

Martin Kos

PODFUKÁŘI

Možnosti iluzivních subsvětů ve filmové a televizní fikci

V případě převážně epizodického seriálu *PODFUKÁŘI* (2004–2012) se lze odůvodněně ptát, jaké ozvláštňující způsoby dílo rozvíjelo po dlouhých osm sezón a osmačtyřicet hodinových částí, aniž by přestalo pracovat s poměrně stabilním vzorcem vývoje každého jednoho dílu. Východiskem mé analýzy je, že v centru tohoto stabilního vzorce stojí soustavná práce se zavedeným narativním modelem, kdy sehraný tým obelstí jinou postavu nebo skupinu postav tím, že uvnitř fikčního světa vybuduje dostatečně přesvědčivou iluzi, aby klamaná postava uvěřila, že jde o reálnou součást jejího světa.¹⁾ Konkrétněji řečeno, členové zlodějského týmu kupříkladu společně vytvoří zdání existence úspěšné obchodní společnosti (hudební vydavatelství nebo firma obchodující s realitami) s prostorami, plány a konkrétními zaměstnanci, jež pak sehraji sami. Cílem je ostatní postavy přimět, aby uvěřily existenci takové společnosti natolik, aby do ní zainvestovaly, aniž by nezískaly podezření, že je vše nahrané a že se stávají oběťmi podfuku. Abychom přitom lépe porozuměli důmyslnosti, s níž *PODFUKÁŘI* tento postup v seriálové podobě využívají, srovná tato studie jeho podobu a funkce v *PODFUKÁŘÍCH* s jeho podobou a funkcí v jiných dílech. Půjde o samostatná filmová díla (*PODRAZ*, 1972; *POČÁTEK*, 2010) na jedné straně a jiná seriálová díla na straně druhé, ať už filmová (*DANNYHO PARTÁCI*, 2001–2007) či televizní (*NULOVÁ ŠANCE*, 1988–1990). Výše uvedený postup s budováním přesvědčivé iluze přitom budu označovat za práci s tzv. *iluzivním subsvětem*, který v jejich systémech vystupu-

1) Fikčním světem rozumím „časoprostorovou entitu, která je (a) přístupná pouze prostřednictvím fikčního audiovizuálního textu; (b) ontologicky nutně neúplná (a co o ní není textem řečeno nebo naznačeno, fikčně neexistuje); (c) tvoří množinu nerealizovaných možných stavů věcí a (d) totalitu entit materiální a duševní povahy.“ Srov. Radomír D. Kokeš, *Teorie seriálové fikce: možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu*. In: Alice Jedličková – Stanislava Fedrová (eds), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: UČL AV ČR — Akropolis 2011, s. 231. Fikční svět tak vytváří samostatnou strukturu, v níž se odehrává vyprávěný příběh. Tento svět sice může spoléhat na vlastnosti a zákonitosti našeho reálného světa, ale nemusí. V tom případě vytváří vlastní soubor hodnot a vlastností, kterými se dění v tomto fikčním světě řídí. *PODFUKÁŘI* se například napojují na vlastnosti našeho reálného světa a v každé epizodě zakládají podfuky na principech, s nimiž je divák alespoň základně seznámen a rozumí jim. Nemusí tak nutně znát fungování burzovních systémů, filmového průmyslu nebo obchodu s realitami, aby porozuměl průběhu podfuku.

je do popředí jako účinný prostředek manipulace s věděním postav i diváka a formuje jejich narativní konstrukci.²⁾ Ze stylistických prostředků zpravidla spoléhá zejména na důsledné nakládání s mizanscénou, která se ke zprostředkování soudržného fikčního světa váže nejtěsněji.

PODFUKÁŘI jsou pak coby celek pozoruhodní tím, jak epizodu po epizodě a řadu po řadě základní model konstrukce iluzivního subsvěta využíváním dalších prostředků ozvláštňují. Samostatně stojící epizody se propojují a ovlivňují postupným rozvíjením osobních vztahů mezi členy ustáleného, pravidelně se navracajícího zlodějského týmu „pašáka“ Mickeyho. Seriál v každé epizodě variuje tentýž vzorec dějového vývoje, kdy si podfukáři v jednotlivých fázích vyberou oběť, podle její charakterové slabiny určí plán akce, pomocí vytvořeného iluzivního subsvěta oběť oklamou a následně okradou. Právě opakování ustáleného vzorce přitom umožňuje seriálu, aby se do popředí dostával ozvláštňující vývoj vztahů uvnitř subsvěta. Nejvýrazněji se napříč epizodami projevuje soupeření mezi nováčkem v partě Dannym a zkušeným vedoucím Mickeym, které se neodráží jen v pnutí mezi postavami, ale přímo zasahuje (zpravidla v klíčových momentech) do probíhajících podfuků. Epizodický model seriálového vývoje, který spoléhá na konstrukci iluzivního subsvěta jako nejdůležitější části podfuku, tak složitě kooperuje s globálně vedenými vztahy mezi postavami.

Podfukáři nicméně zapojují ozvláštňování vlastního schématu i na úrovni epizod: systematicky pracují s předáváním a zamlčováním důležitých informací spojených s konstrukcí iluzivního subsvěta. Narace PODFUKÁŘŮ opakovaně v průběhu jednotlivých epizod zprostředkovává jednotlivé fáze podfuků na první pohled zcela přehledně, jelikož nenarušuje základní kauzální a časoprostorové vztahy mezi událostmi. Přitom ale důmyslnou nekomunikativností v některých momentech vytváří mezery ve věděni,³⁾ jež jsou obvykle vázané na skrytý důležitý prvek v prostoru nebo na přerušenu akci. Takovou práci s distribucí informací PODFUKÁŘI využívají jako překvapující prostředek, kdy se v samotném finále pomocí flashbacků vrátí ke klíčovému událostem a přepíší je do nových podob (zobrazí kompletní scénu bez stříhu nebo rámuje akci z jiného úhlu či v jiné velikosti).

2) Subsvěty jsou podle Kokeše společně s mikrosvěty nižšími úrovněmi fikčního světa. Mikrosvěty označují jednu postavu a subsvěty jsou sdružujícím souborem mikrosvětů, které ve fikčním světě pojí určitý prostor, podobné vlastnosti nebo sdílení stejných hodnot. Můžou tak mít značně různorodou povahu — subsvět rodiny, města, televizního studia apod. V PODFUKÁŘÍCH *podfukářský subsvět* označuje oblast světa reprezentovanou skupinou podvodníků s určitým etickým kodexem, rodinnými hodnotami a společenskými vazbami, která společně vytváří právě *iluzivní subsvěty*. Každý iluzivní subsvět působí jako dočasná součást fikčního světa s vlastním souborem vlastností a hodnot fungování, kterou v každé epizodě podfukáři vybudují, přičemž na konci každé epizody daný iluzivní subsvět zaniká. Srov. Radomír D. K o k e š, *Toulky napříč makrosvěty: poetika seriálové fikce*. Dizertační práce (nepublikováno). Brno: Ústav filmu a audiovizuální kultury FF MU 2014.

