

CITOVANÉ FILMY:

Advokátka Věra (1937; Martin Frič), *Batalion* (1937; Miroslav Cikán), *Diagnosa X* (1933; Leo Marten), *Druhé mládí* (1938; Václav Binovec), *Gabriela* (1941; Miroslav J. Krňanský), *Hlídač č. 47* (1937; Josef Rovenský), *Jedna z milionu* (1935; Vladimír Slavinský), *Křiž u potoka* (1937; Miloslav Jareš), *Lizino štěstí* (1939; Václav Binovec), *Manželství na úvěr* (1936; Oldřich Kmínek), *Maskovaná milenka* (1940; Otakar Vávra), *Noční motýl* (1941; František Čáp), *Osmnáctiletá* (1939; Miroslav Cikán), *Panensví* (1937; Otakar Vávra), *Preludium* (1941; František Čáp), *Sobota* (1944; Václav Wasserman), *Šťastnou cestu* (1943; Otakar Vávra), *Tonka Šibenice* (1930; Karel Anton), *Zlatý člověk* (1939; Vladimír Slavinský), *Žena, která ví, co chce* (1934; Václav Binovec), *Žena na rozcestí* (1937; Oldřich Kmínek), *Ženy u benzínu* (1939; Václav Kubásek).

LITERATÚRA:

Foucault, Michel: *Vůle k věděni. Dějiny sexuality I.* Nakladatelství Herrmann a synové, Praha 1999.
Macura, Vladimír: *Sex a tabu.* In: *Sex a tabu v české kultuře 19. století.* Academia, Praha 1999.
Ricoeur, Paul: *Život, pravda, symbol.* ISE, Praha 1993.

STYL A NARACE V NOVÉM HOLLYWOODU

Pavel Skopal

Při vymezování nového Hollywoodu jako historické etapy hollywoodského filmu se vyprofilovaly dvě skupiny filmologů. Na jedné straně jsou to ti, kteří nový Hollywood vymezují a definují jako nástup nové generace režisérů, prosazení nové marketingové strategie a jejich estetických důsledků (*high concept*), realizaci nových technologií, změnu struktury vlastnických vztahů na mediálním trhu, prosazování nového typu filmového vyprávění a stylu (Wyatt, Schatz, Elsaesser, Corrigan, Balio...). Na druhé straně pak ti, kteří obhajují přetrvávání charakteristických znaků klasického Hollywoodu, přičemž nejvýraznějšími představiteli této pozice jsou nikoli překvapivě autoři, kteří zásadní měrou přispěli k definování Hollywoodu klasického – tedy David Bordwell a Kristin Thompsonová.

Filmová forma prošla v období nového Hollywoodu změnami, které sice neustavily narativní a stylistický systém v natolik kodifikované podobě jako v případě Hollywoodu klasického, jsou nicméně dostatečně zjevné (a právě nestabilita těchto systémů je do značné míry prvním z definičních znaků nového Hollywoodu).

Bordwell a Thompsonová ovšem postulují nejednoznačnost přechodu mezi narací a stylem klasického a nového Hollywoodu a dokládají stabilitu klasického stylu, který podle jejich názoru zůstává dominantním modelem v hraném hollywoodském filmu i nadále.¹ Autoři uvádí na příkladu filmu *Čínský syndrom* řadu prvků, které sdílí nový Hollywood s klasickým hollywoodským stylem: postavy překonávají překážky při dosahování cíle; zápletky je vedena ve dvou liniích; v naraci jsou uplatněny časové limity (*deadlines*) a paralelní montáž; jsou dodržována pravidla prostorové koherence; je posilován dojem, že narace je produktem jednání uvnitř příběhu. Příznávají sice, že v sedmdesátých letech došlo k jistým proměnám vyprávění, které jsou přířknuty zejména vlivu evropského

¹ David Bordwell – Janet Staiger – Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960.* New York 1985.

