

Kokeš, Radomír D.

### **Analytická stať**

In: Kokeš, Radomír D.. *Rozbor filmu*. 4. dotisk 1. vydání Brno: Masarykova univerzita, 2015 [dotisk 2020], pp. 127-159

ISBN 978-80-210-7756-0; ISBN 978-80-210-8240-3 (online : pdf)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/143406>

Access Date: 30. 11. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

# 1. Analytická stat'

O **analytické stati** hovořím v případě spíše kratšího rozborného textu na sedm až patnáct normostran. Usiluje rozpoznat takový problém, zodpovědět takový okruh otázek a formulovat takovou dostředivou tezi, které jsou **spojeny jen s několika málo konkrétními rysy filmového díla**. Zpravidla nemá charakter vědeckého textu, protože pracuje převážně s vašimi analytickými poznámkami, nestaví na důsledné práci se sekundární literaturou a odstředivá teze plní především pomocnou funkci **výkladového pozadí**. Mívá tak povahu předpokladů o fungování žánru, poetice určitého tvůrce, zvláštnosti filmu v nějakých historických souvislostech apod. Často si pomocí analytické stati můžete sami zodpovědět specifické výzkumné otázky spojené s výstavbou filmu. Uveďme si pár příkladů:

- Jak je možné, že mě sci-fi *Na hraně zítřka* (2014) celou dobu baví, i když staví na opakování týchž situací ve fabuli? *Variováním těchto situací, soustředováním se na různé jejich části, významovým přepisováním totožných replik, nečekaným odhalením drobných detailů a hlavně navázáním na vývoj hrdiny.*
- Jak se ve filmu *Vetřelec*<sup>3</sup> (1992) dosahuje oněch palčivě klaustrofobních účinků? *Například skrze soustavnou práci s detailnějším rámováním.*
- Snímek *Bourneovo ultimátum* (2007) má mimořádně rychlý střih a těkavou kameru, nečekaně mění vyprávěcí hlediska a skáče v pořádku fabule. Pomocí jakých postupů se mu daří být neustále prostorově, časově i narativně srozumitelný? *Je to extrémním propojením všech částí filmu skrze střihové a logické návaznosti mezi záběry a situacemi. Tyto jsou navíc na úrovni záběrů a scén svázaný pomocí mikropříběhů a vzorců otázek/odpovědí.*<sup>186</sup>

Jsou to konkrétní otázky navázané na konkrétní problémy – a nabádající k velmi konkrétním odpovědím, tedy k především **dostředivým tezím**, jež by bylo nezbytné pečlivě prověřit. Analytická stať má argumentační povahu a její výklad je založen na jeho vnitřní soudržnosti, konkrétnosti příkladů a vstřícnosti vůči čtenáři. Právě tyto vlastnosti z analytické stati činí vhodný formát pro rozmanité **seminární práce**, ale zároveň se lze od podobně vystavěného textu odrazit k analytické kritice filmu. Analytická kritika se může dále obracet k hodnocení na základě vzájemného posuzování formálních vlastností jako původnost, členitost, soudržnost nebo působivost, nebo se stát východiskem k dalšímu interpretačnímu úsilí, kdy se bude zabývat skrytými, na první pohled třeba nezřejmými významy.

Následující čtveřice analytických statí poukazuje ze všeho nejvíce na výkladovou pružnost „svého“ formátu a na pestrost otázek, na něž tento může odpovídat. Zabývají se: možným vlivem umělecké formy komiksu na systém filmového díla (*Kdo chce zabít Jessii?*), pohlcující silou klasického hollywoodského vyprávění ve vztahu k dramatické struktuře divadelní hry (*Jezinky a bezinky*), vysoce ozvláštňujícími možnostmi „vertikalizace“ v rámci postupů zdánlivě konvenční rodinné podívané (*Speed Racer*) a nakonec rozličnými funkcemi (motivu) paměti ve vyprávění (*Memento*).

Tyto texty přitom neusilují o to, aby všechny dohromady jednotným jazykem a modelem výkladu pokryly veškerou síť otázek, jimiž se lze při zkoumání výstavby filmových děl zabývat. Ne, jejich cílem je poukázat naopak na různorodost výkladových strategií od jízlivé polemiky (*Kdo chce zabít Jessii?*) až po zhuštěnou verzi poetologického textu (*Memento*). První příspěvek zazněl na konferenci o komiksu,<sup>187</sup> druhý byl součástí divadelního programu Městského divadla Brno,<sup>188</sup> třetí vyšel v polodborném časopise *Cinepur*<sup>189</sup> a čtvrtý tvořil součást delšího textu, psaného do zvláštního čísla kulturní revue *Pandora*, jež zrovna „tematizovalo paměť“.<sup>190</sup> Pokaždé šlo o jiné publikum, pro něž bylo hořeno jiným způsobem a s důrazem na jiné vlastnosti zkoumaných děl – ovšem ze stejných pozic poetiky fikce.

## 1.1 Zabíjení Jessie v nesouladných modech

### ***Kdo chce zabít Jessii?* (ČSSR, 1966)**

**Režie:** Václav Vorlíček. **Námět:** Miloš Macourek, Václav Vorlíček. **Scénář:** Miloš Macourek.

**Kamera:** Jan Němeček. **Střih:** Jan Chaloupek, Jaromír Janáček. **Hrají:** Dana Medřická (docentka Beránková), Jiří Sovák (docent Beránek), Olga Schoberová (Jessie), Juraj Višný (Superman), Karel Effa (Pistolník), Jan Libíček (vězeňský dozorce), Vladimír Menšík (Kolbaba).

**Produkce:** Filmové studio Barrandov. **Formát:** 35 mm, čb., česky, 81 min.

Snahou tohoto příspěvku je říci z analytických pozic něco nového k filmu *Kdo chce zabít Jessii?*, a to skrze prokázání poměrně jednoduché dostředivé teze: **system tohoto díla nepřichází se souladem filmových a komiksových postupů, nýbrž usiluje o jejich účinnou dialektiku na několika úrovních, kdy pronikání komiksové estetiky je spíše uměleckým nástrojem než cílem.** Obecnějším odstředivě založeným předpokladem je, že komiks tu představuje prostředek dalšího z neotřelých experimentů se západními vzorci, jakým se věnovali Jiří Brdečka s Oldřichem Lipským a Václav Vorlíček s Milošem Macourkem, byť ten spolupracoval i s Lipským.

Jsem si vědom, že účelové vymezování se vůči podobně jednoznačnému tvrzení je klasický rétorický trik. Analytikovi totiž umožňuje postavit své postřehy na ohrazení se proti větší či menší pitomosti, kterou ve skutečnosti nikdy nikdo netvrdil. Většina kritiků se však v době premiéry shodovala na tom, že film je komiksovou parodií či parodií na komiks. Práci s komiksovými principy – slovy Pavla Švandy „primitivní zákony a zvyklosti lidové zábavičky“<sup>191</sup> – chápali jako cíl snažení, který byl pochopitelně patřičně zkritizován. Komiksové postupy různými slovy se souhlasem kvitovali a současně odsuzovali například Antonín J. Liehm<sup>192</sup> nebo již zmíněný Švanda. A to navzdory tomu, že v životě zřejmě přečetli asi stejné množství komiksů, jako znala Galina Kopaněvová bondovek, když se v legendární recenzi na *Goldfingera* (1964) rozohňovala: „Nevadilo by, kdyby tyto slátaniny [bondovky] byly myšleny jako ironická zábava. Bohužel, jsou myšleny smrtelně vážně a se smrtelně vážnou pečlivostí jsou natáčeny.“<sup>193</sup> Vzдор jejímu nelibému postoji vůči žánrovým filmům to byla poněkud ironicky Kopaněvová, kdo s Vorlíčkem dělal ve *Filmu a době* v roce 1967 rozhovor o *Jessii*, v němž se režisér vůči podobně přezíravým závěrům filmových kritiků vymezuje:

„Kritika mi vytýkala, že pracuji na něčem, co je divákovi cizí. Vysvětlili jsme všechno tak důkladně, až to bylo trochu toporné, aby každý pochopil, o čem jde, i když v životě nikdy neměl v ruce kreslený seriál. Film byl označován jako parodie na comics, ovšem je parodií jen asi ze 30 %. Parodie ani nebyla v záměru. Dovolili jsme si, co je pro znalce komiksu nemožné. Superman vystupuje v negativní roli. To je vyloučeno, Superman je vždycky ochránce vdov a sirotek. [...] Kromě toho je nesmysl spojovat pistolníka se Supermanem. To bylo záměrné, i když jsme věděli, že to je nesmysl. Kalkulovali jsme s tím, že comics nikdo nezná, že je jako charakteristické figurky můžeme sloučit.“<sup>194</sup>

Pro nás je však klíčová zejména jeho věta:

„Nás na tom lákalo hlavně to, že se můžeme dostat do světa fantazie, že můžeme nechat vstoupit neživé bytosti a pracovat s nimi, což je pro komedii výborné.“<sup>195</sup>

Lze se tak vrátit k výchozí tezi. Motiv fantastického světa, který představuje úplně jiné zákony možného než fikční svět lidských hrdinů, není primárně spojený s komiksovou estetikou, jíž by se přizpůsobovalo filmové vyprávění. Organizaci filmového vyprávění naopak slouží! To neznamená, že poetika komiksu nehraje ve filmu zásadní roli, ovšem v systému plní spíše **dialektickou funkci**, což se uskutečňuje v rovinách vyprávění, fikčního světa a stylistických postupů. Mohlo by se popravdě stát, že neřeknu nic nového a jen relativně banální či přinejmenším zcela očividné postřehy zabalím do dobře znějících teoretických rámců. Toto nebezpečí připouštím a pokusím se mu vyhnout už jen tím, že zcela vědomě začnu výklad od těch zdánlivě nejochvějnějších poznámek.



IV. 1.01



IV. 1.02

## Styl

Kategorie stylistických postupů bývá zmiňována v souvislosti se vztahem mezi komiksem a filmem *Kdo chce zabít Jessii?* nejčastěji. Jistě ale nikoho nepřekvapí zjištění, že do **aktuálního fikčního světa** hrdinů (tedy toho světa, který tito považují za skutečný) pronikají stylistické prvky komiksového fikčního světa snů: bubliny s replikami (**IV. 1.01**) nebo vizualizace fyzikálních jevů typů úderů do zdí či vrat (**IV. 1.02**).<sup>196</sup>

Tím „nikoho“ vskutku myslím „nikoho“, neb dokonce i všichni obyvatelé onoho aktuálního fikčního světa tyto jevy chápou jako rušivé – **a jako komiksové**. Pokud si něčeho všimnou vymyšlené postavy vyprávěného fikčního filmu,

a dokonce z toho těžší nejedna komická situace, těžko tím ohromí filmový analytik. Pomiňme nyní popsané postupy a základní ikonografii typu kostýmů či odhalených, dobře vyvinutých částí mužského či ženského těla. Nad rámec nich se totiž překvapivě „rezignuje“ na úsilí najít takový soubor stylistických řešení, který by produktivně čerpal z komiksové estetiky. Přesněji řečeno, takový soubor je dílem využit **jen v reprezentaci neskutečného**.

Ve filmu jsou přítomny dva zdánlivě komiksově založené postupy, kdy styl spojovaný s komiksem účelově spolupracuje s postupy spojovanými se stylistickou reprezentací hraného filmu: **(a)** práce s namalovanými statickými obrazy (jak ukazují úvodní titulky), **(b)** práce s mizanscénou a výpusťkami u Jindřicha neklidného snu (IV. 1.03–05).