3) Věděni je podle Davida Bordwella charakterizováno svou hloubkou (tedy mírou subjektivizace) a rozsahem (množství informací, ke kterým má přístup narace nebo postavy). Na základě určité hloubky a rozsahu věděni vznikají ve fabuli informační mezery, které divák doplňuje vlastními hypotézami. Ty mu následně syžet buď potvrzuje, nebo vyvrací. Komunikativností Bordwell podchycuje, jakými způsoby narace prezentuje divákovi informace, kterými disponuje. Divákovi ji buď přímo předává, a v tom případě hovoříme o komunikativní naraci, nebo ji zatajuje a stává se nekomunikativní. Narace přitom může být nekomunikativní i v případě, že celkové věděni je jinak relativně rozsáhlé. David B o r d w e l l, *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press 1985, s. 57–60.

Iluzivní subsvět jako taktika s proměnlivou funkcí

Pro lepší pochopení role iluzivního subsvěta v *PODFUKÁŘÍCH* se nejprve pozastavme nad tím, jak rozličně jej využívají ve svých narativech uzavřené fikční filmy. Je totiž potřeba zdůraznit, že se navzdory některým společným znakům a vlastnostem práce s iluzivním subsvěttem nejedná o způsob, jak vyprávět příběh. Pokud bychom totiž práci s iluzivním subsvěttem používali jako stálý způsob jednotné deformace vyprávění a stylu, fungoval by reduktivně a zahlazoval by jedinečné postupy daných filmů či seriálů. Mnohem spíše bychom měli práci s iluzivním subsvěttem chápat jako specifickou taktiku, která v různých filmech pomáhá rozvíjet rozdílné narativní strategie. Porovnejme dva snímky z odlišných období *PODRAZ* (1973, George Roy Hill) a *POČÁTEK* (2010, Christopher Nolan). Ačkoli oba sdílejí taktiku konstrukce iluzivního subsvěta, lze mezi nimi z hlediska z hlediska užitého stylu a vyprávění nalézt mnohem více odlišností než podobností.

V Hillově *PODRAZU* svede dva typově i věkově zcela odlišné podvodníky Gondorffa a Hookera dohromady touha pomstít smrt jejich společného přítele, za niž je zodpovědný nelítostný gangster Lonnegan. Vytvoří si proto nové identity a se spřízněnými kumpány vybudují fiktivní sázkařský klub, který následně slouží jako prostředek jejich msty. Lonnegan totiž uvěří, že sázkařský klub doopravdy existuje, pod dojmem zmanipulovaných informací o výsledcích dostihů se domnívá, že sází s nulovým rizikem, a o své peníze přichází. Tato linie tvoří základní narativní rámec a pohání vyprávění kupředu od příprav podfukářů při budování sázkařského klubu přes utvrzení Lonnegana o pravosti iluzivního subsvěta až k úspěšnému dotažení celého plánu v závěru snímku.

Průběh podfuku je ale významně formován vývojem vztahu mezi ostříleným mazákem Gondorffem a mladým drzounem Hookerem. Zatímco na počátku snímku spojení dravého mladíka se zkušeným veteránem kompozičně motivuje⁴⁾ samotnou možnost rozvíjení vývojového vzorce pomsty, tento vzorec naopak v závěru filmu ustupuje do pozadí a stává se spíše pozadím pro završení vývoje vztahu mezi oběma hlavními hrdiny. Když před závěrečnou akcí Hookera zadrží policie a umožní mu vyváznout z celé akce s čistým štítem za podmínky, že zradí ostatní členy podfukářského subsvěta (tedy oblasti světa, jejíž obyvatelé se vědomě podílejí na konstrukci iluzivního subsvěta), neváže se tato komplikace a samo Hookerovo rozhodnutí jen k úspěšnému dotažení podfuku. Je zároveň i zlomovým okamžikem, kdy se prokáže mladíkova loajalita ke svému spolupracovníkovi. Završí se tak vývoj jejich společné linie od počáteční rivality přes mentorské zasvěcování do zlodějského řemesla až k rovnocennému přátelství v závěru snímku.

Naopak *POČÁTEK* Christophera Nolana buduje oproti *PODRAZU* mnohem spleťtější syžet s vyšším počtem důležitých postav, souběžně probíhajících akcí a dílčích podzápletek. Snímek vypráví o pokusu zločineckého týmu vnuknout bohatému magnátovi myšlenku rozprodat zděděný konglomerát, což je možné jen ve snu, kdy iluzivní subsvět je tu manipulativní snový subsvět. Film přitom neustále osciluje mezi hrdinou individuálním

4) Kompozičně je motivovaný takový prvek, jehož přítomnost napomáhá pochopení narativní kauzality. Pokud by byl takový prvek z narativní struktury díla vyjmut, narušil by se provázaný řetězec příčin a následků, a nebylo by proto možné vést vyprávění určitým směrem. V případě *PODRAZU* je pro vývoj podfuku nutné, aby se Gondorff s Hookerem dali dohromady a začali společně pracovat. Srov. Kristin Thompsonová, Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Iluminače* 10, 1999, č. 1 (29), s. 15.

a hrdinou kolektivním. Na rozdíl od *PODRAZU* totiž při konstrukci iluzivního subsvětů mají v různých fázích klamání všichni členové podfukářského subsvětů důležitou úlohu, díky čemuž se naše pozornost zaměřuje na celý tým. Souběžně tak sledujeme jejich akce na několika úrovních snových subsvětů, které je potřeba úspěšně uskutečnit v rámci deadlinů na každé z nich.

V týmu ale zároveň vystupuje do popředí postava Cobba, kdy dění spojené s ním tvoří základní rámec filmu (pokud se akce nepodaří, policie zatkne Cobba při příletu do Spojených států) a zároveň prostřednictvím vývoje jeho osobní linie snímek odkrývá důležité informace z minulosti, které zasazují snahu o „vnuknutí myšlenky“ do nových souvislostí. *POČÁTEK* nás tak nutí zpracovávat nejen několik paralelních událostí směřujících do budoucnosti fabule (jestli se zločincům podaří dotáhnout akci do úspěšného konce), ale i podněty spojené s postavou Cobbovy mrtvé manželky, které míří naopak do minulosti fabule (co přesně se stalo před její smrtí a proč se opakovaně objevuje ve všech snech). Zlodějská zápleтка s vytvořeným iluzivním subsvětům tak do jisté míry slouží jako základ pro důmyslnou hru s narativními postupy na více úrovních.

