

# vizuální zaměření a odbočky z fikce

—popularizace vědy v seriálech *Kriminálka Las Vegas* a *numb3rs*

**Americký televizní seriál *Kriminálka Las Vegas*** na přelomu let 2000 a 2001 přišel s vlivným narativním konceptem, přepracovávajícím kriminální žánr optikou popularizace vědeckých přístupů.<sup>1</sup> Plnohodnotné přijetí tohoto typu vyprávění však vyžaduje dva základní předpoklady:

- 1) mělo by v divákovi vyvolat zaujetí pro tento typ recepce a zatraktivnit vědecký diskurz;
- 2) musí ho obohatit o dostatečné penzum informací, aby mohl společně s postavami kompetentně interpretovat všechna vodítka.

—Ambicí tohoto textu není analyzovat konkrétní vyprávěcí postupy nebo posuzovat hodnověrnost přiblížení vědního oboru, ale odhalit specifické metody popularizace vědeckých modelů v žánrovém vyprávění. Zajímají nás konkrétně takzvaná vizuální zaměření, tedy zvláštní typ figurací,<sup>2</sup> které na deskriptivní a instruktážní bázi naplňují výše uvedené popularizační předpoklady a vizualizují nedostupné formy zkušeností. V druhém případě pak dokonce v cestě za co nejnázornějším vysvětlením narušují soudržnost fikčního světa a zpochybňují konstrukci fikčního enunciatora.<sup>3</sup>

—K jejich demonstraci poslouží dva kriminální seriály, které vizuálních zaměření zároveň hodně využívají a zároveň se oba objevily v desítku nejsledovanějších kriminálních seriálů v sezoně 2006/2007: *Kriminálka Las Vegas* a *Numb3rs*,<sup>4</sup> což naznačuje úspěch neobvyklého konceptu u diváků.

## **kriminálka las vegas:**

### **deskriptivní vizuální zaměření**

*Kriminálka Las Vegas* klade ve využívání vizuálních zaměření důraz hlavně na samotné vyvolání fascinace vědeckým diskurzem, když spektakularizuje některé jeho aspekty. Vzdělávání diváka pak probíhá primárně na verbální bázi rozhovorů postav mezi sebou. Hrdinové sami o užitečnosti konkrétních vědeckých přístupů nepochybují, takže se o tom přirozeně mezi sebou ani nepřesvědčují a metodologické diskuze jsou vedeny na jiných úrovních. Narace je tedy nucena inscenovat neustále takové typy situací, v nichž se mezi sebou hrdinové mohou bavit způsobem, aby nezavěšený divák byl dostatečně poučen, aby pochopil, co a proč následně udělají a jaké závěry z toho vzejdou.

—Vizuální zaměření tedy musí plnit hlavně první předpoklad – dostatečně zaháčekovat diváka, aby hrů s kvazivědeckým přístupem přijal a byl ochoten číst mezi řádky dialogů postav návody pro správné čtení předkládaných důkazů.<sup>5</sup> Vizuální zaměření tak mají především formu atrakcí, které umožňují nahlížet pod povrch a odhalovat běžným okem neviditelné: pronikat lidskými těly tam i zpět, detailně zkoumat objekty pod mikroskopem, zprostředkovat hledisko neživých předmětů (např. kulky, vražedného nástroje) či objevovat jinak nedostupné prostory.

—Stylistické prostředky zatraktivnění těchto deskriptivních

průvodců dialogů postav využívají podobné figury jako například popularizační seriály BBC:<sup>6</sup> agresivní přesuny (virtuální kamery z makrozáběru do mikrozáběru (například při průniku mikroskopem až ke zkoumaným materiálům), zrychlování a zpomalování záběru (během vizualizací výpovědí postav), CGI průlety (při průnicích tělem nebo nedostupnými prostorami), časovou kondenzaci (při popisu proměny objektu v průběhu času), přesvětlování, monochromaticnost a výrazné filtrování (zejména při rekonstrukci fyzického stavu vypovídající postavy – v této souvislosti se využívají například i deformace obrazu a zvuku).