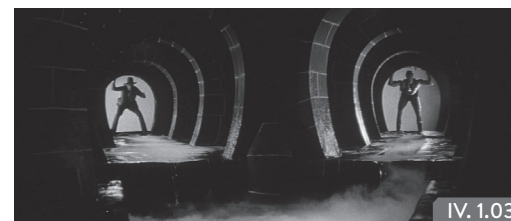
Ani tady však nejde o proklamované revoluční splnutí dvou médií. Komiksového účinku je dosahováno mnohem prozaičtější cestou: filmaři si vypůjčili **postupy experimentálního a animovaného filmu** v prvním případě a **německého expresionistického filmu** v případě druhém. A to vzdor tomu, že oboje tu slouží reprezentaci komiksu.

Jestli filmaři styl **vskutku** nějak deformují – bez vědomí fikčních postav –, činí tak skrze obracení se k tradicím filmové grotesky, ať už němé nebo zvukové. Najdeme tu **zrychlený obraz** (zejména u honiček postav), **účelovou nadšázku v rovině mizanscény** (probourávání zdí, množství piv, policista stojící nekonečně dlouho u kanálu) či **zdůrazňování určitých prvků ve zvukové stopě** (zvukový doprovod bublin má blíž k animované grotesce než ke komiksu, stejně jako důraz kladený na slova ve větě... zejména na slovo „čtvrtek“, kdy hrdina musí plnit své noční manželské povinnosti).

Shrnuto, ve filmovém stylu k převratnému spojení obou médií nedochází, neb volené postupy mají pouze formu jednoduché nápodoby (bubliny, zobrazení zvukových efektů) či variace na čistě filmové postupy (experimentální film, animovaný film, německý expresionismus, filmová groteska).

## Fikční svět

O vztahu mezi komiksovou estetikou a filmem lze hovořit v rovině uspořádání fikčního světa. Rovněž tady však můžeme jen stěží objevovat nějaké revoluční spojování dvou mediálních tradic. Je třeba si uvědomit, že **komiksový svět je tu nejdříve transformován do světa snového, u něhož se pak už konvenčně předpokládá jistá deformace fungování aktuálního fikčního**



IV. 1.03



IV. 1.04



IV. 1.05

**světa.** Jinak řečeno, ve fikčním světě fikčních bytostí platí nějaký řád, vůči němuž bude snový svět vždy nějak alternativní. To je sice vděčná narativní funkce, ale právě ve své vděčnosti nijak průkopnická.

Překvapivé je, že aktuální fikční svět filmu *Kdo chce zabít Jessii?* je sám o sobě nadpřirozený (fantastický) a skutečně spojuje dva na první pohled odlišné vzorce existence. **Prvním** je uspořádání podobné aktuálnímu světu komunistické Prahy šedesátých let minulého století: fikční svět je v této rovině plný esenbáků, bytů s tenkými zdmi, úplatnými bachaři a nepořádku v ulicích. **Druhý** vzorec je odvozen od fantastického motivu, že v tomto světě je na rozdíl od Prahy možné technicky ovlivňovat snění – a zároveň je omylem i zhmotňovat. „Komiksovost“ tedy není součástí tohoto rozčleněného světa, nýbrž je vůči němu ontologicky stejně neodvratně fikční, jako jsou pro nás třeba *Čarodějův učeň* (1977) nebo *Vetřelec* (1979). Superman, Kovboj ani Jessie **nepřicházejí z alternativního komiksového světa, nýbrž z obrázkového seriálu, o němž Jindřich sní. Jde o překlad překlada, ne o přechod.** Komiksovost se tak opět ukazuje být jen ozvláštňujícím prostředkem, který se neliší od klasického motivu vztahu snění a skutečnosti. **Sen pak na sebe bere podobu komiksu, čímž je tento do fikčního světa doslova propašován.** Srovnáme-li v tomto ohledu *Kdo chce zabít Jessii?* s pozdější *Arabelou* (1979) od stejných tvůrců, tak jakkoli se oba systémy podobají, tak fikčně-ontologicky jsou odlišné. **Říše pohádek má stejný status fikční existence (tj. tedy je stejně skutečná) jako svět lidí,** kdežto Jessie, Superman a Kovboj **neexistovali, dokud nebyli čteni a následně snění.**

Jakkoli je běžnější, že se ve fikčním světě realita promítá do snu, což je klasický motiv mnohých filmových hororů, sci-fi, pohádek nebo expresionistických filmů, princip ontologické nesouměrnosti zůstává zachován. Komiksovost je pak dialekticky vnímána, ale i pojmána – na rozdíl od samotného stroje na zhmotňování snů – coby něco cizorodého, nadpřirozeného a rušivého. Jinak řečeno, ani **v rovině světa nelze hovořit o splynutí komiksu a filmu či o nějakém revolučním principu, protože komiks je jen jiná forma snu.**

Má analytická stať tak jako kdyby směřovala k poněkud neradostnému závěru, že mnohými pro jeho objevnost obdivovaný film *Kdo chce zabít Jessii?* nijak zvlášť objevný není. Komiks je vlastně jen skrze obyčejný sen propašovaný pomocný motiv. Srovnáme-li film *Kdo chce zabít Jessii?* s propracovaností vztahu mezi světy v *Arabele* nebo v důslednosti paralel mezi snem a realitou v *Čaroději ze země Oz* (1939), jeví se *Jessie* dost primitivně.

## Vyprávění

K takovému neutěšenému vyústění však dospět nehodlám. Oprostíme-li se od okázalých a popravdě poněkud očividných paralel mezi komiksem a filmem na úrovni stylu a fikčního světa, najdeme mnohem podnětnější výstavbové zvláštnosti tohoto filmu v uspořádání jeho **vyprávění**. Tam lze totiž vskutku nalézt **plodné vazby mezi tradicemi**, kdy (a) se do filmového narativu promítá **iterativní organizace komiksového seriálu na pokračování**, (b) **struktura scén je vázána k sobě pomocí vodítek v podobě dialogových háček**.

Uspořádání filmu *Kdo chce zabít Jessii?* je složeno ze silně motivovaného **úvodu**, který je **za prvé** typický pro všechny Macourkem napsané filmy,<sup>197</sup> **za druhé** vystavuje podmínky pro následný vyprávěcí akt, v němž oživnou snové figury. **Vyprávěcí linie kolem vědkyně Beránkové** a jejího objevu přístroje na „eliminaci“ snů (který sny naopak zhmotňuje) vystaví podmínky pro oživení komiksových figur. **Vyprávěcí linie kolem vědce Beránka** vytvoří zase podmínky pro dění potom. Představí se tu komiksové postavy, antigravitační rukavice i Beránkova motivace je vyrobit. Obě popsané linie začínají společně, pak se pravidelně střídají – až vyvrcholí (stále v rámci filmového úvodu) snovou scénou, po níž se všechny motivy spojí dohromady... a Beránek dostane preparát, který oživuje sny, což ví sice divák, ale ne postavy. **První syžetový blok úvodu** má tedy strukturu standardního macourkovsky silného ustavení všech postav i motivů. Podstatnější pro nás je, že **následující syžetové bloky** už tuto **sevřenost záměrně ztrácejí**. Jejich struktura **přejímá vlastnosti komiksových epizod na jednu stránku, kde se opakuje hon za rukavicemi, snaha o likvidaci, únik, nebezpečí – a znovu**.

Film v mnoha ohledech nemá tradiční obloukovou dramatickou strukturu. Vědomě **nechává komiksovou iterativnost podvracet vyprávění**, jež se navenek jako klasická dramatická struktura tváří. Postavy unikají, nahánějí se, jsou dopadeny – následuje absurdní soudní scéna, načež se celý cyklus víceméně opakuje, přičemž oba cykly mají společný motiv v tom, že Beránek zůstává pasivní figurou. Třetí opakování cyklu přichází s jeho únikem z vězení, kdy se chápe aktivní pozice – a v tom setrvá až do závěru, kdy se cyklus uzavře. Iterativní struktura filmového narativu není postavena na příčinných řetězcích událostí jako spíše na **variacích jednoduchých motivických trsů**, což přebírá od komiksového seriálu na zadní stránce časopisu – a což je v této podobě typické zejména pro *Kdo chce zabít Jessii?*. Jakkoli později Macourek u narativního pojetí variací vzorců v rámci jednoho vyprávění zůstával, toto nabývalo mnohem



složitější podoby v rámci jeho crazy-komedií typu *Zabil jsem Einsteina, pánové!* (1969) nebo „*Pane, vy jste vdova!*“ (1970).

A na závěr to strukturně nejkurióznější: propojení dvou linií akce se děje pomocí **výpustek** (domyšlení neukázané akce) a **dialogových háčků**, které tvoří **filmový ekvivalent propojování komiksových panelů a stránek**, kdy další akce odpovídá na narážky pronesené na konci akce minulé. Ukážu to na příkladu dvou filmových scén. První je scéna, kdy doktor Beránek posílá svou asistentku Ivanku do bytu za nadpřirozenými bytostmi. Jejich poslední výměna replik...



Beránek: *Ivanko, a ať tam neudělají nepořádek.*

Ivanka: *Ano.*



...představuje hladký přechod k další scéně, která začíná dlouhým přerámováním od odpovědi na předchozí dvě repliky (**IV. 1.06**) ve formě značného nepořádku (**IV. 1.07**) až k následující narativní akci, kdy se svázaná Jessie vysvobozuje z pout (**IV. 1.08**).



Ještě extrémnější je však v tomto ohledu jedna ze závěrečných sekvencí filmu. V ní už nejde jen o prostorovou výpustku překlenutou jednoduchým háčkem, nýbrž o **složitý soubor výpustek**. Divák si u nich musí domýšlet mezi jednotlivými obrazy sumy příčinných souvislostí, přičemž syžet výrazně skáče v čase fabule. Jde současně o variaci na předchozí postup. Beránková se společně se svými asistenty rozhodne, že nadpřirozené bytosti v čele s Jessii zlikvidují roztrhnutím tahem, přičemž dialogovým háčkem je Beránkové otázka: „A čím to vlastně chcete roztrhnout?“ Na to její kolega neodpoví... a následující obraz taky ne, protože se divák dostává do laboratoře Beránka, kde jeho asistentky pilně pracují na dokončení antigravitačních rukavic. Přichází Beránek a dodává jim chybějící výpočet. Klíčová je však zmíněná variace na postup výše, která nastává v opětovném dialogu s Ivankou (**IV. 1.09**):



Beránek: *Ivanko, pro vás mám přímo, abych tak řekl, špionážní úkol.*

Ivanka: *Já vím, Chuchle.* [Čímž naráží na výše popsanou scénu.]

Ovšem nic dalšího se divákovi nesdělí! Následuje **střih na Jessii**, kterou připoutají řetězy mezi dva nákladní vozy, zatímco Beránková se zájmem přihlíží. Teprve nyní dostává divák **odpověď na nedopovězenou otázku**, čím že chtějí

postavy roztrhnout. Ale „poprava“ se na okamžik odkládá, protože řidič jednoho z vozů zapomněl řidičský průkaz v převlečníku.

Opět se **stříhne** na jeden delší záběr do laboratoře, kde Beránek testuje rukavice a vbíhá udýchaná Ivanka:

Ivanka: *Pane docente!*

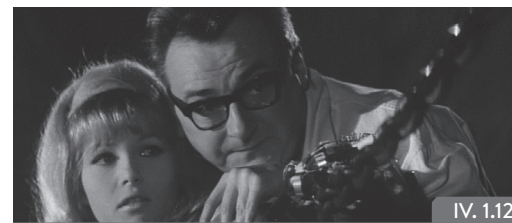
Beránek: *Co je, doveděla jste se něco?!*

Dialog se však stejně jako chvilku předtím **nedočká dokončení** a přichází znovu **střih na „popraviště“**. Tam v rychlé montáži záběrů graduje příprava na Jessiino roztržení. Auta startují, řidiči se soustředí, kola zabírají, Jessie vzdoruje, docentka Beránková fascinovaně pozoruje – a ze zadního plánu mizanscény přijíždí Beránek, který na poslední chvíli pomocí antigravitačních rukavic Jessii osvobodí (IV. 1.10–12).

