

1. Vyprávění

Kdo jste snímek *O chloupek* viděli, víte, že jeho příběh je **vyprávěn** překvapivě složitě. Pracuje s dlouho neodhalenými tajemstvími (pes Preston je kyborg), dvěma dějovými liniemi (Wallace s Gromitem, Wendolena s Prestonem) či skoky v čase (Gromit je Prestonem vlákán do pasti, obviněn z obchodu s ovce a uvězněn). Využívá k tomu různých žánrů jako detektivka, thriller, soudní drama, útěk z vězení, akční film a science fiction. Co je ovšem důležité, a dosud jsem zamlčel, film *O chloupek* je celý „vyrobený z plastelíny“. Tvůrci proto měli v porovnání s hraným filmem mnohem širší pole možností, jak vyprávět příběh o geniálních psech, kteří přitom zůstávají nemluvnými a nemutují do polidštěných karikatur. Snímek díky zvoleným filmařským prostředkům působí úsměvně a hravě, ale zároveň si zachovává plnou žánrovou působivost: akční scény jsou napínavé a dynamické, aniž by to vylučovalo práci s absurditou a nadsázkou. Stádo ovcí unášených zákeřným psem ve velkém nákladním voze je třeba osvobozeno pomocí jedné motorky s žebříkem, na níž se ovce úhledně seřadí do formace – a o chvíli později na nákladák útočí pes v letadle, které sice místo kulek střílí kaši, ale zato se dokáže vrtulí provrtat zdivem.¹⁰

Abychom si mohli strategie vyprávění (nejen) filmu *O chloupek* lépe vysvětlit, neobejdeme se bez několika zavedených teoretických pojmů. Hodí se totiž pro porozumění mechanismům vyprávění podobně, jako je nezbytné dláto při sochaření nebo kladivo s hřebíky během stloukání police na knihy. Těmito pojmy jsou **syžet**, **fabule** a **narace**. **Syžetem je míněno vše, co ve filmu vidíme a slyšíme, a to v pořadí a podobě, v jaké to vidíme a slyšíme.** Syžet filmu *O chloupek* **začíná** noční scénou uvnitř a vně domu Wallace s Gromitem, ve které Wallace spí, Gromit bdí a před domem zastaví tajemný nákladní vůz s Prestonem a Wendolenou, z něhož uteče ovce Pižla. A kde syžet **končí**? V tomtéž domě. Prestonovy zločinecké plány jsou úspěšně zhaseny a Wendolena od teroru svého kyberpsa konečně osvobozena, což Wallaceovi stejně nenapomohlo navázat s ní trvalý milostný vztah – a tak se jde uklidnit ke svému milovanému

sýru, zatímco Gromit si v novinách čte o svém osvobozujícím rozsudku. A co najde Wallace pod pokličkou místo sýra? Ano, opět Pižlu.

S **fabulí** je to komplikovanější, protože **ta je během sledování filmu divákem odvozována jak od událostí zobrazených syžetem, tak od těch událostí, které si divák na jeho základě pouze domýšlí**. Jde tedy o výsledek snahy o co nejpečlivější sestavení toho, co se ve filmu dosud stalo, co se ve filmu děje a co se v něm teprve stane. Hovoříme-li o fabuli, mluvíme o příčinném a chronologickém uspořádání těchto událostí. **Události se snažíme ve fabuli sestavit v co nejsevrěnější podobě, aby jedna vyplývala z druhé, a zároveň popořadě tak, jak se pravděpodobně ve fikčním světě odehrály**. Ač by tedy poslední událost fabule filmu *O chloupek* byla stejná jako v případě syžetu (odhalení ovce Pižly pod pokličkou místo sýra), první událost fabule se bude od syžetu zásadně odlišovat. Budeme totiž při jejím určení směřovat daleko do minulosti, kdy Wendolenin otec/vynálezce daroval své dceři kyberpsa Prestona, který později šílel a šílel, až dospěl do podoby bezcitného robotického ovcobijce. Ač si tedy fabuli jako diváci průběžně během filmu sestavujeme a upravujeme, zpětně můžeme hovořit o její deformaci v syžetu.¹¹