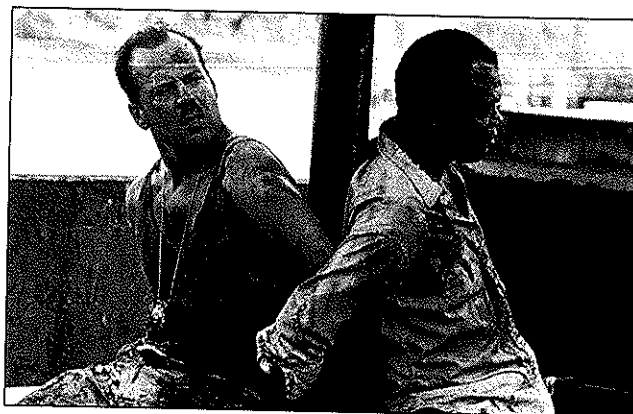


Foto: Archiv SFU

Smrtonosná pasca III (1995).

uměleckého filmu (především francouzské nové vlny, nového německého filmu a italské postneorealistickej generace), ale ty jsou vysvětlovány procesem stylistické asimilace, který obdobně proběhl ve vztahu klasického stylu k německému expresionismu či sovětskému montážnímu filmu.

David Bordwell pokračuje v argumentaci dokládající zachování základních mechanismů klasického stylu v přednášce přednesené v Marburgu v roce 1994 (*DIE HARD – und die Rückkehr des klassischen Hollywood-Kinos*).² Omezuje se zde na „populární hollywoodský film“ a i u něj přiznává spektakulární prvky; tvrdí ovšem, že kromě nich jsou lákadlem pro diváka a zdrojem osobitého půvabu amerického populárního filmu obratně realizované a zvládnuté mechanismy klasického stylu. Ve *Smrtonosné pasti* se uplatňuje, podobně jako v hollywoodském filmu již od desátých let, konstrukce zápletky ve dvou paralelních liniích, a to jednak v linii heterosexuálního milostného vztahu, jednak v linii představované sférou práce. Dalším přetrvávajícím motivem je orientace postav na dosažení cíle, přičemž se motivace postav dostávají do konfliktu – existence konfliktu je tradičním klíčem hollywoodské dramaturgie. Podobně jako v případě *Čínské syndromy* je uveden argument o přetrvávající roli časového limitu a o užití paralelní montáže k budování napětí. Podstatu estetické působivosti populárního hollywoodského filmu vidí Bordwell v důrazu na čistě vizuální způsob sdělování informací a v obratně manipulaci divákovou pozorností. Přestože všechny uvedené prvky Bordwell ve *Smrtonosné*

² David Bordwell, *DIE HARD – und die Rückkehr des klassischen Hollywood-Kinos*. In: *Die Filmgespenster der Postmoderne* (Ed. Andreas Rost und Mike Sandbothe). München 1998.

pasti přesvědčivě nalézá, je to do jisté míry dáno tím, že při hledání základních strukturních analogií sestoupil až na elementární rovinu filmové narace (což ostatně do svědčuje odkazování na přítomnost těchto motivů u Davida W. Griffitha) a z této optiky se pak nutně jeví proměny jen jako dílčí variace. Bordwell si také shodou okolností (v době vzniku jeho přednášky to ovšem ještě nemohl vědět) vybral film, který ztělesňuje významný rys produkce nového Hollywoodu, totiž tendenci k sériovosti.

