

Projekt Adam: Antropologická interpretace

Úvod

Pro tuto interpretaci jsem si zvolil film *Projekt Adam*. K filmu jsem se dostal skrze twitterovou diskusi racionalistické komunity o tom, jestli člověk musí rozumět „mechanice“ cestování časem, aby dokázal soucítit s příběhem. K interpretaci jsem ho nicméně zvolil především jako ukázkou novodobého velkofilmu. V dílech podobně velké produkce jsme sice na velmi tenkém ledě, pokud se v každém detailu snažíme hledat vzorce z autorova života a filosofie, osobně mě nicméně akademicky nezajímá popis, ale nacházení zákonitostí – a pro ty vidím největší prostor v holywoodských blockbusterech – ideálně v takových, které nejsou soustředěné kolem jisté estetiky (StarWars, Harry Potter, Duna), ale spíše kolem myšlenky (Hunger Games, Počátek, Enderova hra). Takovou myšlenkou pro mě může být metafora či společenský apel, v případě *Projektu Adam* má však formu otázky: Jaké by to bylo skočit do minulosti a promluvit si s mladší verzí sebe sama a svých rodičů? Jaké by to bylo pro ně?

Touto otázkou také tvůrci odpovídají na otázku: „O čem tento film je?“ (CBS, 2022). Podobně jako jiní tvůrci režisér *Projektu Adam* Shawn Levy vyjádřil znepokojení nad kulturou holywoodské produkce, kde se nejlépe prodávají právě scénáře založené na jisté estetice – které lze uvést větou jako „je to něco mezi westernem a Sherlockem Holmesem“ (Netflix India, 2022). Obzvláště filmy, jejichž svět vyžaduje značnou pomoc počítačové grafiky, tak potřebují prodat svou vizi ve velmi jednoduše představitelné podobě.

Tento efekt je ale pouze malou částí rozsáhlé selekce myšlenek, které získají šanci proměnit se ve velkofilm. Zhang (2021) rozlišuje 2 perspektivy v rámci nichž můžeme vykládat význam filmu v jeho antropologickém kontextu.

Zprv je to možnost pohlížet na rámce, které umělce přitahují. Každé dílo je jistou interpretací světa – a pro filmy, které zpravidla tvoří velké týmy, to platí dvojnásob. Každý fenomén, který se snaží ztvárnit, totiž bude trochu jinak interpretovaný v mysli týmu, který pracuje na hudbě či na střihu. Každý člen týmu ve vlastním výkladu čerpá z jiných zkušeností a kulturních vlivů, a

fenomény ztělesněné ve filmu tak lze chápat jako narativní struktury na způsob archetypů ve smyslu společensky sdílených významů.

Zadruhé je to možnost zohledňovat perspektivu publika. Rozpočet, který zaplatí velkofilm, totiž musí být vyvážen značnou poptávkou po starých i nových příbězích, emočních rámcích či otázkách.

Kontext díla

Tyto dvě perspektivy se v případě *Projekt Adam* pozoruhodně spojují. Konceptuální scénář od neznámého autora T. S. Nowlina putoval po producentech od roku 2012, uchytil se nicméně až v roce 2020, kdy přišel do rukou Shawna Levyho a Ryana Reynoldse, kteří oba ve scénáři viděli své osobní rodinné příběhy. Pandemie zároveň znamenala zavření kin a pro sci-fi filmy, kde vizuální stránka musí udělat dojem, se tak přirozeným médiem stala rodinná televize.

Vedle žánru „rodinného sci-fi“ *Projekt Adam* významně definovala postava Ryana Reynoldse. Reynolds se totiž stal jednou z nejznámějších tváří na planetě právě díky své schopnosti objevit scénář, po kterém existovala hladová společenská poptávka, ale s kterým se žádný producent neodvážil spojit – film *Deadpool* nicméně získal kultovní publicitu, když zkušební scény unikly na veřejnost a diváci film přivedli k existenci skrze celosvětovou kampaň. (CBS, 2022)

Po zveřejnění filmu se Reynolds stal internetovým fenoménem. Sociální sítě mu umožnily intimněji komunikovat s diváky a ve svých vystoupeních v rámci talk shows uchvacoval svět svou komediální genialitou, která kombinuje drsný humor a šokující otevřenost, které mu pověst gentlemana umožňuje zaobalit jako nadsázku. Jeho komediální styl je silně zřetelný i ve filmech, u nichž není veden jako scénarista jako je *Red Notice* či *Free Guy* a zdá se tedy, že tyto scénáře byly psané či upravované právě ve stylu Reynoldsova humoru.