Jinak řečeno, podíváme-li se na vyprávění filmu zpětně po jeho skončení, uvědomíme si, kterak **syžet události fabule ve svém plynutí přeuspořádal, vynechal, roztáhl, zhustil, prozradil a zatajil**. Někdy dokonce může být **zdrojem diváckého zájmu spíše ono uspořádání syžetu než jednoduchá výsledná fabule**. Fabule filmů Christophera Nolana jako *Memento* (2002), *Dokonalý trik* (2006) nebo *Počátek* (2010) jsou po závěrečných sestaveních velmi jednoduché. Zdrojem ozvláštňující síly těchto snímků jsou nicméně způsoby komplikovaného přeuspořádání fabulí do členitých syžetů. Syžet *Mementa* střídá scény z přítomnosti a z minulosti, kdy první řadí chronologicky a druhé v obrácené chronologii od poslední k první. *Dokonalý trik* pracuje se zapuštěnými vyprávěními skrze deníky dvou soupeřících kouzelníků a s přeházeným pořadím scén v syžetu. *Počátek* přichází pro změnu se zapuštěnými úrovněmi světa. Odvíjení fabule v reálném světě postav se „zmrazí“ jejich usmáním a zneschopněním jednat, zatímco hrdinové putují do nižších a nižších pater snů. Ale nezapomeňme, fabule všech těchto tří komplikovaných snímků jsou nakonec po chronologickém a příčinném seřazení poskytnutých informací velmi jednoduché. Zabývat se **uspořádáním syžetu ve vztahu k fabuli** je jedním ze způsobů analýzy vyprávění. Odhalují se zákonitosti reorganizace událostí fabule v syžetu, umělecké

důvody ke smršťování a roztahování času, rytmické vzorce a pravidelnosti opakování, variování a odlišnosti.

Jiným způsobem analýzy vyprávění je **odhalování logiky nikoli systému jako celku (syžet), nýbrž vlastností systému jako pružného procesu.** Systém díla na nás vteřinu za vteřinou nějak působí. Ohýbá naše očekávání a manipuluje s poskytovanými informacemi. Postupné přetváření naší představy o fabuli je v tomto ohledu výsledkem pečlivě uplatňovaných strategií tohoto procesu, který se nazývá *naraci*¹² a jenž spočívá ve spolupůsobení syžetu a stylu, aby poskytoval divákovi určitá vodítka k rekonstrukci fabule. Stejně jako v případě syžetu však **odvozuje jeho vysvětlení až od znalosti celku. Teprve zpětně totiž můžeme oprávněně posoudit, která vodítka a které postupy jsou pro manipulaci s diváčkou pozorností nejdůležitější.** Ve zmíněných filmech *Memento*, *Dokonalý trik* a *Počátek* je narace velmi okázalý a mnohvrstevnatý proces. Oproti tomu v detektivkách bude pro změnu relativně mechanický. Narace klasické detektivky staví na tom, že syžet se přednostně soustřeďuje na postupnou rekonstrukci té části fabule, která syžetu předchází a o níž jen vypovídají určité postavy. Jinými slovy, vyšetřovatel na začátku syžetu přijde do prostředí, v němž byla zabita postava, a soustavným výsledkem svědků a podezřelých dospívá k nepřesvědčivější rekonstrukci toho, co se odehrálo **před** začátkem syžetu.¹³

Touto doplňující poznámkou se lze vrátit k filmu *O chloupek*, ve kterém je ozvláštňující mimo jiné právě práce s narací: snímek vede divákovu pozornost na řadě úrovní, přechází od obecnosti ke konkrétnostem, od popředí k pozadí, od celků k detailům a od žánrů k jejich vnitřnímu uspořádání. Budu svou tezi demonstrovat na práci s úvodní scénou a s násobením souběžných linií dějové akce. Chci tak představit jeden z klíčových předpokladů této knihy: pro filmovou analýzu nestačí popsat nějaké postupy a objevit nějaké vzorce, je třeba nabídnout předpoklad, hypotézu, zkrátka **vysvětlení.** Jedním z návodných způsobů, kterak toho lze dosáhnout, je zkusit ptát se, jak se daná „věc“ dala (nikoli měla!) napsat, natočit či zahrát jinak – a co by se změnilo, kdyby se tak i stalo. Východiskem pro rozbor vyprávění filmu *O chloupek* by mohlo být: **jde o film rozvíjející fabuli celovečerního filmu na půlhodinové ploše.** Formulují-li toto jako hypotetické tvůrčí omezení, jež si tvůrci při literární přípravě stanovili, jak mu mohli čelit? V jednom případě se nabízelo, aby usilovali o co největší jednoduchost a přímočarost syžetu. Nebo se v jiném případě mohli rozhodnout naopak pro účelné syžetové zhuštění složité fabule, a to



I. 1.01



I. 1.02



I. 1.03



I. 1.04

s vědomím rizika nesrozumitelnosti filmového vyprávění. Tvůrčí tým studia Aardman se rozhodl pro druhou možnost, kdy narace v syžetu v průběhu celého filmu souběžně rozvíjí více plánů akce a více dějových linií, čímž diváka neustále nutí přecházet mezi několika různými zdroji podnětů.