—Z předchozího odstavce vyplývá, že deskriptivní rovina vizuálních zaměření se neomezuje jen na opojné zprostředkování nedostupného pohledu, ale využívá se i k zajištění většího informačního komfortu při porovnávání jednotlivých výpovědí. Okázale vizualizované rozdíly jsou mnohem explicitnější než při běžné výpovědi, navíc odhalují detaily nad rámec svědkova popisu prostředí a situace. Pro rovinu elementární popularizace, respektive odhalení spektakulární (víceméně neexistující) tváře vědeckého přístupu, je však důležitější hlavně zprostředkování „pohledu“.

—*Kriminálka Las Vegas* sice využívá i instruktážní model, tedy skutečnou popularizaci vědeckých konceptů v rámci vizuálních zaměření, k vysvětlení její funkce však mnohem lépe poslouží do značné míry ojedinělý typ kvazivědeckého popularizačního seriálu: *Numb3rs*.

## **numb3rs: instruktážní vizuální zaměření**

Z hlediska popularizace vědy a využití modu autenticity ve vizuálních zaměřeních představuje seriál *Numb3rs* unikátní případ. Zatímco všechny typy kvazivědeckých kriminálních seriálů více či méně dodržují tedy model *Kriminálky Las Vegas*,<sup>7</sup> ve kterém sledujeme odborníky (vědce) při práci, v *Numb3rs* je odborník jen jeden. Musí tak v každém dílu nový koncept nejdříve pečlivě vysvětlit, aby ho mohl zbytek postav využít v praxi. Hlavními hrdiny seriálu jsou bratři Eppesovi – Don je vysoce postavený agent v FBI a Charlie geniální profesor aplikované matematiky, přičemž Charlie za pomoci matematiky pomáhá bratrovi při vyšetřování. Vyprávění na základě empirického ověřování aplikovaných modelů a hypotéz „přeloží“ zločin do matematického systému, odhalí jeho zákonitosti... a až po jejich pečlivém ověření s nimi pracuje dál.

—Pro nás však nejsou důležité samotné principy vyprávění, jako spíše popularizační rovina a využití vizuálních zaměření. V rámci prvního předpokladu seriál nenásleduje *Kriminálku Las Vegas* ve spektakulárním zobrazování jevů. Jako hlavní lákadlo, proč přistoupit na kvazivědeckou hru, předkládá samotnou znělku. Místo série poutavých momentů ze světa vyšetřovatelů nabízí *Numb3rs* vedle obličejů postav sérii vrstvených koláží, zrychlených časově kondenzovaných obrazů, zastavených záběrů, hru s čísly ve jménech herců a vizualizované matematické grafy a rovnice. Na jejich pozadí nám hlas mimo ob-

raz vysvětluje, že „matematiku používáme každý den: k předpovědi počasí, k určení času, při placení penězi. Využíváme ji ale i při vyhodnocování zločinů, odhalujeme vzorce a předpovídáme chování. S pomocí čísel můžeme vyřešit i ty největší záhady, které známe...“

Unikátní jsou však *Numb3rs* ve způsobu, jak s pomocí vizuálních zaměření naplňují druhý předpoklad úspěšnosti kvazivědeckého vyprávění: konkrétní popularizaci. Jak už bylo řečeno, odborník je jen jeden, a tak se laik-divák může identifikovat s laiky-postavami, přičemž i ty mají občas s uchopením matematického modelu určité potíže. Nedílnou součástí každé epizody jsou tedy sekvence, v rámci nichž musí Charlie Eppes předstoupit před jiné postavy a prostřednictvím jasných příkladů vysvětlit, co přesně se skrývá pod složitě vyhlížejícím teoretickým konceptem. A zatímco před postavami začne malovat na tabuli nebo využívat předměty ve svém okolí, forma jeho vizuální rovinu opouští, respektive obohacuje o další, když nám začne v rámci vizuálního zaměření nezávisle na hrdinovi kreslit grafy, ukazovat obrazce nebo představovat reálné archivní záběry.