Interpretace díla

Právě užší propojení díla a osobnosti je jasný trend, který sociální sítě přinesly a kovidová pandemie ještě mohla posílit poptávkou po kompenzaci kontaktu se známými tvářemi skrze parasociální interakce – a který se jednoznačně propal i do finálního scénáře *Projekt Adam*. Hlavním rysem Reynoldsova humoru je totiž odpovídat na otázky absurdně s vážnou tváří, což by ve smrtelně vážných situacích, které film ztvárňuje, působilo v realitě podivně. Příkladem může být první konverzace mezi 30letým a 12letým Adamem:

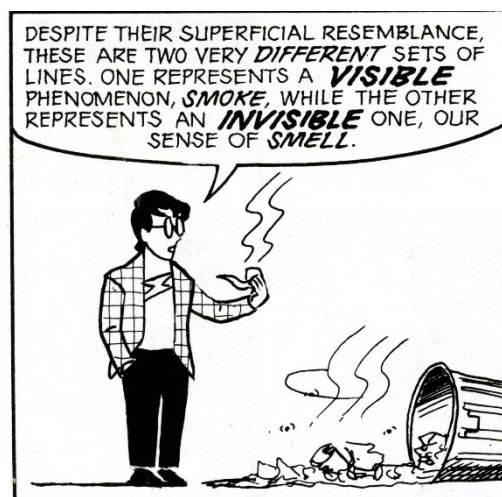
„Zůstaň v klidu, můžeš mi věřit.“

„To je jednoduchý říct pro tebe. Já jsem ten, kdo skončí na terapii a bude muset vykládat, kde se ho zlý muž dotknul.“

Zároveň však samotná konverzace podivně nepůsobí, protože první scény nás seznámí s oběma Adamy jako s výstředními postavami, které si drží humor i

v drsných situacích. A zdá se, že i zbytek světa filmu se přizpůsobuje tak, aby v něm podobný humor vypadal přirozeně – jak vidíme např. během scén, kdy jednotky korporátní mafie z budoucnosti během souboje vyčkávají, až hrdina dořekne svou „punch line“. Vedle toho si při soubojích můžeme všimnout kupříkladu známé tropy, kdy „záporáci“ se svým smrtelným úderem čekají, než se hrdina stihne zmožít a aktivovat svůj světelný meč.

Tyto tropy vedle hudby a humoru dávají akčním scénám lehkovážný tón, který pro běžné diváky signalizuje možnost uvolnit se. Běžní diváci se nad touto signalizací ani nepozastaví, podobně jako v komiksu málokoho napadne, že linie vanoucí se ze smrdutého objektu nejsou myšleny doslova, ale že komunikují daný vjem na podobné symbolické rovině jako slova (McCloud, 1994). Uvolněné sledování filmu může znamenat doslovné vypětí svalů, které si divák může dovolit, když film např. skrývá brutalitu – v případě *Projektu Adam* se padouši při výbuchu nerozkládají na orgány, ale jakýsi hvězdný prach. Uvolněním ale také myslím pasivní přijímání příběhu, které od diváku nevyžaduje všimnout si každé nuance v tónu hlasů postav a analyzovat si mechaniku cestování v čase.



Tento rozměr filmového zážitku zde zdůrazňuji, protože právě zde se dle mého názoru lišili lidé, kteří si film užili, od těch, které nezaujal. Pozorovat to můžeme na rozdíl v recenzích, které film získal od profesionálních kritiků a běžných komentátorů. Zatímco běžní uživatelé ve svých výpovědích hodnotí zážitek samotný, z recenzí kritiků je patrné, že pečlivě sledovali, jak film svými motivy zapadá mezi dnešní trendy a žánry (IMDB, 2022). Paradoxně film samotný signalizuje, že jeho pojetí cestování časem příliš nedává smysl (Adam: „Bože, sledovali jsme příliš sci-fi filmů.“), jako v Reynoldsových předchozích filmech zde lze vidět značné sebedeparování (Adam: „Tohle není světelný meč!“) – a běžní diváci tak v tomto případě vykazují lepší kooperaci s autory (viz Eco, 2010). Myslím, že Levy se zde trefil deklarováním záměrem nechat diváky zpracovávat film v první řadě srdcem, a až po té hlavou (Netflix India, 2022).