Film pomocí **výpustek** nepotřebuje ukazovat, kam Beránek Ivanku posílá ani co mu vyděšená Ivanka sděluje, a přesto je sled obou souběžných akcí plně srozumitelný. **Zatímco přitom ve filmu nebývá zpravidla příčinná akce natolik porézní, v komiksu je domyšlení si často poměrně komplexních souvislostí mezi jednotlivými panely běžnou vyprávěcí strategií.**

## Závěr

V analytické stati jsem tedy dospěl ke dvěma závěrům. K plodnému vzájemnému ovlivňování komiksových a filmových postupů systém díla nijak nedospívá v těch složkách, kde s tím bývá často spojován, tedy v složce stylu nebo ve složce světa. Zato však můžeme o takovém účinku hovořit překvapivě ve struktuře filmového narativu, kde lze najít a vysvětlit nejpromyšlenější variantu dialektického vztahu mezi oběma uměleckými formami: komiksem a filmem. **Iterativnost a výpustkovitost komiksu tu účelově rozrušuje stavbu filmového vyprávění. Zároveň ale celek filmového vyprávění umožňuje vytvářet účinný rámec pro zapojování téhož iterativního schématu postupu v postupu.** Nejen v tomto ohledu je pak nakonec *Jessie* mnohem více součástí „macourkovské“ experimentální tendence s možnostmi filmového vyprávění, než samostatným pokusem pracovat s komiksem, v němž by komiks byl cílem ozvláštňování, a ne jeho účelovým prostředkem.



## 1.2 *Jezinky a bezinky*: dramatické versus filmové vyprávění

### ***Jezinky a bezinky*** (*Arsenic and Old Lace*, USA, 1944)

**Režie:** Frank Capra. **Námět:** Joseph Kesselring. **Scénář:** Julius J. Epstein, Philip G. Epstein. **Kamera:** Sol Polito. **Střih:** Daniel Mandell. **Hrají:** Cary Grant (Mortimer Brewster), Priscilla Laneová (Elaine Harperová), Raymond Massey (Jonathan Brewster), Jack Carson (O'Hara), Peter Lorre (Dr. Einstein), Josephine Hullová (Abby Brewsterová), Jean Adairová (Martha Brewsterová), John Alexander („Teddy Roosevelt“ Brewster), Grant Mitchell (Reverend Harper). **Produkce:** Warner Bros. **Formát:** 35 mm, čb., anglicky, 114 min.

Srovnání dramatické a filmové podoby *Jezinek a bezinek* se zaměřením na analýzu filmu může vést k řadě otázek. Mě bude zajímat **míra pravdivosti obecně přijímané teze, že klasický hollywoodský film je do značné míry založený na přejímání dramatických vyprávěcích vzorců**. Bylo poměrně přesvědčivě historicky dokázáno, že klasický hollywoodský film vděčí za mnohé například i tradici americké časopisecky vydávané povídky a manuálům za tímto účelem vydávaným.<sup>198</sup> I přesto se staletí (až tisíciletí) předávané, upravované a pilované vzorce optimálního uspořádání dramatu do podoby hollywoodského vyprávění promítly – ale co s nimi udělal film? V tomto textu si samozřejmě nekladu za cíl na tak složitou otázku odpovědět. Pokusím se však analyticky založeným srovnáním některých postupů dramatické a filmové verze *Jezinek a bezinek* poukázat na to, že klasický hollywoodský film nezůstává pouze u využití prostředků původní hry, ale významně je seshora i zespona zpevňuje.

### Souvislosti

*Jezinky a bezinky* vznikly *de facto* na vrcholu klasického studiového období (1941–1942), kdy filmová studia měla ještě obrovskou moc. Vzhledem k účelovému využívání hollywoodské mašinérie pro válečné účely ještě tato moc nenabývala, i přes množství se žaloby antimonopolních organizací, vážnějších trhlin. Natočil je jeden z nejprestižnějších hollywoodských režisérů třicátých let – Frank Capra, jehož filmy jako *Stalo se jedné noci* (1934). *Úžasná událost* (1936) nebo *Pan Smith přichází* (1939) představovaly přední hity. Scénář napsali na základě úspěšné hry Josepha Kesselringa zkušení profesionálové, bratři Julius a Philip Epsteinovi (podepsali třeba *Casablancu*, společně s Caprou pak dělali na legendární sérii propagandistických dokumentů *Zač jsme bojovali*, 1942–1945). Za kamerou stál neméně zkušený filmař Sal Polito (měl za sebou desítky filmů,

tříkrát byl nominován na Oscara), stříhal Daniel Mandell (desítky velmi slavných filmů, za svou kariéru získal tři Oscary, na dva další byl nominován). Hlavní roli si pak zahrál Cary Grant, přední filmová hvězda, tehdy stále ještě na příkrém vzestupu kariéry.

Jinými slovy, *Ježinky a bezinky* se mohou jevit jako tvůrčí výkladní skříň své doby. Prakticky však šlo o tehdejší normu a většina jejich tvůrců za sebou měla mnohaletý vzestup v rámci systému, desítky nevýznamných, méně významných i významných snímků a k *Ježinkám a bezinkám* přistupovala jako k práci, která musela být odvedena i na efektivní hollywoodskou mašinérii překvapivě rychle. Svůj běh s dobou nakonec stejně nevyhráli, protože snímek ve finální podobě neodpovídá té, kterou si Capra a jeho tým představovali. Nestihli už přetočit podle nich problematické scény – vůči jejich tvůrčím záměrům zcela neteční Japonci totiž zaútočili na Pearl Harbor a všem trochu pozměnili pracovní plány, zejména Caprovi. Když si vezmete, že Capra se začal o film zajímat v květnu roku 1941 a až později se pustil s Epsteiny do prepisování scénáře, točit se začalo na konci října, přičemž snímek byl do půli prosince dokončen a začátkem roku 1942 se už jen po přestávce piloval střih, byl celý ten proces velmi rychlý... až šibeniční.<sup>199</sup> I přesto ale můžeme pozorovat zásadní posuny od Kesselringova dramatického textu přes scénář (ke kterému jsem se v původní podobě nedostal) až k hotovému filmu.

Právě podchycení, analýza a vysvětlení dominantních z těchto posunů představuje jádro tohoto textu. Budu dokazovat, že **při převodu do filmového vyprávění byla významně posílena sevřenost struktury divadelní hry**. A to navzdory tomu, že tato už byla sama dost sevřená: odehrávala se během jedné noci v jednom domě s omezeným množstvím postav, přičemž rozvíjela jen několik výchozích situací. **Dostředivou tezí textu přitom je, že tohoto navýšení soudržnosti již soudržného se ve filmu docílilo**

- (a) **posílením funkce konkrétních cílů postav na úkor pouhého rozvíjení situací,**
- (b) **posílením kompoziční motivovanosti prvků,<sup>200</sup>**
- (c) **posílením souboru variujících se motivů.**

Na příkladu vyprávění jednoho filmu bych současně rád nepřímou naznačil způsoby, jimiž sice hollywoodský styl využívá normy dramatického uspořádání narativního systému, ale tyto zároveň mnohem výrazněji strategicky svírá do

soustavy vzájemně provázaných a dynamizujících se prvků vedoucích diváckou pozornost. Začnu svůj výklad od nejvyšší úrovně, kdy srovnám globální strategie vyprávění ve hře a ve filmu, přičemž se dominantně zaměřím na první jednání hry / část úvodu filmu, u nichž lze nejlépe demonstrovat odlišnou práci se situacemi, postavami a kauzálním propojením narativních událostí. Posléze pak tento výklad doplním o vysvětlení dvou nižších úrovní.

### Divadelní hra

Kesselringova hra využívá postav jako nástrojů pro volné rozvíjení střetů tragicko-fraškovitých situací, přičemž postavy jsou především karikované typy a nemají jasné cíle, za nimiž by směřovaly veškeré své jednání. V důsledku toho pak konflikty jednotlivých cílů nestojí jako východisko vyprávění, ale podobně jako postavy slouží pouze k rozvíjení jednotlivých situací – a hra končí otevřeně, když představitel zdánlivého řešení velmi pravděpodobně umírá otrávený bezovým vínem.

Dovolte mi poněkud popisné zachycení výchozího jednání hry. To se odehrává v domku tetiček Brewsterových, kde se čtenář – předpokládejme, že pracujeme s dramatickým textem – seznamuje s jednou z tetiček, s reverendem Harperem (o jehož dceru Elaine se uchází jejich synovec Mortimer), s Teddym (který si myslí, že je Roosevelt) a s dvojicí policistů (kteří slouží k tomu, aby o něco později vysvětlili mimořádně pozitivní pověst obou tetiček). Posléze vstoupí druhá z tetiček a čtenář se dovídá, že Harper zařídil umístění Teddyho po smrti obou tetiček do luxusního ústavu pro slabomyslné, přičemž druhý nebo další den má přijít dr. Witherspoon z tohoto ústavu, aby vše zařídil.

V polovině prvního jednání vstupuje na scénu synovec Mortimer, o němž se čtenář dosud dověděl jen to, že se uchází o Elaine a je divadelní kritik – požádá Elaine o ruku a domluví se, že půjdou večer do divadla na představení, na něž má Mortimer napsat recenzi. Elaine posléze odejde, načež Mortimer objeví v lavici mrtvolu neznámého muže. Nejdříve se domnívá, že jde o Teddyho práci, ale tetičky ho vyvedou z omylu: muže otrávil ony, stejně jako jedenáct předtím... a všichni jsou pohřbeni ve sklepech. Mortimer se v šoku snaží telefonátem s šéfredaktorem zbavit povinnosti psát recenzi, odvolá rande s Elaine a zabrání hrozící smrti dalšího cizího muže.

Zbavit se povinnosti se mu nakonec nepodaří, takže jen varuje své tetičky, aby nikoho nepouštěly dovnitř, a odejde do divadla. Do domu vstupují dávno ztracený synovec Jonathan s dr. Einsteinem, přičemž Jonathan musí přesvědčit

své tetičky, že ačkoli má jinou tvář (Borise Karloffa), je to stále on – a z dialogu mezi muži vyplyne, že mají v autě mrtvolu muže, které se chtějí zbavit. V domě je navíc laboratoř po šíleném předkovi, kde mohou provést další plastickou operaci. Nakonec zůstávají.

Vyjdou-li z textu, který jsem měl k dispozici, tak počet stran samotné hry (bez titulní strany a seznamu postav) je devětapadesát, přičemž první jednání je na třiadvaceti z nich, tedy představuje 39 % celkového textu. Mortimer přijde na straně osmé a odejde na devatenácté (tj. není aktivní ani polovinu prvního jednání) a na dvacáté straně se nečekaně objeví Jonathan s Einsteinem, kteří jednoduše vystřídají Mortimera, jenž odešel bez jakékoli příčinné návaznosti na dění u tetiček do divadla.

První jednání je řízeno sledem narativních situací, které se volně rozvíjejí a zase končí, aniž by měly nějaké přímé důsledky – a to s výjimkou avizované návštěvy dr. Witherspoona, který na konci hry umožní sérii fraškovitých situací jako *deus ex machina* ukončit, byť jen zdánlivě (protože je otráven, jakkoli tuto informaci čtenář už jen vyvozuje). Mortimer požádá Elaine o ruku a mají jít na rande, ale třebaže v důsledku událostí rande zruší, do divadla stejně jde, jako by do něj šel, i kdyby nezjistil, že tetičky vraždí muže na potkání. Harper v rozhovoru s jednou z tetiček říká, že mu vadí Mortimerova láska k divadlu, ale jinak proti Mortimerovi jakožto otec Elaine nic nemá, takže daný rozhovor slouží především k rozvíjení Mortimera coby karikatury kritika, nikoli k rozvíjení syžetu. Policisté Brophy a Klein se ve scéně objeví, aby zaprvé nepřímou poukázali na kontrast mezi pověstí tetiček a jejich vražednou zálibou, a aby se zadruhé mohli stejně jako Witherspoon ve druhé půli třetího jednání s ostatními policisty objevit a rozvíjení situací zastavit. Později klíčový policista-dramatik O'Hara se naopak v prvním jednání překvapivě neobjeví a náhodně se zjeví až v jednání druhém, kdy nepřímou poskytne záminku, aby Jonathan s Einsteinem nemuseli odejít, a následně v jednání třetím, v němž zabrání zavraždění Mortimera – a padoucha prostě vyprávěním své hry uspí, takže ten ztratí touhu vlastního bratra bolestivě zabít.