### „odfikčnění“

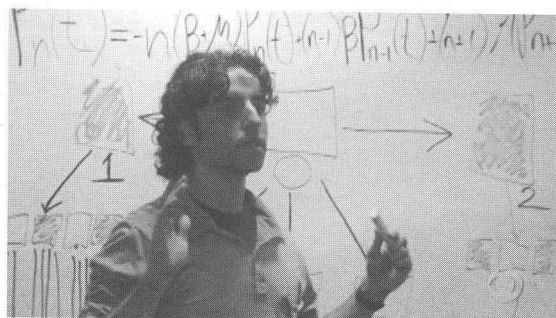
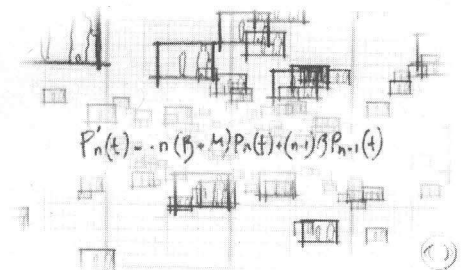
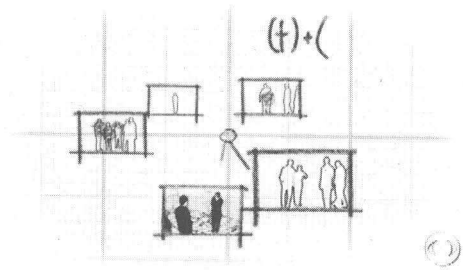
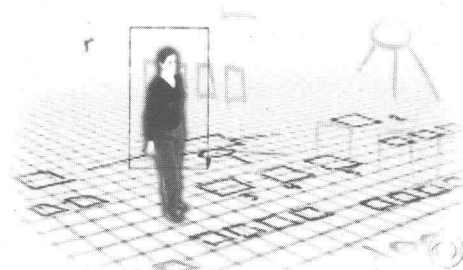
Abychom tento přechod konkrétněji uchopili, můžeme si vzít na pomoc užitečný teoretický model sémiopragsmatika<sup>18</sup> Rogera Odina, který se zejména v knize *De la fiction*<sup>19</sup> zabývá tématem fikčního filmu. V jeho přístupu je textu význam dodáván v určitém modu, který však závisí na instituci, k níž náleží. Tou v tomto případě můžeme chápat instituci fikčního filmu (ustanovuje prostor fikční komunikace). Text se podle Odina kompletuje až s aktivitou diváka a jeho kontextuálními informacemi. Tedy tím, jak sleduje, jaké má kompetence a které institucemi ovlivňované modely aplikuje.<sup>110</sup>

Odin v *De la fiction* mluví asi o desíti modech čtení, přičemž jako dominantní vnímá fikční, ve kterém divák souzní s rytmem vyprávěných událostí. Pro nás jsou však důležité ještě dva další: instruktážní (persvazivní) modus, v němž si divák odnáší ponaučení, a spektakulární modus, kdy divák nesouzní s příběhem a dívá se na film jako na podívanou.<sup>111</sup>

Můžeme tvrdit, že u některých vizuálních zaměření v *Numb3rs* je jejich vizuální podoba nezávislá na identitě fikčního enuciátora, který má v Odinově chápání v úmyslu fiktivizovat, a nejde mu proto klást otázky ohledně věrohodnosti zobrazovaného. Odin totiž tvrdí, že právě v možnosti konstrukce fikčního enuciátora se fikční film liší od dokumentárního, disponujícího reálným zdrojem výpovědi. Na rozdíl od dokumentu tedy neoslovuje nás konkrétně a nevyžaduje, abychom se k prezentovaným hodnotám nějak vymezili.