V následujících letech vznikly další dvě pokračování *Smrtonosné pasti*, které jsou variací modelu vytvořeného v první části série, zároveň ovšem dochází postupně k drobným, ale velmi příznačným posunům. Třetí část je skvělým příkladem dekonstrukce Bordwellem uváděných principů klasického stylu. Ty se totiž díky intenzivnímu využití mechanismů akčního filmu v novém Hollywoodu zviditelňují jako nosná konstrukce, která je odhalena, přiznána a využita, aniž by na ní spočívala váha vyprávění. Zůstávají sice zachovány dvě linie zápletky, odehrávající se paralelně ve sféře soukromé a ve sféře práce. Ovšem linie „heterosexuálního milostného vztahu“ je z příběhu postupně odstředována mimo prostor „práce“, tedy akce, a to velmi názorně a viditelně: ve druhé části manželka hlavního hrdiny McClanea krouží v letadle nad letištěm, kde její manžel svádí boj s teroristy, a nemůže tak vstoupit do sféry práce (akce) až do okamžiku, kdy bude problém vyřešen, letadlo bude moci přistát a na pozadí posledního výbuchu dojde k manželskému/milostnému objetí. Ve třetí části se pak paní McClaneová objevuje už jen jako zdroj nového, vedlejšího časového limitu (McClane jí musí včas zatelefonovat a zachovat alespoň naději na obnovení manželského vztahu jako vztahu milostného, v čemž mu neustálá brání souboj s teroristy). Obdobně je ve své funkčnosti zcela obnažen i hlavní časový limit (resp. celá série časových limitů, diktovaných teroristou McClaneovi). McClane musí splnit určitý úkol, aby nedošlo k výbuchu nálože nastrožené teroristou. Jak se ukáže, ani splnění úkolu už v určitém okamžiku nemůže zabránit explozi – a to nejen proto, že výbuch je součástí plánu loupeže, ale především proto, že vztah hrdiny k explozi zde nahrazuje heterosexuální vztah. Takže už nejde o to, že by byla realizace heterosexuálního vztahu zpomalována výbuchem, ale naopak, posun vyprávění k okamžiku výbuchu je zpomalován tímto vztahem. Sémantika obrazů je oslabena ve prospěch čisté spektakularity, takže závěrečná scéna pak není naplněna milostným setkáním na pozadí exploze, ale explozí na pozadí milostného setkání, které proto může být ve třetí části série vynecháno a nahrazeno pouhým telefonátem. V novém Hollywoodu vůbec a v blockbusterových filmech zvlášť se ukazuje také teorie sutury spojená s ideologickou kritikou klasické narace jako neadekvátní pro charakterizaci narativních mechanismů nového Hollywoodu.

Ve *Smrtonosné pasti*, využívané Bordwellem k obhajobě tvrzení o přetrvávání klasického modu narace, není možné najít scénu, která by pracovala s budováním napětí skrze

„všívání“ diváka způsobem, který známe z klasického Hollywoodu. Scéna, která by svým významem a funkcí nejlépe vyhovovala možností narativního všívání diváka, je postavena na výrazně odlišném stylu a v důsledku (vzhledem ke vzájemnému ovlivňování narativního a stylistického systému) i na jiném způsobu vyprávění. Jde o scénu, v níž se McClane střetne se dvěma lupiči, z nichž jeden drží jeho manželku jako rukojmí. Scéna nespočívá (především) na budování napětí, ale na potěšení vyplývajícím z „dávkování“ informací a vodítek, které jsou následně potvrzovány či popírány jako falešné. Znalost diváka je doplňována o informace dosud dostupné jen hrdinovi, jeho soupeři, či vypravěči. Ve zmíněné scéně divák ví, že McClane je ozbrojen pistolí, ale neví, kde ji ukryl – v okamžiku, kdy mu to kamera ukáže, má společně s hrdinou informační „náskok“ před zločinci, je tedy „pánem situace“ a atraktivnost zbývající části scény spočívá na její vizuální realizaci. Ta je z hlediska stylu určena střídáním dvou zdánlivě protikladných postupů, a to proměny ohniskové vzdálenosti a přerámování na jedné straně a rychlého střihu na druhé. Pozice kamery přitom nevychází vstříc potenciální sekundární identifikaci diváka s postavou, ale je jednoznačně podřízena jednak vizuálně atraktivnímu sdělování informací, jednak „televizní“ estetice, preferující detail a kompozici orientovanou na střed obrazu. Z detailu tváře padoucha chystajícího se zastřelit McClanea se změnou ohniskové vzdálenosti přejde bez střihu na velký detail pistole, kterou má McClane na zádech a která je viditelná jen pro diváka. Následuje rychlá střihová sekvence sestávající z velkých detailů tváří obou zločinců, na jedné z nich je jasně patrný průstřel čela. Kamera tak nesleduje události z point of view postav, ale z místa nabízejícího efektní detail nezanikající v rychlém střihu.