Ačkoliv konstrukce iluzivního subsvětů plní v různých filmech odlišné narativní funkce, lze v nich vysledovat podobný přístup ke zprostředkování samotné přítomnosti iluze ve fikčním světě. Jelikož důležitou součástí všech podfuků je přesvědčení oběti o pravosti iluzivního subsvětů, zaplňují podvodníci umělá prostředí řadou fiktivních identit a drobných detailů, přičemž pečlivě vytyčují hranice a vlastnosti iluzivního subsvětů tak, aby je měli neustále pod kontrolou a podařilo se jim oběť co nejlépe oklamat. Zároveň však tak, aby divák dokázal maximum aspektů od sebe odlišit. *POČÁTEK* tak například pracuje s několika navrženými úrovněmi snových světů, které skupina kolem Cobba speciálně pro danou akci vytvořila, přičemž každá úroveň se výrazně odlišuje prostředím a dalšími vlastnostmi (trvání času apod.).

Ustáleným postupem ve filmech spoléhajících na taktiku iluzivního subsvětů je tak práce s výraznou změnou jednotlivých prvků mizanscény, které korespondují s představou o podobě a vlastnostech dané iluze. Když v *PODRAZU* Gondorff a Hooker se svými spolupracovníky budují iluzivní subsvět, s jehož pomocí oklamou a okradou Lonnegana, vidíme postupnou proměnu prázdného prostředí ve fiktivní sázkařský klub včetně všech důležitých součástí, jež pomáhají u Lonnegana dotvářet autentický dojem takového prostoru — přirozeně se v něm pohybují další domnělí sázkaři, z reproduktorů je slyšet komentář probíhajících dostihů a při první vyhrané sázce Lonnegan získává danou částku ve skutečných bankovkách. Práce s mizanscénou však nespočívá pouze ve změnách prostředí, v nichž se podvodníci spolu se svými oběťmi pohybují, ale také například na rovině kostýmů nebo herectví. Ty napomáhají rozlišovat mezi reálným fikčním světem a zkonstruovanou iluzí. V *PODRAZU* se například z pouličních podvodníků, kteří ve skutečném fikčním světě působí jako otravný drzoun nebo protivný opilec, v iluzivním subsvětě sázkařského klubu stávají charismatictí gentlemani s vybraným chováním, jež odpovídá jejich fiktivním identitám. Rozdíl mezi reálným fikčním světem, iluzivním subsvětům a chováním podfukářů v obou tak zdůrazňuje i výrazná odlišnost mezi zanedbaným ošacením, které na sobě mají Gondorff s Hookerem při prvním společném setkání, a skvěle padnoucími smokingy, jež nosí v sázkařském klubu.

Jak uvidíme, podobným způsobem pracuje s mizanscénou i seriál *PODFUKÁŘI*, v němž

tým londýnských zlodějů (Mickey, Stacie, Albert, Ash a Danny) v každé epizodě buduje nový iluzivní subsvět (pokaždé speciálně na míru nově vyhlédnuté oběti) a v závěru epizod po úspěšném dokončení podfuku jej ničí. V případě *PODFUKÁŘŮ* konstrukce iluzivního subsvěta plní ještě mnohem stabilnější taktiku, která je svým opakováním v každé epizodě univerzálním narativním vzorcem jednotlivých epizod. Skupina hrdinů si pokaždé vyhlédne jednu oběť, vybere si její charakterovou slabost a na jejím základě vytvoří účinný iluzivní subsvět, díky čemuž posléze oběť okradou. Právě slabé stránky každé jedné oběti seriál využívá tak, aby napříč epizodami nabízel stále nové podoby iluzivních subsvětů, které svou rozmanitostí opakující se narativní vzorec ozvláštňují. Během jednoho podfuku tak tým sehrává filmové producenty, v dalším úspěšné burzovní makléře a v jiném zase fotbalové agenty. Stačilo by ale ozvláštňování na rovině nesmírně flexibilní povahy iluzivního subsvěta k udržení velkého diváckého zájmu napříč seriálem o osmi řadách?⁵⁾ Zřejmě nejpřesvědčivější odpovědí na tuto otázku bude rozbor toho, čím je seriál jedinečný z hlediska vyprávění i uplatňovaných stylistických prostředků.

PODFUKÁŘI: střet epizodních vyprávěcích linií s liniemi globálními

Strukturu *PODFUKÁŘŮ* zdánlivě dominantně utvářejí samostatně stojící epizody, v nichž pokaždé sledujeme jeden konkrétní podfuk od jeho začátku (vyhlédnutí oběti) až do konce (završení akce, zničení iluzivního subsvěta a zametení stop). Postavy, které jsou okradeny, se v dalších epizodách už neobjevují, takže vztah mezi nimi a podfukáři už seriál nikterak nerozvíjí.⁶⁾ Divák proto nemusí sledovat jednotlivé epizody nutně v takovém pořadí, v jakém byly odvysílány, aby jejich epizodním příběhům porozuměl. Ve všech epizodách se neustále navrácí už v první epizodě ustanovený podfukářský subsvět, jenž ve fikčním světě na základě sdíleného souboru hodnot a vlastností představuje ustálený prvek, a to navzdory některým personálním změnám, ke kterým mezi třetí a pátou řadou došlo.⁷⁾ Právě stabilní povaha podfukářského světa je základem pro vytvoření globální narativní linie jdoucí napříč epizodami i řadami, která kontinuálně rozvíjí osobní vztahy mezi členy zlodějské party. Tyto vztahy uvnitř podfukářského subsvěta však nejsou pouze jakýmsi pojítkem, které by pod samostatně stojícími podfuky volně propojovalo některé motivy jednotlivých postav do většího celku. Naopak výrazně zasahují do linií jednotli-

5) Průměrná sledovanost od první řady, kdy přesáhla 6 milionů diváků, neklesla nikdy pod 5,5 milionu (nejslabší čtvrtou řadu sledovalo průměrně 5,54 milionu) a od páté řady naopak ještě vzrostla. Informace vychází z pravidelného přehledu sledovanosti britských televizních stanic na webu deníku *The Guardian*. Dostupné online: <<http://www.theguardian.com/media/tvratings>>, [cit. 15. 2. 2016].

6) Výjimky tvoří druhá epizoda páté řady s poslední epizodou téže řady a první epizoda šesté řady s její poslední epizodou. V posledním díle páté řady se třeba navrácí dvojice, kterou hrdinové ve druhé epizodě této řady podvedli fingovanou krádeží neukradnutelného obrazu, a chce se jim pomstít. V šesté řadě se pak podobně navrácí postava policistky Lucy, která se v její první a závěrečné epizodě snaží za každou cenu dopadnout partu při činu, pokaždé je však sama podfouknuta.