Vizuálně zaměřené sekvence, ve kterých Charlie Eppes popularizuje matematické koncepce, se odehrávají i na poli fikčního světa. Fikční enuciátor v něm představuje postavu mluvící k jiným postavám. Zároveň nás však text v podobě vizuálních zaměření oslovuje i jako konkrétní osoby mimo fikční svět. V tomto případě už nemůže jít o fikčního enuciátora a narušuje se nejen dominantní instituce, ale zároveň i jednoduchý modus čtení. Můžeme samozřejmě i nadále setrávat ve fikčním modu, ale jako optimální se nabízí přepnutí do modu instruktážního.

a1-a5



## případ „vector“

Ačkoli tento proces můžeme pozorovat i v rámci *Kriminálky Las Vegas*, tam se odehrává přepínání modů především na úrovni vztahu mezi fikčním a spektakulárním modem. Toto „mezi-mo-dové“ tčkání však nemá tak výrazný dopad na interpretační uchopování textu (kdy na základě poskytnutého vizuálního zaměření pochopíme koncept, který nám pak slouží jako mapa

k dalším událostem – jak je tomu u *Numb3rs*). Instruktažní vizuální zaměření v *Numb3rs* navíc občas definitivně opouští fikční svět a nabízí například archivní vizuální odbočky bez přímé vazby na rovinu vypovídání. Jako případový příklad si vezměme epizodu *Vector* (třetí díl první série), v níž musí hrdinové primárně vysvětlit okolnosti vypuštění chřipkového viru do velkoměsta, což je posléze dovede k osobě, která za tímto krokem stála.

—Ačkoli přednášky (tedy otevřená popularizace) zabírají celých 20,8% trvání epizody, nás zajímají přímo vizuální zaměření, která dohromady tvoří 3,5% trvání. Všechna se nacházejí v prvních pětadvaceti minutách a nabízejí hned pět rozdílných instruktážních typů. Pojmenujme si je demonstrační, metaforický, prostorový, archivní a introspektivní a sledujme je za pomoci fotografického doprovodu.

### 01\_demonstrativní

Charlie agentům vysvětluje výraznou proměnlivost problému sledování infekčního onemocnění, protože ne všichni v kontaktu s nakaženými se opravdu nakazí, a tudíž s každým dalším nakaženým je možnost vysledovat toho původního obtížnější. Zmiňuje komplexní statistickou analýzu a teorii grafů... Charlie si nejdříve na tabuli nakreslí ilustrativní grafy, na kterých posléze hodlá problém vysvětlovat agentům. Jenže se začátkem jeho instruktážního monologu se obraz prolne do vizuálního zaměření. Na fotografiích A1–A4 sledujeme některé okamžiky vývoje doprovodné vizualizace, na kterou sám Charlie nemá žádný vliv. S A5 se plně vracíme zpět k Charliemu do fikčního prostoru.

### 02\_metaforický

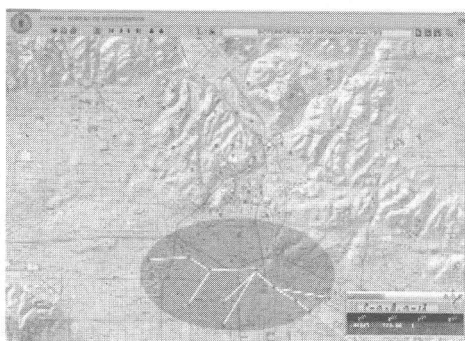
Charlie kolegové na počítači představuje grafickou simulaci šíření viru (B1), přičemž kolega zmíní podobnost grafu s rostlinou, na což Charlie naváže a v metaforickém myšlení o viru jako o rostlině pokračuje. Zatímco však dvojice postav i nadále na počítači vidí jen něco, co jim rostlinu připomíná, my opravdu sledujeme v prolinačce vyvíjející se rostlinu, která do fikčního světa nepatří, ale může nám usnadnit metaforické čtení (B2–B3). Forma nám však nejen nabídne vizualizaci hypotetické rostliny jako doslovnou metaforu, ale zanechá její obraz i ve chvíli, kdy graf zmizí a sledujeme postavy (B4), takže je skutečně jasné, že rostlina byla mimofikční prvek.