To, že od šedesátých let došlo k obměně stylu, který nyní zahrnuje volné střídání širokouhlého objektivu poskytujícího značnou hloubku pole se změnou fokuzace pomocí zoomu, ostatně Bordwell výslovně uvádí (hovoří v této souvislosti o „eklekticismu“).³ Bordwell s Thompsonovou také na jiném místě zmiňují vzájemnou propojenost a ovlivňování narativního a stylistického systému.⁴ Zdá se ovšem, že příliš hrubé měřítko pro hodnocení stability narativního systému Bordwellovi brání považovat tyto změny za symptomy paradigmatické změny.

S tím, jak se filmové obrazy a vyprávění rozptylují v rozličných technologiích, se dál a hlouběji proměňuje pozice diváka, který už tak přestává být filmovým divákem v původním smyslu slova a stává se uživatelem atrakcí využívajících části filmových obrazů a vyprávění. Jako uživatel systémů virtuální reality (kde „skutečné tělo zůstává v reál-

³ David Bordwell, *On the History of Film Style*. Cambridge – London 1997.

⁴ David Bordwell – Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*. New York 1990.

ném světě, zatímco fenomenální tělo se pohybuje ve „virtuálním prostředí“⁵), které v zábavních parcích posilují zážitek z atrakcí založených často na blockbusterových filmech⁶, nebo jako pasažér pohyblivých ramp umístěných před plátnem (např. *Back to the Future: The Ride*)⁷ je divák „vytažen“ ze sedadla kina a jeho tělo je zapojeno do atrakce. Právě performativní charakter spektakulární podívané je důležitou součástí toho, čeho jsou uvedené případy jen hraniční podobou, totiž kina atrakcí.

Pojem kina atrakcí pochází od Toma Gunninga, který jej používá v souvislosti s ranou kinematografií. Estetika atrakcí, tedy estetika rané, přednarativní kinematografie je charakterizována jako estetika šoku, která odporuje pohlcení diváka vyprávěním, a je také i v ostrém protikladu se spojováním diváckého potěšení s kontemplací krásy. Kontemplace je vyloučena v situaci, kdy je divák vystaven přímé stimulaci, připomínající prožitek z návštěvy současných zábavních parků.⁸ Nový Hollywood a zejména blockbusterový film je pak některými autory charakterizován jako nové kino atrakcí, které má díky svému spektakulárnímu charakteru, potlačování role vyprávění a rysům performativnosti blíží k rané, přednarativní fázi hollywoodského filmu než ke klasickému Hollywoodu. Podle Angely Ndaliansové sleduje kino atrakcí v devadesátých letech tradici přednarativního kina atrakcí, které spočívalo na přímějším působení na diváka než prostřednictvím vyprávění. Tyto formy, spočívající ve větší míře aktivity a participace, získávají v devadesátých letech podobu takového vztahu diváka a reprezentace, který je založen na divákově úžasu, doprovázeném zároveň obdivem k obratnosti a technickému mistrovství skrytému za touto konstrukcí spektakulární podívané.⁹ Je zde tak naznačeno sblížení modu recepce kina atrakcí devadesátých let a kina atrakcí z přednarativního období kinematografie, který Gunning popisuje jako spočívající na neustálém vědomí aktu vidění, na potěšení plynoucím ze sledování kuriózní atrakce, na přímém oslovování diváka zdůrazňováním procesu technologické podstaty projekce.

⁵ Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*. Oxford 1993.

⁶ Srov. Michael Allen, *From Bwana Devil to Batman Forever: Technology in Contemporary Hollywood Cinema*. In: *Contemporary Hollywood Cinema* (ed. Steve Neale – Murray Smith). London – New York 1998, s. 109–129.

⁷ Srov. Andrew Darley, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle*. In: *New Media Genres*. Routledge 2000.

⁸ Tom Gunning, *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator*. In: *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. (ed. Leo Braudy – Marshall Cohen). New York – Oxford 1999, s. 818–832.

⁹ Angela Ndalians, *Special Effects, Morphing Magic, and the 1990s Cinema of Attractions*. In: *Meta-Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* (ed. Vivian Sobchack). Minnesota 2000, s. 251–272.