7) Ve čtvrté řadě odchází dočasně Mickey a nahrazuje ho nováček Billy. Od páté řady se Mickey vrací, ale naopak ji opouštějí Danny se Stacií, kteří se do ní vrací až v poslední epizodě seriálu coby „externí spolupracovníci“ party. Jejich místa poté zaujímají sourozenci Emma a Sean Kennedyovi a v tomto složení zůstává složení podfukářského subsvěta až do konce seriálu.

vých epizod, zpravidla v klíčových okamžicích probíhajících podfuků. Neustálé střetávání se epizodními linií s těmi globálními tak formuje celkovou strukturu vyprávění, udržovanou napříč celým seriálem.

Nejvýrazněji se toto střetávání projevuje v prvních čtyřech řadách, které rozvíjejí rivalitu mezi vůdčí postavou Mickeym a nováčkem Dannym. Obě postavy na jedné straně v souladu se společnými cíli spolupracují vždy tak, aby vytvořily přesvědčivý iluzivní subsvět a podařilo se jim jejich oběť okrást. Zároveň ale na druhé straně zastávají zcela opačnou pozici v hierarchii podfukářského subsvěta, nehledě na zásadně rozdílné charakterové vlastnosti. Klidný Mickey zachovává za každé situace chladnou hlavu a všechny své kroky pečlivě promýšlí, díky čemuž se z něj stal mistr s přirozeným respektem v týmu i mimo něj. Ambiciózní Danny naopak jedná impulzivně, pročez ale dokáže brilantně reagovat na neočekávané komplikace. Jeho nedostatek zkušeností ho nicméně staví do pozice učedníka, jemuž je Mickey především mentorem a zasvěcuje ho do fungování podfukářského subsvěta včetně hodnot, na nichž stojí. Dannyho ambiciózní povaha, která jej pohání k tomu, aby se stal ještě lepším než Mickey, však do tohoto vztahu zanáší neustálé pnutí. Jejich vzájemná rivalita tak nabourává průběh podfuků, kdy se jak Danny, tak Mickey snaží tomu druhému (a zároveň i ostatním členům skupiny) dokázat, že právě on si zaslouží být vůdčí postavou subsvěta. Dannyho vzestup *PODFUKÁŘI* završují ve čtvrté řadě, kdy Mickey odchází a Danny nastupuje na jeho místo, přičemž seriál variuje mentorský vzorec první řady. Do týmu přichází další nováček Billy a tentokrát je to Danny, kdo zaujímá pozici, kterou v první řadě zastával Mickey. Stává se Billyho učitelem a průvodcem podfukářským subsvětem.

Způsob, jakým globálně rozvíjený vztah mezi Dannym a Mickeym zasahuje do uzavřených epizodních příběhů, koření už ve vyprávění první epizody seriálu. Tu tvoří tři dílčí linie, přičemž ta nejzásadnější je vztažena k Mickeymu, jenž právě opustil vězení a jeho přáním je dát dohromady svou starou partu a uskutečnit ještě jeden podfuk předtím, než s kriminální činností skončí. Na tuto základní dějovou kostru se napojují dvě dílčí linie. V jedné se snaží Mickeyho během podfuku dopadnout a dostat znovu do vězení inspektor DePalma s londýnským policejním sborem. Druhá dílčí linie se váže k pouličnímu podvodníčkovi Dannymu, jenž usiluje ze všech sil o to, dostat se k Mickeymu a podílet se na podfuku. Mickey se svými přáteli vytvářejí iluzivní subsvět se zmanipulovanými burzovními obchody, do něhož nalákají nemorálního člena londýnské smetánky.

Právě postava Dannyho je prostředkem, jak co nejprehledněji současně ustavit epizodní úroveň (podfuk) i globální úroveň (vývoj vztahů v týmu) seriálového vyprávění. Kromě toho, že jeho linie se střetává se vzorcem probíhajícího podfuku, zastupuje pozici diváka a svými otázkami napomáhá objasňovat fungování podfukářského subsvěta. Do určité chvíle jsou Dannyho úsilí dostat se do týmu (základ pro globální seriálovou linii) a Mickeyho podfuk (epizodní linie) rozvíjené nezávisle. Produktivně se však propojí ve chvíli, kdy Mickeymu hrozí, že vyhlédnutá oběť z připravené iluze vyklouzne. Podfukáři předávají londýnskému boháči menší finanční obnos jako důkaz, že představená iluze bez potíží funguje. Nicméně se jim boháče nedaří přesvědčit, aby s nimi investoval ještě jednou — a riskoval mnohem větší částku. V ten moment se do podfuku nečekaně zapojuje Danny se svou schopností rychle reagovat na nečekané situace. Při komunikaci s obětí pečlivě pracuje s Mickeyho falešnou identitou a zdůrazňuje snadno vydělané peníze, čímž pomů-

že oběť přesvědčit o pravosti iluze a přimět k dalšímu investování. Tento okamžik tak rozhodujícím způsobem rozvíjí obě linie — podfuk pokračuje a Danny se do něj začleňuje jako jeden z týmu.

Podruhé se globální linie významně střetne s epizodní na samotném konci podfuku. Dannymu se sice podařilo dostat do týmu, ale je zatčen a DePalma ho nevybíravě nutí, aby zradil zbytek týmu ve svůj prospěch. Danny však odmítne svědčit a zajistit si výhodnější podmínky — a to dokonce i poté, co je před jeho očima zatčen a zastřelen Mickey. Až vzápětí se dozvíme, že inspektor DePalma je dalším (dosud skrytým) členem podfukářského subsvěta, Mickeyho smrt byla nahraná a výslech sloužil jako pouhý test Dannyho loajality. Závěr dílu tak Dannyho definitivně začlení do podfukářského subsvěta Mickeyho party, a zároveň pro další epizody otevře globální linii zaučování Dannyho do podfukářského řemesla Mickeyho slovy o první lekci.

Dannyho začleňování se do podfukářského subsvěta a soupeření s Mickeym následně formují průběh dalších epizod. První řada seriálu přitom rozvíjí především motiv učení se jednotlivých rolí při uskutečňovaných podfucích a podrobnější vysvětlování důležitých vlastností a hodnot, na nichž stojí vztah mezi subsvětem podfukářů a oběťmi. Jde především o seznamování se se zásadami, které Dannymu (a společně s ním i divákům) objasňují, jaké typy obětí je přípustné si pro akce vybírat, zdůrazňují důležitost celého týmu prostřednictvím jeho rodinných hodnot nebo vysvětlují, že nejde jen o peníze. K předávání tohoto typu informací volí seriál často velmi sebeuvědomělé postupy,⁸⁾ kdy hrdinové promlouvají přímo do kamery nebo se volně pohybují a komunikují spolu uvnitř prostoru, v němž je pohyb všech ostatních postav zastaven.

