

štáb (*Day 113: Second Unit*, 2005) a *Sto desátý den: Global Partner Summit* (*Day 110: Global Partner Summit*, 2005) o distribučním junketu.

Agnès Vardová na francouzském vydání DVD *Bez střechy i bez zákona* (*Sans toit ni loi*, 1985) uveřejnila i výtečný filmový esej o natáčení filmu. (Jak film samotný, tak i tento bonus mají anglické titulky.) Režisérka Vardová se ve svém osobním filmu o filmu s nonšalancí zabývá natáčením, reklamní kampaní i uváděním filmu na mezinárodních filmových festivalech. Vardová též připravila intimní krátký film o filmu *Slečinky z Rochefortu* (*Les Demoiselles de Rochefort*, 1967) svého manžela Jacquesa Demyho; film je bonusem na DVD vydaném Britským filmovým institutem (British Film Institute).

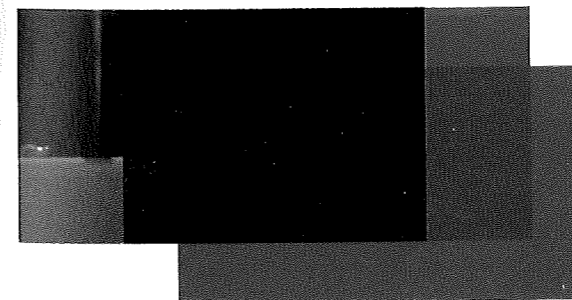
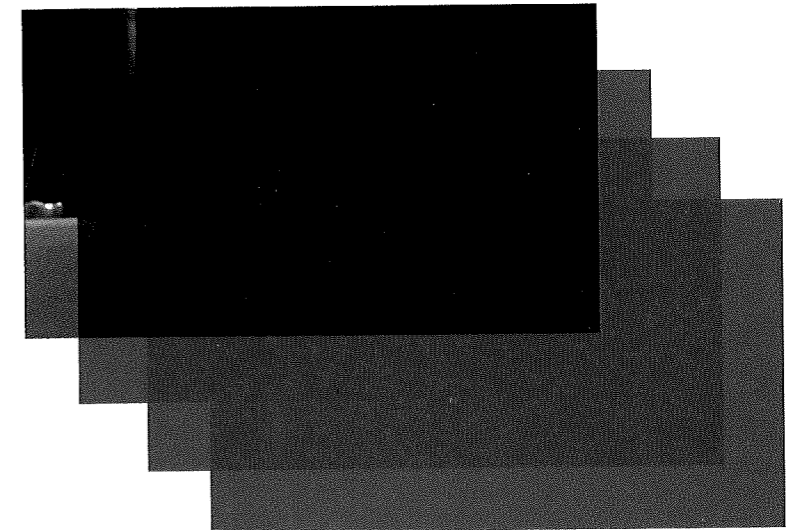
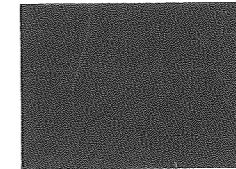
DVD k filmu *Hellboy II: Zlatá armáda* (*Hellboy II: The Golden Army*, 2008) obsahuje rozsáhlý dokument o jeho natáčení *Hellboy: Ve službách ďábla* (*Hellboy: In Service of the Demon*, 2008), jenž se zabývá téměř všemi fázemi produkce. Součástí DVD k filmu *Piráti z Karibiku – Truhla mrtvého muže* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, 2006) jsou dva podrobné, překvapivě otevřené bonusy: *Naplánovaný návrat* (*Charting the Return*, 2006) o preprodukcii a *Podle plánu: drásavý a pravdivý příběh Truhly mrtvého muže* (*According to Plan: The Harrowing and*

True Story of Dead Man's Chest, 2006) o samotném natáčení. DVD k filmu *Zlatý kompas* (*The Golden Compass*, 2007) obsahuje sérii krátkých dokumentů, které jsou zajímavější, než naznačují jejich nic neříkající názvy: *Jak najít Lyru Belaquovou: Seznamte se s Dakotou Blue Richardsovou* (*Finding Lyra Belaqua: Introducing Dakota Blue Richards*, 2007) neukazuje jen nahrávky z castingu, ale sleduje proces obsazování rolí, *Začínáme: Uvedení filmu* (*The Launch: Releasing the Film*, 2007) se krátce dotkne *press junketů*, a dokonce obsahuje rozhovory s jejich organizátory. Dalším zdařilým filmem o filmu je *Rozluštěný Zodiac* (*Zodiac Deciphered*, 2008) k filmu *Zodiac* (2007) a *Jsem Iron Man* (*I Am Iron Man*, 2008) k filmu *Iron Man*.

Více informací o některých bonusech, které tu doporučujeme, najdete v článku „Beyond praise: DVD supplements that really tell you something“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=1339, a „Beyond praise 2: More DVD supplements that really tell you something“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=4004. V tomto článku se zmiňujeme o DVD *Šifra mistra Leonarda*. Více najdete v příspěvku „Another little Da Vinci Code mystery“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=224. Až přijde čas, přidáme k těmto titulům další.

část II

Filmová forma



První kapitola částečně shrnula, jak lidé pomocí technických prostředků natáčejí filmy. Nyní můžeme přejít na poněkud abstraktnější úroveň a začít si klást otázky jiného typu. Na jakých principech film stojí? Jak se k sobě vztahují jeho jednotlivé části a jak spoluvytvářejí celek? Odpovědi na tyto otázky nám pomohou pochopit, jak na jednotlivé filmy reagujeme a jak kinematografie působí jako umělecké médium.

V dalších dvou kapitolách začneme na tyto otázky hledat odpovědi. Předpokládáme, že film není nahodilá směsice prvků. Kdyby tomu totiž tak bylo, divákům by nezáleželo na tom, že přišli o začátek nebo konec filmu, případně, že film je promítán napřeskáčku. Jim na tom ovšem záleží. Když řeknete, že se kniha dá „těžce strávit“ nebo že hudební motiv je „poutavý“, naznačujete tím, že existuje systém a že vztahy mezi jednotlivými částmi řídí nějaká vnitřní logika, která vzbuzuje váš zájem. Tento systém vztahů mezi částmi nazýváme *formou*. V kapitole 2 zkoumáme filmovou formu: posléze uvidíme, proč je tento koncept pro pochopení filmu jako umění tak důležitý.

I když existuje více způsobů, jak uspořádat film do jednoho formálního celku, nejčastěji se setkáváme s vyprávěním příběhu. Kapitola 3 se zabývá tím, jak *narativní forma* probouzí náš zájem a nutí nás sledovat řetězec událostí od začátku do konce. Díky narativní formě očekáváme, že tyto události vedou k dramatickým změnám a uspokojujivému výsledku.

kapitola 2

Důležitost filmové formy

Zážitek z umění může být velmi intenzivní. Říkáme, že nás filmy *pohltily* nebo *dostaly*. Ponoříme se do knížky nebo se zapomeneme v písničce. Když se nám nedaří dočíst román, řekneme: „Nějak jsem se do toho nemohl dostat...“ – a o hudbě, která se nám nelíbí, proneseme, že „nám nic neříká“, jako kdyby to byl pomalejší partner v konverzaci.

Všechny tyto výrazy ukazují, že umělecká díla neustále působí na naše smysly, pocity a mysl. Podněcují náš zájem, utvrzují naše zaujetí, neustále nás pobízejí. A proč tomu tak je? Protože umělec vytvořil určitý celek. Umělecká díla probouzejí a uspokojují lidskou touhu po formě. Umělci vytvářejí svá díla – dávají jim určitou formu –, abychom mohli mít strukturovaný zážitek.

Proto je forma velice důležitá v jakémkoliv uměleckém díle, a to bez ohledu na médium. Filozofové, umělci a kritici se formou uměleckého díla zabývali po staletí. Nemůžeme se jim tady všem věnovat, ale některé osvědčené myšlenky o formě jsou pro porozumění filmu velmi užitečné. Tato kapitola je shrne.

Pojetí formy ve filmu

Forma jako systém

Uměleckou formu nejlépe pochopíme ve vztahu k člověku, který sleduje divadelní hru, čte román, poslouchá hudbu nebo se dívá na film. Vnímání je naše každodenní *aktivita*. Když jdete po ulici, vždy letmo zhlédnete své okolí a všimáte si všeho, co nějak vybočuje: známé tváře, povědomého orientačního bodu, prvních kapek deště. Mysl nikdy nespí. Neustále touží po pořádku a významu,

zkoumá, zda ve světě nedošlo ke změnám, zda se něco nevyvíjí ze zaběhnutého modelu.

Umělecká díla na tuto vlastnost lidské mysli spoléhají. Poskytují nám předem uspořádané příležitosti k procvičení a rozvinutí své schopnosti věnovat pozornost, předvádět nadcházející události, konstruovat celek z jednotlivých částí a k tomu celku něco cítit. Každý román nechává prostor pro naši fantazii. Píseň po nás vyžaduje, abychom očekávali jistý vývoj v melodii. Film nás přiměje, abychom jednotlivé scény pospojovali do celku. Ale jak to probíhá? Jak nás takové netečné věci jako báseň na kusu papíru nebo socha v parku mohou donutit k takové aktivitě?

Některé z odpovědí, které se nabízejí, jsou evidentně chybné. Naše aktivita nemůže být *uvnitř* díla samotného. Báseň jsou jen slova na papíře, píseň jen akustické vibrace a film jen uspořádání světla a tmy na plátně. Věci nedělají nic. Je tudíž očividné, že umělecké dílo a člověk, který ho vnímá, na sobě vzájemně závisejí.

▲ Zdá se, že nejlepší odpovědí na naši otázku je, že nás umělecké dílo *navádí* k určité činnosti. Nemůžeme s touto činností začít nebo v ní pokračovat, aniž by nás pobízelo. Když nebudeme spolupracovat a nebudeme se snažit pochopit vodítka, umělecké dílo zůstane pouhým artefaktem. Obraz využívá třeba barev a linií, aby nám pomohl představit si zachycený prostor nebo aby nás donutil vnímat kompozici v jistém pořadí. Slova básně nám mohou evokovat nějakou situaci, naznačit změnu v rytmu nebo v nás probudit očekávání nadcházejícího rýmu.

Podobně jako obraz nebo báseň, i film se nás snaží zapojit pomocí různých vodítek. Na začátku filmu *Collateral* vidíme, jak taxikář Max, než se vydá na noční směnu, otírá volant a přístrojovou desku svého taxi. Pak na stínítko pečlivě připevní pohlednici a chvíli jen zírá na zobrazený výjev z tropického ostrova. Tyto činnosti nám napovídají, že Max je čistotný a pořádkumilovný. Také ukazují, že si ve vřavě velkoměsta udržuje sám pro sebe klidný duševní prostor.

▲ „Scénáře jsou struktury.“
William Goldman, scenárista
(*Butch Cassidy a Sundance Kid* – *Butch Cassidy and Sundance Kid*, 1969)

Další scéna nás v našem názoru na Maxovu povahu jen utvrdí. Když se na zadním sedadle hádá muž se ženou, Max sklopí stínítko a dívá se na výjev z ostrova, jako by chtěl rozpustit nepřijemnou atmosféru v taxi.

Můžeme pokračovat v popisu, jak nás umělecké dílo navádí k určitým činnostem. Tato vodítka nejsou náhodná, jsou pospojována do systémů. V jakémkoli systému jedna skupina prvků ovlivňuje druhou. Takovým systémem může být lidské tělo: když srdce, jedna z jeho částí, přestane pracovat, všechny ostatní části se ocitnou v nebezpečí. V těle existují samostatné menší systémy, jako je nervový nebo zrakový systém. Jedno nepatrné selhání v chodu auta může celý stroj zastavit; možná, že další součásti opravu nepotřebují, ale celý systém závisí na fungování každé své části. I abstraktnější sítě vztahů mohou tvořit systémy: třeba zákony řídí dění v zemi nebo ekologická rovnováha život v jezeře.

Podobně jako v uvedených příkladech, ani film není pouhá neuspořádaná skupina prvků. Stejně jako každé umělecké dílo, i film má formu. Filmovou formou v tom nejširším smyslu myslíme celkový systém vztahů, který můžeme mezi jednotlivými prvky najít. V této a v třetí části (o filmovém stylu) pojednáváme o jednotlivých elementech, které spolu navzájem souvisejí. Jelikož divák chápe film proto, že rozumí těmto prvkům a různým způsobem na ně reaguje, budeme se zabývat i tím, jak forma a styl ovlivňují divákův zážitek z filmu.

Tento popis formy je pořád velmi abstraktní, takže zkusme načrtnout nějaké konkrétní příklady z filmu, jež většina z vás viděla. Ve filmu *Čaroděj ze země Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939)¹ si může divák všimnout mnoha jednotlivých prvků. Samozřejmě je v něm soubor prvků *narativních*: ty tvoří příběh filmu. Dorotka sní o tom, že ji tornádo přenesse do země Oz, kde pak prožívá různá dobrodružství. Když se Dorotka ze svého snu probudí a zjistí, že je doma v Kansasu, vyprávění končí. Můžeme také rozpoznat soubor prvků *stylistických*: způsob pohybu kamery,

barevnou kompozici, výběr hudby a podobně. Stylistické prvky využívají rozličných filmových postupů, o nichž se zmíníme v následujících kapitolách.

▲ Protože je *Čaroděj ze země Oz* systém, a ne pouhý mišmaš, snažíme se chápat prvky ve vzájemném vztahu. Propojujeme a porovnáváme narativní prvky. Chápeme, že tornádo zapříčinilo Dorotčinu cestu do země Oz, rozpoznáme, že postavy ze země Oz jsou podobné těm z Dorotčina kansaského života. Propojeny mohou být též jednotlivé stylistické prvky. Pochopíme například, že píseň *We're Off to See the Wizard* (*Vydali jsme se za čarodějem*) zazní vždy, když se k Dorotce připojí nový společník. V rámci širšího systému celého filmu rozpoznáváme dva organizující principy – narativní a stylistický – a díky nim se nám film jeví jako soudržný.

A co více, naše mysl se snaží tyto systémy spojit do jednoho. Ve filmu *Čaroděj ze země Oz* je narativní vývoj provázán se stylistickým uspořádáním. Významná místa jsou identifikovány barvami – třeba Kansas (natočený na černobílý film) a Žlutá cesta. Pohyby kamery naši pozornost směřují k dějové akci. A hudba slouží k tomu, aby dokreslila jednotlivé postavy a situace. Právě celková soustava vztahů mezi jednotlivými prvky vytváří formu filmu *Čaroděj ze země Oz*.

„Forma“ versus „obsah“

Často je „forma“ chápána jako protiklad toho, čemu říkáme „obsah“. To by znamenalo, že báseň, hudební motiv nebo film jsou jako džbán. Nádobu, džbán, *obsahuje* něco, co by mohlo stejně tak dobře být v hrnku nebo kbelíku. Z tohoto pohledu se forma stává méně důležitou než její libovolný obsah.

My ale tento předpoklad nepřijímáme. Jestliže je forma celkový systém, který divák ve filmu rozpoznává, není možné mluvit o vnitřku a vnějšku. Každá jednotlivost *funguje jako část celkového vzorce*, který na diváka působí. Proto budeme za formální prvky považovat i mnohé z těch, o nichž jiní mluví jako o obsahu. Z našeho

pohledu jak námět, tak i abstraktní myšlenky vstupují do komplexního systému uměleckého díla. Mohou nás ponoukat, abychom si budovali jistá očekávání nebo vyvozovali určité závěry. Divák tyto prvky vzájemně dynamicky propojuje. Potom se námět a abstraktní myšlenky stávají něčím jiným, než jak se mohou jevit mimo kontext uměleckého díla.

Pojďme se zamyslet nad nějakou historickou událostí, jakou byla třeba americká občanská válka. O skutečné občanské válce můžeme bádát, diskutovat o jejích příčinách a následcích. Ale ve filmech, jako je Griffithovo *Zrození národa* (*The Birth of a Nation*, 1915), není občanská válka neutrálním obsahem. Vstupuje do vztahu s dalšími prvky: s příběhem o dvou rodinách, s politickými postoji k období po občanské válce a s epickým filmovým stylem bojových scén. Griffithův film zobrazuje občanskou válku způsobem, jenž je sladěn s dalšími prvky ve filmu. Jiný film jiného režiséra se může zaměřit na stejný námět, občanskou válku, ale tentýž námět bude hrát v jiném formálním systému jinou roli. Ve filmu *Jih proti Severu* (*Gone with the Wind*, 1939) tvoří občanská válka kulisu pro milostný příběh hlavní hrdinky, zatímco ve filmu *Hodný, zlý a ošklivý* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1966) napomůže třem cynickým mužům v hledání pokladu. Námět je tedy ovlivněn formálním kontextem filmu a tím, jak ho vnímáme.

Formální očekávání

Teď už můžeme lépe pochopit, jak filmová forma vede aktivitu publika. Proč nás rozčiluje přerušená píseň nebo nedokončený příběh? Protože toužíme po formě. Uvědomujeme si, že systém vztahů uvnitř díla dosud nebyl zcela dokončen. Je zapotřebí ještě něčeho, aby byla forma úplná a uspokojivá. Byli jsme vtaženi do vzájemných vztahů mezi jednotlivými prvky, přičemž chceme tuto soustavu rozvíjet a dovést do konce.

Jedním ze způsobů, jak může forma ovlivnit náš zážitek z filmu, je tedy vyvolat v nás pocit, že „vše je na svém místě“. Proč nás uspokojuje, že

postava, kterou jsme zahlédli na začátku filmu, se o hodinu později znovu objeví, nebo když je nějaký tvar v záběru vyvážen jiným? Protože tyto vztahy mezi částmi ukazují, že film má své vlastní organizační zákony či pravidla – svůj vlastní systém.

▲ A navíc, forma uměleckého díla diváka zvláštním způsobem zapojuje. V našem každodenním životě své okolí vnímáme z praktických důvodů. Ale to, co probíhá na plátně, pro nás žádný praktický význam nemá. Můžeme proto na zobrazené události nahlížet jinak. Kdyby v našem reálném životě někdo spadl na ulici, pravděpodobně bychom běželi a pomáhali mu vstát. Ale když ve filmu spadne Buster Keaton nebo Charlie Chaplin, smějeme se tomu. V kapitole 5 uvidíme, že i taková základní filmařská technika, jakou je rámování záběru, může předurčovat způsob jeho vnímání. To, co sledujeme, už není „tam někde“ v našem každodenním světě, ale stalo se záměrnou součástí samostatného celku. Filmová forma nám může pomoci vnímat věci z nového hlediska, setřást ze sebe zaběhnuté zvyky a může navrhnout nový způsob, jak slyšet, vidět, cítit a myslet.

Abychom porozuměli tomu, jak může prostá forma působit na publikum, zkusme následující experiment. Předpokládejme, že „A“ je první písmeno v řadě. Co následuje?

AB

Písmeno „A“ bylo náповěda, na jejímž základě jste si vytvořili hypotézu o formě, a to zřejmě takovou, že písmena za sebou půjdou, tak jak jdou v abecedě. Vaše očekávání se potvrdilo. Co následuje za AB? Většina lidí by řekla: „C.“ Ale forma ne vždy následuje naše prvotní očekávání.

ABA

Tady nás forma trochu překvapila. Jestliže jsme zmateni tím, jak se forma vyvíjí, přehodnotíme naše očekávání a zkusíme to znovu. Co následuje po ABA?

ABAC

Tady se nám nabízejí dvě možnosti: buď ABAB, nebo ABAC. (Všimněte si toho, že vaše očekávání je v souladu s jednou z nabízejících se

▲ „Jsem už takový, že mě vždy zajímala technická stránka režirování. Bylo úžasné poslouchat, jak si [režisér] Mark Sandrich kreslil schémata muzikálů s Fredem Astairem, aby přišel na to, kam zařadit taneční čísla. Co podle vás

má publikum z filmu pochopit? Jak to jasně sdělit? Jak jednotlivé scény ve filmu uspořádáte? A pak – pomocí čeho jste vlastně uspěli?“
Stephen Frears, režisér
(*Švindlíři – The Grifters*, 1990)

▲ „Když budete točit akční filmy, musíte některé scény prostě zařazovat znovu a znovu, což trochu svazuje ruce. Budete se muset vypořádat s přestřelkami a honičkami... a z natáčení se stane tak trochu hra. Publikum

ví, jak to dopadne, ale vy je beztak musíte upoutat. Takže vždy balancujete na hranici propasti – zkusíte žonglovat s žánrovými očekáváními.“
Walter Hill, režisér (*Řidič – The Driver*, 1978, a *Válečníci – The Warriors*, 1979)

možností, jež jsou omezené.) Jestliže jste čekali ABAC, vaše očekávání bylo naplněno, a můžete sebejistě předvídat další písmeno. I když jste očekávali ABAB, pořád byste měli být schopni vytvořit silnou hypotézu o dalším písmenu:

▲ ABACA

I když je tato hra jednoduchá, dobře ukazuje sílu formy, která nás dokáže oslovit. Jako diváci nebo posluchači nenecháváte částí jen tak kolem vás promenovat. Vstupujete do aktivního procesu a účastníte se ho: vytváříte a přehodnocujete očekávání na základě toho, jak se vzorec vyvíjí.

A teď se podívejme na filmový příběh. Na začátku filmu *Čaroděj ze země Oz* Dorotka běží po cestě se svým psem 2.1. Okamžitě začneme něco očekávat. Možná potká další postavu nebo někam dojde. I tak jednoduchá scéna pobízí diváka, aby se aktivně účastnil probíhajícího procesu, zajímal se, co se stane dál, a přizpůsobil tomu svá očekávání. Mnohem později začneme věřit tomu, že se Dorotce splní její přání vrátit se do Kansasu. Je zřejmé, že s ohledem na prostředí můžeme formu filmu *Čaroděj ze země Oz* obecně chápat jako ABA: Kansas – Oz – Kansas.

Naše zkušenost s uměním je plná očekávání. Když čteme napínavou knihu, očekáváme, že v jistém momentě – obvykle na konci – bude záhada rozluštěna. Když posloucháme hudbu, čekáme, že se melodie nebo motiv budou opakovat. (Písňe, které střídají sloky a refrény se řídí strukturou ABACA, kterou jsme již naznačili dříve.) Když se díváme na obraz, snažíme se nalézt nejprve jeho nejdůležitější rysy, teprve pak se podíváme na ty méně exponované. Od začátku do konce náš zájem o umělecké dílo závisí z velké části na našich očekáváních.

To neznamená, že očekávání musí být vždy uspokojeno. Naplnění našeho očekávání může být pozdrženo. V našem abecedním příkladě místo toho, abychom řekli ABA, můžeme říci AB...

Tři tečky odloží odhalení dalšího písmena a vy musíte chvíli počkat, než se je dozvíte.

To, čemu většinou říkáme *napětí*, znamená, že se pozdrží naplnění nabízejícího se očekávání. Pociťujeme napětí, když se nám nedostává toho, co očekáváme. Pozdržen není jen další prvek v rozvíjejícím se vzorci, ale také naše touha po úplnosti.

■ Naše očekávání může být též zklamáno: očekáváme ABC, ale místo toho dostaneme ABA. Obecně se dá říci, že *překvapení* je výsledek očekávání, které se ukáže jako chybné. Neočekáváme, že by gangster v Chicagu třicátých let našel kosmickou raketu v garáži. Jestliže ji najde, naší reakcí může být přehodnocení našich předpokladů o tom, co se v tomto příběhu může přihodit. (Tento příklad ukazuje, že „podvedených“ očekávání často využívá komedie.)

Ještě je třeba upozornit na další aspekt našeho očekávání. Někdy nás umělecké dílo zavede na nejistou půdu a nutí nás spekulovat o tom, co se stalo *před* scénou, kterou sledujeme. Když Dorotka běží po cestě na začátku *Čaroděje ze země Oz*, zajímáme se nejenom o to, kam míří, ale i kde byla a od čeho utíká. Podobně obraz nebo fotografie mohou zachycovat výjev, který diváka ponouká, aby spekuloval, co se dělo předtím. Nazvěme schopnost diváka zabývat se předcházejícími událostmi *zvědavostí*. Jak ukáže kapitola 3, zvědavost je důležitým faktorem v narativní formě.

Teď už víme o několika možnostech, jimiž nás umělecké dílo může aktivně zaujmout. Umělecká forma v nás může vyvolat některá očekávání a pak je uspokojit. Mohou být uspokojena hned, nebo až se zpožděním. Nebo nás může forma v našich očekáváních znejistit. Často spojujeme umění s klidem a vyrovnaností, ale mnohá umělecká díla nám nabízejí konflikt, napětí a šok. Forma uměleckého díla na nás může dokonce působit nepříjemně, pokud je nevyrovnaná nebo plná protikladů. Například experimentální filmy nás neuklidní – spíše námi otřesou. Diváci jsou často zmateni nebo šokováni filmy, jako jsou třeba *Eat* (1963) a *Scorpio Rising* (1964) a další avantgardní díla (s. 470–471). Na podobný problém narazíme, až se budeme zabývat střihem ve filmu

Sergeje Ejzenštejna *Deset dní, které otřásly světem* (Oktjabr, 1927) v kapitole 6 a stylem filmu Jeana-Luca Godarda *U konce s dechem* (À bout de souffle, 1960) v kapitole 11.

Ale přestože nás tyto filmy znepokojují, i tak jsme jimi nuceni konstruovat formální očekávání. Díky naší zkušenosti s většinou filmových příběhů například očekáváme, že se protagonista, který je nám představen v první polovině filmu, objeví i v druhé půli. To se ale nestane ve filmu Wong Kar Waie *Chungking Express* (Chung Hing sam lam, 1994; s. 542–547). Když se film s naším očekáváním rozchází, můžeme se cítit dezorientováni, ale pak naše očekávání přizpůsobíme a vyhledáváme příhodnější možnosti, jak se s filmovou formou vypořádat.

Když si na neobvyklý formální systém takových děl zvykneme a přizpůsobíme jim svá očekávání, mohou nás výrazněji zasáhnout a naše původní nejistota se vytratí. Například film Hollise Framptona *Zorns Lemma* (1970) vede diváka tak, aby si s písmeny abecedy asocioval sérii nápisů. Diváci se často úplně ponoří do série obrazů, které nabývají podoby filmového puzzle. *Chungking Express* podobně jako film *Zorns Lemma* dokazuje, že i zneklidňující dílo může v otázkách formy vyžadovat zcela běžná očekávání. Takové filmy jsou hodnotné, poněvadž nás nutí uvědomovat si naše zavedené představy o tom, jaký má film být.