V souvislosti s tímto tvrzením je účelné zaměřit se na již zmíněnou první scénu syžetu, která má vzhledem k dalšímu vývoji narace překvapivou povahu. S ohledem na celou podobu fabule by se totiž konvenčně dalo očekávat, že narace zvolí vývojový vzorec detektivky. V takovém případě by pravděpodobně Wallace s Gromitem v první scéně syžetu hned po probuzení čelili skutečnosti, že v jejich domě někdo rozkousal kabely, ohlodal květiny a potrhával noviny (a až později by zjistili, že spoušť způsobila ovce Pižla, jež unikla padouchům). Souběžně by narace mohla diváka seznamovat s informacemi o zákeřných plánech zlodějů ovcí, do kterých by byli hrdinové proti své vůli zataženi a postupně odhalovali identitu padouchů. Jak ale uvidíme, tento vývojový vzorec syžetu film *O chloupek* nevyužil. Jinak řečeno, on jej využil **na úrovni vědění postav**, ale nikoli **na úrovni vědění diváka**. Divák totiž ví hned od prvních okamžiků filmu o pozadí zločinu vše podstatné, a jeho povědomí o fabuli a fikčním světě je tak výrazně rozsáhlejší než v případě obou hrdinů.

Úvodní scéna je krátká, trvá jen minutu a půl, ale má zásadní dopad na divákově chápání celého následujícího syžetu. Je noc, dvě hodiny ráno. Wallace spí, jeho pes Gromit plete (což naznačuje, že nejde o zcela standardního psa) a kolem jejich domu projíždí velký nákladní vůz. Z něho uteče malá ovce a zamíří k domu Wallace a Gromita. Vidíme jen zlověstně osvětlené oči v zadním zrcátku. Dveře auta se otevřou, protože obrovský pes řídící nákladák hodlá vystoupit a pro ovci si dojít. Dotykem ruky ho ovšem zarazí žena na vedlejším sedadle, což velkého psa přesvědčí a odjedou. Ovce vejde otvorem ve dveřích do domu s nápisem „Wallace a Gromit: mytí oken“. Když se v další scéně Gromit a Wallacem podivují, kdože jim poškodil dům, divák už ví, že to byla ovce. Zároveň si Wallace v novinách čte o chybějící vlně na trhu, divák už odhaduje motivace padouchů. A když obě tváře ve čtvrté scéně dostanou i jména – Wendolena a Preston –, divák již tuší (na rozdíl od bezhlavě zamilovaného Wallace), že tato dvojice to s oběma hrdiny nemyslí dobře a že jejich objednávka mytí oken nebyla náhodná. Navíc i u Wendoleny leží noviny, tentokrát s titulkem o další loupeži ovcí, na který je upozorněno rovněž Wallaceovým naivním komentářem. Otázkou pro analytika může být: Proč je narace podobným způsobem vůči

divákovi informačně vstřícná, když by mohla rozvíjet detektivní záhadu a mnohem účinněji pracovat s jeho očekáváními a zvědavostí?¹⁴

Jistou odpověď nám poskytne třeba režisér Alfred Hitchcock, který v rozhovorech s francouzským filmovým kritikem a režisérem Francoisem Truffautem říká: „Odkakživa se vyhýbám detektivním záhadám, protože jejich zajímavost spočívá zpravidla až v závěrečné části. (...) Proto nemám detektivky moc rád: připomínají mi skládačky nebo křížovky. Klidně očekáváte odpověď na otázku: kdo zavraždil? Žádné emoce.“¹⁵ Lze tudíž předpokládat, že pokud by byl *O chloupek* vyprávěn jako detektivka, divákova pozornost by byla soustředěna na odhalení pachatelů, na vyřešení záhady. Jak bylo řečeno, tento cíl mají postavy – respektive Gromit, protože Wallaceovi zatemňuje mozek Wendolena, ovšem nikoli divák, který pravdu zná. Narace ho tak může nabádat k jinému typu očekávání: k obavám o postavy, a tedy k napětí. Napětí, zda na to postavy nakonec přijdou. Napětí, jestli jim zlý pes Preston nějak neublíží. Napětí, co se stane s nespravedlivě obviněným Gromitem. Ovšem vyvolat a hlavně udržovat diváka v napětí je vypravěčsky komplikovanější než ponechávat bez odpovědi otázku po identitě pachatele – a narace snímku *O chloupek* toho dosahuje mimo jiné souběžným vedením dějové akce ve dvou liniích.