Velmi inspirativním způsobem, který dále osvětluje podvojný charakter recepce kina atrakcí, používají tento pojem v rámci své analýzy procesů remediace Jay David Bolter a Richard Grusin.¹⁰ Podle nich Gunningovo kino atrakcí, které se neprezentovalo jako fikční vyprávění, ale nabízelo div realistických pohyblivých obrázků, ukazuje stvrzování logiky hypermediality v rámci logiky bezmediálnosti. Obecnost si totiž při sledování filmu, inzerovaného jako bezprostřední zkušenost, bylo vědomo mezery mezi tím, co ví (přítomnost média) a co vidí (dojem bezprostřednosti) – zároveň si tedy svoji touhu po bezmediálnosti uvědomovalo. Pro takové diváky bylo pak kino atrakcí bezprostřední a zároveň hypermedializované. V současném blockbusterovém filmu (např. *Jurský park*) je pak tato podvojnost zprostředkována speciálními efekty, které proti bezprostřednosti příběhu staví divákovo vědění o počítačovém původu obrazu (dinosaurů) a je spojena s údivem nad realističností interakce počítačově generovaných figur se „skutečnými“ herci. Hypermedialita, tedy vědomí přítomnosti média, je tak podmínkou kina atrakcí a završuje podvojnou logiku remediace, která je nejzjevnější v některých animovaných filmech a především tam, kde se setkává animace a hraný film (*Space Jam*, *Falešná hra s králem Rogerem*). Oslabení narativní linie, která podle Boltera a Grusina drží pohromadě díky „automobilovým honičkám, soubojům s požáry a setkáním s monstry“, je tedy úzce spojeno s hypermedialitou, čímž Corriganova charakteristika současného hollywoodského vyprávění jako „animáckého“ (*cartoon narrative*) přestává být metaforou. Podle Corriganova narativní opakování (realizované také sequel-em, remake-em či sérií) už neslouží k uchopení a zdůraznění diferencí. Tak jako opakování oslabuje narativní motivaci a přetrvává jako technologické rozptýlení, tak se také „současné vyprávění přibližuje stále blíží k animáckému diskurzu, kde je otázka motivace nahrazována na obraz redukováným spodobněním postav (jakýkoli pokus vysvětlit proč Batman, Superman nebo králík Roger jednají tak, jak jednají, je zjevně až dodatečný) [...] Ve více či méně známých příkladech všech tří forem (tj. sequel, remake a série, pozn. aut.) – od *Invaze lupičů těl* a *U konce s dechem* až k *Hvězdným válkám* a sequelům *Indiana Jonese* se původní zápletka stává jakýmsi minimálním pozadím pro figury technologické a stylistické extravagance, pro obraz nacházející se za tím, co Gilles Deleuze nazývá ‚obraz-akce‘.“¹¹

¹⁰ Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge – London 1999. Pojmem remediace označují autoři reprezentaci jednoho média v jiném médiu, přičemž je tomuto kulturou vznesenému požadavku remediace vlastní dvojí logika: na jedné straně snaha multiplikovat média, na druhé pak smazat veškeré stopy mediace – čili touha smazat média v aktu jejich multiplikace. Tento podvojný charakter remediace vyplývá z kontradiktorních kulturních imperativů: příkazu hypermediality (*hypermediacy*) a bezmediálnosti (*immediacy*). Logika bezmediálnosti velí zahladit veškeré stopy zprostředkování, logika hypermediality naopak médium zviditelnit a z jeho neprůhlednosti učinit zdroj potěšení.

