvení žánrů či filmových cyklů v dějinách filmové produkce a propagace se může podobně poetologický přístup jevit jako zastaralý. Na podobnou námitku odpovídám, že pokud v českém kontextu doposud neexistuje systematicky zpracovaná poetologická (či chcete-li estetická) historie filmových žánrů, na niž by se dalo navazovat či s ní polemizovat, je epistemologicky užitečné se o stručný příspěvek k ní pokusit. Na to by se dalo říci, že pokud označuji žánr za uměle vytvořenou nálepku, nebude podobný příspěvek historicky plausibilní. Před podobným argumentem bych musel kapitulovat jen za předpokladu, že by toto „rozpoznání“ žánru neprobíhalo odspoda nahoru, ale vedl bych je odshora dolů. Jinými slovy, je třeba snažit se vyhnout nebezpečí, jež Andrew Tudor v knize *Theories of Film* nazývá „the empiricist dilemma“. To je podle něj závislé na dvou typech rozhodnutí. První spočívá v klasifikaci žánru podle apriorních kritických kritérií, přičemž takto vy-

tvořený předpoklad pak vede k dřívější pozici a pojem žánru se jeví jako nadbytečný. Druhé tvoří příklon k běžnému kulturně sdílenému konsenzu o tom, co je vnímáno jako určitý žánr, přičemž tento konsenzus je posléze detailně analyzován.¹⁾ Badatel totiž míří k závěrům, které od začátku zná – tautologicky dokazuje existenci skupiny filmů, k níž už od začátku přistupoval jako k právě takové skupině filmů.

Úvodní badatelská otázka pro tuto studii zněla: Lze v souvislostech československé socialistické kinematografie uvažovat o skupině filmů, která by odpovídala výše uvedenému poetologickému vymezení žánru? Při hledání podobné skupiny nebylo možné se zcela vyhnout prvnímu Tudorovu předpokladu, jeho působení se ale podařilo minimalizovat. Jako rozlišující podnět jsem určil relativně jasnou podmínku, že hrubý vzorek filmů bude obsahovat nějaký prvek, který není v našem reálném (aktuálním) světě považován za fyzikálně možný. Relativně proto, že ne všichni se shodnou na tom, co je či není možné. Domnívám se však, že v otázce, co je či není možné v souboru více než devadesáti filmů, které z období 1948–1989 této podmínce odpovídaly, by přinejmenším současná česká společnost byla v převážné většině jednotná. Je zřejmé, že zvolením podobně omezující výchozí podmínky jsem automaticky zdiskreditoval jiné možné řady filmů, které by mohly posléze zakládat odlišné žánrové linie na základě jiných typů shod či podobností. Nicméně odchylka od fyzikálních zákonů světa, ve kterém žijeme, mi připadá jako relativně nosný výchozí diferenční rys pro poetologické východisko rozlišení žánru. Stále ovšem není dostatečně silný, aby zakládal žánr ve výše uvedeném smyslu, protože pak bychom mohli vedle sebe do jedné žánrové řady badatelsky nepřiliš efektivně postavit třeba *TŘI PŘÁNÍ* (1958) a *IKARIÍ XB1* (1963). Ve zmíněné skupině filmů jsem tedy hledal další shodné znaky (ať už jejich sledováním, nebo čtením detailních dějových synopsí) – s vědomím skutečnosti, že pokud jsem žánr vymezil tak, že skupina textů sdílí soubor vlastností ve strategiích budování stylu, vyprávění a fikčního světa, nevyplyvá z toho, jak rozsáhlý má podobný soubor být.

Jako uskupení nejvýrazněji odpovídající možné žánrové aspiraci, jak byla vymezena výše, se z této rozsáhlé skupiny děl reprezentujících „aktuálně nemožné“ stala čtveřice filmů *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...* (1969), „*PANE, VY JSTE VDOVA!*“ (1970), *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* (1977) a *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT* (1977) – již žánrově označím za *sci-fi komedie*. V poslední části textu se vrátím k otázce, zda by nebylo možné do tohoto žánru zařadit ještě další filmy: *ZTRACENÁ TVÁŘ* (1965), *KDO CHCE ZABÍT JESSIE?* (1966) a *VELKÁ FILMOVÁ LOUPEŽ* (1986). Stejně jako u *sci-fi komedií* je totiž i jejich vývojový vzorec vystavěný na východisku „co by, kdyby“, které se točí kolem nového vědeckofantastického prostředku, jenž zásadně ovlivňuje řád fungování ve *fikčním světě*.²⁾ Pod fikčním

1) Andrew T u d o r, *Theories of Film*. New York: The Viking Press 1974, s. 138.

2) Otázkou fantastického či přímo typologií fikčních světů fantastické literatury se zabývalo hned několik teoretiků fikce, nicméně jejich návrhy pro mě nejsou užitečné, a to ze tří důvodů. Za prvé jednotlivé mody jsou ve všech případech příliš obecné (takže by všechny *sci-fi komedie* tvořily poddruh jednoho typu), za druhé částečně splývají, za třetí se vlastně nezabývají otázkami, které řeším já. Neptám se, co je společné pro všechny fikční světy sci-fi, ale co mají pravděpodobně společného právě tyto čtyři fikční světy *sci-fi komedií*: a to na úrovni jak globální organizace, tak na rovině vlastního procesu jejich generování. Nicméně všechny tyto návrhy, z nichž první se nezabývá ani tak konkrétně fantastickým, jako samotnou možností žánrového myšlení o fikčních světech, stojí za pozornost: Marie-Laure R Y A N, *Possible*

světem přitom rozumím možné časoprostorové uspořádání stavů věcí, které je postupně vytvářené tokem informací ve filmovém textu za určitých podmínek, v určitém pořadí a v určitých kombinacích. Ovšem podobný výběr opět vyvolává námitku: Všechny čtyři snímky jsou nějak napojené na scenáristu Miloše Macourka a dva z nich i na režiséra Václava Vorlíčka („PANE, VY JSTE VDOVA!“, „COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT“). Z toho vyplývá otázka, zda je na místě mluvit o žánru a není vhodnější hovořit o svého druhu autorské poetice Miloše Macourka. Podle mne nikoli nutně, protože ačkoli zůstává Macourkovo jméno ve všech případech přítomné, (a) pokaždé spolupracoval na scénáři i s režisérem filmu, (b) v případě ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ... se na scénáři podílel i Josef Nesvadba, (c) druhý případ společné spolupráce Macourka s Vorlíčkem představuje zároveň nejvýraznější posun od formálních vzorců reprezentovaných zbývajícími třemi filmy, jak vyplývá dále. Navíc není důvod, proč pravděpodobný autorský vliv striktně oddělovat od žánrového uvažování, jak dokazují „provažené“ případy tvůrců jako Alfred Hitchcock, Frank Capra nebo Quentin Tarantino, jejichž filmy se staly reprezentanty určitých žánrových vzorců.

Bylo by také možné oponovat, že i v jiných spolupracích Macourka s Vorlíčkem se objevují fantastické motivy. S výjimkou KDO CHCE ZABÍT JESSII?, kterému se budu věnovat později, se jejich fantastické snímky od *sci-fi komedií* zásadně odlišují ve výchozí situaci, přičemž tato odlišnost mi připadá dostatečně důležitá pro to, abych od sebe tyto filmy žánrově odlišoval. Expozice ve všech *sci-fi komediích* neseznamuje jen s postavami a prostředím, ale je ve vztahu k divákovi vysoce komunikativní³⁾ a ustavující zejména (a) ve způsobu zapojení vědeckofantastického prostředku do kontextu fungování fikčního světa, (b) ve vytvoření mapy, kam by se budoucí vývoj událostí měl či mohl vyvíjet. Jinak řečeno, vědeckofantastický prvek – stroj času (ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...; ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM), převratná „oživovací“ chirurgie („PANE, VY JSTE VDOVA!“) či omlazovací stroj (COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT) – se coby prostředek, který je funkčně využitelný pro pozdější události a specifické cíle, ve fikčním světě zkrátka objeví. Zcela jinak je tomu v dalších fantastických projektech Macourka a Vorlíčka, filmech DÍVKA NA KOŠTĚTI (1971), JAK UTOPIŤ DR. MRÁČKA (1974) a televizním seriálu ARABELA (1979). V nich alternativní fantastický stav věcí (vodnická společnost, pohádková říše) existuje souběžně s tím přirozeným a divák ho pouze s postavami ze světa podobného tomu našemu objevuje (říkejme těmto oblastem fikčního světa *aletické subsvěty*).⁴⁾

Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. Bloomington – Indianapolis: Indiana University Press 1991, s. 31–47; Umberto ECO, *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta 2002, s. 225–234; Nancy TRAILLOVÁ, *Možné světy fantastiky*. Praha: Academia 2011. Aleš Merenus ve svém příspěvku „Literární žánr fantastické literatury aneb „žánrologie““ na konferenci Fantastická literatura – příběhy našich světů (Brno 16. 10. 2010) nabídl přehledné srovnání příspěvků k fikčním světům fantastiky, z něž vyvodil „některé perspektivy dalšího možného zkoumání v oblasti žánru fantastické literatury“ (dostupné Online: <www.phil.muni.cz/clit/fantasticka_literatura/merenus.doc> [cit. 14. 9. 2011]).

3) Srov. též David BORDWELL, *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press 1985, s. 57–61; Meir STERNBERG, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: John Hopkins University Press 1978, s. 56–57.