Neexistují žádná omezení toho, jak může být film uspořádán. Některé filmy nás nutí očekávání měnit dosti drasticky. Přesto naše potěšení z filmu může jen narůstat, jestliže budeme otevřeni neobvyklým zážitkům, které nám formálně podnětné filmy nabízejí.

Konvence a zkušenost

Náš ABAC příklad poukazuje ještě na něco jiného. Vaše očekávání je mimo jiné vedeno *předchozí zkušeností*. Právě vaše znalost abecedy zapříčiňuje, že ABA se vám zdá jako nepravděpodobné spojení. To jen dokazuje, že

vnímání estetické formy není aktivita izolovaná od jiných našich zkušeností.

Protože umělecká díla jsou lidskými výtvoři a protože umělec žije v konkrétní době a společnosti, nemůže se vyhnout tomu, aby své dílo nějak nevztahoval k jiným uměleckým dílům a obecně k aspektům vnějšího světa. Tradice, převládající styl, oblíbená forma – to vše bude společné většímu množství různých uměleckých děl. Těmto společným rysům se obvykle říká *konvence*. Například několik scén na začátku filmu nám většinou poskytne základní informace o postavách a ději; tento způsob expozice je narativní konvencí. *Žánry*, jak uvidíme v kapitole 9, jsou na konvencích velmi závislé. Kriminální thrillery, které se odehrávají ve městě, často nabízejí dechberoucí automobilové havárie, takže její užití Michaellem Mannem v *Collateralu* (s. 28) zcela odpovídá žánrovým konvencím. Muzikálovou konvencí je, že postavy zpívají a tančí, tak jako v *Čaroději ze země Oz*. Jednou z konvencí narativní formy je, že se závěrem filmu vyřeší problém, s nímž se protagonista potýká, a proto i *Čaroděj* tuto konvenci přijímá a nechává Dorotku vrátit se do Kansasu.

■ Jako jsou uměním a vnějším světem ovlivněni filmaři, stejně tak jsou jimi ovlivněni i diváci. Když reagujeme na vodítka ve filmu, spoléháme se na naši předchozí zkušenost z každodenního života i naši zkušenost s jinými uměleckými



2.1

■ Film *Milionář z chatrče* používá mnohé konvence neobvyklým způsobem, jak ukazujeme v článku „Slum-dogged by the past“. www.davidbordwell.net/blog/?p=3592

2.1 *Čaroděj ze země Oz*. Dorotka se na chvíli zastaví, když na začátku filmu utíká spotečně s Totem domů.

s. 88–89

Pojetí formy ve filmu

kapitola 2
Důležitost filmové formy

část II
Filmová forma

▲ „Koncept napětí je užce spojen s představou fikce. A tak by to mělo být: vyprávět příběh je totéž co vytvářet napětí. Umění vyprávěče spočívá v jeho schopnosti učinit nudná témata zajímavými a příběhy, jejichž vyústění všichni předem znají, vzrušujícími.“
Thomas Mann, spisovatel

■ Jak je možné, že jsme napjatí, i když se na film díváme podruhé a víme, jak dopadne? O tom, proč tomu tak je, píšeme v článku „This is your brain on movies, maybe“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=300

díly. Byli jste schopni hrát naši ABAC hru, protože jste se učili abecedu. Možná jste se ji naučili v běžném životě (ve třídě či od vašich rodičů) nebo z uměleckého díla (dnes se totiž některé děti učí abecedu z televizních pořadů). Podobně jsme schopni rozpoznat i vývojový vzorec putování, který je uplatňován ve filmu *Čaroděj ze země Oz*. Sami cestujeme a viděli jsme jiné filmy, které využívají podobný vzorec (jako je třeba *Přepadení – Stagecoach*, 1939, nebo *Na sever Severozápadní linkou*). Uplatnění této konvence můžeme objevit i v dalších uměleckých dílech, třeba v Homérově eposu *Odysseia* nebo v *Pánovi prstenů* J. R. R. Tolkiena.

▲ Abychom filmové formě porozuměli, musíme být připraveni rozpoznat formální vodítka s využitím naší životní zkušenosti a znalosti dalších uměleckých děl. Ale co když tyto dva principy jdou proti sobě? V každodenním životě lidé nezačnou jen tak zpívat a tančit, jako to dělájí ve filmu *Čaroděj ze země Oz*. Konvence velice často oddělují umění od života a naznačují: „...v těchto uměleckých dílech zákony každodenní reality neplatí. Pravidla této hry jsou jiná, může se tu přihodit něco ‚nereálného‘.“ Veškeré stylizované umění, počínaje operou, baletem, pantomimou a konče groteskou, spoléhá na to, že publikum bude ochotno zapomenout na zákony, jimiž se řídí jejich běžná zkušenost, a bude akceptovat specifické konvence. Nemá prostě smysl trvat na tom, že takové konvence nejsou reálné, nebo se ptát, proč Tristan zpívá Isoldě nebo proč se Buster Keaton nesměje. Velmi často těmi nejdůležitějšími předchozími zkušenostmi pro vnímání formy není každodenní zkušenost, ale předchozí obeznanost s díly obsahujícími podobné konvence.

Umělecká díla mohou kromě toho vytvářet i konvence nové. Velice inovativní dílo se může zpočátku zdát zvláštní, protože se odmítá podřít očekávaným normám. Kubistické malířství, francouzský „nový román“ padesátých let a ambientní hudba se zprvu zdály podivnými, poněvadž se odmítaly držet konvencí. Ale bližší pohled napoví, že i neobvyklá umělecká díla

mají svá vlastní pravidla a vytvářejí neortodoxní formální systém, jež jsme se naučili rozpoznat a reagovat na něj. Nové systémy, které tato díla nabízejí, mohou nakonec samy přijít s konvencemi, a tak vytvořit nová očekávání.

Forma a pocity

Je jasné, že emoce hrají velkou roli v tom, jak formu filmu prožíváme. Abychom této úloze porozuměli, musíme rozlišit mezi *emocemi prezentovanými* v uměleckém díle a *emocionální reakcí*, kterou pocituje divák. Jestliže se tvář herce zkroutí v agonii, ve filmu je ukázána bolest. Když se ale divák při pohledu na tento bolestivý výraz směje (a divák komedie se v tomto momentu klidně smát může), pocituje pobavení. Oba typy emocí jsou spojeny s formou filmu.

Emoce prezentované ve filmu jsou součástí celkového systému filmu. Například výraz bolesti může odpovídat tomu, že postava právě dostala špatnou zprávu. Zlomyslný výraz postavy nás může připravit na pozdější odhalení jejích podlých úmyslů. Radostná scéna může stát v kontrastu k truchlivé scéně. Tragická událost může být zpochybněna rozverným hudebním motivem. Veškeré ve filmu představené emoce lze chápat tak, že spolu díky filmové formě souvisejí.

I divákova emocionální odezva na film se vztahuje k filmové formě. Právě jsme viděli, jak vodítka v uměleckém díle souvisejí s naší předchozí zkušeností, hlavně pak s naší zkušeností s konvencemi jiných uměleckých děl. Forma uměleckého díla se dovolává zavedených reakcí na určitou problematiku (třeba na otázky sexuality, rasy či třídy). Ale místo toho, aby se forma opakovaně obracela k zaběhaným reakcím, může iniciovat nové. Stejně jako nás formální konvence často nutí, abychom upozadovali naše chápání světa na základy každodenní zkušenosti, může nás forma vést i k potlačování běžných emocionálních reakcí. Lidé, jimiž bychom jinak opovrhovali, se mohou jako postavy ve filmu jevit okouzující. Můžeme být nadšeni filmem o věcech, jež nás obvykle nudí.

Jedna z příčin tohoto jevu tkví v našem neustávajícím zapojování do filmové formy. Například ve filmu *Čaroděj ze země Oz* se nám může Oz zdát atraktivnější než Kansas. Ale jelikož nás filmová forma navádí k tomu, abychom podporovali Dorotku v její touze vrátit se domů, pocítujeme velké uspokojení, když se nakonec do Kansasu vrátí.

▲ Na naše city působí zejména dynamické aspekty formy. S emocemi souvisí kupříkladu očekávání. Očekávat, že se „něco stane“, znamená emocionálně se do dané situace zapojit. Pozdržené naplnění očekávání – napětí – v nás může vyvolat obavy nebo zájem. (Najde detektiv zločince? Získá chlapec dívku? Uslyším znovu tuto melodii?) Uspokojená očekávání v nás mohou vyvolat pocit zadostiučinění nebo úlevy. (Detektiv vyřeší záhadu, chlapec získá dívku, melodii zaslechneme ještě jednou.) Následkem zklamaných očekávání a zvědavosti můžeme pocítovat zmatení ohledně událostí, které již proběhly, či naopak dychtivější zájem o další dění. (Takže on není detektiv? Tohle není romantický příběh? Ta druhá melodie tu první úplně vytlačila?)

Všimněte si, že všechny z těchto možností se mohou přihodit. Neexistuje žádný univerzální recept, jak sestavit román nebo film, aby byla vyvolána ta „správná“ emocionální reakce. Vše záleží na kontextu – tedy na konkrétním systému, který odpovídá celkové formě uměleckého díla. S jistotou dokážeme říct jen tolik, že divákem pocítované emoce vzejdou z komplexní sítě formálních vztahů, které v díle vnímá. To je jeden z důvodů, proč bychom se měli snažit všimnout si ve filmu, pokud možno, co největšího množství formálních vztahů; čím bohatší je naše vnímání uměleckého díla, tím niternější a komplexnější může být naše reakce.

Viděno v širším kontextu, vztah mezi emocemi reprezentovanými ve filmu a emocemi pocítovanými divákem mohou být dosti komplikované. Uvedme tento příklad: mnoho lidí si myslí, že není smutnější událostí než úmrtí dítěte. Ve většině filmů by tato událost byla prezentována tak, aby vyvolala tentýž smutek, který bychom

cítili ve svém životě. Ale moc umělecké formy může pozměnit emocionální reakci i na takovou událost. Ve filmu Jeana Renoira *Zločin pana Langa* (*Le Crime de Monsieur Lange*, 1936) cynický nakladatel Batala svede a opustí mladou pradlenou Estellu. Poté, co Batala zmizí, se Estelle vrací do své komunity a ke svému bývalému snoubenci. Ale Estelle je s Batalou těhotná.

Scéna, v níž Estellina zaměstnavatelka Valentine oznamuje, že se dítě narodilo mrtvé, je jedna z emocionálně nejpůsobivějších v celém filmu. Prvotní reakcí je vážnost a smutek 2.2. Batalův bratranec najednou poznamená: „Škoda, přece jen to byl přibuzný.“ V kontextu filmu je to pochopeno jako vtip 2.3. Náhlá změna v emoci reprezentované ve filmu nás zaskočí. Poněvadž tyto



2.2



2.3

2.2 *Zločin pana Langa*. Když se sousedé dozvědí o dítěti Bataly a Estelly, nejdříve jsou smutní.

2.3 Brzy se tytéž postavy rozesmějí v reakci na poznámku Batalova bratrance.

s.
90–91

Pojetí
formy
ve filmu

kapitola 2
Důležitost
filmové
formy

část II
Filmová
forma

▲ „Pro vypravěče je ‚putování‘ úžasný nástroj. Nabízí pevnou strukturu, na niž se dá připoutat vše, co nás napadne, a vytvořit tím něco nového, originálního, nepředvídatelného, a přesto uceleného. Já jsem tuto formu používal zejména z praktických důvodů.“
J. R. R. Tolkien, spisovatel

▲ „Pokud se někdo další bude po mém filmu cítit mizerně, budu mít dojem, že jsem odvedl dobrou práci.“
Woody Allen, režisér (*Hana a její sestry – Hannah and Her Sisters*, 1986)

postavy nejsou bezcitné, musíme přehodnotit naši reakci na smrt Batalova dítěte a reagovat jako oni – úlevou. Estellino přežití je daleko důležitější než smrt dítěte. Formální vývoj filmu nám předkládá jako adekvátní reakci, která se v běžném životě může zdát perverzní. Příklad, který jsme uvedli, je dosti troufalý a extrémní, avšak velmi dobře ukazuje, jak emoce na plátně i mimo něj závisejí na kontextu vytvářeném formou filmu.

Forma a význam

Pro náš zážitek z uměleckého díla jsou důležité nejen emoce, ale i **význam**. Divák jako vnímavý pozorovatel dílo neustále zkoumá s ohledem na celkový smysl: co říká, co naznačuje. Významy, které divák filmu připisuje, mohou být velmi rozdílné. Podívejme se na čtyři kategorie významů, které můžeme najít ve filmu *Čaroděj ze země Oz*.

1. Referenční význam. V době hospodářské deprese přenese tornádo dívku z její rodné farmy v Kansasu do mytické země Oz. Po sérii dobrodružství se vrací zpět.

Toto je velmi konkrétní, takřka zkratkovitý obsah. Význam díla zde závisí na schopnostech diváka rozpoznat konkrétní souvislosti: těžké období v Americe ve třicátých letech minulého století a typické klimatické podmínky Středozápadu. Divák, který s těmito informacemi obeznámený není, by nemusel některé ve filmu skryté významy rozpoznat. Takto konkrétní významy můžeme nazvat *referenčními*, protože film referuje k věcem a místům, jež už samy o sobě něco znamenají.

S námětem filmu – v případě filmu *Čaroděj ze země Oz* je jím život na kansaské farmě ve třicátých letech – jsme často seznámeni právě pomocí referenčního významu. A jak možná očekáváte, referenční význam v celkové formě filmu plní funkci, jakou jsme už dříve přisoudili třeba občanské válce ve filmu *Zrození národa*. Představme si, že Dorotka místo v zemědělském, skromném a rovinatém Kansasu prožívá dětství v Beverly Hills. Když by pak přišla do země Oz (kam by

se dostala, řekněme, kvůli náhlé záplavě), kontrast mezi opulentní hojností a jejím domovem by nebyl zdaleka tak výrazný. Referenční význam Kansasu hraje výraznou roli v celkovém kontrastu mezi jednotlivými prostředními, jež filmová forma vytváří.

2. Explicitní význam. *Dívka sní o tom, že uteče z domova, aby se vyhnula problémům. Teprve až uteče, uvědomí si, jak moc miluje svou rodinu a přátele.*

Tato definice je stále dosti konkrétní v tom, jaký význam je filmu připisován. Kdyby se vás někdo zeptal na *hlavní myšlenku* filmu – na to, co se film snaží vyjádřit –, můžete odpovědět podobnými slovy. Možná byste taky zmínili poslední Dorotčinu větu: „Nejhezčí místo je domov.“ („There's no place like home.“) – jako nástin toho, jak se poučila. Nazvěme tento způsob jasně vyjádřeného významu *explicitním*.

Podobně jako referenční významy, také explicitní významy musíme chápat v rámci celkové formy filmu. Oba jsou totiž určeny svým kontextem. Například se nám zdá, že větu: „Nejhezčí místo je domov.“ – můžeme chápat jako vyjádření významu celého filmu. Ale proč této větě přiřkládáme takovou váhu? V normální konverzaci je to klíše. V kontextu filmu však tato věta nabývá na významu. Je vyslovena, když vidíme detail Dorotčiny tváře; je řečena na konci filmu (což je formálně privilegované místo) a odkazuje zpět ke všem Dorotčinym přáním a potížím, čímž upomíná na narativní vývoj filmu směřující k vyplnění jejích cílů. Je to *forma* filmu, která této banalitě dává neobvyklou váhu.

Tento příklad ukazuje, že se musíme zabývat tím, jak explicitní významy ve filmu souvisejí s ostatními prvky v celkovém systému. Kdyby věta adekvátně a vyčerpávajícím způsobem dokázala vyjádřit význam *Čaroděje ze země Oz*, nikdo už by se nemusel dívat na film: shrnutí by stačilo. Ale podobně jako pocity, i významy se rodí z dynamičnosti formy. Společně s dalšími prvky pomáhají vytvářet celkový systém.

Obvykle nedokážeme izolovat jeden obzvláště důležitý moment a tvrdit, že právě *tohle* a nic jiného je významem celého filmu. Dorotčina věta „Nejhezčí místo je domov.“, byť je jako shrnutí *jednoho* z významných prvků filmu dosti vypovídající, musí být chápána v kontextu úchvatné pohádky o zemi Oz. Kdyby byl tento výrok jedinou hlavní myšlenkou filmu, proč by byla země Oz tak působivá? Explicitní významy vyvstávají z *celého* filmu a spojují je dynamické formální vztahy.

Když se snažíme vnímat důležité momenty filmu jako části celku, vyplatí se je vzájemně porovnávat. Dorotčinu závěrečnou větu můžeme vnímat v kontrastu ke scéně, v níž jsou postavy po příchodu do Smaragdového města opečovávány. Můžeme se pokusit chápat film nikoli jako o jednom či druhém, ale spíše jako o vzájemném vztahu obou scén – lákadla a nebezpečí pohádkového světa versus pohodlí a stabilita domova. Celkový systém filmu se ale nedá zúžit na žádný z explicitních významů, který v něm můžeme identifikovat. Místo otázky: „Jaký význam má tento film?“ – bychom se měli ptát: „Jak spolu navzájem *všechny* významy filmu souvisejí?“

3. Implicitní význam. *Dospívající dívka, která bude muset brzy vstoupit do světa dospělých, touží po návratu do jednoduchého světa dětství, ale nakonec přijímá nutnost dospět.*

Tento výklad je o něco abstraktnější než předchozí dva. Jde za explicitně řečené a ukazuje, že můžeme *Čaroděje ze země Oz* v jistém smyslu chápat i jako film o přechodu od dětství k dospělosti. V tomto kontextu film naznačuje, že v období dospívání mohou mladí lidé toužit po návratu do zdánlivě nekomplikovaného světa dětství. Dorotčino zklamání nad chováním tety a strýce a její touha zmizet na místo „za duhou“ se stávají příkladem obecné představy o dospívání. Na rozdíl od „nejhezčí místo je domov“ není tento význam jasně vyřčen. Takový výklad můžeme nazvat *implicitním významem*. Když se diváci

v uměleckém díle snaží nalézt implicitní významy, obvykle o nich říkáme, že dílo *interpretují*.

Je jasné, že **interpretací** může být mnoho. Jeden divák může mít pocit, že *Čaroděj ze země Oz* je o dospívání. Jiný může tvrdit, že film je vlastně o odvaze a vytrvalosti nebo že je to satira na svět dospělých. Jedním z půvabů uměleckých děl bývá to, že nás vyzývají, abychom je interpretovali, často několika různými způsoby naráz. Už jsme zmínili, že umělecké dílo nás podněcuje k jistým aktivitám – v tomto případě k vytváření implicitních významů. Ovšem zase připomínáme, že i to ovlivňuje celková forma díla.

▲ Někteří diváci se dívají na film s očekáváním, že se dozví něco o životě. Mohou oceňovat film, neboť vyjadřuje nějakou hlubokou myšlenku. Ale jakmile pochopíme význam filmu, jsme často v pokušení rozdělovat film na část obsahovou (význam) a formu (nosiče obsahu). Abstraktní založení implicitních významů může vést k velmi širokým konceptům, často zvaným *témata*. Tématem filmu může být odvaha nebo síla lásky. Takový popis sice nějaký smysl má, ale je stále velmi obecný – odpovídají mu stovky filmů. Shrnutí, že *Čaroděj ze země Oz* je prostě o problémech dospívání, nevystihuje specifické vlastnosti tohoto filmu a náš zážitek z něj. Trváme na tom, že hledání implicitních významů by nemělo opomíjet *specifické a konkrétní* rysy filmu.

To neznamená, že bychom filmy neměli interpretovat. Ale měli bychom se velmi snažit, aby naše interpretace byly precizní, a vnímat přitom, jak jsou tematické významy každého filmu ovlivněné jeho celkovým systémem. Explicitní i implicitní významy jsou úzce svázány se vztahy mezi vyprávěním a stylem. Sama o sobě nemá *Žlutá cesta v Čaroději ze země Oz* žádný smysl. Ale jestliže budeme funkci cesty zkoumat ve vztahu k vyprávění, hudbě, barvě a podobně, můžeme naopak tvrdit, že *Žlutá cesta* má velký význam. Dorotka velmi touží po návratu domů a cesta tuto touhu představuje. Přejeme si, aby Dorotka uspěla a došla na konec cesty, a stejně tak si přejeme,

s.
92–93

Pojetí
formy
ve filmu

kapitola 2
Důležitost
filmové
formy

část II
Filmová
forma

▲ „Teoretici nám pomáhají uvědomit si, jak součástí uměleckého díla slouží obecnějšímu celku. Často je proto nutné, aby nám nabídli interpretace nebo vysvětlení obecnějších účelů díla. Ta jsou však obvykle zmíněna, jen proto, aby osvětlila, proč

se umělecká díla skládají právě z těchto částí.“
Noël Carroll, filozof umění

aby se vrátila do Kansasu; cesta tedy přispívá k tématu o touze po domově.

Interpretace nemusí být samoúčelná – pomůže nám také pochopit celkovou formu filmu. Interpretací však nejsou všechny možnosti vyčerpány. O Žluté cestě toho můžeme říct mnoho bez ohledu na to, jak se její význam vztahuje k tématu filmu. Mohli bychom si všimnout, že cesta naznačuje nereálnost země Oz, protože je vydlážděna ze žlutých, a ne červených cihel, jak by tomu bylo ve skutečném světě. Mohli bychom analyzovat, jak se cesta stává během filmu pódium pro taneční a pěvecká vystoupení. Mohli bychom si uvědomit, jak je cesta důležitá narativně, protože Dorotčino váhání na rozcestí ji přivede k setkání se Strašákem. Mohli bychom se zabývat barevným schématem filmu, zmínit kontrast mezi žlutou cestou, rubínovými střevíci, zeleným Smaragdovým městem a tak dále. Z tohoto pohledu může být interpretace chápána jako způsob formální analýzy – takové, která touží odhalit implicitní významy filmu. A ty by měly být neustále testovány s ohledem na konkrétní texturu celého filmu.

4. Symptomatický význam. *Ve společnosti, v níž se cena člověka měří penězi, se zdá, že co se týká hodnot, zbývají jen dvě útočiště: domov a rodina. Obzvláště silné bylo toto přesvědčení v době ekonomické krize během třicátých let v USA.*

Výše uvedené sdělení je podobně abstraktní a obecné, jako byla naše formulace implicitního významu filmu *Čaroděj ze země Oz*. Zasazuje film do obecných představ, které se zdají typické pro americkou společnost ve třicátých letech. Toto tvrzení se může stejně dobře vztáhnout na mnohé další filmy, i na řadu románů, divadelních her, básní, obrazů, reklam, rozhlasových programů, politických proslovů a na nepřeberné množství tehdejších kulturních produktů.

Ale je tu ještě něco jiného, čeho bychom si měli na tomto tvrzení všimnout. Zachází s explicitním významem *Čaroděje ze země Oz* („Nejhezčí místo je domov.“) jako s projevem širší soustavy hodnot charakteristických pro celou

společnost. S implicitními významy můžeme zacházet podobně. Jestliže prohlásíme, že film naznačuje, že dospívání je klíčové období přechodu mezi dětstvím a dospělostí, mohli bychom také dodat, že důraz na dospívání jako na specifické období v životě člověka se v americké společnosti těší neustálému zájmu. Můžeme tedy tvrdit, že v explicitních a implicitních významech se odráží specifický soubor společenských hodnot. Tento přesah můžeme nazvat *symptomatickým významem* a soubor hodnot, který je odhalen, můžeme chápat jako společenskou **ideologii**.

Schopnost všimnout si symptomatických významů nám připomíná, že význam, ať už referenční, explicitní nebo implicitní, je zejména společenským fenoménem. Mnohé významy filmu jsou v podstatě ideologické; myslíme tím, že vyvěrají ze systému kulturně podmíněných názorů na svět. Náboženská víra, politické preference, vztah ke konceptu rasy nebo pohlaví i naše nejniternější přesvědčení o životních hodnotách – to vše vytváří ideologický referenční rámec. I když můžeme žít v přesvědčení, že naše víra je jediná správná a jenom ona vysvětluje podstatu světa, stačí porovnat naši vlastní ideologii s přesvědčením jiné skupiny nebo kultury a uvidíme, jak jsou tyto představy historicky a společensky podmíněny. V jiném období a na jiném místě nemají pojmy *domov* a *dospívání* tentýž význam, jako měly v Americe ve třicátých letech minulého století.

Symptomatické významy můžeme hledat ve filmech, stejně tak jako i v jiných uměleckých dílech. Ale opět připomínáme, že abstraktní a obecná podstata těchto významů nás může odvést od konkrétní filmové formy. Podobně, jako když jsme mluvili o implicitních významech, měli bychom i symptomatické významy založit na specifických vlastnostech filmu. Film *ustanovuje* ideologické významy skrze svůj určitý a unikátní formální systém. V kapitole 11 uvidíme, jak lze analýzou narativního a stylistického systému filmu *Setkáme se v St. Louis (Meet Me in St. Louis, 1944)* odhalit hlubší ideologický význam.

Abychom to shrnuli: Filmy mají význam, protože ho v nich vyhledáváme. Nemůžeme proto chápat význam jako prostý obsah, něco jako výtažek z filmu. Někdy nám filmaři jisté významy naznačují; někdy nacházíme významy, které filmař do filmu vložil bezděčně. Naše mysl v uměleckých dílech význam neustále vyhledává, a to hned na několika úrovních. Náš zájem o film jako zkušenost můžeme doložit hledáním významů referenčních, explicitních, implicitních a symptomatických. Čím abstraktnější a obecnější je naše pojetí významu, tím více riskujeme, že ztratíme kontakt s konkrétním formálním systémem filmu. Když filmy analyzujeme, měli bychom vyvážit zaujetí konkrétním systémem s nutkáním připisovat mu obecnější význam.

Hodnocení

Když mluvíme o uměleckém díle, často ho *hodnotíme*: říkáme, že bylo dobré, nebo špatné. Recenze v novinách, časopisech a na internetu mají takřka jediný účel – napovědět nám, jestli film stojí za to vidět, nebo ne. Přátelé nám často kladou na srdce, že musíme jít na jejich poslední oblíbený film. Ale dost často zjistíme, že film, který někdo jiný vynášel do nebes, se nám zdá sotva průměrný. Můžeme si proto stěžovat, že většina lidí hodnotí film pouze na základě jejich vlastního, osobního vkusu.