Ačkoli postavy v prvním jednání stanovují své cíle (jít večer do divadla, zařídit Teddymu pozdější odchod do ústavu, posečkat v domě a provést plastickou operaci), jejich kompoziční motivace je velmi jednoduchá. Slouží (a) k motivování budoucích odchodů postav (Mortimera je pro potřeby vyprávění nutné dostat na část večera pryč z domu), (b) k motivování budoucích příchodů postav (Witherspoon a policisté se v závěru vrátí a umožní řetězení situací ukončit),

(c) jako nástroj posunu od jedné situace k další, která ale vůbec nemusí vést k naplnění původního cíle (plastická operace je u Jonathana promptně nahrazena upřednostněným cílem zabít Mortimera).

Kdyby v závěru prvního jednání nepřišli Jonathan s Einsteinem a jejich plány nebyly koncem jednání přerušeny, vlastně by nenastal žádný zásadní posun od stavu věcí ve fikčním světě hry na začátku jednání, s výjimkou vědění některých postav: Mortimer už ví, čím se jeho tetičky baví, Elaine už ví, že si ji chce Mortimer vzít. Mortimer sice zabráni smrti dalšího muže, ale ten by byl jen další víceméně anonymní jedinec v řadě, nicméně k nějakému řešení nepřistoupí a odejde do divadla. Elaine čeká doma – a neví, že Mortimer je v divadle.

### Film



IV. 1.13



IV. 1.14

Podívejme se na tentýž narativní úsek (respektive jeho část) ve filmu. Úvod filmu jakožto první narativní akt v jeho případě nekončí ve stejný okamžik jako první jednání, ale už samotným Mortimerovým odchodem. Příchodem Jonathana s Einsteinem tak začíná druhý akt (komplikace děje), protože Mortimerův odchod plní odlišnou funkci než ve hře. Na hollywoodský film je úvodní akt překvapivě (takřka dvojnásobně) dlouhý, zahrnuje totiž včetně úvodních titulků 39 minut ze 113 minut celkové délky projekce, což je pravděpodobně dáno právě jeho divadelní předlohou.<sup>201</sup> Od prvního jednání hry se však úvod filmu v řadě ohledů liší: určité prvky zachovává, určité prvky doplňuje a určité prvky nahrazuje jinými, i když vnější podoba dějové akce je stejná (tetička se baví s pastorem Harperem o Mortimerovi, šokovaný Mortimer telefonuje). Tyto posuny jsou systémově motivovány, aby významně posílily vnitřní sevřenost vyprávění příběhu a podřídily tok informací jasnému vedení divákovy pozornosti, a to na všech třech výše vymezených úrovních.

Vyprávění filmových *Ježinek a bezinek* nejdříve diváka pomocí titulků ukotvuje v čase a v prostoru („Toto se stalo o Halloweenu v Brooklynu, kde se může stát a stává ledacos. Ve tři odpoledne toho dne se dělo toto...“). Po nečekané, ale jen krátké sekvenci rvačky na fotbalovém stadionu pak divák vidí další titulky („V téže době za řekou [...] visel ve vzduchu románek.“), po němž film stříhne na ceduli „SŇATKY“ (IV. 1.13) a přerámuje kamerou na dvojici zvědavých bulvárních reportérů (IV. 1.14), kteří slouží jako další zdroj dějových podnětů, ukotvený už ale uvnitř fikčního světa.<sup>202</sup> Jejich dialog průběžně soustřeďuje divákovu pozornost na důležité detaily a informace:

A: Jestlipak se dnes žení nějaké velké zvíře?

B: Jako by se každý den brali ti samí moulové. Pojďme.

A: Hele, ten chlápek v brýlích. [Následuje střih na Caryho Granta ve frontě v černých brýlích, jak se nervózně příkrčuje, zvedá si límec kabátu a obrací obličej své nastávající od reportérů. Samotná přítomnost hvězdy v hlavní roli naznačuje, že další dialog je důležitý. Viz **IV. 1.15–16**]

B: Před čím se schovává? Není to Mortimer Brewster?

A: Mortimer Brewster, ten divadelní kritik?

B: Ne, to není on. Škoda, mohl to být trháč! Autor Bible starého mládence se žení. Příliš hezké, než aby to byla pravda. [...]

A: Počkej, ať víme, kdo to je.

Film střihne na akci v popředí, kdy se na řadu dostává muž v brýlích. Dívka se představí jako Elaine Harperová, muž se ošívá, mluví potichu, je nucen své jméno opakovat, a dokonce otevřít okénko mezi ním a nedoslýchavým úředníkem: *Mortimer Brewster* (**IV. 1.17–18**). Jakmile ho zaslechnou novináři a vyběhnou za ním, popadne snoubenku, utečou z místnosti a schovají se v telefonní budce.

Mortimer (k Elaine): *Nechápeš? Jak si tě mohu vzít? Já, symbol staromládenectví. Smával jsem se každému románu. Napsal jsem čtyři miliony slov proti sňatku! Nejenže se žení, ale s reverendovou dcerou, dívkou z Brooklynu.* [Nakonec Brewster jejím slzavému pohledu podlehne a oba se vrátí zpět do fronty.]

Uběhlo pět minut projekce, skončila první scéna, film divákovi představil hlavního hrdinu a postavil do kontrastu jeho jednu profesi (divadelní kritik), jeho druhou profesi (autor bestsellerů zaměřených proti manželství) a jeho soukromý život, kdy tyto složky jsou pravděpodobně navíc v rozporu s názorem jejího otce reverenda. Na rozdíl od Kesselringova **typového** uvedení Mortimera skrze vyprávění tetičky, jak je Mortimer kritik, který nesnáší divadlo, je tu **postava** Mortimera. Ta je nejdříve časoprostorově zařazena, následně zprostředkována skrze svůj mediální obraz a nakonec zachycena uprostřed konfliktu, kdy musela provést zásadní rozhodnutí... a pravděpodobně se právě oženila.

**Druhá scéna** pak vzorcem variuje první, když představuje tetičky. I tentokrát se tak děje nejdříve časoprostorově titulkem, kterým se film jako zdroj informací ukotvený mimo fikční svět s divákem rozloučí: „A nyní zpět do jednoho z brooklynských nejlepších obvodů... Odtud budete pokračovat sami.“ Místo novinářů



IV. 1.15



IV. 1.16



IV. 1.17



IV. 1.18



nyní jako zdroj informací využije vyprávění dva policisty, kdy jeden – O'Hara – je v okrsku nový, a zároveň je to ten policista, který se u Kesselringa objeví nepředstaven předem až ve druhém jednání, a posléze ve třetím jednání:

*Brophy: O'Haro, nebuď nevděčný. Neuvědomuješ si, že ti předávám nejhezčí a nejlepší rajón v Brooklynu. [...] Podívej na ten starý dům.*

*O'Hara: Jsou tam stále původní majitelé?*

*Brophy: Nevtipkuj o sestřích Brewsterových. Jsou to dvě nejskvělejší, nejkouzelnější staré dámy na zemi. Jsou vzácnost, jako uschlé růžové plátky.*

*O'Hara: Ushlé růžové plátky? [Na domu je cedule „K PRONAJMUTÍ“.] Ta děvčata jsou asi v tísní.*

*Brophy: Starý pán je zabezpečil na celý život. [...]*

*O'Hara: Tak proč pronajímají pokoje?*

*Brophy: Nepronajímají. Ale vsaď se, že když někdo hledá pokoj, nepustí ho bez dobrého jídla a pár babek. [Nápis „BREWSTEROVI“.] Je to jejich způsob, jak prokazovat lidem dobro.*

Ještě než divák uvidí tetičky, dostane podobně jako u novinářského popisu Brewstera jejich mediální obraz, který může dále srovnávat s informacemi, které dostane – a které vlastně variují v pokřivené podobě to, co bylo řečeno: když někdo hledá pokoj, skutečně ho nepustí bez pohoštění a skutečně je to způsob, jak prokazují lidem dobro. A sice tím, že staré osamělé muže, kteří shánějí pokoj k pronajmutí, vraždí otráveným vínem, aby pánové našli svůj klid. To ale divák v danou chvíli netuší a je nucen se stejně jako O'Hara vyrovnat pouze s důležitou otázkou: proč je na domě cedule, že pronajímají pokoje, když je ve skutečnosti nepronajímají? Druhá scéna je paralelou k první, akorát s opačným vyzněním: tam se negativní mediální obraz stává základem pro jeho pozitivní převrácení, tady se pozitivní obraz stává základem pro jeho negativní převrácení.

**Třetí scéna** pak diváka obrazně řečeno vpouští do prostoru Brewsterovic domu, přičemž už ale otevřeně příčinně staví na jeho znalosti scény první a je vůči ní v konfliktu. Jedna z tetiček se baví s reverendem Harperem a ptá se jej, zdali mu – vzhledem k tomu, že se Mortimer stýká s jeho dcerou – vadí, že je Mortimer kritik. Zatímco ve hře mu spíše náznakem vadí právě a pouze tohle (nejde o základ konfliktu), využívá film nového motivu, kterým je Mortimerova spisovatelská činnost. Harper rozhořčeně ukazuje na Mortimerovu knihu „Manželství, podvod a omyl“ a vysvětluje, jak mu „nevadí, že je kritik, ale [že]

žádný muž s jeho veřejným postojem by neměl ničit dceru nikam brát.“ Divák už ale ví, že Mortimer pravděpodobně nebere Elaine jen někam, ale že si ji doslova vzal za ženu – a že tento spor bude třeba vyřešit.

Následně policisté vstoupí do domu a Brophy představí tetičce strážníka O'Haru jako svého nástupce, přičemž vyprávění tak do klíčového prostoru domu uvede důležitou postavu. Ta je kompozičně motivovaná nejen svou pozdější rolí ve vyprávění, ale i skutečností, že stejně jako divák potřebuje leccos vysvětlit, ale nejdříve představit postavy. Zejména pak Teddyho, který si o sobě myslí, že je Roosevelt. Teddy totiž O'Haru vzápětí vyděsí, když se zuřivým výkřikem „Zteč!“ vyběhne schody, přičemž třes schodů a hluk shodí ručičku u skříňových hodin, které odbijí (IV. 1.19–20). Jde o jeden z řady v průběhu filmu pravidelně se opakujících volných motivů, které na nejnižší úrovni propojují celek díla a sugerují představu jeho soudržné povahy. Jen během následujících pěti minut se tento vzorec zopakuje třikrát.

Nováček O'Hara i nadále kompozičně slouží divákovi k tomu, aby pronikal do systému šílenství a kvazi-řádu Brewsterovic domu, které zřejmě všichni krom něj považují za zcela běžné. Teddy hlasitě zatroubí (IV. 1.21), opět O'Haru vyděsí, vyslouží si Brophyho napomenutí a vytvoří kompozičně motivovaný prvek hlasitého troubení. Právě troubení bude v dalších částech syžetu v ty pravé chvíle během vyprávění navracet policisty (zejména O'Haru) zpět do domu. Scéna končí odchodem policistů a následně odchodem reverenda Harpera, kterému tetičky sdělí, že Mortimer Teddymu zařídil, aby mohl jít do ústavu pro slabomyslné, až ony odejdou na onen svět.