Oba tyto postupy lze vysledovat už v první epizodě, kdy hrdinové svou oběť nakonec obalamutili a nyní od ní získávají peníze. V domnělé Mickeyho kanceláři se oběť hned v úvodu scény dozvídá, že celý systém burzovních obchodů umožňuje sice snadnou, ale zároveň ilegální cestu k penězům. V tomto zlomovém momentu je pohyb oběti „zmražen“ a podfukáři promlouvají z fikčního světa přímo k divákovi. Vysvětlují mu podstatné morální a etické podmínky, které musí konkrétní mikrosvět splňovat, aby se mohl stát obětí, již mohou s klidným svědomím okrást. Připomínají, že oběť má v tento okamžik — kdy jí oznámí ilegální povahu operace — ještě stále možnost vycouvat a vyhnout se ztrátě svých peněz. Následně se hrdinové vrací na svá původní místa, oběť „rozmrzne“ a pronáší zásadní větu: „*Pravidla jsou od toho, aby se porušovala.*“ Takové tvrzení volně navazuje na předchozí vysvětlení ze strany podfukářů, kteří na jeho základě dokonávají podfuk prostřednictvím smyšlené burzovní trhliny v systému.

V dalších epizodách první řady se rozvíjí Dannyho linie už přímo uvnitř podfukářského subsvěta a ovlivňuje jednotlivé podfuky v souvislostech jeho pozice v partě. V druhé epizodě, v níž hrdinové sehrávají filmové producenty shánějící finance na dotočení filmu, dostává Danny svou první velkou šanci. Je totiž hlavní postavou, která při komunikaci s hrozivým gangsterem Frankem buduje dojem producenta řídícího velký filmový projekt. Třetí epizoda staví Dannyho do nové role, jelikož nahrazuje zkušeného Alberta, který má

8) Sebeuvědomělost je podobně jako komunikativnost podle Bordwella jednou z vlastností narace. Čím je dílo sebeuvědomělejší, tím více divákovi odhaluje svou fikční povahu. Srov. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press 1985, s. 58–59.

v partě na starosti navázání kontaktu s potenciální obětí. Mladík při cestě z nemocnice narazí na chladně kalkulující obchodnici s uměním Meredith a iniciuje podfuk s padělaným obrazem. Ve čtvrté epizodě prokáže Danny loajalitu ke své partě, když paralelně s probíhající akcí řeší nabídku dalšího podfukáře, aby přešel do jeho týmu s lepší pozicí v hierarchii. Nabídku však v závěru odmítne, protože u něj zvítězí smysl pro hodnoty Mickeyho skupiny. Pátá epizoda je ukázkou nedodržení zásad, které vyústí v neúspěch celého podfuku. A závěrečná epizoda první řady (průběhem podfuku okázale odkazující na film *PODRAZ*) završuje vzorec Dannyho zaučování, když tváří v tvář nebezpečné situaci dokáže zareagovat a vymyslet záchranný plán B. Dokazuje tím, že se během uplynulých epizod dostal na stejnou úroveň podfukářského umění jako jeho učitel Mickey.

Vyprávění jednotlivých epizodních podfuků jako dominantních vývojových vzorců tak díky svému opakovanému modelu do určité míry ustupuje do pozadí a slouží jako pozadí pro rozvíjení vztahu soupeřících podfukářů. V druhé epizodě třetí řady se dokonce globální rivalita otevřeně stane základním narativním obloukem epizodního příběhu, když spolu Danny a Mickey soutěží o to, kdo během jediného dne dokáže podfuky vydělat víc peněz. Vítěz souboje, kterým se na konci epizody těsně stane Mickey, bude nezpochybnitelnou vůdčí postavou týmu.

Navzdory práci s globální linií jdoucí napříč několika řadami seriálu je však velmi důležitý i sám variovaný model podfuků, kdy hrdinové budují iluzivní subsvět, do něhož nalákají oběť a poté ji okradou. Právě ten totiž umožňuje *PODFUKÁŘŮM* realizovat důmyslné hry s vyprávěním jednotlivých epizodních příběhů, kdy ve všech z nich systematicky vytvářejí narativní mezery, a to při zachování zdánlivé přehlednosti a bezelstnosti vykonávaných akcí členů týmu. Seriál přitom ve skutečnosti manipuluje s diváckým očekáváním budoucího dění. Nutí totiž diváka vytvářet si zavádějící hypotézy vázané k úspěšnosti podfuku, k případnému odhalení ze strany oběti nebo k policejnímu dopadení.

Střih a rámování jako prostředky klamání diváka

Co přesně znamená tvrzení, že seriál vytváří narativní mezery a manipuluje divácká očekávání? Vzhledem ke kolektivnímu hrdinovi v podobě Mickeyho party sledujeme jako diváci během každého podfuku všechny členy týmu, jejichž samostatné akce jsou potřeba ke zdárnému dokončení akce. Jeho narace se přitom velmi často uchyluje ke zprostředkování těchto akcí prostřednictvím paralelního vedení naší pozornosti, jelikož jednotlivé akce se odehrávají zpravidla v různých prostředích. Občas lze však vypožorovat, že do příčné montáže důležitých událostí narace zapojuje i některé spíše podružné události.⁹⁾ A právě takto se *PODFUKÁŘŮM* daří v těchto sekvencích odvádět naši pozornost: přestříhnou do jiného prostoru nebo použijí odlišné rámování pro zobrazení události. Seriál tak nenápad-

9) Pro účely této studie čerpám z britské DVD kolekce všech osmi řad, kterou distribuuje společnost Warner Home Video. Ta nabízí epizody v původním hodinovém sestřihu, jak seriál vysílala BBC. Verze epizod, které vysílala Česká televize, jsou zhruba o osm minut kratší. V původním sestřihu se projevuje výraznější strategie propojování důležitých akcí s kauzálně nespojenými mikronarativy pomocí příčné střihu, jelikož v kratším sestřihu je řada těchto momentů vystřižena.

ně zatajuje důležité informace o průběhu podfuku, aniž by na první pohled přerušil kauzální a časoprostorové vztahy mezi zobrazenými akcemi.

Jako diváci tak (zprvu nevědomě) sledujeme příběh s omezeným množstvím informací, které nás vedou k očekávání budoucího dění. K očekávání dění odvíjeného od nabízejících se hypotéz, které nakonec PODFUKÁŘI odhalí jako mylné (zpravidla se týkají hrozby odhalení a dopadení policií), protože byly zatajeny některé souvislosti. Předchozí dění přepíší vysvětlující flashbaky, jež z nové perspektivy odhalí ta klíčová místa ve vyprávění, jež vytvořila narativní mezery. Události totiž zobrazí v kompletních scénách i s akcemi nebo prvky, které nám odepřel střih nebo úhel či velikost rámování. Jen zřídka se ale seriál spoléhá pouze na jeden z takto popsanych postupů, většinou je kombinuje a překvapivý účinek přepisujících flashbacků tím ještě posiluje.