Jak máme potom hodnotit filmy alespoň trochu objektivně? Můžeme začít tím, že si uvědomíme, jaký je rozdíl mezi *osobním vkusem* a *hodnocením*. Když řekneme: „Líbil se mi tento film...“ nebo „To bylo příšerný...“ – neznamená to nutně: „To je dobrý film...“ nebo „Ten je ale mizerný...“ Málakomu z nás se líbí jen ta nejlepší díla. Většině lidí se může líbit film, o němž vědí, že není bůhvíjak dobrý. To je naprosto v pořádku – pokud nezačneme přesvědčovat ostatní, že tyto zábavné filmy vlastně patří mezi nesmrtelná mistrovská díla. V tom případě totiž ostatní pravděpodobně přestanou naše hodnocení poslouchat.

Osobní vkus tedy nemusí být jediným základem pro hodnocení kvality filmu. Kritici, kteří chtějí přijít s relativně objektivním hodnocením, místo toho použijí specifická *kritéria*. Kritérium je standard, který můžeme aplikovat na hodnocení mnoha různých děl. Tím, že ho kritik používá, získává základ pro srovnávání relativní kvality filmů.

Nabízí se mnoho různých kritérií. Někteří lidé hodnotí filmy podle *realistického* kritéria. Nadšenci zabývající se vojenskou historií mohou film hodnotit pouze podle toho, zda jsou v bitevních scénách použity odpovídající zbraně; vyprávění, střih, psychologizace postav, zvuk a vizuální styl je zajímavý zcela minimálně.

Jiní lidé zatracují filmy, protože se jim zdá jejich děj nepravděpodobný. Kritizují scénu slovy: „Kdo by věřil tomu, že X potká Y právě v tu správnou chvíli?“ Ale viděli jsme už dříve, že umělecká díla často překračují zákony reálného světa a následují své vlastní konvence a vnitřní pravidla. Náhodná setkání, obvykle v nějaké trapné situaci, jsou konvencí užívanou v komediích.

Diváci mohou pro hodnocení filmů využít také *morální* kritéria. V tom nejužším smyslu můžeme aspekty filmu hodnotit mimo jejich kontext, tedy mimo formální systém. Někteří diváci si mohou myslet, že jakýkoli film, kde je přítomna nahota, hrubost nebo násilí, je automaticky špatný, zatímco jiným divákům se právě totéž může zdát chvályhodné. Někteří diváci tedy mohou scénu smrti novorozence ve filmu *Zločin pana Langa* odsuzovat, a to bez ohledu na její kontext. Chápáno obecněji, pokud diváci a kritici chtějí uplatnit morální kritéria pro hodnocení celkového významu filmu, je nezbytné zohlednit formální systém jako celek. Film můžeme vnímat jako kvalitní díky jeho celkovému pohledu na život, díky ochotě ukázat nám protichůdné postoje nebo díky šíři emocionálního rejstříku, který nám zprostředkovává.

Zatímco za určitých okolností se může ukázat jako vhodné realistická nebo morální kritéria použít, tato kniha navrhuje spíše kritéria

posuzující filmy jako umělecká díla v jejich úplnosti. Tato kritéria by nám měla umožnit zohlednit formu každého jednotlivého filmu, a to v co největší možné míře. Jedním takovým kritériem je *vnitřní soudržnost*. Tato vlastnost, často označovaná jako *koherence*, je v případě uměleckých děl obvykle považována za jejich pozitivní rys. Podobně kladně bývá přijímána *intenzita působení*. Jestliže je umělecké dílo působivé, překvapivé a podmanivé, může být chápáno jako hodnotnější.

Dalším kritériem je *komplexnost*. Můžeme tvrdit, že při porovnání dvou jinak totožných filmů budeme považovat za kvalitní ten komplexní. Komplexní filmy zaujmají naši pozornost na mnoha úrovních, rozmanitým způsobem umísťují řadu samostatných formálních prvků do vzájemných vztahů a směřují k vytváření překvapivých soustav pocitů a významů.

Dalším formálním kritériem je *originalita*. Originalita sama o sobě je samozřejmě k ničemu. Jen proto, že je něco jiné, nemusí to být hned dobré. Jestliže však umělec použije důvěrně známou konvenci neotřelým způsobem, pak (i když vše zbývající zůstává stejné) můžeme i výsledné dílo považovat z estetického hlediska za kvalitní.

Je důležité si uvědomit, že filmy mohou být jak více či méně vnitřně soudržné, tak více či méně originální – a to platí pro všechna kritéria. Jeden film může být komplexnější než druhý, ale tento jednodušší film může zase být komplexnější než film třetí. Často lze navíc ve vztazích mezi jednotlivými kritérii pozorovat různé vzájemné ústupky. Film může být komplexní, ale vnitřně nesoudržný a jeho působení může chybět intenzita. Když bude ve filmu devadesát minut jen černo, lze ho sice považovat za originální, ale nikoli za zcela komplexní. *Slasher*² dokáže být v některých scénách ohromně intenzivní, ale současně i zcela neoriginální, neorganizovaný a prostý. Jakmile tedy používáme při analýze kritéria, musíme jedno poměřovat druhým.

Hodnotit film může být užitečné z mnoha důvodů. Hodnocení může upozornit na opomíjená umělecká díla nebo nás přimět k přehodnocení postojů k obecně přijímané klasice. Stejně jako není jediným účelem formální analýzy objevení významů, tak i hodnocení je podle nás neplodnější, když za ním stojí podrobné zkoumání filmu. Obecné výroky („*Čaroděj ze země Oz* je mistrovské dílo.“) nám sotva něco osvětlí. Obvykle je hodnocení užitečné jen tehdy, jestliže ukazuje na jednotlivé aspekty filmu a poukazuje na vztahy a vlastnosti, které nám unikly: „*Čaroděj ze země Oz* chytře srovnává postavy z Kansasu a ze země Oz – třeba písemné povolení slečny Gulchové k odnesení Tota koresponduje s kouřovým nápisem na nebi ‚Vydejte Dorotku‘, který Zlá čarodějnice adresuje obyvatelům Smaragdového města.“ Podobně jako interpretace je i hodnocení nejužitečnější, když nás přivádí zpět k formálnímu systému samotného filmu, a tak nám pomáhá mu lépe porozumět.

Během čtení této knihy zjistíte, že jsme se hodnocení často vyvarovali. Domníváme se, že většina analyzovaných filmů a scén je víceméně kvalitních, a to na základě hodnocení podle námi zmíněných uměleckých kritérií. Cílem této knihy ale není přesvědčit vás, abyste přijali nějaký seznam mistrovských děl. Spíše věříme, že když vám podrobně vysvětlíme, jak lze filmu jako uměleckému systému porozumět, získáte solidní základ pro své vlastní hodnocení, ať už bude jakékoli.

Principy filmové formy

Protože filmová forma je systém – tedy sjednocená soustava vzájemně souvisejících a provázaných prvků –, musí existovat nějaké principy, které pomáhají utvářet vztahy mezi jeho jednotlivými částmi. Ve vědě mohou mít podobu fyzikálních zákonů nebo matematických pouček. Badatelům a vynálezům pak takové principy poskytují pevné směrnice toho, co je a co

není možné. Pokud mají třeba inženýři navrhnout letadlo, musejí respektovat základní zákony aerodynamiky.

V umění však nenajdeme žádné nezpochybnitelné formální principy, které by všichni umělci museli dodržovat. Umělecká díla jsou kulturní výtvořky, a mnohé principy umělecké formy se tedy řídí konvencemi. V kapitole 9 se budeme zabývat tím, jak mohou různých konvencí využívat jednotlivé žánry. Pokud western nebude vystaven podle konvencí klasického westernu, ještě to neznamená, že porušuje přírodní zákony. Umělci respektují (nebo také ne) *normy* – soubory konvencí, nikoli zákony.

V rámci těchto konvencí se však každé umělecké dílo snaží nastavit své vlastní formální principy, přičemž formy různých filmů se od sebe mohou značně lišit. Můžeme ovšem určit pět obecných principů, které můžeme rozeznat ve formálním systému filmu: funkce, podobnost a opakování, odlišnost a variace, vývoj, soudržnost a nesoudržnost.

Funkce

Jestliže filmová forma představuje soubor vzájemných vztahů mezi různými systémy prvků, můžeme předpokládat, že každý z těchto prvků má jednu či více **funkcí**. Kterýkoli prvek plní v rámci celého systému jednu nebo více rolí, a tak ho taky budeme chápat.

U každého prvku ve filmu se tak můžeme ptát: Jaké jsou jeho funkce? Ve filmu *Čaroděj ze země Oz* zastává každá z hlavních postav jednu či více rolí. Například slečna Gulchová, která chce vzít Dorotce psa Tota, se znovu objeví v části odehrávající se v zemi Oz jako Zlá čarodějnice. Dorotka je v úvodu filmu ze slečny Gulchové natolik vystrašená, že se rozhodne utéci z domova. V zemi Oz čarodějnice Dorotce v návratu domů zabránil tím, že ji drží mimo Smaragdové město a snaží se získat její rubínové střevíce.

I tak zdánlivě bezvýznamný prvek, jako je pes Toto, má mnoho funkcí. Hádka nad

jeho osudem donutí Dorotku utéci z domova. Vrátil se příliš pozdě a už se nestihne ukrýt před tornádem. Později, když se Dorotka chystá opustit zemi Oz, je to právě Toto honící kočku, který Dorotku donutí vyskočit z odlétajícího balonu. Šedá Totova srst, která kontrastuje s jasnými barvami země Oz, tuto část filmu propojuje s jeho černobílým začátkem v Kansasu. Jak narativní, tak stylistické prvky plní nějaké funkce, přičemž těchto funkcí je takřka vždy více.

K pochopení funkce nějakého prvku je dobré položit si otázku, jaké další prvky musí být spolu s ním nutně ve filmu přítomny. Jestliže například vyprávění vyžaduje, aby Dorotka utekla z domova, je funkcí psa Tota v systému filmu tento útek zapříčinit. Nebo uveďme jiný příklad: pokud je třeba od sebe Dorotku a Zlou čarodějnicí na první pohled odlišit, slouží k tomu kostým, věk, hlas a další vlastnosti. A ještě jeden příklad: přechod z černobílého filmu na barevný signalizuje, že jsme se ocitli v oslnivé fantastické zemi Oz.

Je důležité brát v potaz, že funkce ne vždy závisí na filmařově záměru. Diskuse o filmu často zabřednou k otázkám, zda filmaři opravdu vědí, co zahrnutím konkrétního prvku do filmu vůbec činí. Když se ptáme na funkci, nezajímá nás okolnosti vzniku filmu. Pokud jde o záměr, Dorotka možná zpívá píseň *Over the Rainbow* (*V dálce za duhou*), protože MGM si přálo, aby Judy Garlandová přišla s hitem. Ale pokud jde o funkci, můžeme tvrdit, že Dorotčino zpívání této konkrétní písně naplňuje jisté narativní a stylistické funkce. Prozrazuje její touhu opustit domov, odkaz na duhu naznačuje její vzdušnou cestu do pestrobarevné země Oz a tak podobně. Když se tedy zajímáme o formální funkci, neptáme se: „Jak se tam tento prvek dostal?“, ale spíše: „Proč tam tento prvek je? K jaké reakci nás ponouká?“

Jedním ze způsobů, jak si všimnout funkce konkrétního prvku, je zvažovat jeho **motivaci**. Protože filmy jsou lidskými výtvořky, můžeme očekávat, že každý prvek bude ve filmu z nějakého důvodu neboli že bude mít nějakou motivaci.

Zblízka

Jak rozpoznat jednotlivé vzorce

Když se zabýváte filmem jako uměním, občas vás mohou napadnout otázky typu: Jsou všechny formální a stylistické vzorce, jichž si všimneme, opravdu ve filmu přítomny? Skutečně je tam filmaři záměrně vložili, nebo je ve filmu rozpoznáváme až my?

Když se na to filmaři zeptáte, často odpoví, že svými formálními a stylistickými volbami chtěli dosáhnout určitých účinků. Alfred Hitchcock se svým „konstruktérským“ sklonem k režirování příběhy pečlivě plánoval a zcela vědomě si vybíral prostředky, jejichž možnosti dobře znal. Jeho film *Provaz* (*The Rope*, 1948) tvoří pouhých jedenáct záběrů a vymezuje prostředí na jediný byt. Vyprávění filmu *Okno do dvora* (*Rear Window*, 1951) je zase zúženo na to, co hrdina vidí ze svého bytu. V těchto a dalších filmech si Hitchcock úmyslně vybíral formální a stylistické prostředky, které pro něj představovaly výzvu, a vybízel diváky k tomu, aby se také zapojili. Většina režisérů sice není tak vynalézavá, ale i tak způsob myšlení představovaný v této knize tvoří každodenní součást filmařského řemesla, jak nám ostatně ukáží komentáře filmařů, které v ní průběžně uvádíme.

Někdy filmaři pracují intuitivněji, ale i přesto musí volit konkrétní vývoj příběhu a vybrat si mezi různými nabízejícími se uměleckými postupy. Výsledný film může působit soudržně jen tehdy, když jsou jednotlivé volby v souladu. Bratři Joel a Ethan Coenové, kteří natočili *Zbytečnou krutost* (*Blood Simple*, 1984), *Potíže*

s *Arizonou* (*Raising Arizona*, 1987) a *Fargo* (1996), tvrdí, že svou práci nezačínají uvažováním o nějakém konkrétní stylu. Jak říká Ethan: „Když natáčíte film, jde jenom o to dělat jednotlivá rozhodnutí.“ A Joel pokračuje:

„...o tom, jak co nejlépe sdělit příběh scénu po scéně. Zvolíš něco vhodného, podmanivého nebo zajímavého pro tuto konkrétní scénu. Na konci dne to potom dáš všechno dohromady, někdo se na to podívá, a když to drží pospolu, řeknou: ‚Hmm, tak tohle je jejich styl.‘“

I když si Coenové neplánují všechno podrobně dopředu, jejich filmy prozrazují osobitý styl a formu 2.4, 2.5.

Lidé z oboru si všimají formálních a stylistických voleb ostatních filmařů. Když se Nicole Kidmanová dívala na *Osvícení* Stanleyho Kubricka, všimla si, jak kompozice jednoho záběru má jednak bezprostřední smysl sama o sobě a jednak dlouhodobý účel v kontextu celého příběhu 2.6.

„Podívejte se, jak řady v té scéně visí držák na nože nad chlapcovou hlavou... Je to důležité nejenom kvůli signálu, že chlapec je v nebezpečí, ale právě jeden z těchto nožů později v příběhu použije Wendy, aby se bránila před svým manželem.“ 2.7

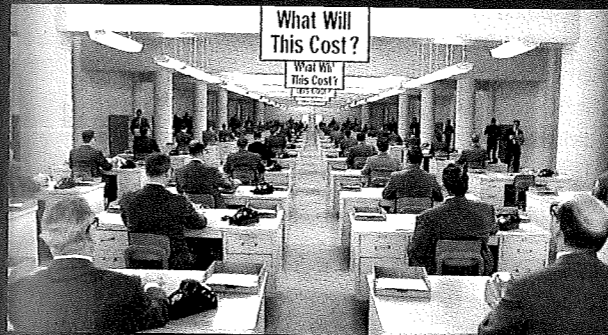
Kubrick vysvětlil Kidmanové, že režisér musí informace opakovat, aby mohlo publikum s vyprávěním držet krok. Jinými slovy, film je uspořádán určitým způsobem, který ovlivňuje divácký zážitek, aniž by si to divák sám musel nutně uvědomovat.

Je tu ještě jedna věc, na kterou se můžeme při rozpoznávání vzorců ve filmech spoléhat a kterou Kubrickova poznámka rovněž naznačuje. Filmař nevytváří film jen tak z ničeho. Všechny filmy si vypůjčují myšlenky a vyprávěcí

strategie z jiných filmů a dalších uměleckých forem. Mnohé z toho, co se ve filmu děje, je ovlivněno zavedenými pravidly, obvykle označovanými jako *konvence*. Když nám Kubrick ukazuje nože za Dannym, používá velmi starou narativní konvenci: Připrav publikum na to, co přijde později. Na druhé straně satirická komedie *Záskok* (*The Hudsucker Proxy*, 1994) zase využívá konvence přehánění s cílem dosáhnout komického



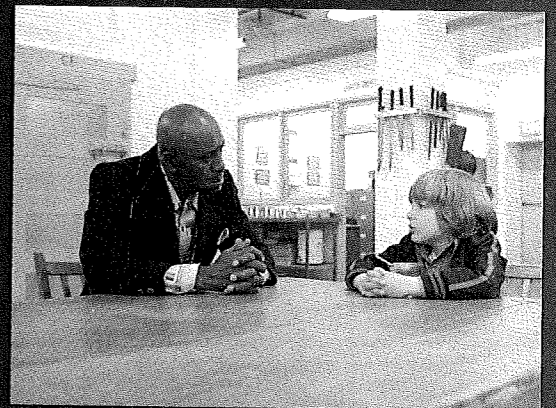
2.4



2.5

efektu, jak můžeme vidět v práci s perspektivou na obrázcích 2.4 a 2.5.

Vzorce v jednom filmu velmi často připomínají ty, jež jsme viděli ve filmech jiných. I když nám filmaři nevysvětlí, co přesně dělají, jako zkušení diváci můžeme rozeznat, jak se známými formálními konvencemi a osvědčenými postupy zacházejí.



2.6



2.7

2.4 *Záskok*. Prezident společnosti Waring Hudsucker visí nad ulicí v záběru komponovaném s přehnaně zdůrazněnou centrální perspektivou.

2.5 Podobná kompozice je použita v záběru, který zobrazuje neosobní rozvržení stolů v Hudsuckerově společnosti.

2.6 *Osvícení*. Jedna z úvodních scén filmu se odehrává v kuchyni hotelu Overlook a ukazuje telepatické spojení mezi Halloranem a Dannym, jehož rodiče spravují hotel přes zimu. Nože jsou běžnou součástí kuchyně, ale jsou vyrovnány na držáku právě nad Dannyho hlavou.

2.7 Později ve filmu vidíme tentýž držák na nože znovu, tentokrát však z jiného úhlu, a to ve chvíli, kdy se k němu blíží Dannyho matka Wendy, aby jeden z nožů použila jako zbraň.

Paní Gulchová například ohrožuje Dorotku už ve scénách v Kansasu, což nám později opodstatní, když se ve filmu objeví znovu jako čarodějnice v zemi Oz. Když Toto vyskočí z balonu a začne honit kočku, motivujeme si jeho jednání tím, jak se psi v blízkosti koček obvykle chovají.

Někdy se slova „motivace“ užívá jen jako odůvodnění pro jednání postav, jako třeba když vrah jedná na základě určitého motivu. V našem pojetí se „motivace“ vztahuje k jakémukoli prvku ve filmu, kterému se divák snaží porozumět. Například kostým potřebuje motivaci. Jestliže vidíme muže v žebročkách šatech na plese mezi vybranou společností, budeme se ptát, proč je právě takto oblečen. Možná se stal obětí nějakých vtípků, kteří mu namluvili, že je to maškarní bál. Možná je to excentrický milionář, plánující šokovat své přátele. Taková scéna se odehraje ve filmu *Můj muž Godfrey* (*My Man Godfrey*, 1936). Motivací pro přítomnost žebračka na plese je zvláštní hra: mladí lidé z vyšších kruhů mají mimo jiné přivést do sálu bezdomovce 2.8. Právě tato hra *motivuje* přítomnost neadekvátně oblečené postavy.

Motivace je ve filmech tak běžná, že ji diváci považují za samozřejmou. Míhotání tlumeneho světla na postavě může být motivované přítomností svíčky v pokoji. (Co se týká natáčení, světlo dodávají lampy umístěné mimo záběr, ale jako zdroj světla má být chápána svíčka, a proto právě svíčka motivuje dopadající světlo.) Bloudění postavy po pokoji může motivovat pohyb kamery, aby ji následovala a udržela i nadále v záběru. Až budeme probírat principy narativní formy (kapitola 3) a různé typy filmů (kapitoly 9 a 10), podíváme se detailněji na schopnost motivace propůjčit prvkům specifické funkce.

Podobnost a opakování

Na našem ABACA příkladu jsme viděli, jak jsme schopni předvídat vývoj série. Jedním z důvodů byl pravidelný vzorec opakujících se prvků. Jako rytmus v hudbě nebo metrum

v poezii, opakování písmen „A“ v našem příkladu naznačilo a uspokojilo formální očekávání. Podobnost a opakování tedy představuje důležitý princip filmové formy.

▲ Pro porozumění jakémukoli filmu je opakování zcela klíčové. Musíme být například schopni vybavit si a rozpoznat postavy či prostředí, kdykoli se znovu objeví. Ve filmu můžeme zaznamenat opakování všeho, počínaje shodnými částmi dialogů a hudby až po umístění kamery, chování postav a jednotlivé události.

Je užitečné mít k popsání formálních opakování nějaký pojem, a tím nejpoužívanějším je **motiv**. *Jakýkoli opakující se signifikantní prvek ve filmu* budeme nazývat motivem. Motivem může být předmět, barva, místo, osoba, zvuk nebo i vlastnost postavy. Motivem lze nazvat způsob osvětlování nebo umístění kamery, jestliže se v průběhu filmu opakuje (viz Zblízka, s. 98–99). Forma *Čaroděje ze země Oz* využívá všech těchto motivů. I v tak relativně jednoduchém filmu můžeme pozorovat podobnost a opakování jako všudypřítomné formální principy.

Filmová forma používá povšechné analogie i přesná zdvojení. Abychom *Čaroději ze země Oz* porozuměli, musíme rozpoznat podobnost mezi třemi kansaskými pomocníky a Strašákem, Plecháčkem a Zbabělým lvem. Musíme si všimnout i dalších podobností mezi postavami v kansaské a fantastické části 2.9–2.12. Zdvojení není dokonalé, ale podobnost je značná. Takové analogie nazýváme *paralelismem*. Je to proces, pomocí něhož film diváka zdůrazňováním podobných rysů podněcuje, aby mezi sebou porovnával dva nebo více rozličných prvků. Například v jednom momentě Dorotka řekne, že má pocit, že Strašáka, Plecháčka a Zbabělého lva zná už dlouho.³ Jindy zase tuto podobnost podtrhuje rozmístění postav v záběru 2.13, 2.14.

Motivy mohou při vytváření paralelismu pomáhat. Divák si všimne, a později dokonce i očekává, že každá scéna, v níž Dorotka v zemi Oz někoho potká, skončí písní *We're Off to See*



2.8



2.9



2.10

▲ „Podívejme se třeba na film *Hříšní andělé* (*Angels with Dirty Faces*, 1938), v němž Rocky jako chlapec řekne svému kamarádovi Jerrymu: „Co je nového?“ (What do you hear, what do you say?) – drzé děcko – a potom jako mladý grázl na vzestupu, když se mu výborně daří, říká: „Co je nového?“ Pak když má být popraven na elektrickém křesle a Jerry je s ním, aby vyslechl jeho zpověď, řekne: „Co je nového?“ Prosté opakování této věty toutéž postavou na třech různých místech nám pomůže uvědomit si radikální změnu okolností daleko lépe,

než by to dokázala jakkoli rozsáhlá jízlivá poznámka.“ Robert Towne, scenárista (*Čínská čtvrť – Chinatown*, 1974)

2.8 *Můj muž Godfrey*. Hrdinka filmu si prohlíží svou výhru, zatímco všichni ostatní z vybrané společnosti nutí nezaměstnaného Godfreye, aby pronesl řeč.

2.9 Kočovný kansaský věštec profesor Marvel je neobyčejně podobný...

2.10 ...starému šarlatánovi známému jako čaroděj ze země Oz.



2.11



2.12



2.13



2.14

2.11 Kolo slečny Gulchové z úvodní části se stane...

2.12 ...koštětem čarodějnice v zemi Oz.

2.13 Když Zbabělý lev popisuje svou plachost, jsou

postavy v záběru rozestavené tak, aby se tato scéna jevila z hlediska kompozice jako zrcadlově převrácená...

2.14 ...k dřívější scéně, v níž se všichni posmívají Zekeovi, že se bojí prasat.

s.
100–101

Principy
filmové
formy

kapitola 2
Důležitost
filmové
formy

část II
Filmová
forma

the Wizard. Právě naše schopnost rozpoznat paralelismy skýtá část potěšení, které při sledování filmu pocítujeme, podobně jako navracení se rýmů přispívá k síle poezie.

Odlíšnost a variace

Film se nemůže spoléhat jen na opakování. Vzorec AAAAAA je poněkud nudný. Musí v něm být nějaké změny neboli *variace*, ať už jakkoli nepatrné. Odlíšnost tudíž představuje další ze základních principů filmové formy.

Není obtížné pochopit, proč jsou rozmanitost, kontrast a změna ve filmech nezbytné. Postavy se musí lišit, prostředí musí být jasně vykresleno a divák se musí orientovat v časových vztazích a dějových liniích. Co se týče obrazu, musíme být schopni rozpoznat odlíšnosti v tonalitách, textuře, směru a rychlosti pohybu a podobně. Forma potřebuje ustálené podobnosti a opakování, ale stejně tak vyžaduje, aby docházelo k odlíšnostem.

To znamená, že i když se motivy (scény, prostředí, události, předměty a stylistické postupy) mohou opakovat, zřídka se budou opakovat zcela totožně. Objeví se jejich variace. Tři pomocníci z Kansasu v *Čaroději ze země Oz* nejsou naprosto stejní jako jejich „dvojníci“ v zemi Oz. Paralelismus tedy vyžaduje společně s nápadnou podobností i určitou odlíšnost. Když se profesor Marvel tváří, že předvídá Dorotčinu budoucnost z malé křišťálové koule, žádné výjevy v ní nevidíme 2.9. Dorotčin sen ale přeměnil malou křišťálovou kouli do mnohem větší koule v zámku čarodějnice, v níž jsou zobrazeny děsivé scény 2.15. Podobně mění svou funkci opakující se motiv Tota, narušujícího nějakou situaci. V Kansasu rozčílí slečnu Gulchovou a přiměje Dorotku odnést ho z domova, zatímco v zemi Oz Dorotce v jejím návratu domů zabrání.