### 03\_prostorový

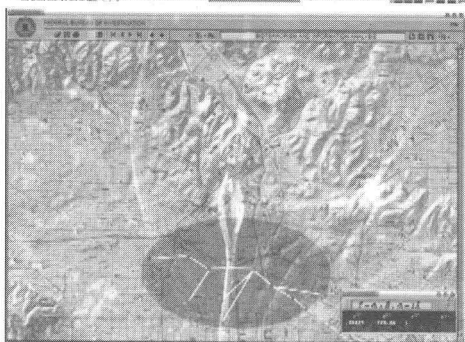
Krátký exkurz spíše deskriptivního charakteru do myšlení hrdiny, který nás ale definitivně ukotví v prostoru v souvislosti s problémem možného šíření. Vizuální zaměření spojuje různá místa ve městě a simuluje pohyb viru (C).

### 04\_archivní

Jde o nejméně obvyklý exkurz, kdy nám vizuální zaměření umožňují během diskuze postav o španělské chřipce prohlédnout si autentické archivní záběry (D1–D2). Narušení soudržnosti fikce je tu asi nejintenzivnější, protože jsme obohacováni o informace vysloveně dokumentárního charakteru, které nijak nenapomáhají konstrukci fabule a postrádají jakékoli stopy fikčního enunciatora.



b1



b2



b3



b4



## 05\_introspektivní

Samo o sobě velmi deskriptivní vizuální zaměření figurativně zachycuje Charlieho metodologickou zmatenost, a může být tedy i dílem fikčního enuciátora. Pro nás je však důležité z hlediska obecné popularizace vědy, v rámci které zachycuje i stav krize, kdy aplikované modely nepřinášejí očekávané výsledky, a je nutné je modifikovat. V rámci tohoto zaměření postupně sledujeme Charlieho během všech fází dosavadního výzkumu a rekapitulujeme společně všechny hypotézy, což nám, a zejména Charliemu, umožní je revidovat a úspěšně přepracovat (namátkou vybrané E1–E2).

### od deskripce k podvratnosti

Na rozdíl od *Kriminálky Las Vegas*, která mnohem více staví na deskriptivních vizuálních zaměřeních, které spektakulárně fascinují nebo pomáhají lépe uchopovat navzájem se přepisující výpovědi, využívá *Numb3rs* vizuálních zaměření z hlediska kontinuity stylu spíše podvratně. Narušuje soudržnost instituce fikčního filmu, otevřeně vybízí všimnout si popularizačních aspektů a přepínat mezi různými mody čtení. Zároveň ale ukotvuje tento podvratný princip v samotném světě fikce, kdy i samotní vyšetřovatelé vnímají Charlieho vstupy do jejich standardního vnímání případů jako něco nepřírozeného. I je explicitní popularizace a aplikace vědy nutí přepracovávat zavedené modely čtení... a nakonec (i) jim to přináší opojné potěšení z pocitu, že jsou o něco chytřejší.

radomír d. kokeš

#### poznámky

1/ Viz též KOKEŠ, Radomír D.: Od makra k mikru. Kvizivědecká tendence a koncept novosti v seriálu *Kriminálka Las Vegas*. In *Cinepur*, č. 55, 2008, s. 27–32.

2/ Figurace komplikuje reprezentaci. Jakub Kučera ji definuje následovně: „V prvním, obecnějším přiblížení je „figurace“ aktem ztvárňování, který představuje viditelně to, co dosud viditelné nebylo. V druhém, užším pohledu jde o proces vytváření figur v díle.“ Viz KUČERA, Jakub: *Figurace*. In *Cinepur*, č. 36, 2004, 53.

3/ Enuciace je akt vypovídání, enuciátor ten, kdo vypovídá.

4/ *Kriminálka Las Vegas* měla sledovanost 20,5 milionu diváků, *Numb3rs* 10,5 milionu. Oba seriály pocházejí z dílny televizní stanice CBS. Zdroj: [http://www.hollywoodreporter.com/hr/content\\_display/television/features/e3ifbfdd1bcb53266ad8d9a71cad261604f](http://www.hollywoodreporter.com/hr/content_display/television/features/e3ifbfdd1bcb53266ad8d9a71cad261604f) (verifikováno 18. 2. 2008).