Typický příklad použití střihu k odvedení pozornosti od důležitých událostí lze najít ve čtvrté epizodě druhé řady. V ní podfukáři líčí past na zkorumpovanou policejní inspektorku Phillipsovou pomocí padělání komiksové obálky a domnělé výměny padělku s originálem při dražbě v aukční síni. K vytvoření dokonalé iluze přímo v aukční síni se Danny s Mickeym potřebují zbavit ověřovatele pravosti maleb, čímž potvrzují detaily své fiktivní historky, inspektorku se jim podaří úspěšně oklamat a dotahují podfuk do zdárného konce. A právě odklizení aukčního ověřovatele je tou sekvencí, v níž nám střih odpírá důležité informace. Ze zdánlivě bezvýznamné části příčné stříhové skladby totiž nezjistíme, že Ash někomu nakapal do snídaně projímadlo při smyšlené kontrole bojleru, protože právě před nakapáním projímadla scéna nenápadně střihem skončí a my až do přepisujícího flashbacku netušíme, že šlo o ověřovatele maleb. Zároveň nemáme ponětí o tom, proč nám seriál ukazuje tohoto neznámého muže. Máme možnost vidět jen to, jak Ash v převleku plynárenského technika vstupuje do domu a požaduje po jeho majiteli (**obr. 1–2**), aby v rámci prováděných kontrol pustil v koupelně vodu z kohoutků (**obr. 3–4**). Následně



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4



Obr. 5



Obr. 6



Obr. 7



Obr. 8



Obr. 9



Obr. 10

stříh odvádí naši pozornost k dalším částem montáže a dlouho na tuto akci nikterak ne-
navazuje, přičemž ale nenarušuje základní kauzalitu probíhajícího podfuku.

Tato scéna přitom představuje vodítko pro přepisující flashback na samém konci epi-
zody. V rámci něj se narace ke scéně navrácí (**obr. 5**) a zobrazuje ji kompletní bez stříhu.
Tam, kde předtím sekvence končila stříhem, nyní pokračuje dál. Až v ten moment zpětně
zjišťujeme, že kontrola bojleru byl pouze Ashův úhybný manévr, aby mohl použít pro-
jímadlo (**obr. 6**), a jakým způsobem se právě tato scéna vztahovala ke zbytku podvodu
(**obr. 7–10**). Právě proto, že jsme při předchozím zobrazení události neměli možnost vi-
dět, jak Ash projímadlo používá, jsme ani netušili, jak důležitou roli v podfuku toto dění
sehrálo.

Pokud nás **PODFUKÁŘI** neklamou zatajováním informací pomocí stříhu, manipulují
s rámováním klíčových událostí. Díky zvoleným úhlům či velikostem rámování seriál upí-
rá divákovi, aby v rámci scény získal právě ty informace, jež by mu prozradily příliš o bu-
doucnosti fabule. Podobně jako při práci se stříhem jsou klamavé účinky rámování odha-
lovány až pomocí zpětně přepisujících flashbacků, které inkriminovaný moment zobrazí
z nové perspektivy tak, aby se vyjevily postavy nebo jiné důležité prvky, jež předchozí rá-

mování neodhalilo. Hojně uplatňovaným postupem v těchto sekvencích se stává zejména využití bližšího rámování (polode-tailů či detailů), které tím, co zobrazuje, odvádí naši pozornost od toho, co nechává za hranicí rámu.

Pokud se vrátíme k už zmíněné čtvrté epizodě druhé řady, v níž je obětí podfukářů inspektorka Phillipsová, lze v ní kromě zatajování informací prostřednictvím střihu nalézt i sofistikovanou práci s rámováním. Phillipsová se v jedné scéně vzdálí od Mickeyho a Dannyho, protože si potřebuje uložit nečestně nabyté peníze do bezpečnostní schránky na své jméno. Až na konci epizody ale zjistíme, že při cestě zpátky od schránky k recepci do Phillipsové nevrátila žádná náhodná blondýna, nýbrž podfukářka Stacie s parukou, která Phillipsovou připravila o klíč, vybrala peníze a do schránky vložila naopak dokumenty usvědčující Phillipsovou z nekalých praktik.

Scéna se v první verzi skládá ze tří důležitých záběrů. V tom prvním v polode-tailu vidíme Phillipsovou, jak odchází od schránky a naráží do kolemjdoucí ženy, jíž nevidíme do obličeje (**obr. 11**). Následuje střih na detail klíčku ležícího na zemi společně s rukou, která jej zvedá (**obr. 12**), a vzápětí se přestřihne do protizáběru (ve vztahu k prvnímu záběru). Při něm opět vidíme do tváře pouze Phillipsové, takže identita neznámé ženy nám zůstane utajena (**obr. 13**). Díky zvolenému úhlu rámování si v daný moment nespojujeme neznámou postavu s podfukem. Zůstává navíc na první pohled nenarušen základní přehled o všech akcích a kauzálních vztazích mezi nimi. Srážka obou žen tak podobně jako sekvence s fiktivní kontrolou bojleru slouží jako vodítko, ke kterému se může vrátit závěrečný flashback a odhalit, že neznámou ženou byla právě Stacie z Mickeyho party (**obr. 14–17**).

PODFUKÁŘI tak na jedné straně využívají opakující se výstavbu epizod s ustáleným vzorcem vyprávění (vyhlédnutí oběti — konstrukce iluzivního subsvěta — dokončení podfuku a zničení iluze), aby v rámci ní mohli plynule rozvíjet vztahy uvnitř podfukářského subsvěta napříč díly i řadami, čímž epizodickou strukturu poměrně nenápadným, ale funkčním způsobem ozvláštňují. Ozvláštňující hra s opakujícím se schématem se ovšem realizuje i na úrovni epizod, kdy jsou díky systematické práci se stylistickými prostředky na rovině střihu a rámování rovněž samostatně stojící epizodní příběhy neustálými výzvami pro naši pozornost. V každém svém dílu totiž seriál významně manipuluje s tím, co



Obr. 11



Obr. 12



Obr. 13



Obr. 14



Obr. 15



Obr. 16



Obr. 17

víme jak o podfuku jako takovém, tak o průběhu jeho jednotlivých fází. Právě souběžnost uplatňování těchto postupů přitom dělá **PODFUKÁŘE** poměrně netradičními, což nejlépe vyplýne ze srovnání s jinými seriálově uspořádanými díly, jež s taktikou iluzivního subsvětá pracují.

Iluzivní subsvěty v dalších seriálových narrativech

Televizní seriál **NULOVÁ ŠANCE** se na první pohled od **PODFUKÁŘŮ** odlišuje tím, že nepracuje s podvodníky a navazuje na tradici špionážního žánru, takže hlavní hrdinové ve fikčním světě zastupují výrazně jiné hodnoty a vlastnosti. Přesto ale oba seriály sdílejí podobný přístup k vyprávění jednotlivých epizod. V každé epizodě **NULOVÉ ŠANCE** se nabízí ustálený a stále se navracející špionážní subsvět, kterým je elitní jednotka tajných agentů pod vedením Jamese Phelpse. Tento subsvět opakovaně plní zadání misí od vlády, jež spočívají ve snaze překazit plány nebezpečných zločinců a následně je polapit. Při každé nové misi přitom jednotka buduje iluzivní subsvět, díky němuž se jí podaří padoucha oklamat a následně zneškodnit.