Odlíšnosti mezi prvky se mohou často vyhrtotit až do naprostého opaku. Nejlépe jsme s formálními opozicemi obeznámeni v podobě střetů mezi postavami. V *Čaroději ze země Oz*

jsou Dorotčina přání na různých místech filmu stavěna do opozice s rozdílnými zájmy ostatních postav: tety Emy, slečny Gulchové, Zlé čarodějnice a čaroděje. Dramatické konflikty tak výrazně ovlivňují náš zážitek z filmu. Jenomže střet mezi postavami není jediným způsobem, jak se může odlíšnost v rámci formy projevit. V opozici mohou stát i prostředí, události a další prvky. V *Čaroději ze země Oz* je jasný protiklad mezi černobílým Kansasem a pestrobarevnou zemí Oz, případně mezi čarodějnicí, která je oděna celá v černém, a Dorotkou oblečenou v bílé halence, modrých šatech a obutou do rubínových střevíčků. Pro prostředí jsou také postavena do protikladu – nejenom Oz versus Kansas, ale též různá místa v zemi Oz 2.16, 2.17. Zabarvení hlasu, melodie a mnoho dalších prvků spolu soupeří. To názorně ukazuje, že jakýkoli motiv může stát proti jakémukoli jinému motivu.

Samozřejmě ne všechny odlíšnosti stojí jednoduše proti sobě. Dorotčini tři kamarádi ze země Oz – Strašák, Plecháček a Zbabělý lev – se vyznačují nejenom svou podobou, ale také trojicí toho, čeho se jim nedostává (mozek, srdce, kuráž). Jiné filmy mohou spoléhat na méně zřetelné odlíšnosti, a tak naznačovat jemnější odchylky mezi postavami jako ve filmu Jeana Renoira *Pravidla hry*. V nejextrémnějším případě mohou třeba abstraktní filmy nabídnout pouze omezené variace mezi jednotlivými částmi, jako například u filmu *Print Generation* (1974) J. J. Murphyho (s. 474–475): pokaždé, když se vrátí tentýž natočený materiál, dojde jen k nepatrné změně.

Opakování a variace jsou dvě strany téže mince. Všimnout si jednoho znamená všimnout si druhého. Když se zamýšlíme nad filmy, měli bychom hledat podobnosti, a *současně* odlíšnosti. Při uvažování nad obojím naráz můžeme poukázat na motivy a porovnat změny, jimiž prošly, můžeme rozpoznat opakování motivů ve formě paralelismu, a přitom také zaznamenat důležité variace.

Vývoj

Jedním ze způsobů, jak si uvědomovat roli podobnosti a odlíšnosti ve filmové formě, je pátrat po principech vývoje mezi jednotlivými částmi filmu. Vývoj stanoví jisté soustavy prvků založených na podobnosti a odlíšnosti. Náš ABACA příklad je založen nejenom na opakování (vracející se motiv písmena „A“) a odlíšnosti (připojení písmen „B“ a „C“), ale též na principu *posloupnosti*, kterou bychom mohli vyjádřit touto zásadou: střídání písmena „A“ s dalšími písmeny v abecedním pořádku. I když to zní jednoduše, právě toto je princip *vývoje*, jenž reguluje formu celé řady.

Formální vývoj můžeme chápat jako *postup od začátku, přes prostředek až do konce*. Příběh filmu *Čaroděj ze země Oz* se vyvíjí několika způsoby. Jednak je to *putování*: z Kansasu, přes zemi Oz zpět do Kansasu. Hodná čarodějnice Glinda tento formální vzorec zdůrazňuje, když Dorotce říká: „Vždycky je nejlepší začít od začátku.“⁴ 2.18 Děje postaveného na putování se drží i mnoho dalších filmů. *Čaroděj ze země Oz* je také *hledáním*: začíná úvodním odloučením od domova, sleduje různé pokusy nalézt cestu domů a končí v momentě, kdy Dorotka domov nalezne. Ve filmu můžeme též rozpoznat vzorec *záhady*, který se obvykle drží stejného formálního postupu začátek–prostředek–konec. Začínáme otázkou (kdo je čaroděj ze země Oz), několikrát se pokusíme na otázku odpovědět a končíme, když je otázka zodpovězena (čaroděj je podvodník). Většina celovečerních filmů je složena z několika vývojových vzorců.

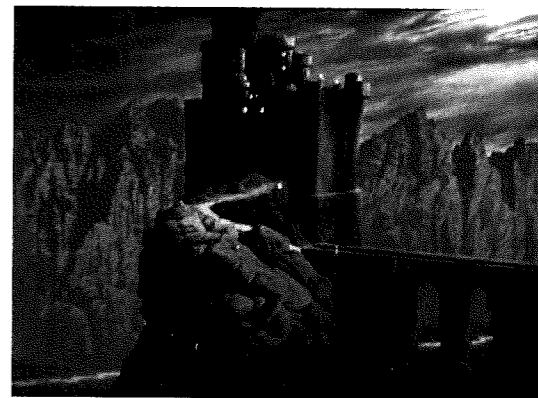
Abychom mohli analyzovat vývojový vzorec filmu, obvykle je vhodné film *segmentovat*. Segmentace je stručně sepsaná osnova filmu, která film rozčlení na významnější a méně významné části, přičemž všechny z nich jsou označeny po sobě jdoucími čísly či písmeny. Jestliže má film 40 scén, pak každou z nich označíme číslem od 1 do 40. Někdy může být užitečné některé z těchto částí dále rozdělit (například na scény 6a a 6b). Segmentace filmu nám umožní



2.15



2.16



2.17



2.18

2.15 Zlá čarodějnice se vysmívá Dorotce ze své křišťálové koule.

2.17 ... k zámku Zlé čarodějnice Západu, který je ukázán v podobné kompozici.

2.16 Smaragdové město umístěné uprostřed horní části obrazu vytváří zřetelný kontrast...

2.18 Dorotka vstupuje na samý začátek Žluté cesty, jež se postupně rozšiřuje.

s.
102–103

Principy
filmové
formy

kapitola 2
Důležitost
filmové
formy

část II
Filmová
forma

nejenom odhalit podobnosti a odlišnosti mezi jednotlivými částmi, ale také zmapovat celkový formální vývoj. Následuje segmentace filmu *Čaroděj ze země Oz* (úvodní titulky označíme písmenem „T“, závěrečné titulky písmenem „Z“ a všechny další části číslicemi).

Čaroděj ze země Oz: segmentace

T – Úvodní titulky

1. Kansas

- a) Dorotka je doma a má obavy, že slečna Gulchová může ublížit jejímu psu Totovi.
- b) Na útěku Dorotka potká profesora Marvela, který ji přemluví, aby se vrátila domů.
- c) Tornádo vynese do nebes dům i s Dorotkou a Totem.

2. Město Munchkinů

- a) Dorotka potká Glindu a Munchkinové oslavují smrt Zlé čarodějnice Východu.
- b) Zlá čarodějnice Západu vyhrožuje Dorotce kvůli rubínovým střevícům.
- c) Glinda posílá Dorotku pro pomoc za čarodějem.

3. Žlutá cesta

- a) Dorotka potkává Strašáka.
 - b) Dorotka potkává Plecháčka.
 - c) Dorotka potkává Zbabělého lva.
4. Smaragdové město
- a) Čarodějnice vyčaruje před městem makové pole, ale Glinda cestovatele zachrání.
 - b) Obyvatelé města všechny uvítají.
 - c) Když čekají na přijetí u čaroděje, Zbabělý lev zpívá o tom, co by se dělo, kdyby byl králem.
 - d) Hrůzostrašný čaroděj souhlasí s tím, že jim pomůže, ale nejdříve mu musí donést koště Zlé čarodějnice.

5. Zámek čarodějnice a blízký les

- a) V lese unesou létající opice Dorotku a Tota.
- b) Čarodějnice si uvědomí, že musí Dorotku zabít, jinak rubínové střevíce nezíská.
- c) Strašák, Plecháček a Zbabělý lev se dostanou do zámku, během následující honičky Dorotka čarodějnici zabije.

6. Smaragdové město

- a) Ukáže se, že čaroděj je podvodník, ale přesto splní přání Strašáka, Plecháčka a Zbabělého lva.
- b) Dorotce se nepodaří odletět v čarodějově horokovzdušném balonu, ale přesune se domů díky rubínovým střevícům.

7. Kansas

- a) Dorotka popisuje zemi Oz svým přátelům a příbuzným.

Z – Závěrečné titulky

Příprava segmentace se může zdát nadbytečná, ale v této knize se vás pokusíme přesvědčit, že segmentace je při objasňování formy filmů velmi užitečná. Zkuste se zamyslet nad následujícím srovnáním.

Když vstupujete do budovy, váš zážitek se neustále vyvíjí. Například v mnoha katedrálách bývá vchod dosti úzký. Jakmile se však ocitnete v otevřeném vnitřním prostranství (v hlavní lodi), prostor se rozšíří. Zdá se vám, že vaše vlastní tělo se smršťuje a vaše pozornost je směřována ke vzdálenému hlavnímu oltáři. Je to právě poněkud stísněný vchod, který vám umožní pocítit kontrast, když vstoupíte do otevřeného a vzdušného prostoru. Váš zážitek byl naplánován stejně pečlivě jako jakákoliv atrakce v zábavním parku. Jenom zpětně si dokážete uvědomit, že byl záměrně ovlivněn rozdílnými proporcemi různých částí budovy. Kdybyste měli možnost prostudovat si stavební plány, hned byste viděli celé rozvržení prostoru. Váš zážitek z prostoru by potom byl zcela odlišný, než když ho objevujete postupně. Plány by vám jasně ukázaly, čím bylo vaše vnímání prostoru ovlivněno.

■ S filmem je to podobné. Když se díváme na film, jsme do něj ponořeni. Následujeme formální vývoj postupně krok za krokem a můžeme jím být víc a víc pohlcováni. Jestliže ale chceme zkoumat celkový stav věcí, musíme trochu poodstoupit. Filmy nemají stavební plány, avšak tím, že provedeme segmentaci, získáme s nimi

srovnatelný přehled celkové podoby filmu. V jistém slova smyslu znovu objevujeme jeho základní architekturu. Segmentace nám umožňuje uvědomit si vzorce, které při sledování filmu intuitivně cítíme. V kapitolách 3 a 10 se zamyslíme nad tím, jak segmentovat různé typy filmů, a několik našich vzorových analýz v kapitole 11 využívá segmentace k objasnění toho, jak tyto filmy fungují.

Jiným způsobem, jak zhodnotit formální vývoj filmu, je *porovnat začátek s koncem*. Když zvážíme podobnosti a odlišnosti mezi začátkem a koncem, můžeme začít chápat celkový vztah filmu. Ověřme si to na *Čaroději ze země Oz*. Porovnání začátku a konce ukáže, že Dorotčina cesta končí jejím návratem domů; její hledání dokonalého místa „za duhou“ se stalo hledáním cesty zpět do Kansasu. Závěrečná scéna opakuje a rozvíjí narativní prvky ze začátku filmu. Stylisticky jsou začátek a konec jedinými částmi filmu, které využívají černobílý filmový materiál. Toto opakování umocňuje rozdíl, jež vyprávění vytváří mezi snovou zemí Oz a ponurou krajinou Kansasu.

Na konci filmu profesor Marvel přichází za Dorotkou 2.19, čímž se převrací situace ze začátku filmu, kdy naopak Dorotka během svého pokusu utéci z domova navštíví jeho. Na začátku ji profesor Marvel přesvědčil, aby se vrátila domů, a její touhu po návratu domů ztělesňuje i později jako čaroděj ze země Oz. Když Dorotka nakonec rozpozná profesora Marvela a pomocníky jako předobrazy postav ze svého snu, uvědomí si, jak moc se chtěla ze země Oz vrátit domů.

Výše jsme zmínili, že filmová forma dynamickým způsobem zapojuje naše city a očekávání. Nyní si už můžeme udělat lepší představu o tom, proč tomu tak je. Neustálá souhra mezi podobnostmi a odlišnostmi a mezi opakováním a variací vede diváka k tomu, aby se aktivně zapojoval do stále se rozvíjejícího systému filmu. Zachytit vývoj filmu staticky tak, že ho segmentujeme, sice může být užitečné, ale neměli bychom zapomínat, že formální vývoj je *proces*. Forma utváří náš zážitek z filmu.

■ Začátky filmů jsou důležité a první záběr je ještě důležitější, jak ukazuje v článku „First shots“. www.davidbordwell.net/blog/?p=139

Soudržnost a nesoudržnost

Celkový systém filmu spoluvytváří všechny vztahy mezi jeho jednotlivými prvky. I když se nám některý prvek zdá naprosto neadekvátní vzhledem ke zbytku filmu, sotva můžeme říct, že není jeho součástí. Neadekvátní prvek může být nanejvýš nevysvětlitelný nebo nekoherentní. Může to být chybička v jinak jednotném systému filmu – ale i ta ovlivňuje film jako celek.

Jestliže všechny vztahy, které ve filmu vnímáme, jsou jasné a dobře provázané, řekneme, že film je *soudržný*. Takový propojený film nazýváme ucelený, protože se zdá, že ve formálních vztazích nejsou žádné nesrovnalosti. Každý přítomný prvek má specifický soubor funkcí, můžeme jasně rozeznat podobnosti a odlišnosti, film se vyvíjí logicky a žádný prvek není nadbytečný. V tom případě soudržnost filmu dodává našemu zážitku pocit úplnosti a naplnění.

Soudržnost filmu je ovšem relativní. Téměř žádný film není natolik ucelený, aby vysvětlil vše. Například v jednom momentě filmu *Čaroděj ze země Oz* čarodějnice mluví o tom, jak nechala hmyz zaútočit na Dorotku a její kamarády, ale my tento útok nikdy neuvidíme a zmínka o něm je matoucí. Scéna útoku včel byla sice původně natočena, jenže se do filmu nedostala. Čarodějčin výrok o útoku hmyzu tak postrádá



2.19

2.19 Návštěva profesora Marvela v závěrečné scéně filmu.

s.
104–105

Principy
filmové
formy

kapitola 2
Důležitost
filmové
formy

část II
Filmová
forma

odůvodnění. Více překvapující je nevyjasněný prvek na konci filmu: nikdy se nedozvíme, co se stalo se slečnou Gulchovou. Zřejmě má stále právo odnést si Tota, ale v závěrečné scéně se o tom nikdo nezmiňuje. Máme ovšem tendenci to snadno přehlédnout, protože čarodějnice, postava paralelní ke slečně Gulchové, byla ve snové části ze země Oz zabita, a tak už neočekáváme, že bychom ji znovu viděli naživu. Poněvadž naprosté soudržnosti je dosahováno jen zřídka, měli bychom předpokládat, že dokonce i soudržný film může obsahovat několik nezodpovězených otázek či prvků, které jeho soudržnost narušují.

■ Jestliže vnímáme soudržnost jako hodnotící kritérium, můžeme posuzovat film s více nemotivovanými prvky jako nezdařený. Ale dvojice soudržnost a nesoudržnost může být stejně tak nahlížena jako výsledek specifické formální

konvence, tedy nejen jako nástroj k hodnocení filmu. Například film *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* trochu postrádá pointu – nikdy neodhalí, co je uvnitř kufříku, kolem něhož se gangsterská zápletka točí. Jeho obsah se leskne jako zlato a zdá se tak, že bude velmi cenný (zároveň odkazuje ke scéně s „bůhví, co je to zač“ /*whatsit*/ v klasickém filmu noir *Líbej mne až k smrti – Kiss Me Deadly*, 1955).⁵ Nedozvíme se sice, co je v kufříku, ale film nám umožní srovnávat reakce jednotlivých postav na jeho obsah – zejména v poslední scéně odehrávající se v restauraci, kdy Pumpkín na obsah kufříku chtivě zírá, zatímco s vírou koketující zabiják Jules nehne ani brvou a trvá na tom, že kufřík odnese svému šéfovi. K celkovému uspořádání a k tematickému významu filmu mohou přispívat i prvky, které principu soudržnosti na okamžik odporují.

Shrnutí

Pokud něco ovlivňuje naše zacházení s estetickou formou, je to zřejmě *konkrétnost*. Forma je specifický systém uspořádaných vztahů, které v uměleckém díle rozpoznáváme. Takové pojetí nám pomůže pochopit, jak dokonce i ty prvky, které jsou obvykle chápány jako součást obsahu – námět nebo abstraktní myšlenky –, získávají v kterémkoli díle specifickou funkci.

Konkrétní je i náš zážitek z uměleckého díla. Rozpoznáváme v něm vodítka a na jejich základě rozvíjíme specifická očekávání, která estetická forma vyvolává, podporuje, pozdržuje, podvádí, uspokojuje nebo znejistňuje. Prožíváme zvědavost, napětí a překvapení. Porovnáváme specifické rysy uměleckého díla s tím, co známe z našeho běžného života, a s konvencemi, které nacházíme v umění.

Umělecké dílo v konkrétním kontextu vyjadřuje a vyvolává emoce, čímž nám umožňuje vytvářet mnoho druhů významů. Ačkoli používáme obecná kritéria především k hodnocení filmu, měli bychom je používat i jinak: k proniknutí k jeho jednotlivým aspektům. A právě na prozkoumání těchto vlastností umělecké formy v kinematografii se zaměří zbytek této knihy.

Principy filmové formy můžeme shrnout do několika otázek, které si lze klást při uvažování o kterémkoli filmu:

1. Jakou funkci mají v celkové formě filmu jednotlivé prvky? Jak jsou motivované?
2. Opakují se v průběhu filmu jednotlivé prvky nebo vzorce? Jestliže ano, jak a v jakých momentech? Vyzývají nás motivy a paralelismy k tomu, abychom jednotlivé prvky porovnávali?
3. Jak se jednotlivé prvky vzájemně liší? Jsou nějak stavěny proti sobě? Odporují si? A jak?
4. Jaké principy postupu neboli vývoje jsou v rámci formy využívány? Konkrétněji, co

nám může o celkové formě filmu prozradit srovnání jeho začátku a konce?

5. Do jaké míry je ve filmové formě uplatňován princip soudržnosti? Lze ho považovat za dominantní, nebo ve filmové formě naopak převažují prvky, které její soudržnost narušují?

V této kapitole jsme prozkoumali několik určujících způsobů, jimiž nás, jakožto diváky, mohou filmová umělecká díla aktivně zapojovat. Připomněli jsme si rovněž obecnější principy filmové formy, pomocí nichž můžeme rozlišit konkrétnější typy forem, které jsou pro pochopení filmového umění klíčové.

Kam dál

Forma ve filmu a jiných uměních

Mnohé z toho, co bylo v této kapitole řečeno, vychází z uvažování o formě v jiných druzích umění. Všechny následující publikace jsou užitečné pro další studium: *Aesthetics* Monroea Beardsleye (New York, Harcourt Brace & World 1958), zejména kapitoly 4 a 5; *Art and Visual Perception* Rudolfa Arnheima (Berkeley, University of California Press 1974), především kapitoly 2, 3 a 9; *Emotion and Meaning in Music* Leonarda Meyera (Chicago, University of Chicago Press 1956) a *Umění a iluze: Studie o psychologii obrazového ztvárnění* Ernsta Hanse Gombricha (Praha, Odeon 1985).

O vztahu formy a publika pojednává výše zmíněná Meyerova kniha. Příklad ABACA jsme si vypůjčili z výtečné studie o literární formě Barbary Herrnsteinové-Smithové s názvem *Poetic Closure* (Chicago, University of Chicago Press 1968). Porovnejte náš výklad s tvrzením Kennetha Burkeho: „Forma je výtvar touhy v mysli posluchače a její adekvátní uspokojení.“ (Viz Burke, Kenneth: „Psychology and Form.“ In: *Counter-Statement*. Chicago, University of Chicago Press 1957, s. 29–44.)

■ Zvláštní typ filmové formy mají filmy, jejichž jednotlivé části jsou natočeny různými režiséry. O tomto přístupu, založeném na variacích jednoho tématu,

píšeme v článku „Can you spot all the auteurs in this picture?“
www.davidbordwell.net/blog/?p=932

Tato kapitola předpokládá, že všichni filmaři využívají základní formální principy. Jsou si toho ale filmaři vůbec vědomí? Mnozí z nich využívají formální principy intuitivně, jiní je naopak aplikují zcela záměrně. Ernest Dickerson, kameraman Spikea Leea, poznamenává: „Ve filmu *Blázinec ve škole* (*School Daze*, 1988) jsme opakovaně používali motiv dvojice lidí zachycených z profilu, kteří k sobě byli tváří v tvář. Šlo o vědomé rozhodnutí.“ (Viz Lee, Spike – Jones, Lisa: *Uplift the Race: The Construction of „School Daze“*. New York, Simon & Schuster 1988, s. 110.) Sidney Lumet se rozhodl dodat filmu *Dvanáct rozhněvaných mužů* (*Twelve Angry Men*, 1957) zřetelný vývoj tím, že natáčel kamerou umístěnou v různých pozicích. „Chtěl jsem, aby se s vyvíjejícím příběhem zdála místnost menší a menší... První třetinu filmu jsem natáčel z pozice nad úroveň očí, druhou třetinu z pozice na úrovni očí a třetí třetinu z pozice pod úroveň očí. Díky tomu se ke konci filmu začne v záběru objevovat strop.“ (Viz Lumet, Sidney: *Making Movies*. New York, Knopf 1995, s. 81.) Náš citát Nicol Kidmanové o motivu nožů ve filmu *Osvícení* pochází z *Watching Movies: The Biggest Names in Cinema Talk About the Films That Matter Most* (New York, Henry Holt 2003).

Maya Derenová, americká experimentální filmařka, která natočila *Odpolední osídla* (s. 54–55), si byla formálních principů dobře vědoma. Tvrdila, že film by měl využívat těch svých rysů, které ho odlišují od jiných umění – zejména svého jedinečného zacházení s prostorem a časem. Derenová věřila, že organizace filmu vyvěrá z důmyslných způsobů, jimiž se obrazy navzájem jemně ovlivňují. „Prvky neboli jednotlivé části pozbývají svou původní hodnotu a přijímají hodnoty přidělené jim jejich funkcí v tomto konkrétním celku.“ Více myšlenek na toto téma najdete v jejím eseji „An Anagram of Ideas on Art, Form and Film“ z roku 1946. (Například viz McPherson, Bruce R. /ed./: *Essential Deren: Collected Writings on Film by Maya Deren*. Kingston /NY/, Document-text 2005.)⁶

Forma, význam a pocity

Jak kinematografie vyvolává emoce? To je vlastně trochu záhada. Kdyby se k nám na ulici neohrabaně přibližoval obrovský lidoop, v hrůze bychom uprchli. Když se k nám na plátně blíží King Kong, jsme sice vystrašení, ale z kina neutěcháme. Pociťujeme skutečný strach a nějak zabráníme naší impulzivní touze uprchnout? Nebo nepociťujeme skutečný, ale něco jako předstíraný strach? A co znamená, když říkáme, že se *identifikujeme* s postavou? Že zažíváme přesně tytéž emoce jako ona postava? Někdy ale pociťujeme jiné emoce – například když se náš soucit s postavou mísí s lítostí nebo obavami. Můžeme se identifikovat s postavou, a přesto nesdílet její pocity?

Na tyto otázky se snažili v devadesátých letech 20. století odpovědět filozofové i filmoví teoretici. Jako vzor může posloužit kniha editovaná Carlem Plantingou a Gregem M. Smithem *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore, Johns Hopkins University Press 1999). Eseje v této knize vznikly na základě debat o několika vlivných knihách: *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart* Noëla Carrola (London, Routledge 1990),⁷ *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema* Murraye Smithe (Oxford, Oxford University Press 1995), *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory* Josepha Andersona (Carbondale, University of Southern Illinois Press 1996) a *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition* Torbena Grodala (Oxford, Oxford University Press 1997).⁸ Viz též knihu Grega M. Smithe *Film Structure and the Emotion System* (Cambridge, Cambridge University Press 2003).

Většina těchto autorů vychází z přístupu zvaného *kognitivní studia*. Podobnými tématy se zabýváme i na našem blogu. V článku „Minding movies“ (publikovaném na: www.davidbordwell.net/blog/?p=2004) naznačujeme, jak nám mohou kognitivní studia pomoci pochopit naše vnímání

a chápání filmů. O podobném přístupu viz „Simplicity, clarity, balance: A tribute to Rudolf Arnheim“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=956.

Alternativním přístupem k pochopení divákovy reakce na filmy jsou takzvaná *recepční studia*. Přehled nabízí *Media Reception Studies* Janet Staigerové (New York, New York University Press 2005). Badatelé věrní této tradici se často snaží porozumět tomu, jak na dané filmy reagují konkrétní sociální skupiny, například publikum v určitém období nebo diváci různých etnik. Vlivnými příklady jsou následující publikace: *Judge Dredd: Its Friends, Fans, and Foes* Kate Brooksové a Martina Barkera (Luton, University of Luton Press 2003), *American Movie Audiences: From the Turn of the Century to the Early Sound Era* editořů Melvyna Stokesese a Richarda Maltbyho (London, BFI 1999). Kniha Janet Staigerové *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception* (New York, New York University Press 2000)⁹ se zabývá tím, jak mohou diváci a kritici na filmy reagovat způsobem, který filmaři nemohou předpokládat.

Mnozí kritici připisují filmům implicitní a symptomatické významy – jinak řečeno, interpretují je. Přehled interpretativního přístupu nabízí R. Barton Palmer v knize *The Cinematic Text: Methods and Approaches* (New York, AMS Press 1989). Trendy v interpretaci filmu pak zkoumá kniha Davida Bordwella *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1989).

Lineární segmentace a vytváření diagramů

Segmentace, kterou používáme při analýze hraného filmu, se často téměř shoduje s jednotlivými tvůrčími kroky scenáristy. Ten obvykle vystaví scénář na základě seznamu scén. Někdy si všechny scény poznamená na kousky papíru, ty si pak rozloží a sestaví tak, aby příběh dostal tvar.

Celovečerní film se dnes obvykle skládá z krátkých scén (běžně každá trvá jednu až tři minuty) a může jich tak obsahovat šedesát i více.

Starší filmy zřídka obsahují více než čtyřicet scén a němé filmy jich mívají snad deset nebo dvacet. Sekvence a scény mohou být dále rozděleny na menší části. Při segmentaci jakéhokoli filmu používejte osnovu nebo lineární diagram, abyste si mohli lépe vybavit formální souvislosti (začátky a konce, paralely, vývojové vzorce). Osnovu použijeme při rozboru filmu *Občan Kane* v následující kapitole a v kapitole 10, kde se zabýváme způsobem natáčení.