5/ Jejich správná interpretace je nezbytná k rekonstrukci fabule, není to jen forma atrakce – uvádění diváka v úžas řetězením odborných formulací, jak to částečně dělají seriály typu *Nemocnice Chicago Hope* nebo *Pohotovost*.

6/ Viz HOLÝ, Zdeněk: Horizon. Nestárnoucí legenda. In *Cinepur*, č. 56, 2008, s. 12–15.

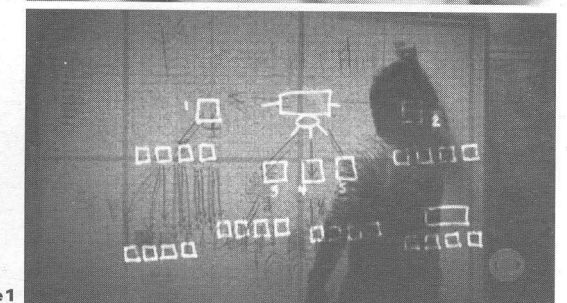
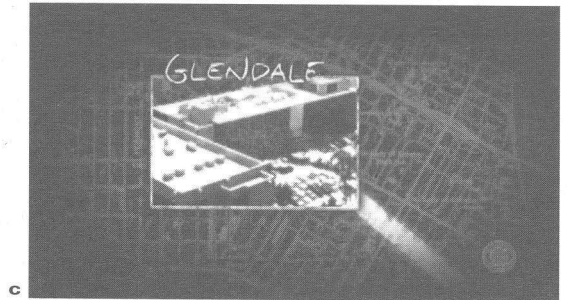
7/ Např. *Sběratelé kostí* (Bones), *Myšlenky zločince* (Criminal Minds), *Beze stopy* (Without a Trace), *Dr. House* (House M. D.), *Lékařské záhady* (Medical Investigation).

8/ K problematice sémiopragmatiky viz též SKOPAL, Pavel: Texty a kontexty sémiopragmatiky. In *Cinematographica. Otázky filmu a audiovizuální kultury*, č. 1, 2002, s. 19–27.