Seriál však oproti **PODFUKÁŘŮM** téměř nerozvíjí osobní linie jednotlivých členů špionského subsvětá a striktně se drží pouze epizodického vyprávění s uzavřenými příběhy. Členové jednotky tak působí více jako prázdné nádoby s omezeným souborem vlastností a dovedností, které je vzájemně rozlišují a určují jejich úlohy při plnění misí. Značná neúplnost v prokreslení postav se odráží ve struktuře vyprávění, například při úvodní expozici každé epizody. Zatímco se **PODFUKÁŘI** často obraceli k vysoce variabilnímu modelu, kdy vybrali soukromý motiv jednoho podfukáře, na jehož základě rozvinuli podfuk, pak **NULOVÁ ŠANCE** přistupuje k vytvoření epizodní zápletky mnohem mechaničtějším způso-

bem. *PODFUKÁŘI* nás například na začátku epizody seznámili s dávným přítelem některého člena Mickeyho týmu, který doplatil na nekalosti nějaké další osoby ve fikčním světě. A právě tuto osobu si poté vyberou jako svoji další oběť, přičemž zároveň pomůžou příteli. V *NULOVÉ ŠANCI* se vyprávění k takto určujícím vlastním motivům neuchyluje, nýbrž opakuje na začátku každé epizody tentýž vzorec, kdy James vyslechne vládní zadání mise.¹⁰⁾

Protože se o postavách nedozvídáme prakticky nic z jejich minulosti nebo ze soukromého života, tak atraktivita epizod stojí především na výrazné rozmanitosti uskutečňovaných misí z hlediska padouchů a prostředí, v němž se mise odehrává. V jedné epizodě tak James a jeho tým zabráni nebezpečnému atentátníkovi ve vraždě pomocí iluzivního subsvěta v podobě fiktivního hotelu. V jiné epizodě pak vylákají jihoamerického diktátora na americké území, kde jej vzápětí zadrží, a to prostřednictvím hologramového zařízení v diktátorově pokoji. Díky němu poté v noci promítají hologramový obraz diktátorova ztraceného syna, za nímž se v závěru epizody vydá do nastražené špičkové pasti.

DANNYHO PARTÁCI naopak pracují především s možnostmi seriálového vyprávění. Na ploše tří celovečerních snímků rozvíjejí osobní linie vůdce zlodějského týmu Dannyho, jeho pravé ruky Rustyho a mladíka Linuse. Filmová série tak do určité míry funguje podobně jako *PODFUKÁŘI*, kteří rozvíjejí vztahy uvnitř podfukářského subsvěta napříč epizodami s jinak samostatně fungujícími a uzavřenými podfuky. Oproti britskému seriálu se osobní linie týkají vztahů Dannyho, Rustyho nebo Linuse s takovými blízkými osobami, které s nimi nespolupracují na jejich akcích. Zároveň se všechny tři filmové díly propojují i přítomností prvního okradeného majitele lasvegaských kasin Terryho Benedicta a rozvíjením jeho vztahu s Dannyho skupinou zlodějů. Tím jsou jednotlivé díly mezi sebou svázány mnohem pevněji než v případě epizod *PODFUKÁŘŮ*, protože každý další díl otevřeně navazuje na události, které se udály v tom či těch předchozích.

První díl se zaměřuje především na rozvíjení Dannyho osobní linie na pozadí složité loupeže v hotelu Bellagio v Las Vegas. Danny se vrací z vězení, přičemž během jeho pobytu za mřížemi ho opustila manželka Tess, která nyní žije s majitelem Bellagia Terryem. Danny proto se svým týmem oklamou Terryho iluzivním subsvětlem, v němž už vykrádají trezor Bellagia, aby se do něj ve skutečnosti pod záminkou policejního zásahu mohli nenápadně dostat a peníze ukrást. Souběžně s týmovým pojetím podfuku pak snímek ukazuje Dannyho snahu získat Tess od Terryho zpátky, když ji chytrou lstí přesvědčí, že pro Terryho neznamena víc než jeho peníze. Naše pozornost tak není napříč snímkem vedena pouze k tomu, jestli se týmu podaří kasino vykrást, ale i jestli Danny uspěje a přiměje Tess, aby opustila Terryho a vrátila se k němu.

V pokračování se ovšem střetává hned několik narativních linií, přičemž katalyzátorem i rámcujícím vývojovým vzorcem všech událostí je Terryho pomsta, když výhrůzkami smrti nutí Dannyho partu, aby mu její členové vrátili všechny ukradené peníze i s úroky. V tomto rámci se pak odehrává zaprvé Dannyho soupeření s najatým lupičem Toulourem, jenž touží Dannyho porazit a dokázat si, že je nejlepším zlodějem na světě. Zadruhé se v něm dostává do popředí milostná linie Rustyho s jeho dávnou známostí Isabel, která slouží u policie a snaží se partu dopadnout při kriminálním činu. A zatřetí je rozvíjena Li-

10) Podobný model práce s iluzivním subsvětlem najdeme i v seriálu *CHARLIEHO ANDÍLCI* (1976–1981).

nusova snaha prorazit v hierarchii party o něco výš, dostat při podfuku větší příležitost a dokázat svým rodičům, že i z něj je skutečný podvodník. Uspořádání podvodnické hry je přitom podobně jako v *PODFUKÁŘÍCH* v závěru odhaleno jako trik na diváka.

Poslední díl *DANNYHO PARTÁKŮ* opět pracuje s motivy vztahů členů podfukářského subsvěta, ovšem dost odlišně než v předchozích dvou filmech. Snímek už nepracuje s vývojem milostné linie jako v případě prvních dvou dílů u Dannyho s Rustym (Tess ani Isabel se ve filmu dokonce vůbec neobjeví), a to u Linuse ani u dalších členů party. Hlavní narativní vzorec se totiž obrací dovnitř podfukářského subsvěta. Reubena, jednoho ze členů, podrazí nelítostný majitel nového kasina Willy Bank a Reuben jeho podraz málem nepřežije. Tým se proto dá znovu dohromady a jeho členové dělají při konstrukci iluzivního subsvěta vše proto, aby Reubena pomstili a Banka dostali na mizinu, s čímž jim nečekaně pomůže i někdejší nepřítel Terry.