Webové stránky

<http://faculty.uca.edu/wsmeador/ccs-mi/index.htm> Stránka Centra pro kognitivní studia filmu (Center for Cognitive Studies of the Moving Image), která zkoumá různé aspekty psychologické a emoční reakce na film.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Art> Užitečný esej pro seznámení se s úlohou formy v různých uměních.

Doporučené bonusy na DVD

Dvoudisková speciální edice filmu *Čaroděj ze země Oz* vydaná společností Warner Bros. obsahuje bonusy, které nás seznamují s výrobou tohoto filmu. Viz též následující knihy: *The Making of the Wizard of Oz* Aljeana Harmetze (New York, Limelight 1984) či *The Wizard of Oz: The Official 50th Anniversary Pictorial History* Johna Frickeho, Jaye Scarfoneho a Williama Stillmana (New York, Warner Books 1989).

Když byl film v postprodukční fázi, přeli se producenti studia MGM o to, zda by píseň *Over the Rainbow* neměla být z filmu vyřazena. Některým z nich se zdála příliš dlouhá a místy pomalá, jiným připadalo zpívání na dvoře farmy ponižující. Producent Arthur Freed se vášnivě zasazoval o zachování této sentimentální písničky a zvítězil. Důvody pro to vyjádřil ve svých vzpomínkách a jeho formulace ukazují, že si byl dobře vědom, jakou roli hraje píseň v motivaci Dorotčiny cesty: „Celý milostný příběh ve Sněhurce je

motivován písní *Some Day My Prince Will Come* (*Jednou se můj princ ukáže*), kterou Sněhurka zpívá, když se dívá do studny. Žádný dialog by toto nemohl dokázat ani z poloviny. Používám tento příklad, abych osvětlil, proč bychom scénář našeho *Čaroděje ze země Oz* měli vystavět podobně – skrze hudební sekvenci na farmě. Když to uděláme pomocí hudby, veškerá banalita z této jednoduché scény vymizí.“ (Cit. dle Fricke, J. – Scarfone, J. – Stillman, W., c. d., s. 30.)

Bonusy na DVD často nahlíží do zákulisí natáčení a odhalují, jak bylo využito některých postupů, třeba zvláštních efektů nebo hudby. Někdy však bonusy analyzují i formální aspekty filmu. Ve snímku *Sladké zvuky* (*Sweet Sounds*, 2005), bonusu věnujícímu se hudbě na DVD *Karlík a továrna na čokoládu*, mluví skladatel Danny Elfman o tom, jak píseň zařazená vždy při zmizení dalšího z otravných dětí vytváří

mezi těmito dětmi paralely, a zároveň dokáže zachovat různorodost tím, že je tento motiv zazpíván pokaždé v jiném hudebním stylu.

Bonus *Jejich vystoupení bude jedinečné* (*Their Production Will Be Second to None*) na DVD *Perný den* obsahuje podnětný rozhovor s režisérem Richardem Lesterem, jenž mluví o celkové formě filmu. Zmiňuje se například o tom, že v první třetině filmu záměrně využíval stísněných prostorů s nízkými stropy, aby si připravil půdu pro extrémní kontrast s otevřeným prostorem, do něhož Beatles uniknou.

V bonusu *Výprava* (*Production Design*, 2007) na DVD *Zlatý kompas* jsou zmiňovány některé motivy: kruhové předměty a rekvizity na scéně asociované hlavní hrdinkou Lyrou a prostorem v Oxfordu, a proti tomu oválné předměty spojované se zápornou postavou paní Coulterové a Magisteriem.

kapitola 3 Vyprávění jako formální systém

Principy výstavby vyprávění

Ze všech stran jsme obklopani příběhy. V dětství se seznamujeme s pohádkami a pověstmi. Když vyrosteme, čteme povídky, romány, historické knihy a životopisy. Náboženství, filozofie a věda vykládají své teorie často ve formě podobenství a příběhů. Divadelní hry vyprávějí příběhy stejně jako filmy, televizní seriály, komiksy, obrazy, tanec a mnoho dalších kulturních fenoménů. Většina našich rozhovorů bývá vyplněna vyprávěním příběhů: vzpomínáním na minulou událost nebo vyprávěním vtipu. Dokonce i články v novinách můžeme nazvat příběhy. Když se ptáme na vysvětlení něčeho, můžeme říci: „O co jde?“ Neunikneme jim, ani když jdeme spát, protože i sny často prožíváme jako vyprávění. Vyprávění je stěžejní pro naše porozumění světu.

Naše životy neustále provázejí příběhy, a právě proto se musíme detailně podívat na to, jak se může ve filmech projevat **narativní forma**. Když říkáme, že „jdeme do kina“, téměř vždycky tím myslíme, že jdeme na narativní film – na film, který vypráví příběh.

Narativní forma je nejběžnější u fikčních filmů, ale může se objevit ve všech dalších základních typech filmů. K narativní formě se často obracejí například dokumenty. Film *Primárky* (*Primary*, 1960) vypráví příběh o kampani Huberta Humphreyho a Johna F. Kennedyho v prezidentských primárkách ve Wisconsinu roku 1960. Příběhy vypráví i mnoho animovaných filmů, jako třeba Disneyho celovečerní filmy nebo krátké animované pohádky od Warner Bros. I mezi experimentálními a avantgardními filmy najdeme takové,

kteří narativní formu využívají, i když příběh nebo způsob jeho podání mohou být dost neobvyklé, jak uvidíme v kapitole 10.

Vzhledem k tomu, že příběhy jsou všude kolem nás, diváci přistupují k narativnímu filmu s jasnými očekáváními. Můžeme být docela dobře obeznámeni s příběhem, který bude film vyprávět. Možná jsme četli knihu, podle níž byl natočen, případně jsme viděli film, na nějž tento navazuje. Obecněji lze říci, že máme jistá očekávání typická pro narativní formu jako takovou. Předpokládáme, že v příběhu se budou odehrávat nějaké události, které mezi sebou propojí osudy jednotlivých postav. Očekáváme tedy sérii příhod, které spolu budou nějak souviset. Předpokládáme pravděpodobně i to, že se v průběhu dění objeví problémy či konflikty, které se nakonec buď vyřeší, nebo na ně alespoň získáme jiný náhled. Divák je zkrátka připraven narativnímu filmu porozumět.

Když divák sleduje film, snaží se rozpoznat nabízená vodítka, pamatovat si informace a předvídat budoucí dění. Obecně se dá říct, že se účastní vytváření filmové formy. Film tvaruje konkrétní očekávání tím, že vzbuzuje zvědavost, napětí a překvapení. Konec filmu má za úkol uspokojit nebo vyvrátit očekávání, ke kterým nás film jako celek nabádal. Stejně tak může závěr filmu apelovat na divákovu paměť a vybízet ho k tomu, aby předchozí události revidoval, případně o nich uvažoval v nových souvislostech. Když byl v roce 1999 uveden film *Šestý smysl* (*The Sixth Sense*), mnozí diváci byli natolik zaujati překvapivým závěrečným zvratem, že na film chodili znovu a snažili se přijít na to, jak bylo jejich očekáváními manipulováno. Něco podobného platí i pro film *Dokonalý trik* (viz s. 380–389). Během zkoumání narativní formy budeme tedy na různých místech brát v úvahu i to, jak tato forma zapojuje diváka do dynamického procesu.

Co je to vyprávění?

▲ *Vyprávění můžeme chápat jako příčinně propojený řetězec událostí, který se odehrává*

s.
110–111

Kam dál

kapitola 2
Důležitost
filmové
formy

část II
Filmová
forma

▲ „Vyprávění je jedním ze způsobů, jímž může být uspořádáno vědění. Vždycky jsem se domnívala, že nejdůležitější je předávat a získávat znalosti. Teď si tím nejsem tak jistá – ale touha po vyprávění se nikdy

nezmenšila a hlad po něm je stejně intenzivní, jako tomu bývalo na hoře Sinaji, na Kalvárii nebo uprostřed bažin.“
Toni Morrisonová, spisovatelka (*Milovaná*)

v čase a prostoru. Vyprávění je to, co obvykle míníme slovem *příběh (story)*¹, ačkoli my budeme tento termín později používat trochu jinak. Vyprávění obvykle začíná určitým stavem, který se na základě kauzálního vzorce postupně proměňuje, až nakonec dospívá do stavu nového, jímž vyprávění končí. Naše zapojení do příběhu se odvíjí od toho, nakolik jsme schopni porozumět vzorcům proměny a neměnnosti, příčiny a následku, času a prostoru.

Pro vyprávění ve většině médií jsou důležité všechny součásti naší definice, tedy kauzalita, čas a prostor. Klíčové jsou však kauzalita a čas. Náhodnou posloupnost událostí můžeme sotva pochopit jako příběh. Zamysleme se nad následujícím výčtem: „Muž se převaluje v posteli ze strany na stranu, nemůže spát. Rozbije se zrcadlo. Zazvoní telefon.“ Vzhledem k tomu, že nedokážeme určit časovou posloupnost těchto událostí ani příčinné vztahy mezi nimi, nechápeme je jako vyprávění.

▲ Zkusme si však tytéž události vylíčit jinak: „Muž se pohádal se svým nadřízeným. Je noc a on se převaluje v posteli ze strany na stranu a nemůže spát. Ráno je stále tak rozčilený, že během holení rozbije zrcadlo. Pak zazvoní telefon. Jeho nadřízený volá, aby se omluvil.“

Teprve teď tu máme vyprávění. Můžeme spojit události podle toho, kde se odehrávají: muž je v kanceláři, pak je v posteli, zrcadlo je v koupelně, telefon je někde jinde v domě. Ale co je důležitější, chápeme, že tyto tři události jsou sérií příčin a následků. Hádky s nadřízeným způsobila nespavost a rozbité zrcadlo. Telefonní hovor vyřeší konflikt a vyprávění tím končí. V tomto příkladě je důležitý také čas. Bezsná noc předchází rozbití zrcadla a to se rozbije před telefonním hovorem. Všechny události se odehrají během jednoho dne a následujícího rána. Vyprávění se od původního konfliktu mezi zaměstnancem a nadřízeným vyvíjí přes sérii událostí, které tento střet vyvolal, až k jeho vyřešení. Náš příklad i přes svou jednoduchost a minimalismus poukazuje na to, jak

jsou kauzalita, prostor a čas pro narativní formu důležité.

■ Skutečnost, že vyprávění závisí na kauzalitě, prostoru a čase, neznámá, že film nemohou řídit i jiné formální principy. Vyprávění může využívat třeba paralelismus. Jak jsme zmínili v kapitole 2 (s. 102), paralelismus představuje podobnost mezi odlišnými prvky. Uvedli jsme příklad, že v *Čaroději ze země Oz* jsou tři pomocníci z Kansasu paralelou ke třem Dorotčinyým přátelům ze země Oz. Vyprávění nás může inspirovat k hledání paralel mezi postavami, prostředím, situacemi, částmi dne nebo mezi jinými prvky. Ve filmu Věry Chytilové *O něčem jiném* (1963) se střídají scény ze života ženy v domácnosti a ze sportovní kariéry gymnastky. Poněvadž se tyto dvě ženy nikdy nesetkají a vedou naprosto odlišné životy, není možné jejich příběhy spojovat kauzálně. Místo toho porovnáváme a vidíme odlišnosti v činnostech, jež ženy vykonávají, a v situacích, v nichž se ocitají – rozpoznáváme paralely.

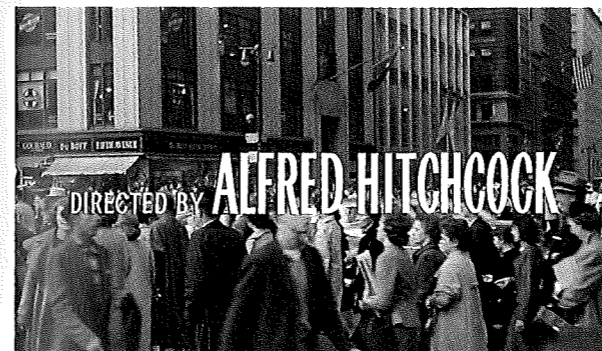
Dokument *Hoop Dreams* využívá paralel ještě výrazněji. Dva středoškoláci z černošského ghettá v Chicagu sní o tom, že se stanou profesionálními hráči basketbalu. Film oba sleduje na jejich cestě sportovní kariérou. Filmová forma nás vyzývá, abychom porovnávali a vnímali odlišnosti mezi jejich povahami, překážkami, jimž musí čelit, a volbami, které musí učinit. Navíc film vytváří paralely mezi jejich středními školami, trenéry, rodiči a staršími muži z přibuzenstva, kteří zprostředkovávají následují své vlastní sny o sportovní slávě. Film se díky paralelismu stává bohatším a komplexnějším, než kdyby se soustředil pouze na jednoho protagonistu.

Ale *Hoop Dreams* je podobně jako *O něčem jiném* narativní film. Každá ze dvou dějových linií se odehrává v čase a prostoru a je řízena kauzalitou. Film rovněž naznačuje obecnější kauzální souvislosti: oba mladíci vyrostli v chudinských městských čtvrtích, a protože pro ně sport představuje nejviditelnější znak úspěchu, obracejí své naděje právě k němu.

Syžet a fabule

■ Vyprávění tedy rozumíme díky tomu, že rozpoznáváme jednotlivé události a chápeme je jako řetězec příčin a následků, který se odehrává v čase a prostoru. Jako diváci však děláme i něco jiného. Často dovozujeme události, které ve filmu nejsou explicitně přítomny, a uvědomujeme si, že film obsahuje i věci, jež do světa příběhu nepatří. Abychom mohli popsat, jak to všechno zvládáme, vymezíme si rozdíl mezi *fabulí (story)* a *syžetem (plot, někdy též nazývaný diskurs)*. Tento rozdíl není sice těžké pochopit, ale přesto se na něj podíváme podrobněji.

O událostech ve vyprávění obvykle něco předpokládáme a něco z nich usuzujeme. Například na začátku filmu Alfreda Hitchcocka *Na sever Severozápadní linkou* víme, že se právě nacházíme na Manhattanu v době dopravní špičky. Vodítka jsou jasná: mrakodrapy, chvátající chodci, ucpané ulice 3.1. Následně vidíme Rogera Thornhilla, jak něco diktuje své sekretářce Maggie, přičemž oba vycházejí z výtahu a procházejí vestibulem 3.2. Na základě těchto vodítek začínáme vyvozovat jisté závěry. Thornhill pracuje jako manažer, který vede hektický život. Do filmu jsme vstoupili uprostřed dění, a tak předpokládáme, že své sekretářce něco diktoval už předtím, než jsme je uviděli poprvé. Usuzujeme rovněž, že Thornhill začal Maggie cosi diktovat již v kanceláři, tedy dříve, než vůbec vešli do výtahu. Jinými slovy,



3.1

vyvozujeme příčiny, časové vztahy a další lokalitu, i když žádná z těchto informací není ve filmu explicitně uvedena. Pravděpodobně si nejsme vůbec vědomi, že některá tato vyvozování provádíme, ale i když si je neuvědomujeme, neznámá to, že by nebyla důležitá.

Soubor *všech* událostí ve vyprávění – ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem – nazýváme **fabulí**. V našem příkladě by se fabule skládala minimálně ze dvou událostí zobrazených a ze dvou vyvozených. Napíšeme si jejich seznam a vyvozené události dáme do závorek:

(Roger Thornhill prožívá hektický den ve své kanceláři.)

Na Manhattanu je dopravní špička.
(Roger odchází ze své kanceláře a nastupuje do výtahu, přičemž něco diktuje své sekretářce Maggie.)

Roger vystupuje z výtahu, stále Maggie něco diktuje, oba procházejí vestibulem.

Svět, ve kterém se fabule odehrává, se někdy nazývá filmová *diegeze* (řecké slovo *diegesis* znamená „vyprávěný příběh“). Do diegeze patří jak všechny dopravní prostředky, ulice, mrakodrapy a lidé, které v úvodní scéně filmu *Na sever Severozápadní linkou* vidíme, tak i dopravní prostředky, ulice, mrakodrapy a lidé, u nichž předpokládáme, že jsou mimo záběr. To vše totiž



3.2

s.
112–113

Principy
výstavby
vyprávění

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

▲ „Vlastně jsem se lapil ve vlastním značně spleťtém příběhu a dostal se do slepé uličky. Dalo by se toho víc vystříhnout, pokud bych jej zjednodušil už ve scénáři, jenže kdybych toho vystříhal moc až v tomto stadiu, publikum by se v příběhu ztratilo.“
režisér James Cameron o filmu *Vetřelci (Aliens, 1986)*

■ Pokud vás zajímá teoretičtější debata o konceptu vyprávění, využívající příběhy nabízené během prezidentské kampaně v USA roku 2008, najdete ji v článku „It was a dark and stormy campaign“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=2962

■ Na příběh může navazovat jeho pokračování (*sequel*). Pokud se pokračování přesouvá zpět v čase, říká se mu *prequel*. O nich se zmiňujeme v textu „Originality and origin stories“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=44

3.1 *Na sever Severozápadní linkou*. Spěchající chodci na Manhattanu.

3.2 Roger Thornhill něco diktuje Maggie.

evidentně existuje ve světě, který je zobrazen ve filmu.

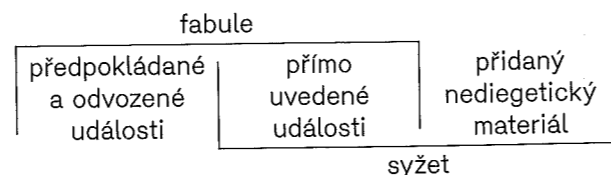
Termín *syžet* se používá k popsání všeho, co můžeme ve filmu promítaném před námi vidět a slyšet. Syžet obsahuje všechny události fabule, které jsou ve filmu jednoznačně uvedeny. V našem příkladu z filmu *Na sever Severozápadní linkou* jsou jen dvě události fabule jasně uvedeny syžetem: jednak dopravní špička a jednak Roger Thornhill něco diktující Maggie, zatímco oba vycházejí z výtahu.

Všimněte si ale, že syžet filmu může obsahovat i materiál, který není součástí diegeze. To je i případ úvodu filmu *Na sever Severozápadní linkou*, kde kromě dopravní špičky na Manhattanu sledujeme i úvodní titulky a slyšíme orchestrální hudbu. Ani titulky, ani hudba nejsou diegetické, poněvadž přicházejí ze světa *mimo* fabuli: postavy neslyší hudbu ani nemohou číst titulky, a tak jsou oba tyto elementy *nediegetické*. V kapitolách 6 a 7 se budeme zabývat tím, jak mohou být *nediegeticky* využity střih a zvuk. V tuto chvíli je třeba si uvědomit jen to, že syžet – celek filmu – může být složen i z *nediegetického* materiálu.

Nediegetický materiál se může objevit kdekoli, nejen během titulků. Ve filmu *Přidej se k nám* (*The Band Wagon*, 1953)² vidíme premiéru nesmírně pompézního muzikálu. Nedočkáví mecenáši přicházejí do divadla 3.3 a kamera se přibližuje k plakátu nad vchodem 3.4. Poté se objeví tři černobílé záběry 3.5–3.7 doprovázené ponurým sborovým zpěvem. Tyto výjevy a zvuky jsou jasně *nediegetické* – přicházejí ze světa *mimo* příběh, aby naznačily, že představení bylo naprostý propadák. Syžet obohatil fabuli *nediegetickým* materiálem, aby nás rozesmál.

Abychom to shrnuli, ačkoli se fabule a syžet zčásti překrývají, v ledasčem se rozcházejí. Součástí obou kategorií jsou explicitně zobrazené události. Fabule se však liší od syžetu tím, že zahrnuje i některé diegetické události, které nikdy neuvidíme. Syžet zase zahrnuje *nediegetické* obrazy a zvuky, které mohou ovlivnit naše

chápání děje, ale do fabule nepatří. Naše shrnutí v podobě diagramu by mohlo vypadat asi takto:



Na rozdíly mezi fabulí a syžetem můžeme nahlížet ze dvou perspektiv. Z pozice vypravěče-filmaře je fabule souhrn všech událostí ve vyprávění. Vypravěč může některé z nich prezentovat přímo (tedy učinit je součástí syžetu), jiné nějak naznačit a zbytek prostě ignorovat. Například v pozdější scéně filmu *Na sever Severozápadní linkou* se sice dozvíme, že Roger má stále velmi blízký vztah s matkou, ale nikdy se nedozvíme, co se stalo s jeho otcem. Filmař může též dodat *nediegetický* materiál, jako v našem příkladu z filmu *Přidej se k nám*. V jistém slova smyslu tedy filmař z fabule vytváří syžet.

Z pozice diváka se věci jeví trochu jinak. Máme před sebou pouze syžet – materiál, který je ve filmu jistým způsobem uspořádán. V naší mysli si vytváříme fabuli na základě vodítek poskytnutých syžetem. Rozpoznáme také, kdy se v syžetu objeví *nediegetický* materiál.

Když chcete někomu převyprávět *narrativní* film, právě rozlišování mezi fabulí a syžetem nabízí dvě možnosti, jak to provést. Můžete shrnout fabuli, tedy začít s úplně první událostí, kterou na základě vodítek v syžetu předpokládáte nebo vyvozujete, a tak lze *chronologicky* pokračovat až do konce. Nebo můžete převyprávět syžet, tedy začít s první událostí, kterou vám film předložil. *Narrativní* informace pak podáváte v pořadí, v jakém jste je sami při sledování filmu získávali.

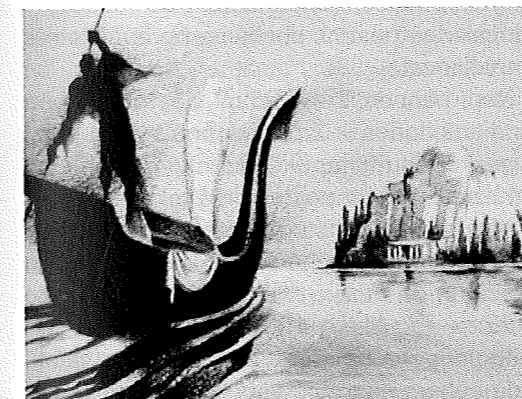
Naše úvodní definice a rozlišení mezi syžetem a fabulí, které jsme popsali, tvoří soubor nástrojů pro analýzu vyprávění. Uvidíme, že rozdíl mezi fabulí a syžetem ovlivňuje všechny tři aspekty vyprávění: kauzalitu, čas i prostor.



3.3



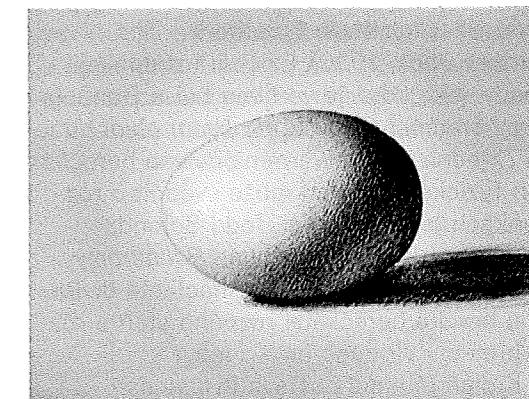
3.4



3.5



3.6



3.7

3.3 *Přidej se k nám*. Mecenáš vstupuje plný naděje do divadla...

3.4 ...a kamera se přibližuje k plakátu, který muzikálu předpovídá veliký úspěch.

3.5 Ale tři vtipné *nediegetické* záběry odhalují, že to bude propadák: silueta postavy na lodi...

3.6 ...lebka na poušti...

3.7 ...a vejce.

Příčina a následek

Vyprávění závisí do značné míry na příčině a následku. Ale co vůbec může být těmi příčinami? Nositeli příčiny a následku jsou obvykle *postavy*. Tím, že podněcují události a reagují na ně, hrají postavy roli ve formálním systému filmu.

Nejčastěji jsou postavami lidé, nebo alespoň bytosti a předměty, které se jako lidé chovají – králík Bugs, mimozemšťan E.T., anebo dokonce i zpívající konvička z filmu *Kráska a zvíře* (*Beauty and the Beast*, 1991). Pro naše záměry je Michael Moore postavou filmu *Roger a já* (*Roger & Me*, 1989) stejně, jako je Roger Thornhill postavou filmu *Na sever Severozápadní linkou*. A to i přesto, že Moore je skutečná osoba a Thornhill fikční. V jakémkoli narativním filmu – ať už jde o film hraný, či dokumentární – postavy zapřičiňují události a uvědomují si jejich následky. V rámci formálního systému filmu jsou hybateli děje a reagují na události. Způsoby, jak postavy jednájí a reagují, značně přispívají k našemu zájmu o film.

Na rozdíl od postav v románech mají ty filmové obvykle viditelné tělo. Jakkoli to lze považovat za samozřejmé, i taková základní konvence může být v některých filmech zpochybněna. Někdy se stává, že postava má pouze hlas, jako když mrtvý Obi-Wan Kenobi pobízí mistra Yodu, učitele rytířů Jedi, aby vycvičil Luka Skywalkerera ve filmu *Star Wars: Epizoda V – Impérium vrací úder* (*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, 1980). Existují i znepokojivější případy, jako když je ve filmu Luise Buñuela *Ten tajemný předmět touhy* (*Cet obscur objet du désir*, 1977) jedna žena ztvárněna dvěma herečkami a jejich fyzická odlišnost může svědčit o různých stránkách její osobnosti. Todd Solondz jde v této inovaci ještě dál ve filmu *Palindromy* (*Palindromes*, 2004), v němž je třináctiletá dívka ztělesněna herci a herečkami různého stáří a různé barvy pleti.

Kromě těla má postava i *vlastnosti*: postoje, schopnosti, zvyky, vkus, pohnutky a další

rysy, které ji charakterizují. Některé postavy mohou mít jen několik málo vlastností, jako třeba Mickey Mouse. O komplexní, životné nebo dobře propracované postavě obvykle hovoříme v případě, že disponuje několika různorodými vlastnostmi, přičemž některé si mohou odporovat nebo mohou převažovat nad jinými. Impozantní postavy pak bývají vybavené spoustou vlastností. Tak je tomu třeba u Sherlocka Holmese. Některé jeho vlastnosti se týkají jeho zvyků: jeho lásky k hudbě nebo závislosti na kokainu, a jiné reflektují podstatu jeho osobnosti: jeho pronikavou inteligenci, pohrdání hloupostí, profesionální hrdost, občasnou galantnost.