4) Zde užívané pojmy *aletický subsvět* a *ideologický subsvět* (stejně jako *mikrosvět*, *fikcizace* nebo *narativní tok*) pocházejí z mé vlastní naratologické teorie, v níž navrhuji verzi analýzy vyprávění a fikčního světa, která není odvislá od dichotomie *syžet-fabule* (*histoire-diskurs*, *příběh-diskurs* apod.), ale je schopná postihnout vyprávění i fikční svět v *procesu* jejich zrodu. Narativní dynamika je pak podle mě založená ve

Ve zmíněných fantastických projektech Macourka s Vorlíčkem (DÍVKA NA KOŠTĚTI, JAK UTOPIŤ DR. MRÁČKA, ARABELA) je pak centrální narativní tok událostí poháněn kupředu primárně na základě kolize dvou aletických subsvětů fikčního světa, tedy takových, v nichž platí za sdílenou normu úplně jiná nastavení možného a nutného. Až od toho se pak odvíjí narativní střety na bázi rozštěpení fikčního světa na různé společensky odlišené *ideologické subsvěty*. V případě ideologických subsvětů jde o oblasti světa odlišitelné na základě toho, že se (a) určitá postava vztahuje k nějakému obecnějšímu systému hodnot či pravidel, u něhož se předpokládá, že je sdílen i jinými postavami než jen právě touto, (b) určitá skupina postav se hlásí k nějakému sdílenému souboru hodnot či pravidel, který vyznává jako platný, byť může být platný právě jen pro tuto skupinu. Ve *sci-fi komediích* coby žánru, kterým se budu dále zabývat, je pak situace v důrazu kladeném na vztah aletických a ideologických subsvětů opačná než v případě výše uvedených fantastických děl. Vědeckofantastický prostředek totiž ve *sci-fi komediích* vstupuje do celku fikčního světa jako nová norma toho, co je fyzikálně možné – byť to třeba ne všichni v tomto světě *vědí*. Každý narativní tok je posléze dominantně spouštěn střetem různých ideologických subsvětů, které mají odlišné představy o tom, k čemu by měl nový vynález sloužit. Například na začátku filmu ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ... vidíme tři jasně rozlišitelné ideologické subsvěty: (a) zastánce správného stavu věcí, ve kterém by ženám neměly růst znenadání vousy, (b) feministické hnutí odmítající neustálým holením si vousů přistupovat na chyby způsobené muži – což nutí první skupinu přistoupit k radikálnímu řešení, (c) nukleární fanatiky s bombou G, která růst vousů způsobuje. První skupina je kvůli druhé skupině nucena přistoupit pomocí stroje času k tomu, aby se dostala do minulosti a zabila profesora Einsteina, čímž se znemožní vývoj atomové fyziky a vyřeší původní konflikt. Tomu samozřejmě chtějí zabránit představitelé třetího ideologického subsvěta, kteří posléze do minulosti vstupují také a vraždu profesora Einsteina se snaží sabotovat. Až sekundárně je zdrojem komického efektu – tedy nikoli nezbytně zdrojem vývoje narativního toku – střet aletického subsvěta budoucnosti (ve kterém platí úplně jiné fyzikálně možné) s aletickým subsvětem minulosti. Tentýž princip je v různých modifikacích využit i v dalších *sci-fi komediích*. V „PANE, VY JSTE VDOVA!“ jde o zabití krále, který chce zrušit armádu (prostředkem je vyspělá chirurgie umožňující přesun mozků a s nimi i celkových osobností jejich majitelů napříč tělesnými schránkami). V ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM se padouchové snaží navrátit do minulosti a poskytnout Hitlerovi na konci druhé světové války vodíkovou bombu, čímž zvrátí výsledek v jeho prospěch. V COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT stojí v konfliktu touha společnosti o lepší hospodářské výsledky s touhou několika postav se obohatit. Vědeckofantastický prostředek ve všech případech slouží jako ústřední nástroj k dosažení cílů. Tento nástroj se ale v důsledku

střetávání se oblastí světa (ideologických, aletických či vázaných na jednotlivé postavy), kdy každé toto střetávání produkuje nějaký *narativní tok*. V přítomné studii pak z této teorie částečně (nevěnuji se tu procesu divákova průběžného encyklopedického ukládání a přepracovávání filmem poskytovaných dat do své *fikcipedie*) vycházím. Více viz Radomír D. K o k e š, Teorie seriálové fikce. Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu. In Stanislava Fedrová – Alice Jedličková (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: ÚCL AV ČR, 2011. S pojmem aletický v souvislosti s teorií fikčních světů poprvé pracoval Lubomír Doležel, in Lubomír D o l e ž e l, *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003.

různých zájmů postav vymkne kontrole a vede k narušení či destrukci původních plánů. Je zároveň důležité si uvědomit, že střety posouvající vyprávění kupředu nastávají nejen mezi ideologickými subsvěty, ale i mezi nimi a osobními zájmy či cíli postav (jejich *mikrosvěty*). Nikdy ale není ve *sci-fi komediích* centrálním východiskem vyprávěcí dynamiky skutečnost, že by v jednom subsvětě bylo považováno za možné něco jiného než v subsvětě druhém (žít pod vodou, cestovat vodovodními trubkami, být nesmrtelný, provádět kouzla).

1. Fikcizace *sci-fi komedií*

Na základě snahy vyhnout se v maximální možné míře nebezpečí „the empiricist dilemma“ jsem tedy zvolil jednoduchý výchozí distinktivní rys (postupoval v hledání vzorku shora dolů), přičemž v rámci této skupiny více než devadesáti filmů jsem posléze hledal pravidelnosti v uspořádání filmů (zdola nahoru).⁵⁾ Výsledkem byla čtveřice filmů, které jsem identifikoval v jejich vzájemném vztahu jako výrazně „podobnější“ než tomu bylo u jiných snímků z této řady reprezentantů fikčních světů obsahujících prvek, který není v našem reálném světě považován za fyzikálně možný. Tyto čtyři filmy totiž vykazují ještě mnohem více společných vlastností než jen (a) organizaci vyprávění kolem střetu ideologicky odlišných oblastí fikčního světa, (b) přítomnost vědeckofantastického prvku, který je v tomto světě buď zcela nově objeven, nebo zcela nově využit. *Sci-fi komedie* pochopitelně tvoří skupinu autonomních děl, které se v řadě bodů liší. Nechci proto detailně analyzovat jednotlivé filmy, jejichž uspořádání coby uměleckých děl jsou mnohem bohatší, než vyplývá z následujících stran, na nichž se budu soustředit pouze na sdílené mechanismy jejich filmových forem. Pod filmovou formou přitom nerozumím protipól obsahu, ale celkový řád díla rozdělitelný na tři komplementárně usouvztažené složky: *styl* (systematické a signifikantní využití technických prostředků a estetických postupů), *děj* (narativní toky, založené ve střetávání jednotlivých subsvětů a mikrosvětů) a *fikční svět* (stav věcí ve filmovém časoprostoru). Procesu, který podněty informující o vlastnostech všech tří složek určitým způsobem a za určitých podmínek reguluje, uspořádává a prostředkuje, aby si divák mohl vytvořit představu fikčního světa a dění v něm probíhajícího, řekneme *fikcizace* (nikoli narace, protože nejde jen o zprostředkování příběhu, ale i světa, ve kterém se odehrává).

Fikcizace *sci-fi komedií* vykazují soubor sdílených vlastností, jejichž přiblížení se budu ve zbytku textu věnovat: (a) jak už bylo řečeno výše, fikcizaci neslouží úvod filmu či expozice pouze k určení základních prvků (postav, prostředí), nýbrž skrze ni také za prvé příkladně představuje nový vědeckofantastický prostředek a jeho možnosti v kontextu fungování fikčního světa, za druhé divákovi nabízí určitou mapu předpokládaného vývoje událostí; (b) fikcizace všech čtyř filmů má dvoudomou povahu, kdy je film rozdělen na dvě části, z nichž druhá tvoří jakousi variaci na část první; (c) fikcizace extrémně přepisuje či znejasňuje stav věcí, který souvisí s obvykle neměnnými rozpoznávacími znaky postav (vzhled, pohlaví, výchozí rodinné vztahy), případně postavy ve fikčním světě

5) Automaticky jsem přitom z výběru vyřadil filmové pohádky, kde by bylo třeba z hlediska historické poetiky mnohem komplexněji přistoupit k možným zdrojům jednotlivých narativních vzorců.

zmnožuje nebo je z něj naopak vymazává. Z druhé a třetí skupiny vlastností se pak odvíjejí paralelní narativní toky, způsobené přibývajícími střety mikrosvětů postav s ideologickými subsvěty, ve kterých se pohybují. Divák přitom musí být schopen z členité fikcizace odvodit vzájemné vztahy jednotlivých narativních toků a uspořádat si podněty do soudržné představy o fikčním světě. Aby toho fikcizace *sci-fi komedií* dosáhla, je extrémně komunikativní a zprostředkovává divákovi spoustu vodítek v přehledně organizovaných kombinacích, které mu to umožní. Toho dosahuje systematickým využíváním formálních principů podobnosti, opakování, odlišnosti a variace.

1.1. Expozice

Vzhledem k tomu, že ústřední cíle ustavené v expozicích všech čtyř filmů jsem zmínil výše, zaměřím se nyní především na způsoby, pomocí nichž fikcizace těchto snímků vytvářejí síť orientačních bodů, ke kterým pak budou přinejmenším ve svých prvních částech směřovat. Strategie, pomocí nichž toho dosahují, se liší v závislosti na dvou faktorech. V prvním případě většina hlavních postav tvoří součást týmu, na který je naplnění cílů v souvislosti s vědeckofantastickým prostředkem navázáno (ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...). V druhém případě se narativní tok navázaný na vědeckofantastický prostředek zpočátku míjí se směřováním dalších důležitých postav (ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM, „PANE, VY JSTE VDOVA!“, COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT). Stane-li se tak, je expozice prodloužena na dvě fáze: jinak řečeno na dva ideologické subsvěty, od kterých se centrální narativní tok odvíjí. Přesuňme se ale od abstrakcí ke konkrétním filmům, na nichž se budu snažit dokázat, že nabídnuté předpoklady v případě *sci-fi komedií* skutečně platí. Výchozí situace ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ... už jsem nastínil, a tak se nyní zaměřím na dvě klíčové pasáže, z nichž první má víceméně retrospektivní charakter (co se už ve fikčním světě stalo), zatímco druhá prospektivní (co by se v něm odehrát mělo, aby se dosáhlo cíle). Film začíná na přelomu 20. a 21. století, kdy v důsledku fyzikálních experimentů ženám znenadání rostou vousy, ovšem vynález hloubkového holení se zdá být k ničemu, protože ženy si vousy stejně odmítají holit. Jedna z postav jménem Snyder navrhne řešení v dialogu s mocným tajemníkem:

Tajemník: Snyder, proč se náš výzkum za ty peníze nesnaží likvidovat kořen věci?