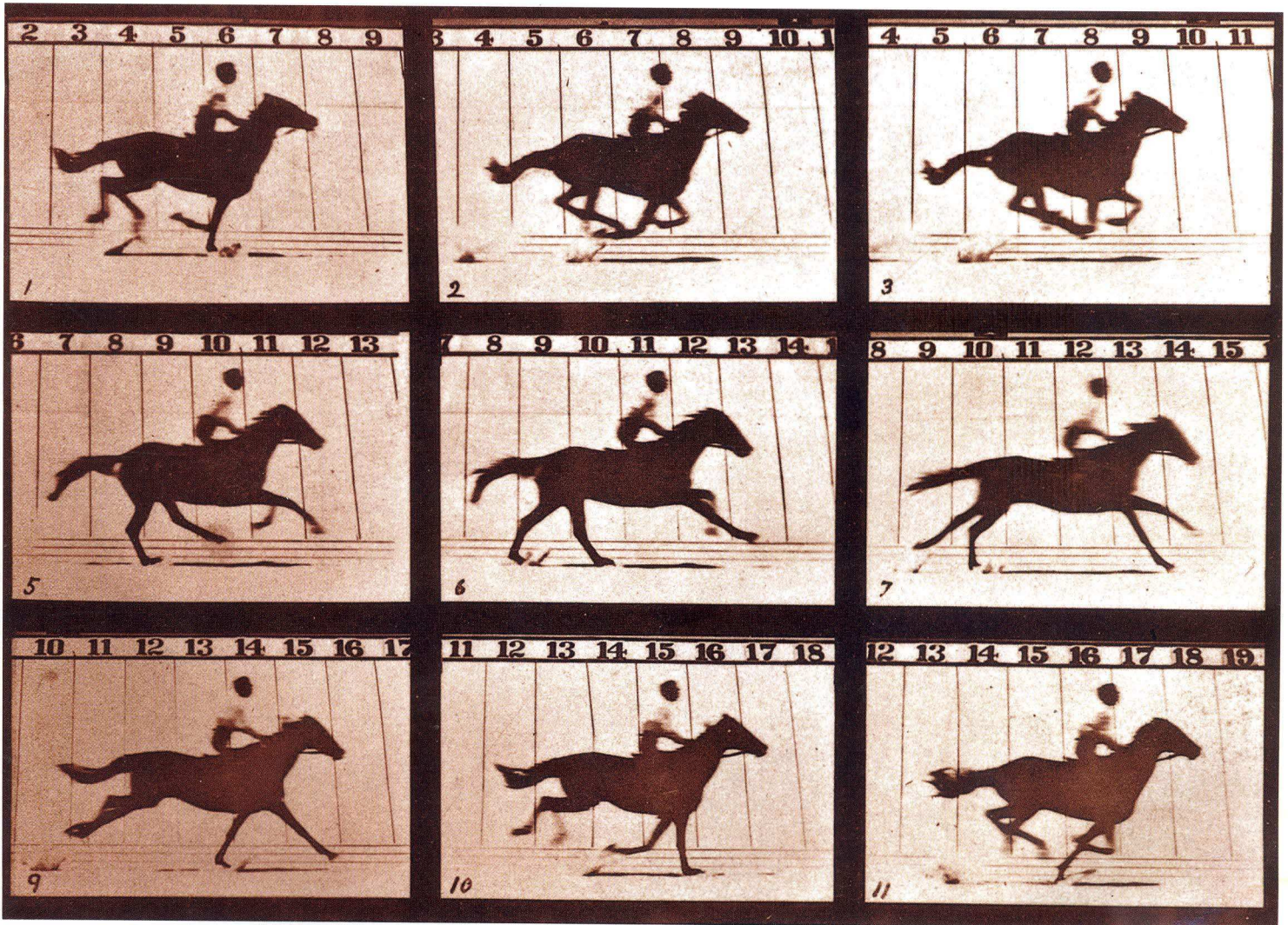
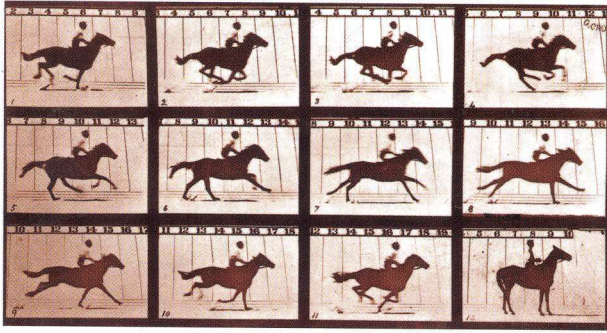
9/ ODIN, Roger: *De la fiction*. Brusel: De Boeck Universitét, 2000. Viz též KUČERA, Jakub: Teorie obyvatelných a jiných filmů. In *Illuminace*, č. 4, 2005, s. 114–120. Z jeho textu také přebírám překlad terminologického aparátu.

10/ ODIN, Roger: For a Semio-Pragmatics of Film. In Buckland, Warren (ed.): *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995, s. 213–226.

11/ Velmi zvláštní typ odinovského modu čtení pak představuje privátní modus/modus home movie, kdy divák vnímá film z hlediska vlastní zkušenosti. Extrémním případem jsou domácí filmy, kdy dispozitiv rodinné instituce radikálně proměňuje nároky kladené na film, a vlastně čím lepší je např. video z dovolené z estetického hlediska, tím horší je v rámci home movie modu, protože třeba dobrý stříh a redukce „esteticky špatných“ záběrů deformuje společné vzpomínky na dovolenou.







téma *svět v obrazech*  
(populárně vědecký a naučný film)