Obecná záliba v klevetění dokládá, že jsme zvědaví na jiné lidi a naše schopnosti pozorovat je si přinášíme i do vyprávění. Postavám na plátně tak rychle připisujeme určité vlastnosti a film nás v tom často podporuje. Kromě toho, že se postavy projevují mnohem otevřeněji než lidé v reálném světě, syžet navíc zahrnuje situace, v nichž se vlastnosti postav rychle odhalí. Osobnost Indiány Jonese se ve filmu *Dobývatele ztracené archy* vyprofiluje hned v úvodní scéně: okamžitě vidíme, že je neohrožený, vynalézavý a odvážný, ale přesto dokáže pocítit strach. Vykopáváním starověkých pokladů pro muzejní sbírky navíc prokazuje obdivuhodnou oddanost vědeckému poznání. Během několika málo minut jsme jednoduchým způsobem obeznámeni s Jonesovými základními vlastnostmi, poznáme ho a můžeme s ním sympatizovat.

Není náhoda, že všechny vlastnosti, které Indiana Jones v úvodní scéně vykazuje, se v dalším průběhu filmu ukáží jako důležité. Obecně můžeme říci, že postava má takové vlastnosti, které budou plnit jistou příčinnou roli v celkovém příběhu. V druhé scéně filmu Alfreda Hitchcocka *Muž, který věděl příliš mnoho* (*The Man Who Knew Too Much*, 1934) se ukáže, že hrdinka Jill umí výtečně střelět z pušky. Tato vlastnost se zdá během naprosté většiny filmu ve vztahu k dění bezvýznamná. Když však v poslední

scéně filmu není zasahující policista schopen zastřelit jednoho ze zločinců, povede se to právě Jill. Umění zacházet s puškou je tedy nejenom vlastnost, která pomůže dotvořit postavu jménem Jill, ale plní i konkrétní funkci ve vyprávění.

Ne všechny příčiny a následky ve vyprávění pramení z jednání postav, protože ty mohou naopak reagovat na nějaký podnět typu zemětřesení nebo přílivové vlny, jak se tomu děje v takzvaných katastrofických filmech. Tentýž princip platí ve filmu *Čelisti* (*Jaws*, 1975), kde společnost na ostrově ohrožuje žralok. Ale i když tyto přírodní jevy nastolí výchozí situaci, obvykle vstupují do děje lidské touhy a záměry, aby pomohly rozvinout vyprávění. Člověk prchající před povodní se může ocitnout třeba před rozhodnutím, zda zachrání svého úhlavního nepřítele. V *Čelistech* se obyvatelé města snaží různými způsoby zbavit žraloka, čímž zároveň posouvají syžet.

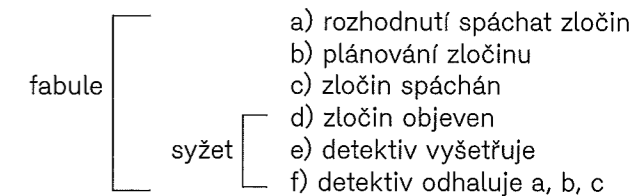
Obecně řečeno, divák se aktivně snaží události kauzálně propojovat. Když vidíme nějakou neobvyklou situaci, snažíme se představit, co ji asi způsobilo, případně co naopak sama tato situace může způsobit. To znamená, že hledáme kauzální motivaci. Jeden příklad jsme uvedli v kapitole 2: ve scéně z filmu *Můj muž Godfrey* je přítomnost žebráka na plese vyšší společnosti motivována zvláštní hrou ostatních postav (viz s. 100–101).

Kauzální motivace často vyžaduje, aby byla divákovi předem podstrčena příslušná informace, jak jsme viděli ve scéně z kuchyně v *Osvícení* 2.6, 2.7. Ve filmu *L.A. – přísně tajné* (*L.A. Confidential*, 1997) se idealistický detektiv Exley svěřil svému cynickému kolegovi Vincennesovi, že to byla vražda jeho otce, která ho přivedla k práci v policejním sboru. Mezi čtyřma očima označí neznámého vraha jménem, které je pro něj symbolem veškerého nepotrestaného zla: „Rollo Tomasi.“ Tento dialog se zprvu zdá jen způsobem, jak nahlédnout do psychologie detektiva Exleyho. Později však zkorumpovaný kapitán policejního sboru Smith Vincennese zastřelí a ten

těsně před smrtí vysloví právě jméno Rollo Tomasi. Smith si není jistý tím, co toto jméno znamená, a tak se na ně zeptá Exleyho. Dřívější dialog Exleyho s Vincennesem tak motivuje šok Exleyho, který si uvědomí, že mrtvý Vincennes mu napověděl, kdo ho zabil. A těsně před koncem filmu, když se kapitán Smith právě chystá Exleyho zastřelit, ho Exley pojmenuje jako Rollo Tomasiho. Zdálnivě nepatrný detail se tak vrací jako klíčový kauzální a tematický motiv. A sama neobvyklost jména Rollo Tomasi má možná publiku pomoci si tento motiv lépe zapamatovat.

Pokud se budeme ptát na to, jak syžet přímo prezentuje příčiny a následky, bude platit většina toho, co jsme řekli o kauzalitě obecně. Ve filmu *Muž, který věděl příliš mnoho* je nám Jill představena jako dobrá střelkyně a díky tomu dokáže zachránit svou dceru. Ale syžet nás může vést také k tomu, abychom *vyvozovali* příčiny a následky, a teprve na základě toho pak konstruovali celou fabuli. Jako nejlepší příklad toho, jak aktivně sestavujeme fabuli, nám může posloužit detektivní film.

Byla spáchána vražda. Známe následek, ale neznáme příčiny – vraha, motiv, možná ani nevíme, jak byla vražda spáchána. Detektivka tak spoléhá především na naši zvědavost – na naši touhu odhalit události, které se odehrály před začátkem syžetu. Detektivova práce je odhalit na konci filmu chybějící příčiny – označit vraha, vysvětlit motiv a popsat způsob, jakým byla vražda spáchána. Takže vyvrcholením syžetu detektivek (tím, co vidíme) je odhalení předchozích událostí fabule (těch, co jsme neviděli). Můžeme to znázornit následovně:



I když je tato struktura nejtypičtější pro detektivní vyprávění, zatajit příčiny, a tak podnítit naši zvědavost může syžet jakéhokoli filmu. Horory a sci-fi nám často na nějakou dobu zatají, jaké síly ovlivňují některé události. Až někde ve třech čtvrtinách filmu *Vetřelec* se dozvíme, že vědecký pracovník Ash je robot, který měl vetřelce tajně ochraňovat. Ve filmu *Utajený* dostanou manželé z anonymního zdroje videokazetu, na níž je nahrán jejich každodenní život. Syžet filmu ukazuje, jak se manželé snaží zjistit, kdo a proč je natáčí. Obecně se dá říci, že film vytváří tajemství tím, že zamlčuje některé příčiny – ty jsou tak pouze součástí fabule – a prezentuje v syžetu jen následky.

Syžet může zrovna tak prezentovat příčiny, ale zatajit *následky*, což v divákově vyvolává napětí a vzbuzuje nejistotu. Poté, co Hannibal Lecter ve filmu *Mlčení jehňátek* zaútočí na strážce ve vězení v Tennessee, policie prohledává budovu, což nám má vsugerovat myšlenku, že tělo ležící na kabině výtahu je zraněný Lecter. Až po rozsáhlé napínavé scéně se dozvíme, že si Lecter vyměnil oblečení s mrtvým strážcem a unikl.

Zatajování následků v syžetu může vést k působivému ukončení filmu. Slavným příkladem jsou poslední okamžiky filmu Françoise Truffauta *Nikdo mě nemá rád* (*Les quatre cents coups*, 1959). Antoine Doinel, chlapec, který utekl z nápravného zařízení, běží podél moře. Kamera najíždí na jeho tvář a obraz se zastaví 3.8. Syžet neodhalí, jestli ho chytí a přivedou zpět, a nechá nás spekulovat o Antoinově budoucnosti.



3.8

Čas

Příčiny a jejich následky jsou základem vyprávění, ale stejně tak důležité je to, že se odehrávají v čase. I v tomto případě se můžeme obrátit k našemu rozlišení na fabuli a syžet, které nám pomůže osvětlit, jak čas ovlivňuje naše chápání narativní akce.

Když sledujeme film, konstruuje čas fabule podle toho, co nám syžet předkládá. Syžet například nemusí události prezentovat chronologicky. Ve filmu *Občan Kane* vidíme smrt člověka předtím než události z jeho mládí, a tak si chronologický průběh jeho života musíme teprve vystavět. Ale i když jsou události sestaveny chronologicky, většina syžetů neukáže každý detail vyskytující se mezi začátkem a koncem vyprávění. Předpokládáme, že postavy strávily klidné chvíle spánkem, přesouváním z místa na místo, stravováním a podobně. Ale části fabule, zachycující nepodstatné činnosti, byly prostě vynechány. V jiném případě může syžet tutéž událost fabule ukázat opakovaně, třeba když si postava vybavuje traumatický zážitek. Ve filmu Johna Wooa *Killer* (*Dip hyut shueng hung*, 1989) hlavní hrdina během úvodní přestřelky nechtěně oslepí zpěváku. Později tutéž nehodu vidíme znovu a znovu, vždycky když si na ni s výčitkami vzpomene.

Tyto možnosti ukazují, že při vytváření fabule filmu na základě syžetu se divák aktivně snaží seřadit události do chronologického *pořádku* (*order*) a přisoudit jim nějaké *trvání* (*duration*) a *frekvenci* (*frequency*). Podívejme se na každý z těchto časových faktorů samostatně.

Pořádek Jsme docela zvyklí na filmy, které představují události mimo **pořádek** fabule. Třeba flashback je prostě část fabule, kterou syžet prezentuje mimo její chronologický pořádek. Ve filmu *Střihoruký Edward* (*Edward Scissorhands*, 1990) uvidíme Kim, kterou hraje Winona Ryderová, poprvé jako stařenku vyprávějící své vnučce pohádku před spaním. Většina filmu pak ukazuje události, jež se přihodily, když byla Kim

středoškolačkou. Takové zpřeházení událostí nás nedokáže zmást, jelikož si je v mysli přeskupíme do pořádku, v němž by se logicky měly odehrávat: dětství předchází dospělostí. Z pořádku syžetu odvozujeme pořádek fabule. Jestliže můžeme události fabule chápat jako ABCD, potom syžet používající flashback nám ukazuje něco jako BACD. Podobně může syžet zamíchat pořádkem události fabule v případě flashforwardu, tedy přesunu z přítomnosti do budoucnosti a pak zase zpět. Flashforward by mohl být naznačen jako ABDC.

Běžným vzorcem pro zpřeházení pořádku fabule je střídání událostí ze současnosti a minulosti. V první půli filmu Terence Daviese *Vzdálené hlasy, klidné životy* (*Distant Voices, Still Lives*, 1988) jsme svědky scén, které se odehrávají v současnosti během svatby mladé ženy. Ty se střídají s flashbacy do doby, kdy její rodina žila v područí násilného, mentálně narušeného otce. Je zajímavé, že tyto flashbacy nejsou seřazeny v chronologickém pořádku: epizody z dětství se střídají se scénami z dospívání, a tak napomáhají divákovi k vytvoření fabule.

Někdy může mít i docela jednoduché zpřeházení událostí složité důsledky. Syžet filmu Quentina Tarantina *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* začíná scénou, kdy se muž se ženou rozhodnou přepadnout restauraci, v níž právě snídají. Tato scéna se ve fabuli odehraje poměrně pozdě, což ale divák netuší takřka až do konce filmu, kdy přepadení přeruší rozhovor dvou důležitějších postav, které snídají v téže restauraci. Pouhým vytrhnutím události z časového pořádku a jejím přesunutím na začátek filmu nám Tarantino připravil překvapení. Na jiném místě téhož filmu je zastřelen najatý zabiják, který se však v následující scéně znovu objeví živý: společně se svým partnerem se snaží zbavit mrtvého těla. Tarantino přesunul skupinu scén z prostředku fabule (z doby předtím, než byl muž zastřelen) až ke konci syžetu. Tím, že se tyto části objevují v závěru filmu, získávají na důrazu, který by sotva měly, kdyby zůstaly v chronologickém pořádku.

Trvání Syžet filmu *Na sever Severozápadní linkou* představuje čtyři nabitě dny a noci v životě Rogera Thornhilla. Ale fabule se rozpíná daleko před toto období, poněvadž během syžetu jsou odhaleny informace o minulosti. Mezi události fabule patří minulá Rogerova manželství, plán USIA na vytvoření imaginárního agenta jménem George Kaplan a opakované nelegální aktivity organizované zločincem Van Dammem.

Obecně vzato, syžet filmu vybírá z události fabule jistý úsek **trvání**. To může znamenat soustředění se na krátký, relativně ucelený časový úsek, jako je tomu ve filmu *Na sever Severozápadní linkou*. Nebo to může znamenat zdůraznění značných časových úseků, třeba i mnoha let, jako je tomu ve filmu *Občan Kane*. Syžet nám ukazuje hlavního hrdinu během jeho dětství, pak přeskóčí nějakou dobu, aby nám přiblížil jeho mládí, následně přeskóčí ještě delší dobu, aby nám ho představil jako muže ve středním věku, a tak dále. Souhrn všech těchto úseků **trvání fabule** nám dohromady dává **trvání syžetu**.

Je však třeba zavést ještě jedno rozlišení. Sledování filmu se totiž také odehrává v čase – film sledujeme dvacet minut, dvě hodiny, nebo někdy třeba i osm hodin (tolik trvá film Hanse-Jürgena Syberberga *Hitler, film z Německa* (*Hitler, ein Film aus Deutschland*, 1977)). Existuje tedy ještě třetí **trvání**, které lze u narativního filmu rozlišit, a to můžeme nazvat **trvání projekce**. Vztah mezi **trváním syžetu**, **fabule** a **projekce** je komplikovaný (pro další diskusi o tomto tématu viz Kam dál), ale pro náš účel uvedme následující: filmař může manipulovat s časem projekce nezávisle na celkovém **trvání syžetu** a **fabule**. Například celkové **trvání fabule** *Na sever Severozápadní linkou* je několik let (když zahrneme všechny předchozí důležité události), celkové **trvání syžetu** jsou čtyři dny a noci a **trvání projekce** je asi 136 minut.

Podobně jako je **trvání syžetu** výběrem z **trvání fabule**, tak i **trvání projekce** je výběrem z celkového **trvání syžetu**. Ve filmu *Na sever Severozápadní linkou* vidíme jen části ze čtyř dnů

Zblízka

Jak si pohrát s časem fabule

Rekonstruování pořádku fabule ze syžetu může být pro diváka něco jako hra. Většina hollywoodských filmů tuto hru nijak nekomplikuje. Ale beztak, podobně jako nás víc baví učit se pravidla nových her než hrát jednu a tutéž pořad dokola, v neobvyklých filmech si můžeme vychutnávat, že se události fabule rozvíjejí nepředvídatelně.

Od osmdesátých let 20. století některé filmy těžily z tohoto zájmu publika a pro vyprávění příběhů využívaly jiných postupů než přímočaré flashbaky. Události fabule mohou být například neotřelými způsoby zpřeházeny. Film *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* začíná a končí různými fázemi přepadení restaurace – zdánlivě jde o konvenční rámcový příběh. Ale závěrečná událost fabule – Butch (Bruce Willis) a jeho přítelkyně utíkají z Los Angeles – se vlastně odehraje až dlouho po scéně, kterou uvidíme na samém konci filmu. Přeházení událostí se zdá zpočátku překvapující a matoucí, ale je velmi efektivní v tom, že závěr filmu nás nutí zamyslet se znovu nad událostmi, které jsme již zhlédli.

Po úspěchu filmu *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* se podobná hra s pořádkem událostí fabule stala v americké kinematografii přijatelnější. Film *Go* (1999) Douga Limana ukazuje události jediné noci třikrát, pokaždé z hlediska jiné postavy. Až do konce filmu nedokážeme zcela porozumět tomu, co se stalo, protože některé události jsou v první verzi zatajeny a ukázány jsou až ve druhé nebo ve třetí verzi.

Pulp Fiction: Historky z podsvětí a *Go* byly nezávislé filmy, avšak s časovými vztahy mezi fabulí a syžetem si pohrávají i mainstreamové hollywoodské filmy. Film Stevena Soderbergha *Zakázané ovoce* (*Out of Sight*, 1998) začíná příběhem nešikovného bankovního lupiče, který se zamiluje

do agentky FBI, jež ho pronásleduje. Postupný vývoj jejich podivného vztahu provází řada flashbacků, které nejsou motivovány vzpomínkami žádné z postav. Zdá se, že se týkají dosti odlišné dějové linie a jejich úloha je nejasná až do druhé poloviny filmu. Poslední flashback je totiž pravděpodobně vzpomínkou jedné z postav a vrací se zpět k události, kterou film začal, což nám nakonec pomůže osvětlit hlavní události syžetu.

Mainstreamové filmy mohou také využít žánrů sci-fi nebo fantasy, aby představily alternativní budoucnosti – těm se často říká vyprávění „co kdyby“ (*what if*). (Webová stránka s informacemi o filmovém průmyslu Box Office Mojo dokonce uvádí „co kdyby“ jako zvláštní žánr a definuje ho jako „komedii v realistických kulisách, v níž se odehrávají metafyzické události, často za pomoci konvencí fantastického žánru“.) Obvykle nás tyto filmy na začátku seznámí s nějakou situací a poté předvedou, jak by se příběh mohl vyvíjet pomocí různých řetězců příčin a následků, kdyby se změnila jediná okolnost. Například *Srdcová sedma* (*Sliding Doors*, 1998) Petera Howitta nám ukáže hrdinku Helen, kterou právě vyhodili ze zaměstnání a jež míří domů do svého bytu, kde je její přítel v posteli s jinou ženou. Vidíme, jak Helen vchází do stanice metra a nastoupí do vlaku, jenže pak se dějová akce vrátí zpět a ona znovu přichází na nástupiště, přičemž tentokrát se na schodech srazí s dítětem a vlak jí ujede. Zbytek filmového syžetu přechází mezi dvěma alternativními budoucnostmi, které Helen čekají. Když stihne svůj spoj, přijde právě včas, aby odhalila přítelovu nevěru, a odstěhuje se. Jestliže spoj nestihne, přijde až po odchodu druhé ženy, a proto zůstane se svým nevěrným milencem. Syžet se neustále přesouvá mezi těmito alternativními řetězci příčin a následků, než do sebe nakonec obě linie pěkně zapadnou.

Syžety fungující na principu „co kdyby“ pomohl zpopularizovat film *Na Hromnice o den více* (*Groundhog Day*, 1993) Harolda Ramise. Protiivný moderátor počasí Phil Connor jede 1. února do Punxsutawney, aby natočil slavný obřad „Den

sviště“ (*Groundhog Day*). Poté zjistí, že se stal zajatcem dne 2. února, který se neustále opakuje s různými odchylkami, záviselými na tom, jak se Phil ten který den chová. Někdy jedná nerozvážně, jindy porušuje zákony 3.9, 3.10 a později se snaží sám sebe zdokonalovat. Až po mnoha podobných dnech se změní ve chvályhodného muže a opakování z nejasných příčin skončí.

Jak *Srdcová sedma*, tak *Na Hromnice o den více* postrádají jakékoli vysvětlení, proč se život postavy rozbíhá do různých cest. Jednoduše musíme věřit tomu, že nějaká vyšší moc zasáhla do osudu Helen a Phila, aby jim pomohla. Jiné filmy mohou podobné změny nějak motivovat, například strojem času. Trilogie Roberta Zemeckise *Návrat do budoucnosti* (1985, 1989, 1990) předpokládá, že Martyho přítel Doc takový stroj vynalezl; v prvním z filmů stroj Martyho omylem přenesl zpět do roku 1955, a to těsně před moment, než se jeho rodiče do sebe zamilují. Marty náhodou změní okolnosti, které by jinak vedly k jejich milostnému vztahu, čímž ohrozí svou vlastní existenci v roce 1985. Navzdory tomu, že všechny tři *Návraty do budoucnosti* jsou komedie cílené zejména na teenagery a i přes to, že motivovaly změny pomocí stroje času, ve všech třech – ale zejména v prvních dvou – částech jsou příčiny a následky složitě propleteny. Marty přiměje své rodiče, aby se do sebe zamilovali, a bezpečně se vrací do roku 1985 (kde se jeho život díky první cestě v čase zlepšil). Ale události, které se v jeho životě odehrávají roku 2015, ovlivní dění v roce 1955. To nastane, třeba když darebák Biff použije stroj času, aby se dostal do minulosti a opět jinak pozměnil, co se tenkrát stalo – to má přitom hrozivý dopad na Doca a celou Martyho rodinu. Marty tak musí zase cestovat zpět do roku 1955, aby Biffovi v plánovaných změnách zabránil. Ke konci druhé části Marty zůstane v minulosti, zatímco Doc se omylem dostane do roku 1885. Marty se k němu ve třetí části přidá, protože jinak by hrozily další změny v jejich budoucnosti. Zní to všechno komplikovaně? Taky to komplikované je. I když



3.9



3.10

si vyprávění udržuje pozoruhodně ucelenou sérii kauzálních řetězců, začne být tak zamotané, že v jednu chvíli Doc pro Martyho (i pro nás) běh událostí rozkreslí na tabuli!

Takové narativní hry byly ovlivněny podobným trendem v evropské kinematografii. Roku 1981 natočil polský režisér Krzysztof Kieślowski film *Náhoda* (*Przypadek*), který ukazuje tři možné varianty následků. Ty závisí na tom, zda protagonista chytí na začátku filmu vlak, nebo ne. Ale na rozdíl od *Srdcové sedmy* film *Náhoda* představuje tyto alternativní budoucnosti jako samostatné příběhy, jeden po druhém. Stejný přístup se objevuje v německém filmu Toma Tykweira *Lola běží o život* (*Lola rennt*, 1998). Hrdinčin zoufalý pokus získat nemalou sumu peněz, kterou její zbrklý přítel dluží drogovému dealerovi, vidíme ve třech příbězích. Každý z nich končí úplně

3.9 *Na Hromnice o den více*. Během jednoho z opakování dne 2. února Phil zkouší, jestli si může dovolit beztrestně porušovat zákony. Večer se nechá zavřít do vězení...

3.10 ...jenže se zase probudí – jako pokaždé na Hromnice – zpátky v hotelovém pokoji.

s.
120–121

Zblízka
Jak si pohrát
s časem
fabule

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

■ Vyžaduje současné publikum vůbec ještě uzavřené a koherentní filmy? V článku „The End of cinema as we know it – yet again“ tvrdíme, že ano.
www.davidbordwell.net/blog/?p=39

jinak: a to v závislosti na nepatných změnách v Lolině dějové linii.

Zamotávání času a „co kdyby“ teorie nám sice ztěžují seřazování událostí fabule, ale autoři nám ve filmu zpravidla poskytnou dostatečné množství vodítek, aby nás ušetřili případného zklamání. Obvykle nám film nenabízí příliš mnoho alternativních budoucností – spíše jen dvě nebo tři. V rámci těchto budoucností řetězec příčin a následků zůstává lineární, takže dokážeme fabuli poskládat dohromady. Postavy a místa děje bývají většinou poměrně konzistentní pro všechny alternativní dějové linie – i když se často objevují drobné změny v protagonistově vzezření, které nám pomáhají událostem porozumět 3.11, 3.12. Jednotlivé dějové linie bývají vesměs vzájemně paralelní. Třeba ve filmu *Lola běží o život* zůstává i přes rozdílnost vývoje a důsledků ve všech třech alternativních možnostech jejich cíl totožný. Konečná verze událostí nám často vnukne pocit, že je tou pravou a závěrečnou, takže se nám zdá, že filmy typu „co kdyby“ obvykle dosáhnou jistého rozuzlení a uzavřenosti. Někdy také postavy samy mluví o událostech, které změnily jejich životy, jako třeba v případě Docova vysvětlování u tabule v *Návratu do budoucnosti II*. Ve filmu *Srdcová sedma* Helen poznamená: „Kdybych jenom stihla to metro, nikdy by se to nestalo.“

Tyto filmy se odvolávají na způsob, jakým uvažujeme v běžném životě. Někdy spekulujeme o tom, jak by se naše životy proměnily, kdyby jedna jediná událost proběhla jinak. Filmy typu „co kdyby“ představují jistý druh hry, které lehce porozumíme a jsme ochotni se jí zúčastnit.

Postupem času nám ale *filmové skládky* (*puzzle films*) upřely i tento stupeň soudržnosti a jasnosti. Filmaři v nich vyvářejí spletité vzorce časového uspořádání fabule nebo kauzality, přičemž věří tomu, že diváci budou film sledovat opakovaně, aby našli jednotlivá vodítka. Jedním z prvních příkladů je film *Memento* Christophera Nolana, který ukazuje hrdinovo pátrání ve dvou časových liniích. Krátké černobílé scény zachycují



3.11



3.12

probíhající přítomnost, v níž se děj odehrává chronologicky. Rozsáhlejší barevné scény se ale posouvají časem *nazpátek*, takže první událost syžetu, kterou vidíme, je poslední událostí fabule, druhá událost syžetu je předposlední událostí fabule a tak dále. Tento postup odráží hrdinovu ztrátu krátkodobé paměti, ale rovněž vyzývá diváky, aby vše poskládali dohromady. Mnohé nejasnosti týkající se hrdinových vzpomínek vedou zároveň diváka k úvahám o tom, že některá tajemství zůstala i na konci filmu nevyřešena.

Internet a DVD, jež umožňují namátkový přístup k jednotlivým scénám, povzbudily filmaře, aby se vydali touto cestou. Webové stránky a diskusní skupiny se jen hemžily spekulacemi o tom, co se skutečně stalo ve filmech *Identita* (*Identity*, 2003), *Vynález* (*Primer*, 2004), *Donnie Darko* a *Osudový dotek*. Podobně jako další filmy, které překrucují nebo rozbíjejí čas fabule, i filmové skládky se nás snaží zaujmout dynamičností narativní formy.

a nocí, které film zachycuje. Zajímavým příkladem specifické práce s trváním času je film *Dvanáct rozhněvaných mužů*, který vypráví o porotě rozhodující v případě vraždy. Film trvá 95 minut, což je přibližně tentýž časový úsek, který uběhne v životech postav.