Snyder: Kořen věci je v počátku moderní fyziky, pane tajemníku. S tím už přece přišel před půl rokem profesor Moore. Chtěli svým strojem času odcestovat do roku 1911 a zabít tam profesora Einsteina, na jehož základních propočtech Grantova skupina [pozn. aut.: nukleární fanatici, jejichž experimenty růst vousů u žen způsobují] staví. Ano, tím by vývoj moderní fyziky šel jiným směrem. Kdyby neexistovaly základy, nebylo by pochopitelně ani záření G. To, co je dnes, to by prostě nebylo. Kdyby se tento experiment podařil, zlikviduje profesor Moore fanatiku, ať jsou skryti kdekoli.

Tajemník: Dobrá, sdělte těm pánům, že chceme financovat projekt profesora Moora.

Fikcizace prostřednictvím tohoto rozhovoru (čas projekce 4.20–5.15) shrne výchozí stav věcí ve fikčním světě i možnou dějovou funkci stroje času. V následující scéně diváka

posouvá na den startu. Během dalších minut času projekce zavede kromě jmen a dispozic hlavních postav (historička Gwen Williamsová, fyzici Pech a Moore) řadu později důležitých motivů. Ty totiž posléze fikcizaci umožní zvariování své první části v části druhé, mimo jiné jde o rodinné vztahy profesora Pecha: otce v minulosti a ženu v přítomnosti plus jejich společnou fotografii, pořízenou těsně před Pechovým odletem do minulosti. Pro povahu expozice je však zásadní především dialog, jenž popisuje vzorec událostí, který má být později naplněn:

Williamsová: Pomocí tohoto stroje času a v této historické raketě se přeneseme do minulosti na jeviště pražského Národního divadla – prosím –, kde se odpoledne dne 26. 5. 1911 hraje Maraisovo Dobývání Měsíce. Přistání v Praze i návrat zpět budou tak naprosto nenápadné.

Tajemník: A proč právě v Praze?

Williamsová: Zjistila jsem podle deníku jistého bankéře Wertheima z Prahy, že v jeho bytě přišel profesor Einstein málem o život. No a my v roce 1911 jenom nepatrně pozměníme historii. Zdržíme o několik málo vteřin osud. Pan bankéř Wertheim do dveří nevstoupí, profesor Einstein ze židle nevstane...

Moore: ...a lustr ho zabije.

Do prvních desíti minut trvání času projekce jsou určeny všechny klíčové body, na které se později může navazovat: východisko (vousy), fanatici (původci východiska), řešení (zabití Einsteina), přesný plán a motivy, které se později využijí. Cestovatelé časem vstupují do rakety, ta mizí v čase (stylistické zpracování tohoto narativního aktu tvoří další vzorec, který je posléze při návratech i dalších odletech do minulosti důsledně zopakován) a začínají úvodní titulky. Doslovnost v popisu plánu je klíčová pro to, aby se od něj fikcizace mohla vzápětí začít odchylovat. Nepředpokládané náhodné okolnosti způsobí, že se ho postavy nemohou držet a schéma možné fabule se *variuje*, místo aby se naplňovalo. Identický princip využívá fikcizace filmu *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM*,⁶⁾ kde se ale převrací důvod cesty časem. V prvním případě má čin v minulosti změnit současnost fikčního světa k lepšímu (bez objevů fyziky přestanou ženám růst vousy). V druhém případě je cílem dodat Hitlerovi na sklonku války moderní zbraň hromadného ničení, aby ji vyhrál a v současné podobě fikčního světa tak byl nastolen nacismus. I tady fikcizace v expozici jasně a detailně představí plán postav, který se pak působením nepředvídatelných okolností mění – ale už je tu vzorec předem modelující divácká očekávání, od kterého se odchylovat lze.

Před úvodními titulky (které začínají po 79 vteřinách času projekce) je nejdříve otevřeně nastolen cíl postav z jednoho ideologického subsvěta. V plážovém domku se setká skupina zatím anonymních figur, všechny se pozdraví hlasitým „Heil, Hitler!“ a jedna z postav prohlásí: „Máme možnost vyhrát druhou světovou válku. Dáme vůdci vodíkovou bombu!“ Důležitější je však scéna hned po úvodních titulcích (ty trvají do 3.39), ve které je celý plán přehledně představen. V Praze je cestovní kancelář *Universe*, která po-

6) Oba filmy jsou navíc spojeny s českým spisovatelem sci-fi Josefem Nesvadbou. U *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...* se podílel na scénáři, *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* je natočeno podle jeho námětu.

mocí stroje času přepravuje lidi do minulosti – a členem neonacistického setkání je i její pilot Karel Bureš. Podtržené jsou části, které působí jako mimoděk řečené informace, ale přitom jde o zásadní motivy, na které fikcizace později otevřeně naváže:

Muž 1: Jste ženatý?

Karel Bureš: Ne, žiji s bratrem, jsme dvojčata.

Klaus Abard [hlavní organizátor akce]: Bratr pana Bureše je jeden z konstruktérů těch raket. Zalétává je.

Muž 1: A v čem bude spočívat vaše spolupráce? Co to je?

Bureš: Kód, kterým bude uzamčena raketa dne 1. června.

Bauer: Rakety se sice uzavírají zvenčí, aby nikdo nemohl vystoupit a zasáhnout do historie, ale my otevřeme raketu paprskem odraženým od Měsíce. To můžeme, známe kód.

Abard: Podmínkou je start 1. června, koupíme raketu pro sebe.

Muž 2: Poslyšte, a je vůbec možné přistát s raketou v určitém roce a v určitém dni?

Muž 3: A na určitém místě?

Bureš: Všechno jsme vypočítali tady s panem inženýrem [pozn.: míněn Bauer]. Vždyť taky řídí rakety.

Abard: Přistaneme v těsné blízkosti Vůdcova hlavního stanu 8. prosince 1944. Znáám to tam, velel jsem tehdy popravčí četě.

[Pozn.: Dále se vysvětlí, že mají pilulky proti stárnutí. Po Abardově telefonátu do místnosti vejde a je představen zabiják Kraus, společně s Karlem Burešem, Abardem a Bau-rem poslední člen posádky.]

Bureš: Dovolíte? 1. června v 6.30 ráno bude v hale společnosti Universum čekat náš zaměstnanec, který převezme uniformy. Heslo zní: Šaty patří do skříně. Odpověď: Tak je tam dejte.

Muž 4: A co bomba?

Abard: Zatím je v muzeu, ale budeme ji mít i s dokumentací. Kraus, nezapomenout. 1. června v 6.30 v hale. [Pozn.: Povšimněte si čtyřnásobného opakování data a dvojnásobného opakování hodin, protože právě tento časový údaj bude posléze tvořit divákův důležitý orientační bod v uspořádání fikčního světa.]

[...]

Muž 1: A teď ten váš plán.

Abard: Je celkem jednoduchý. Vypočítal ho kybernet a zní takto [Pozn.: Zatímco vypráví, fikcizace zpřístupňuje vizuální flashforwardy toho, jak se popisované události už dějí.]: Přiletíme do Prahy 31. května ve 14.15. V hotelu Atlantik budeme mít rezervovány tři pokoje. V osobním zavazadle bude ukryt kufřík s vodíkovou bombou. Volný čas využijeme individuálně jako nenápadní turisté k prohlídce města. [...] Kraus si v půjčovně najme vůz, nějakou nenápadnou starší káru.

Jakmile Abard domluví, přesune se fikcizace do prostoru letiště onoho 1. června v 6.30 ráno. Stylisticky se tak děje skrze velkou letištní informační tabuli s výrazným zvukovým signálem: stejně jako se v předchozím dialogu postav systematicky opakovalo datum a čas, bude se opakovat také tento záběr se stejným zvukem a i v rovině stylu bude divák v časoprostoru fikčního světa orientovat. Čas projekce je 7.50 včetně úvodních titul-

ků a divák se dozvěděl vše, o co by mělo ve fabuli vázané na tento ideologický subsvět jít a jak by to mělo proběhnout. Ovšem právě v tu chvíli začne fikcizace využívat všech ustavených motivů a posouvat jejich význam. Karel Bureš se ráno udusí rohlíkem a jeho bratr Jan – dvojče, vzpomínáte? –, aby nezarmoutil Karlovu snoubenku, kterou sám miluje, se za svého bratra začne vydávat a prohlásí za mrtvého sám sebe. A protože – jak nám řekly postavy v dialogu – časové rakety pomáhal zkonstruovat a zalétává je, nemá problém jeho práci zvládnout. Ovšem o plánu neonacistů nemá tušení, a tak je zdánlivě bezchybný vzorec plánu opět konfrontován s nepředpokladatelnou náhodou, která je navíc vázána na představitele *de facto* opozičního ideologického subsvěta. Fikcizace však nejdříve představila plán – a až posléze postavu, jejíž mikrosvět i ideologický subsvět s ním bude v konfliktu. Expozice je tak rozdělena na dvě fáze, první představuje plán padouchů, druhá Jana Bureše a jeho pronikání do ideologického subsvěta, který obýval jeho bratr.