Hravost narace filmu *O chloupek* ukazuje hned první záběr s motivem stínů ovčí kroužících nad hlavou spícího Wallace (I. 1.01). Nůž na nočním stolku (I. 1.02) se rozvíbruje, přičemž ještě netušíme, že za to může nákladák projíždějící v druhé linii akce. Vibrace způsobí dramatický pád nože na zem a motivuje neméně dramatický nástup titulku filmu (I. 1.03). Následuje střih na pleťtujícího Gromita (I. 1.04), přičemž vzorec se variuje, ale tentokrát už slyšíme i hluk nákladního vozu. Nejdříve se rozvíbruje hrnek (I. 1.05) – a až následně, vedle budíku ukazujícího dvě hodiny v noci, klubko vlny (I. 1.06), které podobně jako předtím nůž spadne na zem (I. 1.07).¹⁶

Ovcemi nad Wallaceovou hlavou a klubkem vlny na Gromitově stolku narace naznačuje, oč ve filmu půjde – a hned dvě zvuková vodítka jí umožňují volně přejít do druhé linie akce. Další střih totiž přesune pozornost na Wallaceův a Gromitův dům zvnějšku, kdy do záběru vjíždí vibračně i zvukově předem představený nákladák. Pozorujeme dvě linie akce v různých prostorech: dům (1) a před domem (2), z nichž druhý je rozdělen na dva plány jednoho prostoru: v kabině (2a) a za kabinou / před vchodovými dveřmi (2b). A právě tyto se pak začnou střídát:





I. 1.08



I. 1.09



I. 1.10



I. 1.11

- (1) Gromitovi spadne klubko vlny
 - (2a) do záběru domu hrdinů vjede nákladák
 - (2b) ze zadní části nákladáku se dobývá malá ovce

- (1) Gromit zpozorní a přestává plést
 - (2b) ovce vyskakuje na ulici a přejde ke vchodu do dvora
 - (2a) ve zpětném zrcátku vidíme ze tmy hledět pouze zlé psí oči
 - (2b) ovce vejde do dvora
 - (2a) zpětné zrcátko na dveřích automobilu se začne odklánět, jak je někdo otevírá; střih na ženskou ruku zadržující končetinu velkého psa; střih na ženskou tvář v přítmi naznačující „ne“
 - (2b) ovce vstoupí do dveří domu, na němž je cedule s nápisem „Wallace a Gromit, mytí oken, telefon 2143“
 - (2a) zpětné zrcátko s odrazem psích očí se vrací do původní polohy
 - (2b) v pohledu od dveří domu nákladák odjíždí

- (1) Gromit pokračuje v pletení

V rámci jedné scény se souběžně uskutečňují dějové akce, které zhuštěně zpravují hned o několika probíhajících děních ve fabuli. Tento vzorec se v průběhu filmu pravidelně opakuje a rozvíjí. Zatímco totiž v první scéně ještě vzhledem k omezenému množství informací vzbuzují dvě souběžné akce u diváka zvědavost, v dalších scénách už vyvolávají jiné účinky. Například relativně dlouhá sedmá scéna (11:56–15:29) je opět dynamizována střídáním pozornosti narace mezi dvěma zásadně odlišnými ohnisky dění: (1) Gromitovo pátrání ve Wendolenině domě, během kterého se zaplete do ošklivého Prestonova komplotu, (2) Wallaceovo romantické pobláznění se do Wendoleny, které probíhá v tomtéž domě – v krámku s vlnou. Podobně byl ostatně inscenován Wallaceův a Wendolenin první romantický rozhovor ve čtvrté scéně, který opět rozvíjel dvě linie akce. Jednou bylo milkování mezi Wallacem a Wendolenou uvnitř krámku, během něhož narace upozornila na zloděje ovcí i na Prestona. Druhou akci tvořilo Gromitovo mytí oken na gumovém laně, v průběhu kterého byl napaden Prestonem. Obě linie propojila inscenování v různých prostorových plánech (v popředí a v pozadí), případně je sjednotil zesílený zvuk zpravující diváka vždy o tom dění, jež zrovna nevidí.