Buďme konkrétnější: trvání projekce může mít někdy v syžetu navrch nad časem fabule. Například trvání projekce může rozšířit trvání fabule. Znáмым příkladem je zvedání mostů ve filmu Sergeje Ejzenštejna *Deset dní, které otřáslý světem*. Událost, která ve fabuli trvá jen pár okamžiků, je při promítání díky filmovému střihu roztažena na několik minut. Na scénu je tím kladen obrovský důraz. Syžet může též využít trvání projekce k zhuštění času fabule, jako když je akce, která trvá hodiny či dny, vtěsnána do rychlého sledu záběrů. Tyto příklady ukazují, že filmové postupy výrazně ovlivňují trvání projekce. Detailněji se tím budeme zabývat v kapitolách 5 a 6.

Frekvence Obvykle je událost fabule prezentována v syžetu pouze jednou. Někdy se však může jedna událost objevit v syžetu vícekrát. Jestliže vidíme na začátku filmu nějakou událost a později přijde flashback k této události, vidíme ji dvakrát. Některé filmy využívají několika vypravěčů, přičemž každý z nich popisuje tutéž událost, která se tedy před našima očima odehraje vícekrát. Zvýšená frekvence nám umožní vidět danou událost několika způsoby. Když syžet opakuje událost fabule, cílem je často předat novou informaci. To se děje třeba ve filmu *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*, kde přepadení restaurace, které začne hned v úvodu filmu, dostane smysl, až když se zopakuje na jeho konci. Ve filmu *Lola běží o život* se jediná událost opakuje několikrát: Lola se v telefonickém rozhovoru od svého přítele dozví, že ztratil tašku (*Tasche*) plnou peněz z obchodu s drogami, a my slyšíme jeho a Lolu, jak několikrát hlasitě opakují: „Tasche...“, i když si uvědomujeme, že ve skutečnosti každý z nich řekne slovo jen jednou, možná dvakrát. Hlasité opakování

slova „Tasche“ zdůrazňuje jejich strach způsobem, který je pro tento „hyperkinetický“ film typický. V našem rozboru filmu *Občan Kane* uvidíme další příklad, jak může být již známá informace opakováním uvedena do nových souvislostí.

Různé způsoby, kterými může syžet filmu manipulovat s pořádkem, trváním a frekvencí událostí fabule, objasňují, jak se aktivně podílíme na vytváření smyslu narativního filmu. Syžet předkládá vodítka týkající se chronologického uspořádání, délky probíhající události a četnosti jejího výskytu ve filmu. Je pak na divákově, aby vytvářel domněnky a hypotézy, formoval svá očekávání. Někdy se naše chápání časových souvislostí značně zkomplikuje. Ve filmu *Obvyklí podezřelí* (*The Usual Suspects*, 1995) si zdánlivě bezvýznamný zlodějček vymyslí pro agenta FBI důmyslný příběh o aktivitách svého gangu. Jeho vyprávění se odehrává v mnoha flashbacích, přičemž některé z nich znovu ukazují událost, již jsme byli svědky v úvodní scéně filmu. Avšak překvapivý zlom v závěru filmu odhalí, že některé z flashbacků byly lživé, a my musíme dát dohromady jak chronologii událostí, tak skutečný řetězec příčin a následků ve fabuli. Takové zpřeházení časového sledu se stalo v posledních desetiletích běžné (viz Zblízka, s. 120–122).

Manipulaci s časem musíme často motivovat tím nejdůležitějším pravidlem: příčinou a následkem. Flashback bude například často motivovat nějaká příhoda, která postavě připomene událost z minulosti. Syžet může přeskočit roky z trvání fabule, jestliže se během nich z hlediska řetězce příčin a následků nestalo nic důležitého. Opakování dějových akcí může být též motivováno tím, že syžet potřebuje zřetelně seznámit diváka s jistými klíčovými příčinami.

Prostor

Některá média mohou ve vyprávění klást důraz jen na kauzalitu a čas. Mezi sebou si vyprávíme řadu historek, které nijak nespecifikují, kde se

odehrávají. Nicméně pro filmové vyprávění obvykle **prostor** představuje důležitý faktor. Události probíhají v jasně definovaných lokacích, jako je Kansas nebo Oz, městečko Flint v Michiganu ve filmu *Roger a já* nebo Manhattan ve filmu *Na sever Severozápadní linkou*. Prostředím se budeme zabývat detailněji v kapitole 4, až budeme zkoumat mizanscénu, ale měli bychom alespoň krátce zmínit, jak s prostorem manipulují syžet a fabule.

▲ Obyčejně je prostředí ve fabuli i syžetu totožné. Někdy se ale ve fabuli vyskytnou lokace, které nikdy neuvidíme a jejichž existenci pouze vyvozujeme na základě vodítek v syžetu. Nikdy nenahlédneme do kanceláře Rogera Thornhilla ani nespátříme střední školu, která vyhodila Kanea. Vyprávění tedy může vyžadovat, abychom si představili prostory a dějové akce, které nebyly nikdy ukázány. Ve filmu Otto Premingera *Exodus* (1960) je Dov Landau v jedné scéně vyslýchán teroristickou organizací, ke které se chce připojit. Dov svým tazatelům zdráhavě popisuje život v nacistickém koncentračním táboře 3.13. Film nikdy nevyužije flashback, aby nám tuto lokaci ukázal, a tak emocionální síla scény závisí především na naší představivosti, pomocí níž Dovův velmi povšechný popis tábora doplňujeme.

Můžeme navíc vyslovit tvrzení, které se podobá našemu konceptu trvání projekce. A sice, že kromě prostoru fabule a syžetu je součástí filmu i prostor v obraze: zarámovaný viditelný prostor. Prostorem v obraze a mimo něj se budeme detailně zabývat v kapitole 5, v níž analyzujeme rámování jako filmový postup. Prozatím stačí říct, že podobně jako trvání projekce vybírá jen jisté úseky syžetu, které nám ukáže, tak i prostor na plátně volí části z prostoru syžetu.

Úvody, závěry a vývojové vzorce

Během naší obecné diskuse o formálním vývoji ve filmu v kapitole 2 jsme naznačili, že bývá často užitečné porovnat začátky a konce filmů. Vyprávění postupně proměňuje počáteční stav do konečného s využitím kauzality, prostoru a času.

Film se prostě jen tak nespustí, film **začíná**. Úvod nám poskytne výchozí pozici pro to, co bude následovat, a uvede nás do vyprávění. V některých případech se syžet pokusí vyvolat naši zvědavost tím, že nás přivede do již započaté dějové akce. (Tomu se říká úvod *in medias res*, což je latinská fráze znamenající „rovnou k věci“.) Divák spekuluje o možných příčinách předváděných událostí. Na začátku filmu *Obvyklí podezřelí* záhadný muž jménem Keyser Söze zabije jednoho z hlavních hrdinů a zapálí loď. Zbytek filmu pojednává vesměs o tom, jak k těmto událostem došlo. Jindy film začíná tím, že nás seznámí s postavami a se situacemi, v nichž se nacházejí předtím, než se něco závažného stane.

Ať už je to jakkoli, některé z událostí odehrávajících se před začátkem syžetu budou zmíněny nebo naznačeny, abychom mohli začít dávat dohromady kompletní fabuli. Úvodní části syžetu, která nám předloží důležité události fabule a seznámí nás s vlastnostmi postav, se říká *expoziční*. Obecně řečeno, úvod podněcuje naše očekávání tím, že naznačí (*set up*) konkrétní možné příčiny a následky toho, co vidíme. Není překvapivé, že zhruba první čtvrtině filmového syžetu se v angličtině často říká *setup*.

Jak se syžet vyvíjí, příčiny a následky vytyčí konkrétnější vývojový vzorec. Neexistuje žádný vyčerpávající seznam možných syžetových vzorců, ale několik z nich se objevuje tak často, že stojí za to je zde zmínit.

Většina vývojových vzorců syžetu hodně závisí na tom, jak se situace, v níž se postava ocitá, mění za pomoci příčin a následků. Nejběžnějším obecným vzorcem je *změna ve vědění*. Velmi často postava během plynutí děje něco zjistí, přičemž to nejdůležitější se dozví v posledním zlověstném bodě syžetu. Ve filmu *Svědka* se policista John Book skrývá na farmě Amišů, kde se dozví, že jeho parťák byl zavražděn. Bookův vztek zanedlouho vede k závěrečné přestřelce.

Velice častým vývojovým vzorcem je syžet *směřující k cíli*: postava činí kroky s cílem

získat vytoužený objekt nebo dosáhnout kýženého stavu věcí. Příkladem syžetů směřujících k cíli mohou být syžety založené na *hledání*. V *Dobytelích ztracené archy* se protagonisté snaží najít archu úmluvy, ve filmu *Milion* (*Le Million*, 1931) postavy pátrají po ztraceném losu, ve filmu *Na sever Severozápadní linkou* Roger Thornhill hledá George Kaplana. Variací na syžetový vzorec směřující k cíli je *pátrání*, tak typické pro detektivní filmy. Cílem protagonisty není získat nějaký objekt, ale informaci, obvykle o záhadných příčinách. Jinak je tomu v psychologických filmech. Například ve Felliniho *8 1/2* se hledání a pátrání odehrávají v mysli protagonisty, známého filmového režiséra, jenž se pokouší objevit důvod své tvůrčí krize.

Syžetové vzorce mohou být určovány také časem nebo prostorem. Některé rozvíjející se současné situace může spustit sérii flashbacků, které ukazují, co stávající situaci předcházelo. Příkladem mohou být flashbacks ve filmu *Obvyklí podezřelí*. Dokument *Hoop Dreams* se zase točí kolem středoškolského života dvou hlavních postav, přičemž každá část filmu zachycuje rok jejich života. Syžet je rovněž schopen vytvářet specifický typ trvání dějové akce: *deadline*. Ve filmu *Návrat do budoucnosti* musí hrdina v konkrétní chvíli synchronizovat svůj stroj času s bleskem, aby se mohl vrátit do současnosti. To je cíl, k němuž musí dospět. Nebo může syžet pomocí cyklů událostí vytvořit vzorec založený na opakujících se akcích: jde o známé „a jsme zase tam, kde jsme byli“. Objevuje se třeba ve filmu Woodyho Allena *Zelig* (1983), v němž hrdina s povahou chameleona opakovaně ztrácí svou identitu tím, že imituje lidi kolem sebe.

Základem pro syžetový vzorec se může stát i prostor. To obvykle nastává, když se děj odehrává v jediné lokaci, třeba ve vlaku (film Anthonyho Manna *Vysoký cíl – The Tall Target*, 1951) nebo domě (film Sidneyho Lumeta *Cesta dlouhým dnem do noci – Long Day's Journey into Night*, 1962).

Syžet může samozřejmě tyto vzorce kombinovat. Mnoho filmů vystavěných kolem motivu cesty, jako je *Čaroděj ze země Oz* nebo *Na sever Severozápadní linkou*, obsahuje *deadline*. Flashbacky ve filmu *Obvyklí podezřelí* slouží pátrání. Film Jacquesa Tatiho *Prázdniny pana Hulota* (*Les Vacances de Monsieur Hulot*, 1953) používá k uspořádání svého komického syžetu jak prostorových, tak časových vzorců. Syžet je omezen na plážové rekreační středisko a jeho okolí a zabere jeden týden letní dovolené. Každý den se opakují jisté rutinní akce: ranní rozčvička, oběd, odpolední vycházka, večeře, večírek. Film je vtipný zejména proto, že ukazuje, jak pan Hulot ztrácí sympatie ostatních hostů a místních obyvatel tím, že narušuje jejich každodenní zvyky 3.14. Třebaže i film *Prázdniny pana Hulota* stále řídí kauzalita, pro formální uspořádání syžetu jsou ústřední čas a prostor.



3.13



3.14

▲ „Lineární příběh jsem nahradil několika různými hledisky. Divákův zájem o příběh je podporován tím, že se nějaká situace opakuje znovu a znovu, případně se opakovaně překrývá s jinou. Je to jako sledovat skládající se puzzle.“
Gus van Sant, režisér (*Slon*)

3.13 *Exodus*. Dov Landau vypráví o svém traumatickém zážitku z pobytu v koncentračním táboře. Narace neukazuje jeho příběh ve flashbackech, kamera místo toho zabírá jeho tvář a je na nás, abychom si jeho utrpení představili.

3.14 *Prázdniny pana Hulota*. Splasklá pneumatika Hulotova starého, hlučného auta naruší průběh pohřbu.

s.
124–125

Principy
výstavby
vyprávění

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

Divák si vytváří konkrétní očekávání pro jakýkoli vývojový vzorec. Čím více se v uspořádání formy určitého filmu orientuje, tím přesnější jsou i jeho očekávání. Jakmile porozumíme Dorotčině touze vrátit se domů, posuzujeme každé její další jednání podle toho, nakolik se od svého cíle vzdaluje, nebo se k němu přibližuje. Její cesta zemí Oz je sotva poznávacím zájezdem. Každá část Dorotčiny cesty (do Smaragdového města, do zámku čarodějnice a zase do Smaragdového města) je řízena jediným principem: touhou vrátit se domů.

V jakémkoli filmu může vývojový vzorec pozdržet své očekávané vyústění – většinou k tomu dochází zhruba uprostřed filmu. Jakmile Dorotka k čaroději konečně dorazí, ten přijde s novou překážkou: žádá po ní, aby mu přinesla koště Zlé čarodějnice. Podobně je tomu v Hitchcockově filmu *Na sever Severozápadní linkou*, kde syžet založený na putování neustále odsouvá moment, kdy Roger Thornhill odhalí podvod s Kaplanem. I toto oddalování se podílí na napětí filmu. Vývojový vzorec může také vyvolat překvapení, tedy zklamat naše očekávání: jako třeba když Dorotka objeví, že čaroděj je podvodník, nebo když Thornhill vidí nohsleda Leonarda, jak zblízka vystřelí na svého šéfa Van Damma. Vývojové vzorce povzbuzují diváka ve vytváření dlouhodobých očekávání, která mohou být pozdržena, zklamána nebo naplněna.

Film se jen tak nezastaví, film *končí*. Obvykle vyprávění vyřeší kauzální vztahy tím, že dovede vývoj filmu do závěrečného bodu, do *vyvrcholení* (též označováno jako *klímax*). V tu chvíli existuje pro danou akci jen omezené množství možných závěrů. Na konci filmu *Na sever Severozápadní linkou* visí Roger a Eve na Mount Rushmore a jsou jen dvě možnosti: buď se zřítí, nebo budou zachráněni.

Protože vyvrcholení zužuje počet možných závěrů, obvykle slouží tomu, aby rozřešilo kauzální vztahy, které se ve filmu objevily. Vyvrcholení dokumentu *Primárky* se odehrává

během noci po volbách: Kennedy i Humphrey očekávají verdikt voličů a nakonec se dozvědí, kdo je vítězem. V *Čelistech* řada soubojů se žralokem vyvrcholí rozbitím lodi, smrtí kapitána Quinta, zdánlivou Hooperovou smrtí a konečným Brodyho vítězstvím. V takových filmech konec rozuzlí – neboli uzavře – řetězce příčin a následků.

Vyvrcholení má poskytnout divákovi tu nejvyšší míru emocionálního pnutí nebo napětí. Poněvadž divák ví, že je relativně málo způsobů, jimiž se děj může rozvinout, očekává docela konkrétní závěr filmu. Během vyvrcholení mnoha filmů je formální rozuzlení sladěno s emocionálním uspokojením.

Existují však i vyprávění, která jsou záměrně antiklimatická. Film v nás probudí očekávání toho, jak bude řetězec příčin a následků vyřešen, ale zmaří je tím, že odmítne nabídnout jasné vyústění. Slavným příkladem je poslední záběr filmu *Nikdo mě nemá rád* (s. 118). V závěru filmu Michelangela Antonioniho *Zatmění* (*L'eclisse*, 1962) si zase dva milenci domluví schůzku, ale nevidíme, že by se sešli.

V takových filmech zůstává závěr relativně otevřený. To znamená, že syžet nás ponechává v nejistotě ohledně následků událostí fabule. Naše reakce pak není tak jednoznačná, jako když má film jasné vyvrcholení a rozuzlení. Forma nás může podnítit k tomu, abychom si představili, co by se mohlo dále stát, nebo abychom uvažovali o jiných způsobech, jimiž naše očekávání mohla být naplněna.

Narace: tok informací o fabuli

Syžet prezentuje nebo naznačuje informace o fabuli. Úvod filmu *Na sever Severozápadní linkou* ukazuje Manhattan v dopravní špičce a seznamuje nás s majitelem reklamní kanceláře Rogerem Thornhillem. Úvod filmu také naznačuje, že Thornhill před tím, než jsme ho spatřili, něco horlivě diktoval. Filmaři si již dávno uvědomili, že opatrné prozrazování informací může provokovat

divákův zájem a manipulovat s ním. Obecně řečeno, když jdeme na film, víme o jeho fabuli relativně málo, zatímco na konci filmu známe mnohem víc, obvykle celou fabuli. A co se děje mezitím?

Zvědavost nebo překvapení vznikají pomocí specifického uspořádání vodítek v syžetu, který může některé informace zatajit. Anebo může nabízet informace tak, aby vyvolal očekávání či zvýšil napětí. Všechny tyto procesy utvářejí naraci, tedy způsob, jakým syžet poskytuje informace o fabuli, aby dosáhl konkrétních účinků u diváka. Vyprávění je proces okamžik-po-okamžiku, který nás provází při budování fabule ze syžetu. Naraci ovlivňuje řada faktorů, ale pro naše účely patří mezi nejdůležitější *rozsah* a *hloubka* informací, které syžet o fabuli prezentuje.

Rozsah informací

Syžet filmu D. W. Griffitha *Zrození národa* začíná líčením toho, jak byli otroci přivezeni do Ameriky a jak lidé zvažovali nezbytnost jejich osvobození. Syžet pak ukazuje dvě rodiny, Severany Stonemanovy a Jižany Cameronovy. Syžet také připomíná politické události, včetně Lincolnova přesvědčení, že odvrátí občanskou válku. Od samého počátku je tedy rozsah našeho vědění velmi široký. Syžet nás provází historickými epochami, jednotlivými státy USA a seznamuje nás s různými skupinami postav. Tato šíře informací o fabuli pokračuje v celém filmu. Když chce Ben Cameron založit Ku-klux-klan, víme o tom ve chvíli, kdy ho to napadne, což je daleko dříve, než se to dozvědí ostatní postavy. Víme, že když Ku-klux-klan během vyvrcholení filmu jede zachránit několik postav obléhaných ve srubu, sami obléhaní o tom nevědí. Celkově můžeme říci, že ve *Zrození národa* je narace zcela *neomezená*: víme, vidíme a slyšíme více, než je umožněno některými z postav. Taková extrémně dobře informovaná narace se často nazývá *vševědoucí narace*.

Nyní se podívejme na syžet *Hlubokého spánku* Howarda Hawkse. Film začíná návštěvou detektiva Philipa Marlowa u generála Sternwooda,

který si ho chce najmout. O případu se dozvíme společně s Marlowem, který je po zbytek filmu přítomen v každé scéně. Snad bez jediné výjimky nevidíme a neslyšíme nic, co nevidí a neslyší on sám. Narace je tak *omezená* na to, co ví Marlowe.

Každá z těchto alternativ nabízí jisté výhody. *Zrození národa* se snaží prezentovat celkový pohled na jedno období v amerických dějinách (viděno přes mimořádně rasistické brýle). Vševědoucí narace je tak nezbytná k navození dojmu, že osud země ovlivnil i mnoho jiných osudů. Kdyby Griffith omezil naraci tak, jak je tomu v *Hlubokém spánku*, dozvěděli bychom se informace o fabuli pouze prostřednictvím jedné postavy – třeba Bena Camerona. Nemohli bychom být svědky úvodní scény, scén v Lincolnově kanceláři, většiny bitevních scén a ani scény atentátu na Lincoln, poněvadž Ben není přítomen u žádné z těchto událostí. Syžet by se nyní soustředil na zkušenost jednoho muže s občanskou válkou a následnou obnovou země.

Podobně i *Hluboký spánek* čerpá výhody ze své omezené narace a funkčně je využívá. Tím, že jsme omezeni na to, co ví Marlowe, v nás může film vyvolávat zvědavost a překvapení. Omezená narace je pro detektivní filmy důležitá, získávají si totiž naši pozornost tím, že skrývají nějaké důležité příčiny. Omezení syžetu na rozsah vědění vyšetřovatele přijatelně motivuje utajení dalších informací o fabuli. *Hluboký spánek* by mohl být méně omezený třeba tím, že by se střídaly scény Marlowova vyšetřování se scénami, které ukazují majitele herny Eddieho Marse, jak plánuje svůj zločin, ale to by prozradilo část tajemství. V obou těchto filmech slouží rozsah vědění narace k dosažení specifické reakce diváka.

▲ Neomezená a omezená narace nejsou nepropustné kategorie, ale spíše opačné konce spektra. Rozsah je otázkou míry. Film může poskytovat širší rozsah vědění než *Hluboký spánek*, a stejně nedosáhnout vševědoucí narace *Zrození národa*. Například ve filmu *Na sever Severozápadní linkou* nás první scény v podstatě

s.
126–127

Narace:
tok informací
o fabuli

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

▲ „V první části filmu [Gaunerí] až do momentu, kdy pan Oranžový zastřelí pana Světlého, mají postavy daleko více informací o tom, co se děje, než máte vy – a jejich informace si vzájemně odporují. Pak se odehraje scéna s panem Oranžovým a vše se srovná. Začínáte chápat, co se vlastně děje,

a ve třetí části, když jste zpět ve skladišti a čekáte na vyvrcholení filmu, jste suverénně nade všemi ostatními – víte daleko více než kterákoli postava.“
režisér Quentin Tarantino
o filmu *Gaunerí* (*Reservoir Dogs*, 1992)

omezují na to, co vidí a ví Roger Thornhill. Nicméně poté, co uprchne z budovy OSN, se syžet přesouvá do Washingtonu, kde členové USIA diskutují o nastalé situaci. V této scéně se divák dozví něco, co Roger Thornhill ještě nějakou dobu vědět nebude: George Kaplan – muž, kterého Roger hledá – neexistuje. Od té chvíle víme víc než Roger. Minimálně v jednom ohledu také máme více informací než pracovníci USIA: víme přesně, jak ke zmatku došlo. Stále však nemáme mnoho dalších informací, které mohla narace ve scéně z Washingtonu odhalit. Pracovníci USIA nám například neodhalí totožnost skutečného agenta, který pro ně v utajení pracuje přímo pod nosem Van Damma. Jakýkoli film tedy může kolísat mezi omezenou a neomezenou prezentací informací o fabuli.

V průběhu filmu není vlastně narace nikdy zcela neomezená. Vždycky je v ní něco, co nám není sděleno, i kdyby to mělo být jen to, jak fabule skončí. Tudíž obvykle považujeme za typickou neomezenou naraci takovou, která se odvíjí podobně jako ve *Zrození národa*: syžet stále přeskakuje z postavy na postavu, a tím mění náš zdroj informací.

Podobně není běžná ani zcela omezená narace. I když je syžet vystaven okolo jediné postavy, obvykle obsahuje několik scén, v nichž tato postava není přítomna. Ačkoli je narace ve filmu *Tootsie* (1982) takřka po celou dobu filmu svázána s hercem Michaelem Dorseyem, několik záběrů ukazuje jeho známé na nákupech nebo při sledování televize, v níž Michael právě vystupuje.

Rozsah, v němž syžet prezentuje informace o fabuli, vytváří *hierarchii vědění*. V jakémkoli momentě se můžeme ptát, jestli divák ví více, méně, či stejně jako postavy. Takto by například vypadaly hierarchie u tří filmů, které jsme zmiňovali. Čím výše je někdo v žebříčku, tím je rozsah jeho vědění širší:

Zrození národa
(neomezená narace)
divák
všechny postavy

Hluboký spánek
(omezená narace)
divák – Marlowe

Na sever Severozápadní linkou
(smíšená a proměnlivá narace)
USIA
divák
Thornhill

Jednoduchý způsob, jak rozsah narace analyzovat, je ptát se: „Kdo co kdy ví?“ Divák musí být zahrnut v kategorii „kdo“ nejenom proto, že může mít k dispozici více informací než kterákoli postava, ale také proto, že může disponovat znalostmi, které nemá žádná z postav. Uvidíme, že to se stane na konci filmu *Občan Kane*.

■ Naše příklady ukazují, jak silných účinků může narace dosáhnout manipulováním s rozsahem informací. Omezená narace má na rozdíl od neomezené sklon vyvolávat v divákovi zvědavost a překvapení. Když třeba některá postava prozkoumává strašidelný dům a my nevidíme a neslyšíme nic jiného než co postava, ruka, která se náhle objeví zpoza dveří, nás vyleká. Naproti tomu, jak poznamenal Alfred Hitchcock, určitý stupeň neomezenosti narace pomáhá vytvořit napětí. Takto to vysvětloval François Truffautovi:

„Jak tady teď spolu mluvíme, je třeba pod stolem bomba. Mluvíme o docela všedních věcech, o ničem mimořádném, a najednou bum, výbuch. Diváci jsou překvapeni, ale předtím jsme jim ukazovali naprosto obyčejnou scénu bez jakékoli zajímavosti. A nyní si vezměme napětí. Bomba je pod stolem a diváci to vědí, snad z toho důvodu, že viděli, jak ji tam dal nějaký anarchist. Diváci vědí, že bomba vybuchne v jednu hodinu, a teď je tři čtvrti na jednu – v dekoraci jsou hodiny: v tomto případě se stane tentýž nevinný rozhovor z ničeho nic strašně zajímavým, protože se diváci podílejí na akci. Mají chuť říci postavám na plátně: ‚Neměli byste mluvit o takových obyčejných věcech, pod stolem je bomba a za chvíli vybuchne.‘ V prvním případě jsme poskytli divákům patnáct sekund překvapení v okamžiku výbuchu. V druhém případě jim dáváme patnáct minut

napětí. Z toho vyplývá, že kdykoli můžeme, máme informovat diváky.“³

■ Hitchcock se svou teorií řídil. Ve filmu *Psycho* (1960) prozkoumává Lila Craneová Batesův dům skoro stejným způsobem, jako náš hypotetický hrdina zmiňovaný výše. Jsou zde izolované momenty překvapení, když Lila objevuje podivné skutečnosti o Normanovi a jeho matce. Ale celkový efekt scény je vybudován na napětí, protože my – oproti Lily – víme, že paní Batesová je v domě. (Vlastně obdobně jako ve filmu *Na sever Severozápadní linkou* nemáme úplně přesné informace, ale během Lilina pátrání jsme přesvědčeni o opaku.) Náš širší rozsah vědění v nás vyvolává napětí, poněvadž na rozdíl od postavy můžeme předvídat další události, podobně, jako je tomu ve výše zmíněném Hitchcockově příkladu.