Poněkud odlišnou podobu expozice, byť plnicí v celkovém systému stejnou funkci, pak využívá fikcizace ve filmech „PANE, VY JSTE VDOVA!“ a COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT. U prvního z nich je tomu proto, že hlavní hrdina, astrolog Stuart Hample, stojí na začátku vlastně mimo celé spiknutí. Právě on je však divákovým průvodcem po vyprávění i fikčním světě, který musí být jako hlavní postava – byť se aktivním konatelem stává až v druhé části – ustaven dříve než plán. V případě COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT nejde o spiknutí s jasným cílem a hlavními hrdiny jsou dva podvodníci, kteří se ke stroji na omlazování (původně vytvořeném pro omlazování krav) dostanou skrze jiné podvodníky, kteří ho chtějí ukradnout a využít pro omlazování boháčů za velké peníze. Ačkoli i ve filmu COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT expozice představí předpokladatelné důsledky událostí, dostanu se k němu až v podkapitole 1.3. Nyní se budu důkladněji věnovat filmu „PANE, VY JSTE VDOVA!“, který volí mnohem neortodoxnější způsob účelného rozdělení expozice na fáze. Jako nástroje k vytvoření diváckých očekávání využije totiž fikcizace i úvodní titulky, jimiž film začíná. Titulky plnily určitou návodnou funkci i v předchozích dvou zmíněných případech (odečítání letopočtu u ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ... a pozpátku pouštěné záběry nacistického Německa a Hitlerových projevů v titulcích ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM). V případě „PANE, VY JSTE VDOVA!“ jsou však mnohem doslovnější. Na pozadí písně běží sled záběrů z pozdějšího děje v nechronologickém pořadí, který ale naznačuje řadu důležitých prvků (třeba odlišné chování figur s tváří herečky Ivy Janžurové). Koneckonců i refrén titulní písně – který se na jejím konci opakuje až do ztracena – jasně určuje, že některá pravidla ve filmu budou nepřekročitelná: „Já vás chtěl varovat, hvězdy jsou jízdni řád.“ Vše, co astrolog Hample na základě hvězd o současném i budoucím stavu fikčního světa vyvodí, má normativní povahu. Nikdy se nemýlí.

Hned v prvních minutách času projekce je fikcizací jasně dáno několik skutečností: (a) nepřátelský vztah mezi ideologickým subsvětem kolem krále a mezi ideologickým subsvětem armády, který vyústí v královo rozhodnutí o jejím zrušení; (b) postava slavné herečky Evelyny Kelettiové s tváří Ivy Janžurové; (c) královu bratranci, králi z jiné země, je omylem uřata ruka nešikovným vojákem Bobem, ale současná špičková chirurgie profesora Somra je schopna mu ze zvířecího masa vytvořit její dokonale funkční náhradu, akorát v ní nejsou žádné nervy. To vše se stanoví do času projekce 6.20, načež fikcizace diváka přesune do bytu koktajlicího špičkového astrologa Hampla. Hampla jeho

nešťastný kamarád Bobo, který přišel kvůli utáté ruce o práci, požádá o přečtení vlastní budoucnosti z hvězd. Následuje střih na pustou písečnou krajinu, kde se sjíždí čtyři auta s představiteli armády. Jeden z nich jménem Steiner vysvětlí plán atentátu na krále s pomocí utrženého výtahu, takže se armáda nezruší. Přesun zpátky k Hamplovi, který z horoskopu zjistí podivné věci:

Hample: Vyšly mi hrozný věci, Bobo. Já už tomu rozumím. Já mám bejt zabitej.

Bobo: A já?

Hample: Ty? Ty mi zachrániš život. Vrátiš se k řemeslu. A já se tam pořád nějak moc pletu. Jsem z toho jelen. Asi to potáhneme spolu.

Bobo: My dva? Spolu?

Hample: Jo. Mám se stát vdovou. Dvojnásobnou vdovou. A pak si mám vzít Molly.

Bobo: Adamsovou? Ty ji miluješ?

Hample: Jo. Mám si ji vzít – a taky jejího manžela.

Bobo: Myslíš jako skupinový manželství? To by vám nepovolili.

Hample: Hvězdy nelžou, Bobo.

Čas projekce je 9.45 a Stuart právě naznačil mantinely budoucích událostí a finální stav věcí ve fikčním světě. Divák ale stejně jako on netuší, jak toho bude dosaženo a jak má získaná vodítka využít (podobně jako to nemohl vědět u záběrů promítaných během úvodních titulků). Aby se potvrdilo, že hvězdy Hamplovi skutečně nelžou, v příštích minutách během návštěvy u krále vladaři pomocí astrologie odhalí pokus o atentát ve výtahu – čímž padouchům zmaří plán. Ačkoli je fikcizace opět vysoce komunikativní, divák tentokrát v prvních desíti minutách nedostává přesný harmonogram událostí, jak by k nim mělo dojít. Hamplova věštba má povahu orientačních bodů, u nichž nelze předpokládat, jak by mohly být kauzálně pospojovány. Fikcizace tak volí strategii hry na otázky a odpovědi. Neuplatňuje jen vývojový vzorec „co by, kdyby“ (co by se stalo, kdyby bylo možné vyrábět dokonalé repliky lidských těl ze zvířecích), ale současně uplatňuje krimi-fikční vzorec otázek a odpovědí. Hample i divák znají důsledky, ale neznají příčiny – a jsou nabádáni okolnostmi, aby se je snažili odhalit.

Ačkoli astrologie slouží jako účinný narativní trik, jak divákovi i Hamplovi zpřístupnit důležité informace, druhá fáze expozice se vrátí k zavedenému modelu a jako impulzu k narativnímu vývoji nakonec využívá vědeckofantastické možnosti chirurgie doktora Somra. I v případě „PANE, VY JSTE VDOVA!“ totiž nakonec fikcizace přistoupí k tomu, aby si padouchové pomocí vědeckofantastického prostředku naplánovali jak dosáhnout svých cílů. Vloží do uměle vytvořeného těla královny blízké známé mozek sériové vražedkyně, která ho odpraví. V případě tohoto filmu tento krok fikcizace realizuje později než u předchozích dvou popisovaných, protože jeho nutnou součástí musí být mrtvý Hample, který by jinak plán ve hvězdách objevil a prozradil. První fáze expozice tedy zavádí (a) konflikt mezi králem a armádou, (b) Hampla a jeho vzorec budoucích událostí. Druhá fáze se pak vrátí k předložení padoušského plánu budoucích událostí pomocí vědeckofantastického prostředku. Ačkoli i expozice ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM byla dvoufázová, její fáze šly v opačném pořadí než v případě „PANE, VY JSTE VDOVA!“: nejdřív nacistický plán, pak Jan Bureš.

Klíčová role expozice ve *sci-fi komediích* se ale nejvýrazněji projeví ve dvoudomosti fikcizace, které se věnují v dalších podkapitolách, protože je to právě výše popsaná zesílená podoba expozic, co umožňuje fikcizacím *sci-fi komedií* tuto dvoudomou povahu mít.

1.2. Dvoudomá povaha fikcizace

Pokud jsem jako první určující vlastnost fikcizací *sci-fi komedií* rozpoznal jejich silné expozice vytvářející jakési mapy budoucích událostí a stavů věcí ve fikčních světech jednotlivých filmů, druhou vlastností je jejich dvoudomost – tedy její rozdělení na dvě části. Z nich první část fikcizace neúspěšně naplňuje v expozici předložený plán dění, zatímco druhá část fikcizace variuje svou první část. Přitom platí, že (a) postavy stojící za původním plánem se snaží využít druhé příležitosti k jeho úspěšné realizaci (zabít Einsteina, zabít krále, předat Hitlerovi vodíkovou bombu, po negativních účincích omlazovacího stroje zase vyrůst), (b) do dění vstupují nové postavy s novými cíli, případně u již zavedených postav dojde k zásadní proměně. Její vývoj už neurčuje pouze vzorec „co by, kdyby“, nýbrž je kombinován se vzorcem „jak naložit s druhou šancí“.

Rozdělení fikcizace nenastává v polovině, ale vždy se tak děje v závislosti na nějaké jasně rozpoznatelné strukturní změně. Ta se může objevit v povaze uspořádání stavu věcí ve fikčním světě (ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...), ve zdvojení už jednou nastalého okamžiku, kdy některé postavy po návratu z minulosti v současnosti fikčního světa existují souběžně víckrát (ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM), v náhlém převzetí určující dějové aktivity dosud spíše pasivní postavou („PANE, VY JSTE VDOVA!“) či v radikální změně vzhledu postav, které jsou tak najednou konfrontovány s řadou nepředvídatelných problémů (COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT). To zní ovšem stále příliš obecně a podobná tvrzení je třeba dokázat v konkrétních souvislostech a na přesnějších příkladech.

1.3. Přepisování či znejasňování identifikačních rysů postav

Soudržnosti argumentace nicméně napomůže, pokud se v souvislosti s dvoudomostí fikcizace budu souběžně věnovat i její poslední důležité vlastnosti ve *sci-fi komediích*. Jak bylo řečeno, jejím třetím distinktivním příznakem je (a) míra, s níž přepisuje či znejasňuje stav věcí, související s obvykle neměnnými identifikačními rysy postav (vzhled, pohlaví, výchozí rodinné vztahy), (b) skutečnost, že postavy ve fikčním světě zmnožuje nebo je z něj naopak vymazává. Jinak řečeno, že postava A nějak vypadá, neznamená, že nejde o postavu B, případně C. Naopak zase skutečnost, že postava A už nevypadá jako A, nemusí nic měnit na tom, že jde stále o A. Nehledě na to, že jinde zase postavy A a B vypadají zcela identicky, všechny ostatní postavy si myslí, že A je A, zatímco A je ve skutečnosti B, co nepřizná, že je B. Všechny (a nejen) tyto kombinace – v této podobě poněkud abstraktní – se ve *sci-fi komediích* objevují. Je důležité podchytit, za jakých okolností a jak přesně je fikcizací umožněno, aby divák těmto proměnám porozuměl a vyznal se v nich, i když mu chybí jeden ze základních rozlišovacích znaků postav:

vzhled.⁷⁾ Druhá i třetí vlastnost fikcizací *sci-fi komedií* jsou spolu ve filmových formách jednotlivých snímků provázané, jak částečně vyplývá už z výše uvedeného a jak uvidíme dále.