Zdá se tedy, že vyprávění současného hollywoodského filmu můžeme chápat jako variantu takového vyprávění, které je důsledkem hypermedializované povahy animovaného filmu, přičemž rozdíl zůstává především v míře zjevnosti hypermedializace jako jednoho z charakteristických znaků současné varianty kina atrakcí, která ovšem v některých případech využití digitální technologie v blockbusterovém filmu (např. *Terminátor 2*) příliš nezaostává za důsledky kombinace animace a hraného filmu. Corriganovo zdůraznění role technologické a stylistické extravagance dále koresponduje s Wyattovým pojetím *high concept* filmů a s důsledky *high concept* modelu pro vyprávění – styl směřuje k zjednodušení postav a vyprávění a k úzkému spojení mezi obrazem a hudbou, a jeho sebevědomá high-tech vizualita je dovedena k perfekci „zmrazující“ vyprávění, který díky své závislosti na efektním povrchu obrazu „distancuje“ diváka.¹² Zásadní proměnu vyprávění v novém Hollywoodu se snaží definovat i další autoři. Schatz se zmiňuje v souvislosti s nástupem blockbusterového filmu a zejména s *Hvězdnými válkami* o posunu od zápletky, která byla funkcí tužeb, motivací a cílů postav, k postavám, které jsou funkcí zápletky.¹³ Darley hovoří o oslabování vyprávění v souvislosti s narůstající spektakularitou vyvolanou zejména digitální technologií a o vzniku určitého „napětí“ mezi narativní a vizuální dimenzí filmu, čili mezi identifikací diváka s postavou na jedné straně a potěšením z vědomého sledování efektních obrazů na straně druhé. Můžeme sice zaregistrovat také spekulace o přechodu k „neoklasicismu“, a to v souvislosti s úspěchem filmu *Titanic*.¹⁴ Ovšem jednak se zdá, že *Titanic* představuje do značné míry výjimečný fenomén (jehož postižení se ocitla nejlépe, domnívám se, Vivian Sobchacková),¹⁵ jednak neznamená skutečný návrat klasického vyprávění. Vstup diváka do fikčního světa se nenaplnuje rafinovaným narativním „všíváním“, ale spíše jakousi „postnarativní“ variantou „vertiga“, pocitem závratí vyvolaným tím, že se divák ocitá mezi dvěma protikladnými pohyby – směrem k reprodukci monumentality *Titanicu* (a jeho katastrofy) a směrem k absolutní dokonalosti detailu (a intimitě milostného vztahu Rose a Jacka).

¹¹ Timothy Corrigan, *A Cinema Without Walls. Movies and Culture After Vietnam*. New Brunswick – New Jersey 1991, s. 169–170.

¹² Justin Wyatt, *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin 1994.

¹³ Thomas Schatz, *The New Hollywood*. In: *Film Theory Goes to the Movies*. (ed. Ava Collins – Jim Collins – Hilary Radner). New York – London 1993, s. 8–36.

¹⁴ Srov. Miroslav Marcelli, *Manierizmus a ako sa ho zbaviť*. *Illuminace*, roč. 10, 1998, č. 3, s. 33–42.

¹⁵ Podle Sobchackové je komplexnost filmu postavena jednak na rámujičím příběhu, který narativně obklopuje nevrátnost minulosti, čímž ji plně rekonstruuje, zprostředkovává návrat a znemožňuje tak katastrofu; jednak na způsobu zobrazení, který umožňuje přechod mezi dvěma rovinami časovými (minulost a přítomnost) a dvěma rovinami prostorovými (obrovské a nepatrné). Srov. Vivian Sobchack, *Bathos and Bathysphere: On Submersion, Longing, and History in Titanic*. In: *Titanic. Anatomy of a Blockbuster* (eds. Kevin S. Sandler, Gaylyn Studlar). New Jersey 1999, s. 189–204.

Závěr

Do značné míry tedy samotná debata vyvolaná kolem pojmu „nový Hollywood“ odpovídá kladně na otázku, má-li tento pojem nějaký smysl. Stanovení jednoznačné odpovědi na to, zda skutečně došlo k zásadnímu paradigmatickému zlomu oddělujícím klasický a nový Hollywood, se nejeví tak důležité jako hloubka analýz, které hledání této odpovědi přineslo.

Zdá se, že pojmy „nový“ či „postklasický“ Hollywood byly definovány dostatečně „silně“ a prokázaly svoji oprávněnost a věrohodnost, takže další dílčí výzkumy se budou moci odehrávat v takto vymezeném rámci.