Zatímco tak v prvním díle byl probíhající podfuk v některých ohledech mnohem důležitější než vývoj vztahů mezi Dannym, Tess a Terrym, druhý díl už samotný podfuk odsovává na úroveň nutného narativního základu, nad nímž se poté uskutečňuje vývoj celé řady osobních a vztahových linií — a závěrečný zvrát. Poslední díl poté využívá linii podfuku s výstavbou iluzivního subsvěta jako základního prostředku pro rozvíjení vzorce pomsty. Ačkoli tedy v trilogii o *DANNYHO PARTÁČÍCH* najdeme některé postupy známé z *PODFUKÁŘŮ*, zdaleka nedosahuje jejich systematickosti při práci s opakováním, variováním a ozvláštňováním týchž vzorců jak na úrovni jednotlivých dílů, tak na úrovni celku.

Závěr

Britský seriál *PODFUKÁŘI*, jehož osm řad vysílala mezi lety 2004–2012 televizní stanice BBC, sice může na první pohled budit zdání poněkud schematicky uplatňovaného opaku-jícího se modelu, ovšem tato analýza poukázala na pozoruhodnou práci s ozvláštňováním na všech úrovních: epizod, vztahů mezi epizodami i seriálového celku.

Je to přitom právě taktika práce s iluzivním subsvětem, již *PODFUKÁŘI* sdílejí s řadou jiných zlodějských nebo špionážních narativů, která umožňuje různorodé přístupy k budování vyprávění a hře s dílčími liniemi, jež podfukářský rámec zahrnuje. Její funkce je v případě jiných děl relativně jednoznačná. V *PODRAZU* se dostává postupně do popředí vztahová linie mezi Gondorffem a Hookerem, která je v samotném závěru minimálně stejně důležitá jako probíhající konstrukce iluzivního subsvěta. *POČÁTEK* využívá základ práce s iluzivním subsvětem pro systematickou práci s komplexním vyprávěním, když používá několik příběhových rovin neustále provokujících naše vnímání. V *NULOVÉ ŠANCI* je taktika iluzivního subsvěta mechanickým vzorcem, jehož atraktivita vyplývá z různorodosti plněných misí. A u *DANNYHO PARTÁKŮ* plní iluzivní subsvět rámcový základ pro rozvoj řad dílčích vztahových linií mezi členy podfukářského subsvěta a jejich nepřáteli.

Jak ale bylo řečeno na předchozích stranách, funkce iluzivního subsvěta je v *PODFUKÁŘÍCH* na jedné straně stabilnější a na druhé straně dynamičtější než v případě jmenovaných děl, přičemž se pojí s řadou dalších postupů. Podobu *PODFUKÁŘŮ* do značné míry formují globální narativní linie, které napříč epizodami plynule posouvají vztahy mezi postavami týmu a zároveň podpírají v některých aspektech samostatné epizodní příběhy. Ač-

koliv totiž můžeme sledovat poměrně snadno jednotlivé epizody bez znalosti dřívějších epizod nebo řad, tak při pečlivějším sledování lze vypožorovat, že z hlediska výstavby vyprávění se nenápadně působící globální linie významně nabourává do struktur jednotlivých epizod a stojí i za těmi nejdůležitějšími posuny ve vyprávění. Nejmarkantněji se tato strategie sice projevuje v prvních třech řadách, které na pozadí jednotlivých podfuků sledují vývoj postavení nováčka Dannyho v partě proslulého podvodníka Mickeyho a jejich vzájemnou rivalitu, ale i od čtvrté řady dál se způsob nabourávání globálně vedené vyprávěcí linie do epizodních příběhů navrácí a variuje.

Z hlediska vyprávění však střet globálních a epizodních linií není jediným výrazně formujícím prvkem ve struktuře celého seriálového díla. Jednotlivé uzavřené epizody napříč celým seriálem pracují s divákem ve dvou protichůdných a zároveň harmonicky spjatých rovinách. Svou výrazně sebeuvědomělou povahou seriál pravidelně komunikuje s divákem a vysvětluje mu fungování fikčního světa. Zároveň si ale přes výraznou komunikativnost při seznamování s detaily fikčního světa seriál v každé epizodě zachovává i nekomunikativní přístup v podobě matoucích či utajených faktů o vývoji fabule. Pravidelně tak divákovi pomocí dovedné práce se stylem předkládá řadu falešných vodítek nebo zamlčuje některé z akcí, které členové party v průběhu podfuků provádějí, díky čemuž záměrně manipuluje s divákovým věděním, jeho přehledem o proběhnutých událostech a s očekáváním budoucího dění.

Analýza *PODFUKÁŘŮ* nám tak napomohla lépe porozumět nejen jejich vlastní výstavbě, ale i rozmanitým taktickým variantám práce s iluzivním subsvětem napříč různými typy děl a v neposlední řadě rovněž uměleckým možnostem vyprávění takových televizních seriálů, které na první pohled jen opakuji zavedené schéma.

Citované filmy a seriály:

Dannyho partáci (Ocean's Eleven; Steven Soderbergh, 2001), *Dannyho partáci 2* (Ocean's Twelve; Steven Soderbergh, 2004), *Dannyho partáci 3* (Ocean's Thirteen; Steven Soderbergh, 2007), *Charlieho andílci* (Charlie's Angels; 1976–1981), *Nulová šance* (Mission Impossible; 1988–1990), *Počátek* (Inception; Christopher Nolan, 2010), *Podfukáři* (Hustle; 2004–2012), *Podraz* (The Sting; George Roy Hill, 1973).

Bc. Martin Kos (1991)

Magisterský student na Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU. V současné době pracuje na výzkumu narativní poetiky filmů Jana Stanislava Kolára. Publikoval analytickou studii „Kondenzace a dekorace: různorodost přístupů k vyprávění a stylu ve Starých pověstech českých“ v knize *Staré pověsti české* (2015) a podílel se na organizaci filmových festivalů Fokus Fest (2014, 2015) a Audiovize (2015). (Adresa: martin.kos@mail.muni.cz)

SUMMARY

HUSTLE

Illusive Subworlds in Film and Television Fiction

Martin Kos

The study focuses on the television series *HUSTLE* and other thief and spy narratives employing the narrative tactics of work with illusive subworld. Through a centripetally oriented analysis of *HUSTLE* and its generalization to other works it explains how the illusive subworld becomes a constructive principle in these works. The analysis of *HUSTLE* reveals that on the general level the illusive subworld manifests itself in the systematic work with devices of *mise-en-scène* and serves as an elementary narrative framework that drives the narration forward. At the same time, however, it functions as a basis for a play with other motifs — most frequently with the development of personal relations within the team. In this way the series most consistently shapes its form and differentiates itself from other enclosed narratives that rely on the tactics of illusive. This is so because the globally developed relation between two members of the team impacts in key moments the course of individual episodes. On the level of episodes, *HUSTLE* becomes a remarkably sophisticated game with editing and framing that conceal important pieces of information. The employment of such devices then becomes a means of effectuating a surprising effect at the end of each episode through final flashbacks that provide missing information.