V *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...* nastává fikcizační zlom ve 42. minutě času projekce (z 94), kdy se cestovatelé v čase vrací zpět z roku 1911 do své současnosti. Vrací se jen Moore a Gwen Williamsová, protože v minulosti byl místo Einsteina zabit otec profesora Pecha. Ten se tak nejen se svými kolegy nevrací, ale dokonce v budoucí podobě svého světa jednoduše přestal existovat. Stav věcí ve fikčním světě, který platil před odletem do minulosti, už neplatí a byl přepsán. Pech se nikdy nenarodil, protože jeho otec zemřel ještě jako chlapec, což znamená i to, že jeho žena Betsy – kterou divák viděl v expozici, v níž se dozvěděl i o tom, že Pech v minulosti potká svého otce – nikdy nebyla jeho ženou. Ovšem protože se Pech se svou ženou těsně před odletem ještě vyfotografoval (a tato fotografie nevybledla ani nezmizela),⁸⁾ existuje tak důkaz o jejich manželství v předchozí verzi fikčního světa. Expozice vytvořila pomocí série zpočátku zdánlivě redundantních vodítek jasné podmínky pro to, aby mohla být fikcizace rozštěpena – a přesto zůstaly zachovány mosty, na které může v druhé části navázat. Postavy se v druhé části *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...* snaží napravit chyby části první, protože Einstein nezemřel a ženám stále rostou vousy. Ovšem aby se místo mechanického napravování chybných míst předchozího vzorce (plánu postav) mohla úspěšně rozvíjet narativní dynamika, do děje otevřeně vstupuje dosud spíše implicitní ideologický subsvět: Grantova skupina nukleárních fanatiků. V jejich zájmu je, aby se Einsteinovi nic nestalo – a spojí se s postavou, jejíž zájmy odpovídají těm jejich: Gwen, která se do Einsteina zamilovala. Ale protože druhá část fikcizace současně variuje první, v Moorově týmu nahradí Gwen jiná ženská postava, a sice současná Betsy, která by byla ráda bohatou ženou úspěšného vědce a fotografie z minulosti jí pomohla uvěřit, že jí skutečně byla.

Konflikty ideologických subsvětů v expozici pomohly fikcizaci k tomu, aby rozvinula vyprávění – tedy ustavit důvod cesty do minulosti. Působením náhody, kdy se skutečná minulost ukáže být trochu odlišná od té, jak ji popisovala historie, se pak narativní dynamika posouvá na úroveň konfliktů mezi mikrosvěty postav v jednom ideologickém subsvětě: Gwen se tak stává jako historička pro své kolegy cestovatele nedůvěryhodnou a oni se v mylném domnění, že i další část plánu je založena na špatných historických datech, snaží přizpůsobovat situaci a opravovat jej za pochodu. První část fikcizace tedy variovala původní plán. Druhá část fikcizace pak variuje část první, ale zapojí přitom nový narativní tok: v úvodu exponované ideologické subsvěty se opět střetnou, obě skupiny (Moorova i Grantova) odcestují do minulosti a navzájem si sabotují své snahy o zabití/záchranu profesora Einsteina.

Vidíme zde tedy působení dvou sil: (a) přepsání postavy, která přestane existovat, vytvoří motivační most mezi oběma půlemi, (b) důkladně se v případě motivů i vzorců využije

7) Srov. Murray SMITH, *Engaging Characters*. Oxford: Oxford University Press 1995.

8) Zde se nabízí paralela s pozdějším americkým filmem *NÁVRAT DO BUDOUCNOSTI* (*Back to the Future*, 1985), kde se teenager Marty McFly dostane strojem času z osmdesátých let do padesátých a málem způsobí, že se jeho rodiče nikdy nedají dohromady. Indikátorem úspěchu či neúspěchu v nápravě tohoto nedopatření je právě rodinná fotografie, kterou má Marty u sebe – a z níž on i jeho sourozenci postupně mizí.

vají jednotlivé formální principy. Podobnost a opakování: přítomnost fikčního světa se po návratu cestovatelů v mnoha ohledech podobá své předchozí verzi, identicky zpracované jsou odlety do minulosti i návraty z ní, ženám rostou vousy v obou časových pásmech, druhá polovina využívá prostředí a situační vzorce poloviny první. Variace: druhá část filmu otevřeně variuje první, je podobná v prostředích, ale odlišná v důsledcích jednání. Odlišnost: zatímco v první části divák sdílel zájmy i touhu po naplnění cílů s Morovou skupinou, v druhé části se skrze postavu Gwen dostává do opačného ideologického subsvěta a cílem je znemožnit Einsteinovu vraždu. Paralelismus: jde zejména o závěr filmu, kde likvidace fyzika přispěje k působení chemie, která sice z žen nedělá muže, ale zase dělá z mužů ženy.

Opět zde platí, že podobný model vývoje fikcizace i formální organizace filmu uplatňuje i *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM*. U něj je ale ještě mnohem větší důraz kladen na formální principy podobnosti, odlišnosti a opakování, protože v centru vyprávěcí dynamiky stojí záměna dvou bratrů. Ti jsou si vizuálně i hlasově podobní (doslova identičtí), ale charakterově dokonale odlišní. V první části fikcizace tak Jan Bureš objevuje, co byl jeho bratr Karel zač a o co mu šlo, zatímco v druhé části po návratu z minulosti toho využívá. Ovšem uplatnění podobnosti a opakování se posouvá i na vyšší úroveň situačních vzorců. Bureš se i s dalšími cestovateli z nacistického Německa zpět záměrně vrátí do osudného 1. června 6.30 ráno, takže všichni přeživší cestovatelé najednou ve fikčním světě, do něhož se vrátili dřív, než z něj odletěli, existují dvakrát. Opakují se situace, ale mění se důsledky – postavy však na rozdíl od diváka neví o jednání jiných postav, takže ačkoli identické situace končí nepatrně odlišně, dopad pro celkový stav věcí v (druhé verzi) přítomnosti fikčního světa je s výjimkou Jana Bureše (který má nejrozsáhlejší vědění) nakonec stejný jako v první verzi. Plně „nápravy“ a kontroly nad modifikací stavu věcí je nakonec dosaženo až v úplném závěru filmu po druhém Burešově návratu z minulosti. Navzdory zmnožujícím se paralelním stavům věcí se divák ve fikčním světě neustále orientuje. Díky vědění poskytnutému fikcizací totiž (a) na rozdíl od ostatních oba bratry rozpozná (takže nevádí, že jsou vzhledově zaměnitelní), (b) na základě principů opakování a variace (od motivů typu navracející se letištní informační tabule ustavující diváka v časoprostoru fikčního světa přes opětovně zapojované repliky postav až po celé situace v přítomnosti i minulosti), vždycky ví, kdy a za jakých okolností postavy ve filmovém časoprostoru existují a jak druhá část fikcizace variuje první, případně závěr filmu variuje obě dvě části předchozí.

Vzhledem k dvoufázové expozici – první ustavila plán neonacistů, druhá Jana Bureše pronikajícího do „kůže“ svého bratra a do plánu padouchů – se zlom dvoudomé fikcizace odehraje až v šedesáté minutě devadesátiminutového filmu (tedy ve dvou třetinách). Kromě naznačených opakování, odlišností a variací v rovině narativních a světotvorných informací se ale obdobně jako u *ZABIL JSEM EINSTEINA*, *PÁNOVÉ...* udržují zřetelné návaznosti stylistické, přičemž nejde jen o výše uvedenou letištní informační tabuli. Identický stylistický vzorec lze například objevit v natočení první cesty do minulosti a prvního návratu z minulosti: vzlet rakety do atmosféry, Krausova nevolnost, trikový přesun v čase (ostré blikavé modré osvětlení obrysů rakety a pípání ve zvukové stopě), sestup rakety na Zemi v novém časovém období, přičemž celá sekvence je doprovázena stejným hudebním motivem. Při další cestě do minulosti už se využívá jen hudební motiv a přilet

rakety do stejného prostředí jako při prvním příletu – ovšem při posledním návratu do budoucnosti je stylistický vzorec zapojen opět v kompletní podobě, jen bez Krausovy nevolnosti, protože ten už v raketě nesedí.

V obou filmech o cestování časem byl zlom fikcizace jasně rozpoznatelný v bodě návratu do „budoucnosti“ – tedy v okamžiku, kdy divák vstupuje do podobného, ale zároveň odlišného stavu věcí ve fikčním světě, který předtím s postavami opouštěl. V „PANE, VY JSTE VDOVA!“ a COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT podobně zřejmý referenční bod chybí a zlom je vázán na pozici postav ve stále stejném fikčním světě. V „PANE, VY JSTE VDOVA!“ jde o moment, kdy se dosud pasivní postava Stuarta Hampla – umístěného v novém těle – rozhodne ovlivnit dění a na základě svého povědomí o událostech změnit plán padouchů (49. minuta času projekce z celkových 95). COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT tvoří asi nejvýraznější modifikaci tohoto vzorce, kdy „zlom“ má spíš povahu překrývání. První a druhá část fikcizace se v určitém bodě překrývají. Fikcizace přes dvacet minut času projekce buduje dva souběžně vedené narativní toky (24. až 47. minuta filmu z 85), kdy jeden s časovým odstupem variuje druhý. V případě dvoudomosti fikcizace tohoto filmu potom skutečně nelze mluvit ani tak o zlomu, jako spíše o překrývání. V ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ... a ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM třetí vlastnost fikcizace (přepisování vzhledu či postavení postav) podporovala druhou (dvoudomá povaha fikcizace). V případě „PANE, VY JSTE VDOVA!“ a COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT je naopak pro podobu fikcizace důležitější třetí vlastnost, podporovaná druhou – která pomáhá regulovat zásadní změny stavů věcí ve fikčním světě (třeba že se dospělí vzhledově mění na děti až nemluvnata a nemluvnata na dospělé).