Další způsob promyšleného zapojování dvou dějových linií představuje devátá scéna, v níž současně narace neopustí jeden prostor obývacího pokoje. Skrze Wallace čtoucího noviny sleduje divák probíhající soudní proces s Gromitem, do kterého jej zlým trikem namočil Preston. Scéna je navíc dalším příkladem, jak důmyslně film pracuje s konvencemi smršťování času fabule. Narace zapojuje sled záběrů, v nichž zdrojem informací jsou novinové titulky. Pro posílení rytmu se variuje jeden stylistický vzorec: blízké rámování na noviny a odjezd na vzdálenější rámování, které ukazuje čtoucího Wallace, jenž vzdychne: „Ach, Gromite.“ S každou další ze tří obměn tohoto postupu se mění i počet čtoucích postav. Nejdříve čte jen Wallace (**I. 1.08–09**), poté s ním čte malá ovce Pižla (**I. 1.10–11**) – a nakonec čtou všechny zachráněné ovce, které si Wallace do svého domu nastěhoval (**I. 1.12–13**). Konvence navíc budí dojem, že mezi jednotlivými úseky proběhlo v čase fabule delší období, ovšem stačí se podívat na přesný název novin (jde ranní, odpolední a večerní vydání), aby se odhalilo, že celý soudní proces trval ve fabuli jen jediný den.

Model násobení souběžně probíhajících akcí lze nakonec pozorovat i ve vyvrcholení snímku. Během něj se totiž **zmnožováním akce zrychluje rytmus akčních scén a posiluje napětí**. Toto souběžné zapojování akcí během filmového finále si lze ukázat na třech příkladech:

- (a) nákladní vůz s Prestonem za volantem unáší ovce, motorka řízená Wallacem stíhá nákladní vůz a zachraňuje ovce, a nakonec všechno ze vzduchu kontroluje letadlo pilotované Gromitem a střelící kaši místo streliva;
- (b) Preston rozjíždí hroživou likvidační akci uvnitř továrny, kdy chce nechat Wallace, Wendolenu i ovce rozšmelcovat strojem do konzerv – a vně továrny se Gromit snaží dostat do jejích útrob a přátele zachránit;
- (c) po psíkově úspěšném průniku do továrny se rozdělí akce uvnitř: Preston na jedné straně nastavuje smrtící stroj, na druhé straně Wallace a spol. doslova běží o život na továrním pásu vedoucím do drtičky a na třetí straně Gromit vymýšlí záchranný plán.

Na příkladu znásobování dějových akcí v úvodu, vprostřed i během vyvrcholení filmu jsme mohli – byť čistě výběrově – vidět, **jak narace filmu *O chloupek* promyšleně zhušťuje složitou fabuli plnou intrik, lstí,**



I. 1.12



I. 1.13

romantiky, uvěznění, akčních scén a odhalení z minulosti na prostoru syžetu půlhodinového filmu. Činí tak zásadním rozštěpením toho, co řekne divákovi (vše o identitě padouchů i jejich plánech) a po čem pátrají postavy (tedy po tom, co divák už ví). Scény pro postavy informačně zásadní proto může vypouštět, ponechávat nedořečené, rozvíjet ve vzájemném významovém střetu nebo posouváním žánrových schémat odlehčovat. Když Gromit pátrá po Prestonově domě, nemusí být už divák napjatý, co Gromit objeví, a tak lze jeho pátrání střídat se směšně-trapným Wallaceovým namlouváním – a pointou sekvence není Prestonovo padoušství, nýbrž jeho plán na Gromitovo zneškodnění. Díky analýze filmu *O chloupek* jsme si takříkajíc v akci představili základní nástroje rozboru vyprávění i jejich možnosti vysvětlování postupů, jež by se jinak jen obtížně popisovaly: syžetu, fabule a narace. Dosažené znalosti následující kapitola zkombinuje s doposud jen načrtnutými informacemi o **uspořádání filmového stylu.**