Ačkoli třetí scéna na globální úrovni sledem příchodů a odchodů relativně kopíruje druhou až šestou stranu divadelní hry, dochází k významovým posunům, které naznačují konflikty cílů postav a určují kompozičně motivované prvky, na něž se bude později navazovat:

- Harperův konflikt s Mortimerem (byť tento zůstane celý film jako dynamický prostředek v pozadí, nikdy k němu nedojde, ale stále se připomíná),
- s Brophym jde do domu nováček O'Hara, kterému (a s ním divákovi) se pokřivený řád věcí v domě přirozeně vysvětlí, a zároveň se ustaví jako důležitá postava, jež se později může opakované z konkrétních důvodů – troubení – do domu vracet,
- Mortimer – nikoliv Harper – zařídil, že Teddy půjde do ústavu, a tak v tomto úsilí může i pokračovat.



Definují se určitá jasně zapamatovatelná opakování (troubení, vyběhávání schodů s výkřikem „Zteč!“) a zároveň se z textu hry vynechávají odbočky neposouvající příčinné řetězce: debaty o politice či o kritice, vzpomínky na rodinnou minulost.

Po krátké scéně doslova převzaté ze hry, kde se naznačuje, že jedna tetička na druhou s něčím nepočkala (s vraždou), že Teddy bude hloubit plavební komoru (hrob) a že je něco v lavici pod oknem (mrtvola), přichází k domu Elaine, která přijela taxíkem s Mortimerem ze svatby. A tady už nastává klíčový odklon od předlohy, který na ty dílčí předcházející posuny navazuje. Mortimer chce jen pozdravit tetičky, setkat se s reverendem Harperem (a vyřešit tak dosud udržovaný konflikt s tchánem, který neví, že je tchánem) a následně s Elaine odjet na svatební cestu týměž taxíkem, kterým přijeli a který má čekat, až do něj zase nastoupí (čeká celý film a tvoří další dynamizující prvek vyprávění: deadline a variující se komický motiv).

Zbytek filmového vyprávění pak na základě příčinné logiky řídí následující prostředky: načasovaný odjezd, krize novomanželského vztahu a Mortimerova zoufalá snaha vyřešit konflikt způsobený objevem mrtvoly. Ten ve filmu nevolá svému šéfredaktorovi, ale zatímco ho nahání novomanželka a do domu se dostanou Jonathan s Einsteinem, pokouší se vyjednat se soudcem a šéfem ústavu pro slabomyslné, aby tam mohl jít Teddy hned druhý den ráno. Zatímco film v dalších fázích vyprávění sleduje Jonathana s Einsteinem, zároveň přitom paralelně poskytuje informace o Mortimerově jednání s úředníky (jeden konflikt k řešení). Mortimerův stoupající děs, že se bude muset kvůli svému šílenému příbuzenstvu nechat rozvést (další konflikt k řešení), je zase dynamizován snahou dostat z domu Jonathana s Einsteinem (ti jsou překážkou k naplnění cíle dostat Teddyho z domu a zastavit vražedný cyklus svých tetiček).

Dokonce i fraškovité vyvrcholení je řízeno konflikty a zájmy postav. Einstein v něm má, na rozdíl od hry, vraždění dost a postaví se proti Jonathanovi hned dvakrát: nejdřív varuje Mortimera (stejně jako ve hře), později Jonathana omráčí, čímž vyprávění logičtěji motivuje příchod i bezpečný odchod O'Hary z domu v průběhu Jonathanova vražedného amoku (ve hře ho O'Hara svým povídáním prostě uspí). Mortimer se pak pokouší v úplném vyvrcholení děje **(a)** přesvědčit Teddyho podepsat souhlas s pobytem v ústavu svým vlastním jménem (první cíl), **(b)** přesvědčit policisty, že kdokoli mluví o třinácti mrtvolách ve sklepě, je taky blázen (druhý cíl), **(c)** zabránit své manželce, aby prozradila, co ve sklepě viděla, a odjet s ní konečně na líbánky (třetí cíl).

## Dramatické Jezinky vs. filmové Bezinky

Kesselringova hra tedy účelově zapojuje mnoho volných motivů (časté exkurze do rodinné minulosti, satirické prvky), dějově nevyužité prostory (laboratoř), náhodné příchody postav ve správnou chvíli (O'Hara, Witherspoon) a otevřený konec (kdy tetičky na poslední chvíli znemožní realizaci řešení). Její **vyprávěcí systém je založený na řetězení situací, kdy jedna volně vyústí v další a kumuluje se zmatek, jakkoli je předem daný rámeček**. Hra se odehrává v jednotném čase, prostoru a v dějově uzavřených blocích (kdy je třetí jednání rozděleno na dvě části, aby bylo možné učinit časovou výpustku během O'Harova vyprávění) a je sevřena avizovaným příchodem Witherspoona a skutečným příchodem Witherspoona.

Filmová verze *Jezinek a bezinek* pomocí komplexního přebírání, vynechávání a přidávání motivů tento model upravuje pro potřeby klasického hollywoodského vyprávění. To je založeno zaprvé na mnohem **významnější motivické sevřenosti jednotlivých částí**. Zadruhé **klasický hollywoodský film často staví na systematické dynamizaci vyprávění na základě střídajících se, případně si vzájemně konkurujících linií práce** (vraždy, ústav, návštěvníci) **a linií soukromí** (dialog s Harperem, novomanželská krize, odjezd na líbánky). Zatřetí je hollywoodský film **postaven na sérii scén, které jsou vzájemně provázány pomocí logických a příčinných řad** (obvykle nějak vázaných na postavy, jejich vědění, jejich cíle), kdy vždy zůstává nějaká příčinná řada otevřená, aby na ni bylo možné navázat a divák se mohl stále ptát: „A jak dopadne / se vyřeší tohle?“ A nakonec, začtvrté, **hollywoodský film směřuje k jednotnosti**, takže na konci by měly být všechny příčinné řady alespoň zdánlivě zdárně uzavřeny: to se děje i na konci *Jezinek a bezinek*, ačkoli se nikdo netrápí tím, že tetičky za jejich dvanáct (pardon, vlastně jedenáct) chladnokrevných mordů nikdo nepotrestá.

Kesselringova hra je strukturně založená na střetávání se rozporných postupů, kdy se setkává soudržnost tragédie s anarchistickou nespoutaností frašky. Vyprávění posouvají volně se rozvíjející situace a dramaticky sevřené celky jako by byly rozptýleny mezi nimi, aby mohly být kdykoli zase zesměšněny. Filmová verze tento koncept přebírá, ale **svazuje ho do jednotného systému na vyšší úrovni, a to pomocí posilování dějové funkce cílů postav** (ačkoli tedy většina fraškovitých scén ze hry zůstává zachována, jsou podřízeny logice na globální úrovni). **Fraškovité scény propojuje film na nižší úrovni kompozičními motivacemi**, takže třeba O'Hara se v domě neobjeví náhodně jako úplně nová postava, ale jako postava představená hned ve druhé scéně.

Rozvratná funkce je přesto zachována v tom, že divák dopředu neví o O'Harových ambicích autora divadelních her. Nicméně i tento prvek se zdvojí, když přichází se svou hrou za Mortimerem i sám Witherspoon, a tak se stává systémově zakotveným vzorcem.

Tím se dostávám k **nejnižší úrovni, na níž je nespojitý a pokřivený svět šilenců, kterým se dějí ještě šílenější věci, ve filmu svázán ještě soubojem variujících se volných motivů**: Teddyho vybíhání schodů, Elainin signál, čekající taxikář, Jonathanova karloffovská vizáž, vstupování do pokoje dramaticky oknem nad lavicí s mrtvolou, cvrlikavý hudební motiv u cupitavého pohybu tetiček po domě. Tyto vzájemně se variující dílčí motivy přinejmenším sugestivně provazují události mezi sebou a činí celek v divákových očích soudržnějším. V posledním záběru vidíme taxikáře napodobujícího pumpu a Mortimera konečně běžícího s Elaine v náručí do reverendova domu, zatímco křičí: „Zteč!“ (Viz výše.) Tři neustále variující se (taxikář, pokřik: oboje šestkrát) či odsouvané (rozhovor s reverendem) motivy se v posledním záběru setkají a vytvoří působivý dojem vnitřní soudržnosti filmu jako celku.

## Závěr

Analýza narativního systému filmových *Jezinek a bezinek* tedy odhalila a snad i vysvětlila **na jedné straně** systém paradoxního střetávání se jednotných a ne-jednotných prostředků, na základě kterého je vystavěna Kesselringova hra, a **na druhé straně** deformativně-formativní sílu hollywoodského stylu. Hollywoodský styl totiž i to nejpodvratnější a na mnoha místech nespojitě vyprávění nenápadně seshora i zespoda uchopí do svých spárů a dodá mu jako celku dojem logicky uspořádané a vnitřně soudržné struktury. A to i přesto, že často zůstává pouze u dojmu a pod rouškou precizní motivovanosti se skrývá i u *Jezinek a bezinek* tatáž podvratná práce s náhodnými řešeními situací a kombinace zdánlivě nekombinovatelných žánrových vzorců (romantická komedie, thriller, komedie omylů, horor, satira na úředníky). Hollywoodský film tak (přinejmenším) v případě *Jezinek a bezinek* vychází z dramatických tradic a většinu času zůstává dějově upoután na jeden prostor, ale významným způsobem tyto tradice zpevňuje, přičemž klade větší důraz na cíle postav, doplňkové kompoziční motivace a systematické propojování zdánlivě nepodstatných dílčích motivů. A jak už to s hollywoodskými filmy z klasické studiové éry chodí, na rozdíl od řady pozdějších filmů ani *Jezinky a bezinky* jako by nestárnuly a neztratily nic ze své lehce zvrácené hravosti – ale to v tomto případě koneckonců platí i pro Kesselringovu předlohu.

### 1.3 *Speed Racer*: vertikalizace stylu, narace a prostoru

**Speed Racer** (USA/Německo/Austrálie, 2008)

**Režie:** The Wachowski Brothers. **Námět:** Tacuo Jošida. **Scénář:** Andy Wachowski, Larry Wachowski. **Kamera:** David Tattersall. **Střih:** Zach Staenberg, Roger Barton. **Hrají:** Emile Hirsch (*Speed Racer*), John Goodman (otec), Susan Sarandonová (matka), Christina Ricciová (Trixie), Matthew Fox (*Racer X*), Roger Allam (Royalton). **Produkce:** Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures. **Formát:** HDTV (distribuce 35mm a 70mm), bar., anglicky, 129 min.

Mluvit o filmu *Speed Racer* (2008) jako o převratném audiovizuálním díle je ošemetné, byť k tomu svádí. Jeho „převratnost“ totiž spočívá především ve sjednocující eklektičnosti: otevřeně propojuje stylistické a vyprávěcí postupy známé z japonských anime-filmů, videoklipů, klasické hollywoodské kinematografie nebo počítačových her. Cílem tohoto textu však není odhalovat jednotlivé citační zdroje, nýbrž rozebírat u *Speeda Racera* proces ozvláštňování. Řídícím principem *Speeda Racera* je totiž **vertikalizace hollywoodského vyprávění i stylu**, umožňující filmu vypravěčsky požitkářské uchopení modu **kinematografie atrakcí**.

Pojem kinematografie atrakcí až donedávna v řeči historiků raného filmu<sup>203</sup> znamenal, že se namísto příběhu soustřeďovala hlavní část divácké pozornosti na film coby zprostředkovatele smyslových požitků. Prim pak hrají vizuální potěšení, přiznávání vlastní filmové identity, ohromování trikovými technologiemi atd. *Speed Racer* bezostyšně dovádí prostředky kinematografie atrakcí mnohem dál než kdokoli dřív (konvenční hyperrealističnost triků nahrazuje čirou antirealističností). Spojuje však atrakce s mimořádně důmyslným vyprávěním okázale nedůmyslného příběhu. Jinak řečeno, **atrakce smyslová** utváří **atrakci intelektuální** a **ironie filmu nakonec spočívá v podružnosti výsledné fabule**. Tato druhá část dostředivé teze o konstrukčním principu filmu je přitom podmíněna právě zmíněnou vertikalizací běžně „horizontálních“ procesů, která probíhá hned na třech úrovních: stylistické, narativní a prostorové.