Když se však vrátím zpět k „PANE, VY JSTE VDOVA!“, jeví se vzhledem k členitosti fikcizace a ověření platnosti předpokladů jako vhodné zaměřit se jen (a) na Stuarta Hampla a (b) na zmnožování postav vázaných na vizuální podobu herecké postavy Ivy Janžurové. Jak už vyplynulo z předchozího, plán padouchů předpokládal, že Hampla je třeba vzhledem k jeho astrologickým schopnostem zabít, což skutečně udělají. Další fáze předpokládala, že vytvoří díky super-chirurgii doktora Somra dokonalou nápodobu těla herečky Evelyny, která se dobře zná s králem, kterého chtějí zlikvidovat. Do tohoto těla se rozhodli vložit mozek psychotické sériové vražedkyně Štubové, jež pak má krále v těle jeho známé Evelyny zavraždit. Jenže stejně jako ve všech ostatních *sci-fi komediích* do plánů zasáhne náhoda. Mozky Hampla a Štubové jsou zaměněny a v Evelynině těle (přičemž skutečná Evelyny stále žije) se ocitne Hample. To ví divák, ví to Hamplův přítel Bobo – ale neví to padouchové. Hample je až do devětačtyřicáté minuty času projekce řízen okolními vlivy a snaží se jim pouze přizpůsobovat. Jenže když ho v domě vojenského konspirátorů Steinera zahlédne Evelynin manžel, kterého ani nenapadne, že by mohly být dvě Evelyny, svou ženu v návalu žárlivosti zavraždí. Následně si uvědomí svůj omyl, společně se svým sluhou Hampla v Evelynině těle unese a rozhodne se nafingovat jeho/její sebevraždu plynem – a tak se vyvléci z vraždy skutečné Evelyny. Hample ovšem plyn včas zastaví, dostává se tak ve fikčním světě do pozice Evelyny (která je mrtvá) a začne ve 49. minutě času projekce aktivně jednat. Dění začíná ovlivňovat Hample – podobně jako v ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM v druhé části začne aktivně jednat a ovlivňovat dění Jan Bureš. Stejně jako on i Hample využívá své pozice na pomezí dvou ideologických subsvětů a oběma manipuluje.

Pro úspěšné pochopení narativních toků i sestavení soudržného fikčního světa je pro diváka důležité, aby vždy jasně rozpoznával, kterou „Evelynu“ právě sleduje a kde se zrovna Hample nachází. Hample se totiž ještě jednou „přestěhuje“ – a sice do Steinerja, manžela ženy, kterou si měl podle astrologické věštby vzít. Do Evelynina těla se tentokrát skutečně přesune vražednice Štubová. Fikcizace nemá možnost rozlišit je vizuálně (všechny hraje Iva Janžurová) a tohoto zmatení využívá i pro rozvíjení děje, když skutečná Evelynina i Hample sdílejí tytéž šaty a Evelynin manžel to interpretuje jako důkaz, že žena je mu nevěrná (Štubové agresivní přítel zase Hampla fyzicky obtěžuje a napadá, protože je přesvědčen, že v Evelynině těle je Štubová). Dokonalou vzhledovou podobnost však fikcizace v hereckém stylu odlišuje jasnými vodítky na úrovni zvuku a gest. Hample koktá... a koktá i v Evelynině těle. Štubová má zase výraznější gestikulaci i hlasové frázování, nehledě na časté opakování divácky snadno zapamatovatelné věty: „Zavři oči, brouku!“ Nejdříve ji pronese Štubová ještě v blázinci, později ji několikrát zopakuje v Evelynině těle. Pro rozvíjení narativních toků pak fikcizace kromě střetů ideologických subsvětů (královského a armádního) využívá splývání mikrosvětů: Evelyny a Hampla, Steinerja a Hampla. Hample miluje Molly, která je kamarádkou Evelyny – nemůže jí říct pravdu, a tak se za Evelynu vydává i nadále. Posléze se stane Steinerem, ale podobně jako se Jan Bureš v ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM nakonec navždycky stane Karlem Burešem, i Hample zřejmě bude muset navždy zůstat pro fikční svět Steinerem.

Těkavý děj sleduje mnoho různých postav, výrazně se odlišujících mírou svého vědění o událostech a stavech ve fikčním světě (kdo je v kterém těle, kdo co plánuje, kdo co ví). Stejně jako v ostatních *sci-fi komediích* platí, že základní mapu položila expozice, která byla v tomto případě dvoufázová, jak bylo popsáno výše. Fikcizace sleduje dva ústřední vzorce, které ustavila: (a) Hamplovu podivnou věštbu, kdy má být zabit, pak se stane dvakrát vdovou a nakonec skončí v manželství s Molly a Steinerem, (b) plán padouchů na zabití krále, kdy do Evelynina těla bude vložena Štubová a panovníka zavraždí. První astrologický vzorec je nakonec skutečně beze zbytku naplněn. Hample je nejdříve považován za Štubovou (která zabila svého manžela) a poté za Evelynu (jejíž manžel nešťastně zahyne při pokusu o Hamplovu vraždu): stane se dvojitou vdovou. A protože Steiner si krátce předtím, než zemřel, Molly skutečně vzal – a do jeho těla se nakonec přestěhuje Hample, skončí ve společném manželství doslovně vzato všichni tři. Druhý plán je jako obvykle náhodně (z)mařen a druhá část fikcizace se částečně točí kolem skutečnosti, že si to padouchové uvědomí a snaží se svou chybu napravit, což už jsme viděli u předchozích analyzovaných filmů a můžeme to považovat za typický žánrový vzorec *sci-fi komedií*.

V případě COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT lze v případě žánrového modelu *sci-fi komedie* vysledovat řadu modifikací, byť jsou nakonec všechny vlastnosti fikcizace v určité podobě naplněny. Ve filmu nalezneme vědeckofantastický prostředek, který podléhá určitým plánům: (a) vědci ho chtějí využít k omlazování krav a zvýšení mlékárenských výsledků (ale působení špenátu ho činí nevypočitatelným, testovací kráva nejen omládne, ale miniaturizuje se), (b) podvodníci vidí v omlazovacím stroji potenciál finančního zisku na poli kosmetického průmyslu, bohaté ženy se budou za velké peníze dávat omlazovat. Najmou si dva zlodějíčky Zemánka a Lišku, aby se nechali v ústavu zaměstnat a celý stroj a technologické postupy postupně ukradli. Ačkoli lze mluvit o jasně daných cílech dvou

ideologických subsvětů ustavených v expozici, nenajdeme zde předem naplánovaný vzorec událostí, objevující se jinak u všech ostatních *sci-fi komedií*. Fikcizace ho tedy vytvoří sama. Zemánek a Liška svou krádež pro kosmetické podvodníky dokončí, ale jsou přitom omylem ozáření a po ozáření zkonzumují špenát. Ráno se oba muži v pozdním středním věku probouzejí ve svých postelích jako malí chlapci, ovšem i v tomto případě je distinktivním rysem zvuk. Zatímco v „PANE, VY JSTE VDOVA!“ postavy Evelyny, Hampla a Štubové vypadaly v určitých momentech zcela identicky a zvuk je od sebe odlišoval, v COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT je naopak zvuk vodítkem, jak postavy i po radikální změně vzhledu identifikovat s jejich předchozími „já“. Všechny dospělé postavy, které ve filmu COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT omlazením projdou, mají stále stejný dospělý hlas. Zároveň ale ve fikčním světě neplatí, že by pro okolí byli hlasově rozpoznatelní, a tak i s lidmi, které předtím znali (například se svými dětmi), mohou komunikovat, aniž by byli identifikováni.

Ve chvíli, kdy se Zemánek a Liška probudí jako malí chlapci, se dokončilo zavedení vědeckofantastického prostředí do fikčního světa, divák byl obeznámen s jeho důsledky (ve spojitosti se špenátem), kdy se změna u ozářeného jedince projeví až ráno po probuzení – a hlavně nyní mají stroj k dispozici i kosmetičtí padouchové, jejichž salón krásy sídlí v jednom velkém hotelu. Vytvořil se formální vzorec, byť ho předem nevyslovila žádná z postav, který fikcizace v další své části využívá a mění. Pokud jsem u filmu COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT hovořil v případě dvoudomosti fikcizace o překrývání, tak to začíná právě ve chvíli probuzení Lišky se Zemánkem v tělech malých chlapců. Zatímco se s tím musejí vyrovnat jejich rodiny (jde o narušení řádu zdánlivě neměnných pravidel v ideologických subsvětech rodin), fikcizace obrací svou pozornost k úplně novým postavám: jihoamerická dobytčárka Lopezová přijíždí do Prahy se svým nastávajícím, kterého si má druhý den ráno vzít (všimněte si, jak jsou časové limity určovány jednotlivými rány), a zároveň má zájem o omlazovací stroj. Současně do Prahy přijíždí její chamtivý příbuzný Carlos, který se snaží kvůli dědictví svatbě zabránit. A protože Lopezová chce vypadat dobře, nechá se nalákat kosmetickými podvodníky v hotelu k omlazení – vytvořený vzorec ozáření-špenát-ranní probuzení je uplatněn a dalšího rána se Lopezová probouzí v těle nemluvněte. Dva souběžně rozvíjené narativní toky Liška-Zemánek a Lopezová, každý z nich veden skrze konflikty jiných subsvětů, se v tu chvíli střetávají a fikcizace se definitivně překlene do druhé části (47. minuta času projekce z 85). Některé postavy se snaží dosavadní chyby napravit (Liška-Zemánek) a jiné zase napravení jiných chyb zabránit (Carlos), čímž se oba narativní toky propojují: omámená Lopezová je Carlosem zaměněna v kočárku za Liškovu nedávno nalezenou dceru.