Z autorské perspektivy se tento rozměr zdá být ještě zajímavějším – režisér Levy stojí totiž za lehkovážnými filmy jako je *Noc v muzeu* či *Růžový panter* stejně jako za emočně i kognitivně mohutným sci-fi *Příchozí*. V euroamerické kultuře, kde komplexnější filmy považujeme za záležitost vyššího statusu nese návrat k filmu jednoduššímu negativní konotaci zaprodanosti. Zdá se, že o zážitcích „na vyšší úrovni“ mluvíme v podobném duchu jako J. S. Mill (2001) o „vyšších požitcích“ jako o něčem, co nás odděluje od zvířat a spojuje s Bohem. Od amerického postmaterialistického hnutí 60 a 70. let se totiž Západní svět na okázalou

spotřebu dívá skrz prsty – a vyšší status je tak třeba signalizovat jemněji jako skrze schopnost trávit čas filmy Lanthimose či Von Triera. *Projekt Adam* představuje pro tento pohled výzvu – sám jsem totiž během druhého sledování poznal, že v módu kritika mi film příliš potěšení nepřinášel – velký rozdíl tedy může činit přístup.

Jaké naplnění však Levy a Reynolds, dva autoři, kteří jistě nemají potřebu generovat zisk, vidí v cestě „jednoduchých potěšení“? Díky radikální upřímnosti autorů se k interpretaci můžeme obrátit na jejich vlastní slova:

„Levy: Nedělám filmy pro niku. Dělán filmy pro maximální možné publikum... Nejkrásnější je, že od diváků, kteří dostali film předem, dostáváme zprávy třeba o tom, jak film sledovali na gauči se synem. A jak ho předtím nikdy neviděli u filmu plakat. Někdo mi zavolal včera a řekl mi, že když od filmu zvedl oči, vzal telefon a zavolal mámě. A uvědomil si, že se k ní příliš často chová jako vůl, a že ještě nikdy neřekl, jak je jí za všechno vděčný.“ (Netflix India)

„Komerčnost“ filmu se v této perspektivě stává zdrojem smyslu. Během testovacích promítání se autoři snažili každou postavu filmu uzpůsobit svému modelovému divákovi – a postavy tak ve svých vzájemných interakcích ztvárnili to, co by si členové rodiny chtěli říct.

Odborné zdroje

Eco, U. (2010). *Lector in fabula: role čtenáře, aneb, Interpretační kooperace v narativních textech*. Praha: Academia.

Mattingly, C., Lutkehaus, N. C., & Throop, C. J. (2008). Bruner's Search for Meaning: A Conversation between Psychology and Anthropology [Online]. *Ethos*, 36(1), 1-28. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1352.2008.00001.x>

Mill, J. S. (2001). *Utilitarianism*. Kitchener: Batoche Books. Retrieved from <https://socialsciences.mcmaster.ca/econ/ugcm/3ll3/mill/utilitarianism.pdf>

Paleček, M., & Risjord, M. (2013). Relativism and the Ontological Turn within Anthropology. *Philosophy Of The Social Sciences*, 43(1), 3-23. <https://doi.org/10.1177/0048393112463335>

Zhang, L. (2021). Interpretation and Symbolism: An Interpretation of Visual Anthropology. *Destech Transactions On Economics, Business And Management*. <https://doi.org/10.12783/dtem/eim2020/35273>

Další zdroje

CBS. (2022). Ryan Reynolds and Shawn Levy on time travel and "The Adam Project" [Online]. Retrieved March 28, 2022, from <https://www.cbsnews.com/news/ryan-reynolds-and-shawn-levy-the-adam-project/>

McCloud, S. (1994). *Understanding comics*. New York: William Morrow.

IMDB. (2022). Adam Project. <https://www.imdb.com/title/tt2463208/>

Netflix India. (2022). Karan Johar and Shawn Levy talk Films [Online]. Retrieved March 28, 2022, from https://youtu.be/hh5ci27_Q0