V rovině **stylu** se – obrazně řečeno – **zpochybňuje model řazení okének za sebe** a film je mnohdy uspořádán spíš jako „svislý“ sloupec plátků obrazů, které se navzájem překrývají, odkrývají a prolínají.

Ve **vyprávění** divák nedostává postupně uspořádaný sled scén a významů, ale **v rámci jednotlivých scén film často poskytuje hned několik časových**

**rovin z minulosti a budoucnosti.** Komentátoři navíc slovně shrnují úseky fabule, které v té chvíli divákovi ukázány nejsou.

V **prostorovém** významu pak jde o samotné automobilové závody, v nichž samotný pohyb vpřed mnohdy není zdaleka tak důležitý jako **diagonální a vertikální pohyby** vozů, které spolu svádějí souboje, skáčou do výšky, metají kozelce nebo kolmo vyjíždějí horské svahy.

### Stylistická vertikalizace

„Vertikální“ ozvláštňování klasických stříhových a kompozičních postupů hollywoodského filmu (záběr/protizáběr, celek/polocetek/polodetail/detail atp.) *Speed Racer* realizuje hned několika způsoby. Způsoby, jež jsou všechny **motivované umělecky** (ještě více posilují kontinuitu filmu, ale zároveň na sebe strhávají pozornost) a **kompozičně** (napomáhají divákovi při konstrukci filmového prostoru).

Důležitým rytmizačním stylistickým prvkem je prostředek, který označují jako **stíračku „objektem“**. Jde například o komentátory během jednotlivých závodů, kdy samotný kompoziční účinek spočívá v tom, že se jeden obraz setře jiným obrazem třeba prostřednictvím „z prostoru siluetně vyřezaného“ komentátora. Ten na sebe upoutá diváckou pozornost, a stříh jako by vůbec neproběhl. Zatímco totiž torzo „pochodujícího“ komentátora z jedné strany stírá první záběr, z druhé strany už přichází záběr další. Z hlediska dějin filmařských řešení jsme základ tohoto postupu mohli vidět už v *Čelistech* (1975). V nich mezi **stříhy po ose**<sup>204</sup> přibližujícími tvář hlavního hrdiny procházely postavy a odváděly pozornost od spojení záběrů mezi sebou (IV. 1.22–25).<sup>205</sup> Zároveň však *Speed Racer* u pouhé variace tohoto stylistického postupu nezůstává, nýbrž jej rozvíjí.

I na poměry *Speeda Racera* výstřední podobu **stírání stávajícího obrazů dílčím elementem obrazu předchozího** nabídne montážní sekvence, v níž rodina musí narychlo sestavit nové auto. Speed nemá v čem jet během závěrečného závodu, který začne zanedlouho, přičemž současně se sestavováním automobilu ještě sledujeme přípravy na závod. Sekvence je tedy složena ze dvou souběžně běžících linií – přípravy závodu a výroby auta, kdy v druhé zmíněné jsou dominantní právě stíračky. Během celé sekvence (3 minuty a 24 vteřin) je 38 ostrých stříhů (pocházejících hlavně ze závěrečné části montáže) a 23 stíraček. Ty mají často právě podobu objektu, který svým přechodem přes filmový rám odhaluje další „plátek obrazu“. Samotná linie výroby auta je natočena té-



měř bez jakýchkoli ostrých stříhů, obrazy se navzájem překrývají v naprosté hladkosti všemi směry, přičemž „siluetně vyřezané“ objekty (jiné postavy) se ještě otáčejí kolem vlastní osy. Viz například moment, kdy je jeden obraz ze spoda nahrazován kreslicím prknem, otáčejícím se současně kolem vertikální osy, kdy vzápětí za prknem následuje další obraz opět z úplně jiného prostředí (IV. 1.26–27).<sup>206</sup>

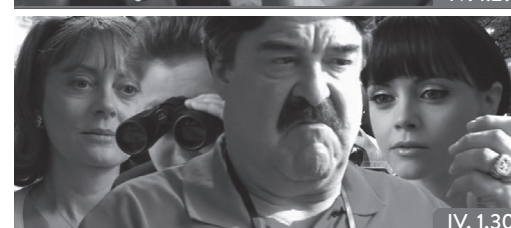
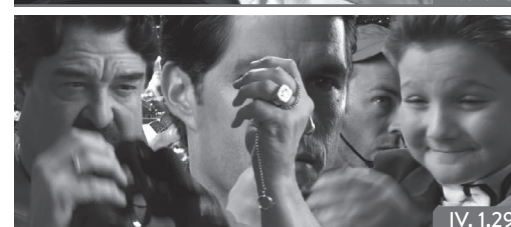
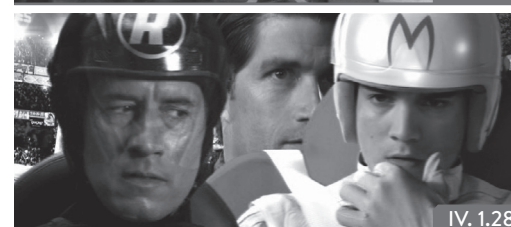
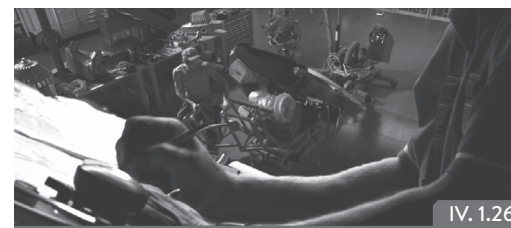
Tento vrstvicí model pak vrcholí v závěrečné závodní sekvenci, kdy po plátne putují i čtveřice nebo pětice pohybujících se „hlav“ současně, takže se rám změní v jakýsi kaleidoskop dílčích překrývajících se obrazů (IV. 1.28–30). V této sekvenci také styl definitivně opustí snahu o prostorovou konkrétnost. Speedovo auto často projíždí čím dál abstraktnějším prostorem, navíc ještě přerušovaným nemotivovanými světelnými liniemi. Prolínačky a stíračky se kombinují a změt obrazů rytmezují krátké prostřihy do řvoucích diváků. Samotné finále závodu pak probíhá v obrazové abstrakci výbuchů a prostorových spirál (IV. 1.31–33).

Z hlediska práce se stylistickým ozvláštňováním může jako další argument dokazující různorodost volených postupů sloužit rovněž nerealistická vertikalizace snímání dialogů. V jedné scéně se u spolu hovořící dvojice postav, které ve **fikčním prostoru stojí vedle sebe** (IV. 1.34), nejenže nepřestřihává do záběru/protizáběru nebo do střídavých záběrů z profilu, nýbrž s dalšími replikami se směrem k divákovi „vertikálně“ zmnožuje počet hovořících obličejů v identickém rámu (IV. 1.35).

### Narativní vertikalizace

Vyprávění ve *Speedu Racerovi* pracuje dvěma různými způsoby organizace. Jedna je horizontální a konvenčně lineárně popisuje osudy postav. Pro tento text je ale důležitější druhý a mnohem komplikovanější způsob vyprávění, který je vertikálně organizovaný a během jednotlivých scén současně mapuje několik časových úseků. Jako případové použiji dvě dlouhé souvislé sekvence: **(1)** úvodní téměř šestnáctiminutovou sekvenci (15 minut a 44 vteřin), která je rámovaná prvním Speedovým důležitým závodem, **(2)** sekvenci, v níž padouch Royalton vysvětluje Speedovi, co se stane, když s ním nepodepíše smlouvu.

První čtvrt hodinu filmu tvoří vypravěčsky vysoce komplexní série **šesti dějových linií**, jdoucích napříč prostorem, časem i kauzálními liniemi. Jednotící je **Speedův závod** na okruhu (současnost), ze kterého se **přepíná do ostatních časových linií v minulosti**. Během Speedova závodu musíme všechny



IV. 1.26

IV. 1.27

IV. 1.28

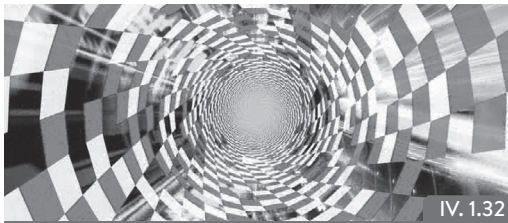
IV. 1.29

IV. 1.30





IV. 1.31



IV. 1.32



IV. 1.33



IV. 1.34



IV. 1.35

poskytnuté informace zpracovat do komplexního obrazu o hrdinech, jejich minulosti, přítomnosti a světě, který obývají. **Přepnutí v čase, prostoru a souvislostech jsou motivována několika zdroji:** Speed (potažmo jeho rodina), Trixie a komentátoři.

Speed – nejdříve sedící v šatně, později jedoucí v autě během závodu – vzpomíná na dětství s bratrem Rexem, který hrál v jeho životě velkou roli. Další linií je **Rexův závod** na stejném okruhu v minulosti. Ten však n sledujeme jen ve Speedových vzpomínkách, ale i souběžně se Speedovým závodem. Styl přechody v čase řeší hladkými **kompozičními návaznostmi**. Speedovo bílé auto se prolne do Rexova červeného – a to pak zpátky do bílého, takže podle barvy poznáme, čí závod právě vidíme. Nicméně v okamžiku, kdy se Speed vyrovná v rychlosti svému bratrovi, vidíme **oba závody současně**: vedle sebe jedou po okruhu jak Speedovo bílé auto v přítomnosti, tak lehce rozostřené imaginární Rexovo červené auto (jako přítomný zástupný znak Rexe z minulosti).

Zároveň nám oba závody umožní zorientovat se ve Speedově rodině. Vidíme Speeda jako chlapce, který fandí Rexovi... a o chvíli později ve stejné pozici Speedova mladšího bratra Spritla s opičákem, jak fandí pro změnu Speedovi. Vedle rodiny v současnosti sedí i Speedova přítelkyně Trixie, skrze jejíž vzpomínky se dostaneme do jiné části Speedova dětství. Z Trixiiny vzpomínky kromě počátků jejich vztahu pochopíme i to, že Racerovi byli i v minulosti někomu trnem v oku a bránili se bombovým útokům.

Komentátoři – jejichž stylistickou funkci už jsme si popsali výše – mají navíc narativní funkci, když ve svých glosách k závodu elipticky rekapituluji Rexovu minulost a následně i jeho podivnou smrt. Jejich mediální vzpomínky se prolínají se Speedovými osobními. Flashback Rexova odchodu od rodiny ale narativně mate, protože začíná jako Speedova vzpomínka, ale končí jako otcova. Obraz se na jejím konci z detailu otce v minulosti prolne do detailu otce v současnosti.

Prvních necelých šestnáct minut tedy sice rozsáhle a celistvě odpovídá na značný soubor možných diváckých otázek, ale implicitně stále nechává některé z nich otevřené pro další vyprávění. To potvrdí hlavně v závěru úvodní sekvence vystoupení tajemného X, u něhož si nejsme jisti identitou a pozicí v dalším dění.

Zatímco úvodní sekvence má hlavně rozsáhlou rekapitulační funkci, ta u Royaltona naopak určuje běh dalšího vyprávění. Nejdříve Speedovi i divákovi v montáži archivních záběrů naprosto převrátí jistoty o chodu a historii závod-

nického světa, a pak radikálně posune vyprávění vpřed do budoucnosti fabule. Royalton totiž začne Speedovi vyjmenovávat, co všechno se stane, když nevýhodnou smlouvu s ním nepodepíše. Souběžně s jeho slovy pak v eliptických zkratkách vidíme, jak se to opravdu děje.