Druhá část fikcizace ustavené vzorce především opakuje (každý z dalších dvou dnů je někdo další ozářen a každé ráno se v nějaké změněné podobě probudí, pokaždé si dají postavy špenát u stejného číšníka), variuje (postavy nemládnu, ale stárnou) a doplňuje o další motivy (konflikt mezi Carlosem a kuchařem). Na rozdíl od tří ostatních *sci-fi komedií* se ale na konci stav věcí ve fikčním světě nepřiblíží obloukem k nějak vylepšenému stavu počátečnímu: na konci ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ... ženám přestanou růst vousy, aniž by musel Einstein zemřít, na konci „PANE, VY JSTE VDOVA!“ král žije a Hampel je ve Steinerově těle šťastně ženatý s milovanou Molly, na konci ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM jsou neonacisté zatčeni a zkažený bratr Karel je mrtvý, ale na jeho místo nastou-

pil jeho ve fikčním světě zdvojený hodný bratr Jan, s nímž bude Karlova snoubenka mnohem šťastnější. Fikcizace filmu *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT* nedovede stav věcí k žádnému zlepšení, pouze se zastaví tok náhod a nečekaných důsledků působení omlazovacího stroje. Liška se Zemánkem zemřou (ve variaci na scénu z expozice jsou v miniaturizované podobě sežráni psem), Liškova maličká dcera v dospělém těle se už nikdy nestane miminkem a Lopezovou čeká dlouhý život, protože na konci filmu zůstává nemluvnětem. Ovšem nenapravení důsledků působení vědeckofantastického stroje není důvodem, aby chom nemohli *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT* považovat za *sci-fi komedii*. I přesto se nabízí otázka, zda množství odchylek, které se v něm objevují v porovnání s mnohem výrazněji sdílenými vlastnostmi u zbývajících tří filmů, *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT* vlastně opravdu jako *sci-fi komedii* nediskvalifikuje. Nemyslím si však, že z hlediska uvažování o žánru je podobná námitka vhodná, protože cílem žánrového teoretizování by nemělo být vytvářet co nejmenší skupiny maximálně podobných filmů. Vráťm se tedy k problému, který jsem anoncoval v první části studie – jestli naopak skupinu *sci-fi komedií* flexibilně nerozšířit.

2. *Sci-fi komedie* v užším a širším slova smyslu

Řeč bude o trojici filmů *ZTRACENÁ TVÁŘ*, *KDO CHCE ZABÍT JESSII?* a *VELKÁ FILMOVÁ LOUPEŽ*. Ve všech najdeme vědeckofantastický prostředek, který se během expozice ve fikčním světě objeví jako nová norma fyzikálně možného: (a) chirurgický postup s mimořádně rychlou regenerací při transplantaci nového obličeje, (b) stroj na pronikání do snů, který ale dokáže objekty ze snů přenášet do skutečného fikčního světa, a zároveň objekty z tohoto světa přesouvat do snů jeho obyvatel, (c) stroj, který umožňuje přenášet objekty z televizní obrazovky do skutečného fikčního světa, a zároveň objekty z tohoto světa přesouvat do virtuálního časoprostoru na televizní obrazovce. I přesto jsem ale tyto tři filmy mezi zástupce *sci-fi komedií* nezařadil.

ZTRACENÁ TVÁŘ má sice jasnou expozici, dvoudomou fikcizaci (ve 40. minutě času projekce ze 72 minut filmu je hlavnímu hrdinovi změněna tvář na původní tvář hlavního padoucha) a přepisuje i znejasňuje identifikační rysy postav, jenže vědeckofantastický prostředek pro fikcizaci plní odlišnou funkci, než je tomu u jiných *sci-fi komedií*. Film klade v rovině explicitního významu důraz na kvazi-filozofický rozměr: Není nakonec naše tvář tím, co nás činí lidmi, jakými jsme, nebo jsme jako lidské charakterity utváření svou výchovou a okolím? Hlavním hrdinovým cílem není *pomocí* vědeckofantastického prostředku dosáhnout nějakého plánu, ale dostat vědeckofantastický prostředek do obecného povědomí ve fikčním světě. Fikcizace je vysoce sebeuvědomělá a narušuje uzavřenost svého fikčního světa: postavy se dívají do kamery či reagují na vypravěčův *voice-over* komentář, otevřeně rétorické kladení etických a vědeckých otázek je pro fikcizaci důležitější než soudržnost vyprávění i fikčního světa, které tyto otázky vlastně jen pomáhají lépe ilustrovat. Podobný postup je takřka v rozporu s vysoce iluzivní povahou ostatních *sci-fi komedií*, v nichž byly podobné významy přítomny jen implicitně.

Film *KDO CHCE ZABÍT JESSII?* klade konvencím *sci-fi komedií* mnohem menší odpor. Pokud jsem však od sebe ve společné tvorbě Macourka s Vorlíčkem odlišil dvě různé linie prá-

ce s fantastickými motivy – tedy (a) fikční světy, v nichž se vědeckofantastický prostředek na začátku vyprávění objeví jako nová norma uvnitř těchto světů, a (b) světy, kde jen hrdinové objevují už dříve existující alternativní stav věcí –, tak KDO CHCE ZABÍT JESSII? operuje na pomezí těchto dvou principů. Na začátku vyprávění sice stojí vědecký prostředek umožňující vstup do snů, ten ale fikcizaci slouží především jako nástroj k tomu, aby mohly být do relativně přirozeného aletického subsvěta s pokročilejší technikou přivedeny postavy, vynálezy a normy z fantastického alternativního subsvěta komiksových příběhů. Narativní dynamika tak stojí především na střetu dvou různých systémů fyzikální možnosti – postavy z komiksového subsvěta mohou být fyzicky mnohem silnější, komunikují pomocí bublin s textem a v jejich subsvětě existují antigravitační rukavice. Ačkoli tedy východisko fikcizace odpovídá vzorcům *sci-fi komedií*, její další vývoj směřuje spíše ke vzorcům generování fikčního světa uplatňovaných ve filmech jako DÍVKA NA KOŠTĚTI nebo JAK UTOPIŤ DR. MRÁČKA.

Nejdále od uspořádání *sci-fi komedií* stojí VELKÁ FILMOVÁ LOUPEŽ. V tomto filmu vědeckofantastický prostředek slouží vlastně jenom jako záminka pro vývoj narativního toku, kdy skupina gangsterů (až na konci se divák dozví, že byli přístrojem vyvoláni z fikčního světa gangsterského filmu) touží získat přístroj zvaný superholograf. Ten umožňuje zhmotňovat ve skutečném světě (tedy v tom, který postavy za skutečný považují) objekty z virtuálních světů na televizní obrazovce, a naopak objekty do těchto světů posílat. Je tu uplatněn stejný princip jako ve filmu KDO CHCE ZABÍT JESSII?, ale na rozdíl od něj mají vědeckofantastické možnosti přístroje jen minimální vliv na vývoj vyprávění (byť ovlivňují podobu fikčního světa, jehož obyvatelstvo se rozšiřuje o zhmotněné fikční entity). S podmínkami danými vědeckofantastickým prostředkem fikcizace nijak nenakládá ani v rovině znejasňování identifikačních rysů postav. Ve fikčním světě jsou zkrátka dvojníci, kteří se vydávají za slavné herce – a zapojují se tu klasické postupy divadelní frašky (k čemuž se vrátím v závěru textu). Fikcizace je navíc mimořádně anti-iluzivní, když její fikční svět výrazně přejímá realitu ČSSR poloviny 80. let, do vyprávění vstupují postavy z tehdy populárních filmů, objevují se tu desítky známých umělců a hlavními hrdiny jsou fikční překlady herců Oldřicha Kaisera a Jiřího Lábuse. Fikcizace zapojuje záměrně redundantní vysvětlující titulky, znovupřehrává některé sekvence a na konci je písnička zpívaná hvězdami československého showbyznysu o klamavosti filmového umění. Podobně jako u ZTRACENÉ TVÁŘE tedy vystupují do popředí otázky nevázané nezbytně na vývoj vyprávění a vědeckofantastický prostředek pouze vytváří podmínky pro to, aby mohly být kladeny.

Ačkoli se tedy na první pohled všechny tři filmy jeví, že by mohly být součástí žánru *sci-fi komedií*, současně se tomu všechny v důležitých bodech vzpírají. Vystavuji se zde oprávněné námitce, že jsem se nakonec skutečně stal obětí „the empiricist dilemma“, protože se vlastně vzpírají pouze těm podmínkám, které jsem jako sdílené rysy *sci-fi komedií* identifikoval já sám. Lze se ptát, jestli je opravdu nezbytné lpět na výše stanovených rysech fikcizace, když tím skupinu *sci-fi komedií* ve výsledku neadekvátně zužuji na soubor pouhých čtyř filmů a mohl bych zůstat u jediného sdíleného rysu, a sice že východiskem fikcizace je vědeckofantastický prostředek, který se ve fikčním světě objeví jako nová norma možného. Odpověď je „ano i ne“, k čemuž ostatně moje argumentace záměrně směřovala. Snažil jsem se představit takovou podobu poetologicky vymezeného

žánru, která bude založena na sdílených rysech na všech třech úrovních formy: stylu, vyprávění a fikčního světa. Pokud bych se spokojil s volnou sémantickou podmínkou, nebylo by na vzorku výše uvedených sedmi filmů možné potenciál podobně založeného žánru představit. Zároveň je samozřejmě možné a nakonec i užitečné *sci-fi komedie* chápat v užším a širším slova smyslu, kdy *sci-fi komedie* v širším slova smyslu budou do budoucna mnohem snáze rozšiřitelné o další představitele a sledovány ve svém vývoji, zatímco *sci-fi komedie* v užším slova smyslu bude pravděpodobně představovat jen zmíněná řada čtyř filmů.