Mgr. Pavel Skopal

Působí jako doktorand na Katedře filmové vedy Filozofické fakulty Masarykovy Univerzity v Brně. Venuje se především problematice recepcie filmu a televize jako aj hollywoodskému filmu.

(Adresa: Filozofická fakulta MU, Ústav divadelní a filmové vědy, Arné Nováka 1, 660 88 Brno)

CITOVANÉ FILMY:

Back to the Future: The Ride (1991; David De Vos, Douglas Trumbull), *Čínský syndrom* (1979 – The China Syndrome; James Bridges), *Falešná hra s králikem Rogerem* (1988 – Who Framed Roger Rabbit; Robert Zemeckis), *Hvězdné války* (1977 – Star Wars; George Lucas), *Invaze lupičů těl* (1978 – Invasion of the Body Snatchers; Phil Kaufman), *Jurský park* (1993 – Jurassic Park; Steven Spielberg), *Smrtonosná past* (1988 – Die Hard; John McTiernan), *Smrtonosná past 3* (1995 – Die Hard with a Vengeance; John McTiernan), *Space Jam* (1996; Joe Pytka), *Terminátor 2: Soudný den* (1991 – Terminator 2: Judgment Day; James Cameron), *Titanic* (1997; James Cameron), *U konce s dechem* (1983 – Breathless; Jim McBride).

ČASOVÁ TRANSFORMÁCIA SUBJEKTU V SCI-FI

Milan Matiaška

Východiskovou témou nasledujúcich poznámok je cestovanie v čase vo vybraných sci-fi filmoch. Hovoríť o cestovaní v čase je však *zásadne chybné*: ide totiž o priestorovú metaforu času. Čas nemá priestorové charakteristiky, dokonca sa dá heideggerovsky povedať, že čas nie je, ale *sa časí*¹; samozrejme, potom je chybná i metafora „návratu do minulosti“, pretože návrat je vždy návratom *niekam*, a nie do nejakého „niekedy“. Táto zásadná chybnosť však neruší pôvab fascinujúcej nemožnosti „vrátiť sa“ k istým časovým priesečníkom, vyťažovanej práve a najmä sci-fi. Navyše, zrejme sa nedá nájsť výstižnejšia metafora – veď aj pojem časopriestoru, prípadne časového sveta či časosveta zostáva priestorovým, hoci sám pojem sveta nemusí nutne znamenať súhrn súcien, ale niečo, čo je „za“ alebo „pod“ súciami, a to možno práve vďaka časovému aspektu.²

Cestovanie v čase je spravidla nákladným a riskantným (porucha chrononautiky, časový škriatok a i.) experimentom – podivuhodnou manipuláciou, často realizovanou ako kozmický let. Tak je tomu napríklad v seriáli *Sedem dní*. Zaujímavé pritom je, že opakovaný stret so situáciou neruší chybovosť konania, naopak – robí ju fatálnejšou, pretože zviditeľňuje a konturuje vetvivý pohyb udalostí. Návrat do minulosti tak nie je nutne sprevádzaný zvýšením vedomia o situácii, ale vyostruje vetvenia; možnosti sa z množujú práve ako (lineárne) vetvenia. V platnosti (aspoň v tomto seriáli) zostáva platnosť jednej (nech už ako od-vinutej) možnosti, jedného času – toho úplne posledného (podobné je to v českých filmoch *Zíttra vstanu a opařím se čajem* a *Zabil jsem Einsteina, pánové*); obohatiť tento postup sa dá novými dejovými zápletkami, obnovovaním epického dramatismu. Čas sa tu rysuje ako sukcesia, ktorú cestovanie v čase opäť objavuje a ustanovuje, ale zároveň smeruje k simultánnosti možností, časov. O tom, do akej miery sa tak môže v princípe diať, však bude reč ešte neskôr.

¹ Napr. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*. Max Niemeyer Verlag, Tübingen 1986, s. 375.

² Možné riešenie by mohol poskytnúť azda pojem „zminulostnenia“ ako časovej transformácie subjektu či priamo sveta.