Předpovídá mu prohru ve Fuji, kterou souběžně sledujeme. Vrátime se zpět do současnosti, kde Speed směrem k Royaltonovi výhružně řekne, že se uvidí ve Fuji. Po jeho odchodu od Royaltona už následuje stříh na Speeda vzpomínávajícího se z prohry. Royaltonova scéna (počínaje jeho proslovem) trvá jen 7 minut a 42 vteřin, ale díky vertikální organizaci kondenzuje obrovské časové období ve vyprávění.<sup>207</sup>

Vyprávění navíc výrazně rytmizuje komická dvojice mladšího bratra Spritla a jeho opičáka Chim Chima (plnohodnotného člena rodiny). Ta se většinou objevuje ve vypjatých okamžicích a narušuje tok dějových informací, takže se zvyšuje touha vědět, co se bude dít dál. Například přerušují a oddalují romantické okamžiky mezi Speedem a Trixie, případně vstupují do nejnapínavější části závodu v Casa Cristo nebo do zmíněného Speedova rozhovoru s Royaltonem. **Zaprvé** vždy posílí dopad přerušené scény, jakmile se k ní vrátíme; **zadruhé** často poskytnou důležitou narativní informaci.

Podobnou roli hraje zamaskovaný závodník X, jehož skutečná identita je dost dlouho zřejmá (zdánlivě mrtvý bratr Rex). Speed ale taky začne mít podezření. X si tedy masku sundá a přesvědčí Speeda, že není Rex, čímž vyvrátí i diváckou hypotézu. Touha zjistit definitivní odpověď na tuto otázku do té doby rytmizovala vyprávění, ale od určitého okamžiku už musí Speed bojovat sám za sebe. Bylo tedy potřeba Rexovu linii utnout a soustředit se jen na Speeda. Až v úplném závěru se motiv vrátí a my (nikoli však rodina Racerů) zjistíme, že závodník X je skutečně Rex, který si ovšem nechal udělat plastickou operaci.

Podobné navracení motivů je však charakteristické nejen pro dílčí linii s Rexem, ale pro celkové významové sdělení filmu. Téměř celou stopáž nám snímek nabízí příběh o boji rodiny Racerů se zákeřným koncernem – **tématem je rodina**. Během finálního závodu se ale interpretační rámec přepíše. Tematickým centrem najednou není rodina, ale **závodění a nutnost vyjasnit Speedův vztah k němu**. Postupně se vrací důležité momenty z filmu, které skoro bez výjimky měly rodinné poselství. Tytéž momenty však najednou proměnou optiky vypovídají o závodění, získávají úplně novou pozici a posilují katarzní moment finálního automobilového mače.

## Vertikalizace prostoru

Třetí rovinou je **prostorová vertikalizace**, v rámci níž auta nejenže jedou dopředu, ale důležitější je, že umí skákat, srážet se ve vzduchu a metat salta. Vrcholem této tendence je pak scéna na horských svazích, v níž Speed přeskochí autem z jednoho srázu na druhý a za pomoci kovových ostnů na kolech kolmo vyjede zpět na trasu. Vertikální vnímání prostoru se však netýká jen aut a lze ho vypořadovat v celém filmu: závody jsou nezřídka pozorované z vysoko posazených bodů (vrtulníků), hrdinové koukají na města z ptačí perspektivy, mnohé stíračky jsou vedeny zdola nahoru a nejkurióznější je „vertikálně integrovaná“ výroba aut v Royaltonově továrně. Ekonomický fordistický termín „vertikální integrace“ se dostává do absurdně doslovné roviny, když jsou auta skutečně vyráběna na vertikální lince. **Vertikalizace se tak dostává nejen do stylu a do vyprávění, ale i do prostorové a tematické dimenze fikčního světa.**

## Závěr

Samotná tvorba smyslových atrakcí ve *Speedu Racerovi* tedy tvoří jen jednu část mnohem složitějšího prožitku, který je do značné míry veden hlavně v intelektové rovině.<sup>208</sup> Systém filmu podněcuje k odhalování komplikovanosti vyprávění, hry s mizíci a objevujícími se motivy nebo přepisování dominantního rodinného uspořádání fikčního světa mnohem intimnějším vztahem hrdiny a sportu. Samotná fabule se do značné míry podobá fabuli *Matrixu* (1999), jen virtuální svět vytvořený stroji je nahrazen virtuálním světem vytvořeným koncerny a médii. Je však oproštěná od mytických a kvazifilozofických rámců. *Speed Racer* nabízí její svobodomyšlnější a hravější interpretaci srovnatelného námětu, která je však co do spolupráce stylu a vyprávění paradoxně mnohem komplikovanější.

## 1.4 Memento: motiv paměti ve filmovém vyprávění

### **Memento** (USA, 2000)

**Režie:** Christopher Nolan. **Námět:** Jonathan Nolan. **Scénář:** Christopher Nolan. **Kamera:** Wally Pfister. **Střih:** Dody Dornová. **Hrají:** Guy Pearce (Leonard Shelby), Joe Pantoliano (Teddy), Carrie-Anne Mossová (Natalie), Stephen Tobolowsky (Sammy Jankis). **Produkce:** Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions, Summit Entertainment. **Formát:** 35mm, čb., bar., anglicky, 108 min.

Následující text vznikl na základě zadání „napiš článek o **filmu a paměti**“. Podobné volné téma vysloveně svádí k tomu, aby se k němu autor postavil podvrtně z extrémních pozic. Na jedné straně si může problém neúměrně zúžit. Bude se tak zabývat jen určitým velmi specifickým pojetím filmu a určitým velmi specifickým pojetím paměti, takže řekne všechno o ničem. Na druhé straně má možnost problém neúměrně rozšířit. Je potom schopen se zabývat filmem i jako tenkým povlakem na nějakém fyzickém materiálu a paměti ve všech možných variantách toho slova, třeba množstvím dat uskladnitelných na přenosných klíčenkových USB flash discích, a tak nakonec řekne nic o všem. Podobně zákeřný ale nebudu a pokusím se zamyslet nad problematikou paměti jakožto **funkcí vyprávění**. Navrhnou přitom pro tento účel pracovní dělení, jež si nenárokují obecnou platnost, leč napomůže zpřehlednění a vysvětlení některých z určitých funkcí, jimiž může paměť napomáhat vyprávění příběhů.

Ne každý divák je schopen o paměti teoretizovat, kategorizovat ji třeba jako senzorickou, dlouhodobou a krátkodobou.<sup>209</sup> **Zapojení paměti do narativu ale přesto představuje velmi účinný pomocný prostředek vyprávění příběhů.** Laicky řečeno, každý někdy na něco vzpomínal, zpětně rekonstruoval řadu událostí a třeba uvažoval o zrádnosti a nedůvěryhodnosti (cizí) paměti. A stejně tak pravděpodobně leckdo už nejméně jednou v životě pocítil pocit zneklidnění a zoufalství způsobený pamětí. To když si (a) na nějakou událost nemohl vzpomenout a **věděl, že by měl** (ať už za to může prostá nedokonalost paměťových skladů nebo účinek látek negativně působících na mozkovou aktivitu), případně si (b) na nějakou událost nemohl vzpomenout a **někdo jiný mu říkal, že by měl** („Vždyt jsme se už potkali... loni... na večírku... slíbil jsi mi tohle a ono.“ „Kde jste byl včera kolem páté, když byl zavražděn lord Greystoke?“).

Filmová vyprávění na tyto vlastnosti paměti občas spoléhají (podobně jako třeba na touhu po drbech a tendenci k posuzování lidí na základě prvního dojmu) a zapojují **motiv paměti** i do takových syžetových vzorců, jež by se bez vzpomínajícího jedince poměrně snadno obešly. Jinými slovy, **paměť slouží jako dobrý nástroj vyprávění (nejen) filmových příběhů, protože lze čistě intuitivně předpokládat, že skrze problematiku vzpomínání a (absence) paměti jsou vyprávění srozumitelnější.** Na **obecné úrovni vypravěče** lze uvažovat o zprostředkovateli informací uložených v dlouhodobé paměti a na **mnohem konkrétnější úrovni** může plnit paměť roli vázaného motivu posouvajícího vyprávění. Ačkoli obě úrovně přeneseně souvisejí s pamětí, je zřejmé, že jinak nepředstavují nutně usouvztažněné jevy, mohou působit zcela nezávisle, anebo naopak spolu být úzce (funkčně) propojeny.

### Film, paměť a postava-vypravěč

Na rozdíl třeba od literatury není ve filmu zdaleka samozřejmé či nutně užitečné předpokládat za textem vypravěče (ačkoliv by se mnou řada naratologů nesohlasila, ale není naratolog ten, který by se zavděčil naratologům všem). Pokud ve filmu nevidíme nebo neslyšíme nikoho vyprávět, nemusíme s entitou vypravěče pracovat. Bohatě nám podle mě postačí předpokládat naraci jako proces neustálé distribuce vodítek k rekonstrukci příběhu a fikčního světa, který je směřován ke zpracování divákově kognitivní aktivitě.<sup>210</sup> Když to hodně zjednoduším, mnohá (zdaleka ne všechna) filmová vyprávění však pracují (a) s vypravěči **vyprávějíci z pozice mimo příběh**, kteří jsou zároveň součástí příběhu a světa, o nichž vyprávějí, (b) s vypravěči **vyprávějíci uvnitř příběhu**, kteří se „zastaví“ a vyprávějí o událostech, jež se v aktuálním světě tohoto příběhu odehrály někdy dříve, přičemž tito vypravěči s vyprávěnými událostmi byli nějak spojeni.

**Vypravěčovo vzpomínání může dodat i různorodému a střípkovitému vyprávění dojem jednotného celku.** Nemusíme chodit daleko do minulosti, stačí se podívat například na nedávnou filmovou adaptaci členitého románu *Atlas mraků* od Davida Mitchella. Jeho dílo má podobu jakéhosi pyramidálního systému, kde jsou jednotlivé příběhy vyprávěny v podobě hudebního sextetu pro překrývající se sólisty, psaného jednou z postav: „klavír, klarinet, cello, flétnu, hoboj a housle, každý s vlastním jazykem tóniny, rozsahu a barvy. V první řadě každé sólo přerušuje sólo následující, ve druhé řadě každé přerušené sólo zase postupně pokračuje.“<sup>211</sup> Prvních pět příběhů je tedy přerušeno v polovině

a šestý odvyprávěn celý, načež předchozích pět příběhů je v opačné posloupnosti dovyprávěno – ve filmu nikoli.

Film představuje všech šest příběhů jako „propletenec“, v němž jsou pospojovány primárně na základě motivických (asociace, paralely), kompozičních a rytmických vztahů – a co je pro nás nejdůležitější, **celý film je zarámován vyprávěním muže v budoucnosti, který vzpomíná na události odehrávající se za jeho života (šestý příběh) a rekonstruuje události odehrávající se v předchozích historických etapách, jež jsou všechny nějak propojené.** Lidská paměť je především asociativní,<sup>212</sup> takže mechanická struktura filmu odpovídá procesu vzpomínání, kdy jedna vzpomínka vyvolává další a film působí jako „cop“ vzájemně se vyvolávajících asociací a paralel na různých úrovních. Takový přístup zároveň značně usnadňuje porozumění, takže ve spojení s klasickou čtyřřádkovou strukturou vyprávění představuje členitý film jednoduše pochopitelný celek.

Jinými slovy, kdybychom se snažili převyprávět příběhy v knize souběžně a dokonale si Mitchellův román jako monumentální soubor motivů pamatovali, pravděpodobně (a čistě hypoteticky) bychom se pohybovali po podobné trajektorii vzájemných asociací a paralel. **Vypravěč (a jeho paměť) rámcující celý film slouží coby podpůrný nástroj.** Nástroj, jehož pomocí lze román – strukturou mimořádně náročný na paměť a vztahování si jednotlivých motivů k sobě napříč stovkami stran – převyprávět jako jednoduše sledovatelný a srozumitelný celek **v analogii k lidskému vzpomínání.** V tomto případě je ale přítomnost „globálního vypravěče“ opravdu především narativním trikem, jak usouvztažnit šest příběhů do jednotného celku. Hnidopich by totiž mohl namítat, že člověk na intelektuální úrovni vypravěče coby konkrétní postavy příběhu by sotva měl tolik imaginace, aby převyprávěl příběhy z tak odlišných kulturních prostředí.