3. Závěr

Jako charakteristické vlastnosti fikcizací *sci-fi komedií* (v užším slova smyslu) jsem rozpoznal tři: (a) silnou (jednofázovou či dvoufázovou) expozici, (b) dvoudomou fikcizaci a (c) přepisování či znejasňování identifikačních rysů postav, přičemž výchozím narativním prostředkem je vědeckofantastický prvek, který ve fikčním světě do začátku vyprávění buď neexistoval, nebo dosud ve fikčním světě nebyl využit způsobem, jakým je využit posléze (což samo o sobě tvoří základ *sci-fi komedií* v širším slova smyslu). Zpětně se ukazuje, že ačkoli byla trojice distinktivních rysů fikcizace *sci-fi komedií* vymezena na základě sledování a pozdější důkladné analýzy části rozsáhlého souboru audiovizuálních textů, lze v ní vlastně současně vidět posílení a posunutí již zavedených konvencí narativních uměleckých forem.

Specifickou expozici i dvoudomost fikcizace je možné srovnat s čtyřaktovou strukturou klasického vyprávění, jak ji vypožadovala Kristin Thompsonová v knize *Storytelling in the New Hollywood*. Ta rozlišuje čtyři fáze vyprávění: *úvod* (the setup), *komplikaci děje* (the complicating action), *vývoj* (the development) a *vyvrcholení* (the climax), kdy klíčový bod zvratu (crucial turning point) přichází víceméně uprostřed filmu.⁹⁾ Thompsonová tvrdí, že tyto fáze na sebe navazují po přibližně 20–30 minutách. Její optikou by tedy bylo možné chápat *sci-fi komedie* jako žánr, ve kterém úvod určuje podobu komplikace děje, přičemž posléze vývoj a vyvrcholení variují obě fáze předchozí: úvod i komplikaci děje. Ztratili bychom tak ovšem ze zřetele důležitou tenzi mezi postavami, subsvěty a fikčním světem (či dokonce jeho jednotlivými verzemi), která umožňuje analyticky citlivější pohled na uspořádání *sci-fi komedií* jako filmů, jejichž fikční světy jsou v některých aspektech výjimečné. Aplikovatelnost na důkladně empiricky prověřenou koncepci Kristin Thompsonové naznačuje, že první a druhá vlastnost fikcizací *sci-fi komedií* nejsou jen arbitrární teoretické konstrukty, ale váží se na mnohem obecněji využívané vzorce. Na druhé straně teoreticko-analytická povaha těchto fikcizačních vlastností extrahovaných přímo z konkrétního audiovizuálního materiálu umožnila odhalit a popsat sdílené principy *sci-fi komedií* způsobem, kterého by optika narativního dělení Kristin Thompsonové bez výraznější modifikace nedosáhla.

9) Kristin THOMPSON, *Storytelling in the New Hollywood*. Cambridge: Harvard University Press 1999, s. 28.

Třetí vlastnost fikcizace *sci-fi komedií* pak představuje variaci na staletými ověřené konvence divadelních komedií, zejména pak situačních komedií a frašek, ve kterých se běžně pracovalo s náhodou, dvojčaty, záměnami postav a nečekanými důsledky událostí¹⁰⁾ – tyto jsou ovšem ozvláštněny tím, že přepisování či znejasňování identifikačních rysů postav je vždy alespoň zčásti vázáno na vědeckofantastický prostředek. Zde se zároveň skrývá důvod toho, že ačkoli byl můj text výrazně zaměřen na analýzu formálního uspořádání a strategií fikcizace, nevěnoval se komediálním postupům. Napsal jsem, že se budu zaměřovat na vlastnosti sdílené všemi *sci-fi komediami* – a třebaže ve všech z nich fikcizace pracuje s přepisováním či znejasňováním identifikačních rysů postav, (a) ne všude je toho dosahováno primárně pro komický efekt,¹¹⁾ (b) filmy nevycházejí ze stejných tradic a uplatňují odlišné postupy. Vezměme si například frašku. Přestože v *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...*, v „*PANE, VY JSTE VDOVA!*“ i v *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* najdeme fraškovité epizody či sekvence, rozhodně nejde o dominantně využívaný komediální princip v míře, jako je tomu ve filmu *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT*. Podobně by pak šlo uvažovat o uplatněných vzorcích organizace mizanscény či vzorcích střihu: filmy *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...*, „*PANE, VY JSTE VDOVA!*“ a *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT* mají čím dál pomalejší střih (průměrné délky záběru jsou 7,9, 9,4 a 12,1 vteřin) a výrazně pracují s hloubkovými kompozicemi mizanscény. U filmu *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* je tomu ale obráceně, protože střih je mnohem rychlejší (průměrná délka záběru 6,3 vteřiny) a prostor spíše než by byl snímán v dlouhých hluboce inscenovaných záběrech s případným pohyblivým rámováním, inklinuje k rozstříhání scén do řady kratších záběrů. U uplatňovaných komediálních postupů i u obecnějších stylistických vzorců tedy nelze v případě *sci-fi komedií* mluvit o sdílené jednotě, nicméně v rovině podmínky ústřední motivační role vědeckofantastického prostředku a tří vlastností fikcizace o jednotě hovořit můžeme, jak jsem se v tomto textu snažil dokázat.

Podobnosti mezi všemi *sci-fi komediami* (a to i v širším slova smyslu) by se daly pravděpodobně nalézt i v řadě dalších bodů: kombinace českých a zahraničních jmen, realistická motivace v uplatnění typicky českých reálií (např. nejmenované království v „*PANE, VY JSTE VDOVA!*“ využívá československé sanitky), stejné herecké obsazení apod. Domnívám se však, že distinktivní rysy *sci-fi komedií*, se kterými jsem v tomto textu pracoval, představují důkaz toho, že přinejmenším z poetického hlediska představuje čtveřice filmů *ZABIL JSEM EINSTEINA, PÁNOVÉ...*, v „*PANE, VY JSTE VDOVA!*“, *COŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT* a *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* dostatečně silně sdílené formální uspořádání, abychom je mohli nazvat žánrem *sci-fi komedie* – byť třeba jen v užším slova smyslu.

10) Srov. Zdeněk H O Ř Í N E K, *O divadelní komedii*. Praha: Nakladatelství Pražská scéna 2003. Ovlivnění filmového vyprávění divadelními vzorci ostatně není nijak zvlášť překvapivé. David Bordwell dokonce mluví o přímém důsledku divadelních postupů (zejména pak tradice „dobře udělané hry“ z konce 19. století) na ustavování norem klasického hollywoodského filmu, in David B O R D W E L L – Janet S T A I G E R – Kristin T H O M P S O N, *The Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press 1985, s. 17.

11) Třeba v *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* plní skutečnost, že postavy po návratu z minulosti existují ve stávající verzi fikčního světa dvakrát (platí to zejména pro zabijáka Krause), především narativní funkci spíše než komickou.

Mgr. Radomír D. Kokeš (1982)

Působí jako interní doktorand a pedagog na Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU. Věnuje se teorii fikčních světů, filmové a literární naratologii, teorii filmového stylu, historické poetice české kinematografie, vztahům mezi ruským formalismem, českým strukturalismem a neoformalismem v souvislostech myšlení o filmu a dějinám filmových teorií.

(Adresa: douglas.kokes@gmail.com)

Citované filmy:

Arabela (Václav Vorlíček, 1979), *Což takhle dát si špenát* (Václav Vorlíček, 1977), *Dívka na koštěti* (Václav Vorlíček, 1971), *Ikarie XB 1* (Jindřich Polák, 1963), *Jak utopit Dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách* (Václav Vorlíček, 1974), *Kdo chce zabít Jessii* (Václav Vorlíček, 1966), *Návrat do budoucnosti* (Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985), „*Pane, vy jste vdova!*“ (Václav Vorlíček, 1970), *Tři přání* (Jan Kadar – Elmar Klos, 1958), *Velká filmová loupež* (Oldřich Lipský – Zdeněk Podskalský st., 1986), *Zabil jsem Einsteina, pánové...* (Oldřich Lipský, 1969), *Zítřka vstanu a opařím se čajem* (Jindřich Polák, 1977), *Ztracená tvář* (Pavel Hobl, 1965).

SUMMARY

THEORIZING GENRE CONSTITUTION AND FICTIONAL
WORLDS OF CZECH SCI-FI COMEDIES

Radomír D. Kokeš

The presented study proposes a sort of poetic approach to the research of genre in Czech cinema that understands genre as a more or less artificially created "label" consisting of a group of film texts that share a set of features on the levels of a) generation of fictional world, b) stylistic patterns, c) narrative patterns. The sampling was based on the basal "top-down" presupposition that all films must meet the condition that some element in them defies what is considered physically plausible in the real world. In the next stage, the research was conducted in the "bottom-up" manner, searching in a large sample for films that have a set of similar features. Through this process, a group of films have been selected that in a broad and narrow sense constitute a genre labeled "sci-fi comedy". In the narrow sense, the sample includes the films *ZABÍL JSEM EINSTEINA*, *PÁNOVÉ, PANE, VY JSTE VDOVA!*, *ZÍTRA VSTANU A OPAŘÍM SE ČAJEM* and *ČOŽ TAKHLE DÁT SI ŠPENÁT*. In the broader sense it also includes the films *ZTRACENÁ TVÁŘ*, *KDO CHCE ZABÍT JESSIE?* and *VELKÁ FILMOVÁ LOUPEŽ*. The films were analyzed by the author's own theory of fiction, within which the process of mediation of the narrative and fictional world is called a fictisation. Three characteristic features of fictisations of the genre of sci-fi comedies have been recognized: a) a strong (one-phase or two-phase) set-up, b) double fictisation and c) rewriting or obscuring characters' identifying features. The initial narrative tool is a sci-fi device that did not exist until the moment when the narrative began or was not used in the way it is consecutively used (which is the bases of sci-fi comedies in the broader sense).

Translated by Jan Hanzlík