Vzpomínající vypravěč, který je zároveň nedílnou součástí jím vyprávěného příběhu, se samozřejmě v dějinách filmu objevoval v mnohem tradičnějších podobách. Byl i tehdy často sloužil ke zpřehledňování spletitého labyrintu událostí (optikou vzpomínek jakožto série asociativně a logicky uspořádaných akcí). V ponurých filmech noir dokonce nemusel být ani živý (*Sunset Blvd.* z roku 1950 vypráví ze své perspektivy muž, kterého divák v prvním záběru vidí mrtvého v bazénu), ale **jeho funkce jakožto zprostředkovatele své dlouhodobé paměti uspořádané z konkrétní perspektivy se neměnila.** Často šlo přitom o detektivky, které se obracejí k paměti i k jako důležitému nástroji vyprávění:

paměť jednotlivých vypovídajících podezřelých či svědků je zdrojem informací pro rekonstrukci zločinu, přičemž jednotlivé postavy se posadí, vypovídají... a často více či méně lžou. (Na podobném, byť méně lživém principu stojí i *Občan Kane* z roku 1941 nebo *Člověk z mramoru* z roku 1977.)

Kombinací popsanych modelů vypravěčů jsou pak **filmy o dvou časových úrovních, kde se pomocí vzpomínání jednoho vypravěče posouvá proces vyprávění ze současné úrovně do úrovně předchozích... a divák na rozdíl od detektivek předpokládá, že bude říkat pravdu.** Výmluvným příkladem je *Titanic*, jenž se do minulosti posouvá z pozice současných postav (přesněji řečeno současných v roce 1997), konfrontovaných s více než stoletou ženou, která na Titanicu prožila milostný román a přežila katastrofu. Začíná vzpomínat (sledována pohledy drsných hledačů pokladů), přičemž neskrývá svou zaujatost a emocionalitu vzpomínek. Tím vyvolává silná očekávání, která přehlíží skutečnost, že vypráví i o řadě událostí, u nichž nemohla být přítomná. **Je to její paměť, její verze událostí a její životní příběh: nikdo ji nepřerušuje s tím, že o tomhle nemohla vědět, protože u toho nebyla.**

Film, paměť a postava-konatel

Dlouhodobá paměť postavy-vypravěče ve všech předchozích případech stavěla **diváka do role pouhého naslouchajícího.** Ten byl s vědomím omezení, nespolehlivosti a zaujatosti lidské paměti ochoten promíjet řadu mezer ve vyprávění, které by po nesubjektivizovaném vyprávění vyžadoval k zaplnění, protože by narušovaly představu o jednotném celku. Ačkoli tyto filmy pracovaly s pamětí jako s motivem, tento motiv především funkčně umožňoval vstupovat do různých (a z různých) úrovní vyprávěného příběhu. Paměť může ovšem ve filmových vyprávěních plnit funkci dynamického motivu, kterého vyprávění funkčně využívá jako řídicího prvku. Divák není na paměť odkázán, protože **s pamětí se pracuje jako s primárně kompozičně** (nikoli primárně realisticky jako v předchozích případech) **motivovaným prvkem.** Ještě jinak, divák není už více či méně oddaným následovníkem něčího vzpomínání, **je aktivnější.**

Klasický případ představuje **situace, kdy důležitá postava o svou paměť přijde.** Tak je tomu třeba ve filmech *Rozdvojená duše* (1945), *Ztracená totožnost* (1991), *Výplata* (2003), *Neznámý* (2011) nebo v trilogii o agentu Jasonu Bournovi (2002, 2004, 2007). Tato tradice ale sahá až do roku 1915, kdy vznikl jeden z prvních narativních snímků o ztrátě paměti (*Garden of Lies*). Divák těchto děl

více či méně **společně s hrdinou jeho paměť rekonstruuje nebo alespoň doplňuje znalosti nad rámec vědění hlavní postavy o důležitá data**, která mu nebyla vyprávěním poskytnuta. Výrazně ozvláštňujícím způsobem pak s tímto modelem pracuje snímek *Věčný svit neposkvrněné mysli* (2004). V jeho případě divák společně s hrdinou postupně zjišťuje, že tento paměť neztratil, ale nechal si vymazat všechny vzpomínky na bývalou přítelkyni, ačkoli se tomu nakonec během procesu vymazávání snažil (za)bránit.

Zvláštní případ filmů o amnézii představují **narativy s motivem postavy zbavené krátkodobé paměti** (*Zimní spáči* z roku 1997 a o tři roky mladší *Memento*, případně romantická komedie *50x a stále poprvé* z roku 2004). Ztrátou krátkodobé paměti postižené postavy ze *Zimních spáčů* a *Mementa* jsou velmi temné figury. A to vzdor faktu, že první z nich si toho není vědoma a druhá si ve své nemoci snadno udržuje iluzi, že temnou figurou není a jedná v zájmu vyššího dobra (a obě se snaží nahrazovat svou paměť pomocí fotoaparátu). Postava ze *Zimních spáčů* částečně způsobí autonehodu, při níž zemře malá holčička – ale protože se na to samozřejmě nepamatuje a žádný jiný svědek není, spouští se tragická spirála podezření a obviňování. Hrdina snímku *Memento* je mnohem komplikovanější případ, stejně jako využití paměti ve vyprávění – a proto budu filmu, v němž „vystupuje“, věnovat čistě analytický zbytek této stati.

Slepá místa paměti: *Memento*

**Vyprávění *Mementa* pracuje jak s postavou-vypravěčem, tak s postavou-konatelem postiženou akutní ztrátou krátkodobé paměti**, kdy si nedokáže zapamatovat víc než posledních pár minut. Vzpomínky se v určitý moment vymažou a Leonard zase ví jen to, že na své cestě pomsty pátrá po muži, který znásilnil a zabil jeho milovanou ženu. Svá detektivní zjištění si tetuje na tělo a ve světě se orientuje pomocí polaroidových fotografií, na něž si píše další upřesňující informace (jak divák zjistí, často značně nedůvěryhodné). Film je vyprávěn odzadu barevně a odpředu černobíle: každá další barevná scéna končí tam, kde předchozí začala, každá černobílá scéna chronologicky navazuje na tu předcházející černobílou scénu. **Barevné sekvence** začínají (v syžetu) / končí (ve fabuli) zavražděním (údajného) vraha Leonardovy ženy. **Černobílé sekvence** zachycují Leonardův telefonát z hotelového pokoje, kde člověka na druhém konci drátu seznamuje s případem ztráty krátkodobé paměti postiženého Sammyho, který nešťastně zabil svou ženu.



V černobílé řadě je Leonard vypravěčem, který pomocí Sammyho příběhu osvětluje fungování své nemoci. Zároveň však film pomocí Leonardova vyprávění buduje paralelu s Leonardovým vlastním příběhem. V barevné řadě na cestě zpět napříč Leonardem dávno zapomenutými úseky času divák zjišťuje, že hrdinův „fakticky neomylný“ systém paměťových náhrad je snadno manipulovatelný, a to jak jeho okolím, tak nakonec i jím samým. Závěrečná půlhodina trvání projekce filmu totiž postupně odhaluje, že na svou nemoc (jemně řečeno) hřeší i Leonard. Jeho verze reality před ztrátou krátkodobé paměti i po ní je překroucená a největším monstrem je on sám. **Motiv paměti plní pro vyprávění klíčovou funkci na několika úrovních. Za prvé** umožňuje filmu motivovat mozaikovitou strukturu syžetu v analogii k Leonardově střípkovitému vnímání světa. **Za druhé** umožňuje konfrontovat Leonardovu absenci paměti s divákovou pamětí. Divák totiž srovnává svoje hypotézy o příčinách vyvozených z následků se skutečnými příčinami, jež však dostává až později, a **za třetí...**

Za třetí umožňuje konfrontovat takto **zpětně uspořádané** zprostředkování Leonardovy paměti krátkodobé s **chronologicky uspořádaným** zprostředkováním Leonardovy paměti dlouhodobé. Ta přitom v důsledku netvoří analogii k Leonardově vlastnímu osudu, nýbrž klíč: **z příběhu o pomstě se stává příběh o systematickém sebeklamu**. Sammy a Leonard jsou sice dvě různé postavy, ale nikoli přesně tak různé, jak je Leonard ve svém vyprávění do telefonu prezentuje. Sammy nebyl muž s krátkodobou pamětí, který měl za ženu diabetičku, již nešťastnou náhodou zavraždil a skončil v blázinci, Sammy totiž nikdy žádnou ženu neměl... zato Leonardova manželka byla diabetička a Leonard ji pravděpodobně zavraždil sám. Všechny tyto informace se divák v uspořádané podobě dozví od Leonardova pochybného přítele Teddyho (který za to na konci příběhu, tedy na začátku vyprávění, zaplatí životem). Jistě, ten k Leonardovi pravděpodobně není zcela upřímný... nicméně zprávu o tom, že Sammy v Leonardově vyprávění je ve skutečnosti Leonard, nedostane divák jen od Teddyho.

Narace poskytne divákovi velmi nenápadné (protože krátké a snadno přehlédnutelné), ale zato **zcela průkazné vodítko k tomuto odhalení hned se začátkem vyvrcholení filmu**, v osmdesáté šesté minutě ze sto pěti (bez závěrečných titulů). Ve chvíli, kdy Leonard popisuje do telefonu klíčový okamžik v Sammyho životě, kdy Sammy omylem zabije svou ženu a skončí v blázinci, narace divákovi tyto události vizuálně zprostředkovává – ovšem na jeden kratičkový moment (několik málo okének filmového pásu), v němž kolem pacienta projde

neznámý člověk, **konfrontuje dvě různé verze reality: jedné Leonardovy a druhé skutečné**, ve které v blázinci nesedí Sammy (IV. 1.36), nýbrž Leonard (IV. 1.37).<sup>213</sup>

**Princip přemazávání krátkodobé paměti** (kdy každá další barevná scéna přepíše významy těch předchozích) a **nespolehlivosti paměti dlouhodobé** (kdy Leonardova verze vlastní tragické minulosti je odhalena z podstatné části jako lež) se tak **promítá do celkové organizace vyprávění**. Významově pokřivená distribuce vizuálních podnětů (obrazy/fotografie) či faktických dat (pronesené věty/nápisy na fotografiích, tetování na těle) hraje roli nejen pro kognitivně retardovaného hrdinu ve fikčním světě, ale představuje i **řídící princip reprezentace tohoto světa ve filmovém stylu a vyprávění Memento**. Paměť (její nedostatky, nespolehlivost, slepá místa) se mnohem více než v kterémkoli z předchozích filmů stává **dominantním určujícím prvkem celku filmového systému** a zároveň od diváka nevyžaduje pochopení složitých kauzálních mechanismů či futuristických strojů, jako je tomu u mnohých sci-fi. Stačí zkrátka mít jen intuitivní povědomí o fungování paměti. Film s relativně složitým uspořádáním přitom nakonec není tak složité pochopit, ba dokonce je to snazší než třeba porozumět síti příčinných souvislostí ve filmech jako *Pane, vy jste vdova!* nebo *Návrat do budoucnosti I-III* (1985–1990).

## Závěr

Pojednal jsem o vztahu mezi filmem a pamětí, přičemž jsem zvolil cestu mezi dvěma mezními variantami: **narativními funkcemi paměti u postav-vypravěčů a postav-konatelů**. Takto účelově rozptýlené a značně různorodé hledisko s pomocí dílčí analýzy filmu *Memento* přitom umožnilo v důsledku pokrýt – respektive naznačit – relativně širokou oblast otázek, které si lze v souvislosti se vztahem paměti a filmu klást.