Hloubka informací

Filmová narace manipuluje nejen s rozsahem, ale také s hloubkou našeho vědění. Máme tím na mysli, jak hluboce se syžet ponořuje do psychologických stavů postavy. Omezená a neomezená narace stojí na opačných koncích spektra a totéž můžeme říci i o objektivitě a subjektivitě.

Syžet nás může zcela omezit na to, co postavy říkají a dělají: na jejich chování. Tady je narace relativně *objektivní*. Nebo nám syžet filmu umožní přístup k tomu, co postavy vidí a slyší. Můžeme vidět *hlediskové záběry* (*point-of-view shots*), natáčené přibližně z pohledu postavy. Například ve filmu *Na sever Severozápadní linkou* je hlediskový záběr použit ve scéně, kdy Roger Thornhill vylézá k Van Dammovu oknu 3.15–3.17. Nebo můžeme slyšet zvuky tak, jak by je slyšela postava – to zvukaři nazývají *zvukovou perspektivou*. Tyto vizuální nebo auditivní vjemy, jež sdílíme s postavou, nám nabízejí určitý stupeň subjektivity, kterou bychom mohli nazvat *percepční subjektivitou*.

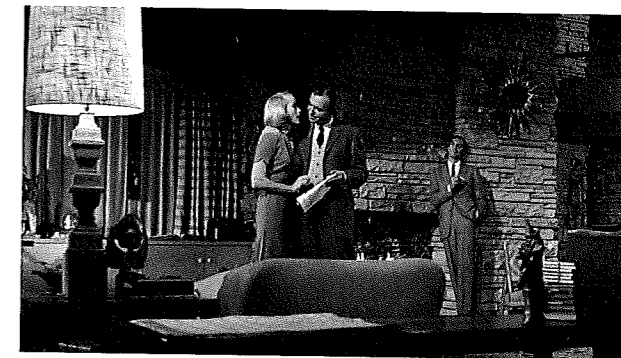
Existuje možnost ještě větší hloubky, a to když syžet proniká do mysli postavy. To lze nazvat *mentální subjektivitou*. Slyšíme vnitřní hlas

■ Film *Monstrum* (*Cloverfield*, 2008) využívá neobvykle omezené narace a omezuje se na záběry natočené hlavními představiteli. Viz naši analýzu „A behemoth from the Dead Zone“. www.davidbordwell.net/blog/?p=1844

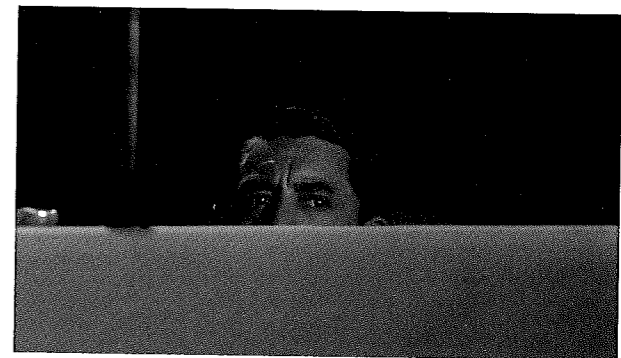
■ Debatu o rozdílu mezi percepční a mentální subjektivitou v naraci detailněji představujeme v textu „Categorical coherence: A closer look at character subjectivity“. www.davidbordwell.net/blog/?p=2927



3.15



3.16



3.17

3.15 *Na sever Severozápadní linkou*. Roger Thornhill se dívá do Van Dammova okna (objektivní narace).

3.16 Následuje záběr z Rogerova hlediska (percepční subjektivita).

3.17 Po něm následuje další záběr na pozorujícího Rogera (opět objektivita).

s.
128–129

Narace:
tok informací
o fabuli

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

prozrazující myšlenky postavy nebo vidíme její „vnitřní obrazy“, reprezentující vzpomínky, představy, sny či halucinace. Tímto způsobem mohou narativní filmy prezentovat informace o fabuli v odlišných hloubkách psychologického života postavy. Ve filmu *Milionář z chatrče* se hrdina účastní televizní soutěže, ale v jeho koncentraci mu brání záblesky vzpomínek. Vybavuje se mu zejména podoba dívky, kterou miluje 3.18, 3.19. Jamalovy vzpomínky motivují flashbacky do dřívějších událostí fabule.

Na oba druhy subjektivity můžeme být upozorněni specifickými filmovými postupy. Jestliže je postava opilá, zdrogovaná nebo dezorientovaná, narace nám tyto percepční stavy předává třeba pomocí zpomaleného pohybu, rozostřených záběrů či zkráceného zvuku. Podobné stylistické volby bývají využívány při hrdinově snění nebo halucinacích.

Ale některé akce, odehrávající se pouze v mysli postav, tak jasně označeny být nemusí. Pozdější scéna ve filmu *Milionář z chatrče* ukazuje opětovné setkání Jamala s jeho bratrem, gangsterem, na vrcholku rozestavěného mrakodrapu. Jamal se na Salima vrhne a vidíme je oba padat z budovy 3.20, 3.21. Další záběr však ukazuje, jak Jamal stále stojí na mrakodrapu a pozoruje Salima 3.22. Až nyní si uvědomíme, že obrazy padajících mužů pocházely jenom z Jamalovy mysli a prozrazovaly jeho hněv. Chvilí jsme se však domnívali, že jejich pád byl skutečný, protože záběry postrádaly jakýkoli náznak, že jde jen o záběry subjektivní.

Obvykle jsou percepční nebo mentální subjektivita zasazeny do rámce objektivní narace. Hlediskové záběry, jako je ten z pozice Rogera Thornhilla ve filmu *Na sever Severozápadní linkou*, a flashbacky či představy jsou vsazeny mezi objektivnější záběry. Rozumíme tomu, že Jamal vzpomíná na Latiku a že pouze touží zabít Salima, protože tyto subjektivní záběry jsou rámovány záběry na akce, o nichž jsme si jisti, že se v syžetu skutečně dějí. Nicméně existují filmy, které tuto konvenci odmítají. Felliniho *8 ½*,

Buñuelova *Kráska dne* (*Belle de jour*, 1967), Hanekeho *Utajený* a Nolanovo *Memento* propojují objektivitu a subjektivitu dosti nejasně.

Vytváří omezený rozsah vědění automaticky větší subjektivní hloubku? Ne vždy. Jak jsme již viděli, *Hluboký spánek* je v rozsahu informací dosti omezen. Ale i tak velice zřídka vidíme nebo slyšíme věci z výhodné smyslové pozice detektiva Marlowa a nikdy nemáme přímý přístup k jeho mysli. *Hluboký spánek* tedy využívá takřka výlučně objektivní narace. A naopak, vševědoucí narace *Zrození národa* proniká do značné hloubky s optickými hlediskovými záběry, flashbacky a závěrečnou hrdinovou fantazijní vizí světa bez války. Hitchcock má radost, když nám může poskytnout více informací než svým postavám, ale v jistých momentech nás pak omezí na jejich percepční subjektivitu (většinou pomocí hlediskových záběrů). Rozsah a hloubka vědění jsou nezávislé proměnné.

To je mimochodem jeden z důvodů, proč je termín hledisko (*point of view*) nejednoznačný. Může totiž odkazovat jak k rozsahu (jako když kritik mluví o „vševědoucím hledisku“), tak k hloubce (jako u pojmu „subjektivní hledisko“). Ve zbytku této knihy budeme užívat „hledisko“ jenom v souvislosti s percepční subjektivitou ve smyslu „optického hlediskového záběru“.

Manipulací s hloubkou vědění může být dosaženo mnoha cílů. Ponoření se do hloubek mentální subjektivity přispívá našemu porozumění postavě a podněcuje opodstatněná očekávání toho, co postavy později řeknou nebo udělají. Vzpomínková sekvence ve filmu *Hirošima, má láska* (*Hiroshima mon amour*, 1959) Alaina Resnaisa a fantazijní sekvence ve Felliniho *8 ½* nás informují o vlastnostech protagonistů a o možných nadcházejících akcích, které by nás tak neupoutaly, kdyby byly prezentovány objektivně. Subjektivně motivovaný flashback může vytvořit paralely mezi postavami, jako třeba flashback sdílený matkou a synem ve filmu Kendžiho Mizoguchiho *Správce Sanšo* (*Sanšo Dajú*, 1954; 3.23–3.26).



3.18



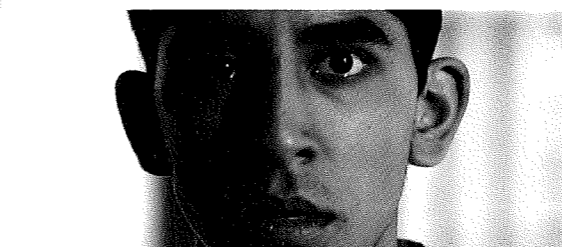
3.19



3.20



3.21



3.22



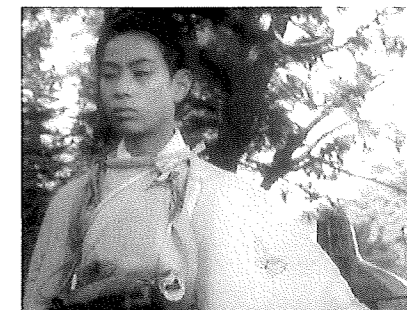
3.23



3.24



3.25



3.26

3.18 *Milionář z chatrče*. Hned zpočátku filmu si uvědomíme, že během televizní soutěže Jamal vzpomíná na svou minulost...

3.19 ...nejčastěji na to, jak viděl Latiku na nádraží.

3.20 Jamal se rozčílí na Salima, vrhne se na něj a oba se přibližují ke kraji budovy.

3.21 V několika záběrech je ukázán jejich pád.

3.22 Následuje opětovný záběr na Jamala sledujícího Salima. Odhalí, že sebe i jeho zabil jen ve svých představách.

3.23 *Správce Sanšo*. Jeden z prvních flashbacků začíná záběrem na matku, která

nyní žije v exilu se svými dětmi, jak klečívá u potoka.

3.24 Záběr na ni je vystřídán záběrem na jejího manžela v minulosti, který se právě chystá zavolat si k sobě syna Zušia.

3.25 Ve vyvrcholení scény z minulosti dá otec Zušiovi sošku bohyně milosrdenství

a nabádá ho, aby byl k ostatním vždy laskavý.

3.26 Normálně by následoval flashback ukazující opět matku, což by zdůraznilo, že sledujeme její vzpomínku. Místo toho se vracíme do současnosti záběrem na Zušia, jak nese sošku bohyně. Zdá se, že oba vzpomínali na otcův dar.

s.
130–131

Narace:
tok informací
o fabuli

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

Zblízka

Když se zhasne, narace začíná

Když poprvé otevřeme román, nečekáme, že děj začne na stránce s copyrightem. Stejně tak nepředpokládáme, že závěr příběhu najdeme na zadní straně přebalu knihy. Ale filmy nám mohou nabídnout narativní informace již v titulkové sekvenci a pokračovat v tom až do úplně poslední chvíle, kdy sedíme v kinosále.

Titulková sekvence slouží k tomu, aby nás informovala, kdo se podílel na výrobě filmu. V současnosti může tento seznam zabrat mnoho minut. Koncem prvního desetiletí 20. století si filmaři uvědomili, že titulky by mohly být oživeny kresbami a malbami souvisejícími s příběhem filmu 3.27. Počínaje dvacátými lety dokázaly grafická podoba titulků a později i jejich hudební doprovod často rychle navodit čas i místo děje 3.28. Rozmarné titulky Truffautova filmu *Jules a Jim* (*Jules et Jim*, 1962) nám dovolují nahlédnout do budoucích událostí a zároveň jasně ustanovují přátelství dvou mladíků v Paříži na přelomu 19. a 20. století.

Celková nálada filmu bývá často nastolena pomocí hudby doprovázející jednoduché titulky, jako třeba ve filmu *Vymítač ďábla* (*The Exorcist*, 1973). Titulky ale mohou být mnohem aktivnější: písmo může být rozpořbované, složené z více fontů a mít různou barvu. Saul Bass, slavný návrhář firemních log, dodal titulkům filmů Alfreda Hitchcocka a Otto Premingera dynamickou geometrickou podobu 3.29. Rainer Werner Fassbinder se proslavil svými promyšlenými titulkovými sekvencemi, přičemž některé vzdávaly

poctu hollywoodským melodramatům padesátých let, které obdivoval. Ztřeštěné koláže v titulkových sekvencích filmů Pedra Almodóvara nám zase napovídají, že můžeme očekávat nějaké nestydatosti 3.30.

Během titulků lze zajímavými způsoby naznačit i prvky syžetu. Může se tak dít třeba pomocí ilustrací předjímajících některé scény 3.31. Titulky k filmu *Sedm* (*Se7en*, 1995) nabízejí krátké záběry na řezání, sešívání a na fotografie zohavených lidí, čímž odstartovaly cyklus temných titulkových sekvencí zachycujících násilí a mučení. Titulky k filmu *Goldfinger* (1964) obsahují ústřední motiv a předjímají několik scén z filmu 3.32. Mnoho scén z filmu *Chyť mě, když to dokážeš* je ukázáno už během úvodních titulků, které vzdávají poctu animovaným titulkovým sekvencím filmů z šedesátých let 3.33. Úvod filmu *Aféra Thomase Crowna* (*The Thomas Crown Affair*, 1999) zase v jemné narážce napovídá, pomocí jaké metody hrdina ukradne obraz.

Syžety filmů často končí epilogem, jenž velebí stabilní stav, jehož postavy dosáhly a který může být prezentován zároveň s titulky 3.34. Někdy jsou během závěrečných titulků znovu přehrávány klíčové scény filmu, případně může být ukázána nová událost syžetu. Módu závěrečných titulků proložených odkazy na některé scény filmu zahájila komedie *Připoutejte se, prosím!* (*Airplane!*, 1980).

Někdy nás filmař podfoukne. Myslíme si, že syžet je u konce a odvíjí se před námi dlouhý seznam spolupracovníků. Jenže pak je na úplném konci filmu přilepen ještě jeden záběr 3.35. Tyto „titulkové zákusky“ nás upomínají na to, že odvážní filmaři mohou využít každíčký moment filmu, aby podnítili naše narativní očekávání.

Douglas Fairbanks
Reaching for the Moon



3.27

DIRECTED BY
ANTHONY MANN

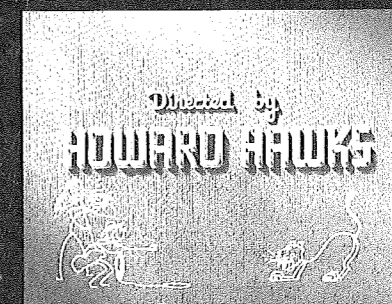
3.28



3.29



3.30



3.31

3.27 *Měsíc na dosah* (*Reaching for the Moon*, 1917). Raný příklad ilustrovaných titulků z komedie.

3.28 Kriminální film *Podvod* (*Raw Deal*, 1948) začíná ve vězení, přičemž titulky prozrazují toto prostředí ještě předtím, než se začne odehrávat děj.

3.29 *Rada a souhlas*. Eleganterně prosté titulky Saula Basse naznačují, že příběh „nakoukne pod pokličku“ skandálu ve Washingtonu.

3.30 *Ženy na pokraji nervového zhroucení* (*Mujeres al borde de un ataque de nervios*, 1988). Kolážová podoba titulků poukazuje

na blazeovaný a atraktivní životní styl.

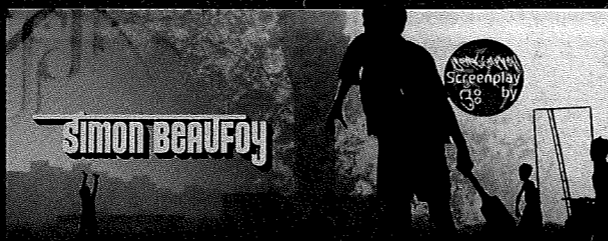
3.31 *Leopardí žena* (*Bringing Up Baby*, 1938). Některé z načrtnutých postavíček v titulcích filmu předjímají scény, jež se pak během filmu odehrávají.



3.32



3.33



3.34



3.35

s.
134–135

Zblízka
Když
se zhasne,
narace
začíná

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část I
Filmová
forma

Syžet může vyvolat zvědavost nad motivy určitého chování postavy a pak využít nějaký stupeň subjektivity – například vnitřní komentář nebo subjektivní flashback – k vysvětlení příčin tohoto chování. Ve filmu *Šestý smysl* začne záhadné odcizení dětského psychologa od jeho ženy dávat smysl, až když uslyšíme jeho vzpomínky na to, co mu kdysi dávno řekl jeho malý pacient.

Na druhé straně může být objektivita účinným způsobem, jak utajit informace. Jeden z důvodů, proč je narace *Hlubokého spánku* relativně objektivní, je fakt, že detektivní žánr vyžaduje, aby detektivovy úvahy byly divákovi skryty. Záhada je ještě záhadnější, jestliže neznáme detektivova podezření a závěry předtím, než je on sám na konci filmu odhalí.

Film jakéhokoli žánru může využít objektivní a omezenou naraci, nemusí jít nutně jen o detektivku. Film Julie Loktevé *Den noc den noc* (*Day Night Day Night*, 2006) vypráví o mladé ženě, která se míní stát sebevražednou atentátnicí. Vidíme, jak je přijata do skupiny, jak očekává pokyny a jak se nakonec vydává na svou misi. V jedné scéně je velmi často použit optický hlediskový záběr, zatímco v jiných se využívá jen zřídka. Je zde i několik momentů zvukové subjektivity, když utichnou zvuky z ulice. Ale tyto záblesky subjektivní hloubky stojí proti jinak převažující objektivní prezentaci. Během skoro celého filmu musíme hodnotit stav mysli hrdinky pouze skrze její chování. Navíc i naše povědomí o dění ve fabuli je velmi omezené. Nikdy se nedozvíme, k jaké politické skupině se hrdinka připojila nebo proč se dobrovolně rozhodla stát se sebevražednou atentátnicí. Žena sama nezná plán, členy teroristické skupiny ani důvod, proč si ji vybrali. My vlastně víme ještě méně než ona, protože její minulost známe jen z náznaků. Neosobní a velmi omezená narace filmu *Den noc den noc* nejenže vytváří napětí ohledně hrdinčiny mise, ale také povzbuzuje zvědavost ohledně celé řady událostí fabule.

V jakémkoli momentu filmu se můžeme ptát: „Jak moc znám vnímání, pocity a myšlenky

postav?“ Odpověď na tuto otázku nám jasně ukáže, jak narace předkládá nebo utajuje informace o fabuli, aby dosáhla konkrétních účinků na diváka.

Ve všech těchto příkladech filmařova volba ve věci rozsahu a hloubky informací ovlivňuje reakci diváka na probíhající film.

Vypravěč

Narace je tedy proces, v němž syžet divákovi prezentuje informace o fabuli. Tento proces může kolísat mezi omezeným a neomezeným rozsahem vědění a různým stupněm objektivity a subjektivity. Narace může také využívat *vypravěče*, specifického činitele, který nám má fabuli zprostředkovat.

Vypravěč může být *postavou* fabule (neboli *diegetickým vypravěčem*). Tuto konvenci dobře známe z literatury, jako když Huck Finn nebo Jana Eyrová líčí děj románu. Ve filmu Edwarda Dmytryka *Sbohem bud, láska má* (*Murder, My Sweet*, 1944) detektiv ve flashbackech vypráví svůj příběh, přičemž informace jsou adresovány vyšetřujícím policistům. V dokumentu *Roger a já* Michael Moore otevřeně přiznává svou roli diegetického vypravěče. Začíná film vzpomínkami na to, jak vyrůstal ve Flintu ve státě Michigan, a objevuje se před kamerou třeba při rozhovorech s dělníky či v konfrontaci s ochrankou General Motors.

Film může také využít *nediegetického vypravěče*, tedy vypravěče, který není postavou fabule. Ten je běžný v dokumentech. Nikdy se nedozvíme, komu patří anonymní „boží hlas“, který slyšíme ve filmech *Řeka* (*The River*, 1937), *Primárky* nebo *Hoop Dreams*. Nediogetického vypravěče ale může využívat i hraný film: *Jules a Jim* používá strohého, věcného komentátora k navození pocitu objektivity, zatímco jiné filmy mohou požadovat od této metody zdání realismu, jako je tomu v naléhavém komentáři, který slyšíme ve filmu *Obnažené město* (*The Naked City*, 1948).

3.32 *Goldfinger*. Samotná pozlacená žena se ve filmu znovu objeví – na části jejího těla jsou v titulkové sekvenci promítány scény, které později uvidíme ve filmu.

3.33 *Chyť mě, když to dokážeš*. Jednoduchá animace k filmu připomíná titulkové sekvence filmů ze šedesátých let a zároveň

naznačuje, o co ve filmu půjde a kde se bude odehrávat. Agent FBI Carl Hanratty (Tom Hanks) začíná pronásledovat podvodníka Franka (Leonardo DiCaprio), jenž předstírá, že je pilot aerolinek.

3.34 *Milionář z chatrče*. Závěrečná taneční scéna na nádraží je prokládána

titulky, které připomínají předchozí scény z filmu.

3.35 *Sonatina* (*Sonachine*, 1993). Po závěrečných titulcích filmu Takešiho Kitana následují záběry na zdemolovanou loď na pláži, což nám připomíná dřívější scény ukazující mladé chuligány při hře.

Film si může pohrávat s rozdíly mezi těmito dvěma typy vypravěčů tak, že zdroj vyprávěcího hlasu neobjasní. Ve *Filmu o ženě, která...* (*Film about a Woman Who...*, 1974) předpokládáme, že vypravěč je diegetický, ale nemůžeme si být jisti, protože nejsme schopni říci, které postavě hlas patří. Může vlastně přicházet i od externího komentátora.

Diegetický vypravěč není nezbytně omezen a může vyprávět i o událostech, jichž nebyl svědkem, jako třeba relativně bezvýznamná postava vesnického faráře ve filmu Johna Forda *Tichý muž* (*The Quiet Man*, 1952). Nodiegetický vypravěč nemusí být vševědoucí a může zúžit svůj komentář na to, co ví jen jediná postava. Diegetický vypravěč může být vysoce subjektivní a líčit nám detaily ze svého vnitřního života, nebo může být objektivní a omezit své vyprávění jen na vnější události. Nodiegetický vypravěč nám může umožnit přístup k subjektivním hloubkám jako ve filmu *Jules a Jim*, nebo se uchýlit k popisu vnějších událostí jako neosobní komentátor v *Zabíjení* (*The Killing*, 1956). Ať už je to jakkoli, divákův proces chápání vodítek, rozvíjení očekávání a konstrukce fabule ze syžetu bude částečně ovlivněn tím, co vypravěč řekne nebo zatají.

Shrnutí narace

Sílu narace můžeme shrnout na příkladu filmu George Millera *Šílený Max II – Bojovník silnic* (*Mad Max II: The Road Warrior*, 1982). Syžet filmu začíná *voice-over* komentářem staršího muže vzpomínajícího na „bojovníka Maxe“. Vypravěč se odmlčí poté, co nás v expozici informuje o celosvětových válkách, kvůli nimž společnost zdegenerovala do rabujících gangů. Otázka jeho identity tak prozatím zůstává nezodpovězena.

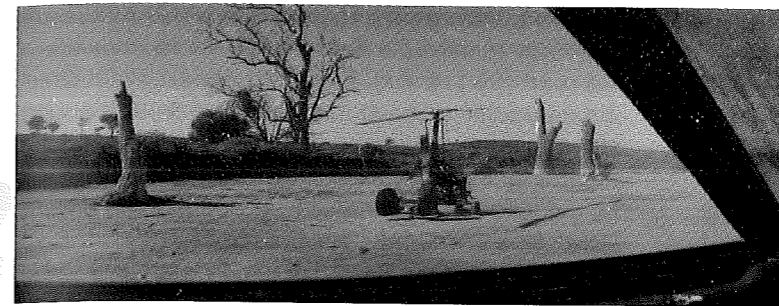
Zbytek syžetu se točí okolo setkání Maxe s mírumilovnými pouštními lidmi. Chtějí odejít na pobřeží s naftou, kterou vytěžili, ale jsou obklíčeni gangem zákeřných nájezdníků. Max se domluví s pouštními lidmi, že jim výměnou za naftu pomůže. Později, když je po konfliktu s gangem

zraněn, jeho pes mrtev a auto zničené, se Max zaváže, že pomůže lidem odejít z jejich tábora. Boj s gangem, který pouštní lidi a Maxe obklíčuje, vrcholí pokusem o útěk. Všichni pouštní lidé se pokusí uniknout pomocí cisterny, kterou Max řídí.

Max je v centru kauzálního řetězce syžetu – jsou to právě jeho cíle a konflikty, které děj ženou kupředu. Po prologu anonymního vypravěče je navíc většina filmu omezena na Maxův rozsah vědění. Podobně jako Philip Marlowe ve filmu *Hluboký spánek* je Max přítomen takřka v každé scéně a téměř vše, co se dozvíme, je nám zprostředkováno pomocí něho. Podobně důsledná je práce s hloubkou informací. Narace využívá optické hlediskové záběry ve scénách, kdy Max řídí své auto 3.36 nebo sleduje potyčku dalekohledem. Když je po havárii auta zachráněn, jeho delirium je podáno prostřednictvím percepční subjektivity pomocí konvenčních vodítek: zpomaleného pohybu, dvojexpozice a zpomaleného zvuku 3.37. Všechny tyto narativní postupy v nás probouzejí soucit s Maxem.

▲ V některých momentech se však narace stává spíše neomezenou, a to zejména během bitevních scén a honiček, kdy sledujeme události, o nichž Max pravděpodobně nic neví. V těchto scénách neomezená narace pomáhá budovat napětí tím, že nám ukazuje pronásledovatele i pronásledované nebo různé podoby bitev. Během vyvrcholení filmu Maxova cisterna úspěšně odláká gang od pouštních lidí, kteří utečou na sever. Když ale cisterna havaruje, Max se dozví – a my s ním –, že vezla jen písek a byla to pouhá návnada. Překvapení vzniká tím, že jsme byli skoro po celý film omezeni na to, co věděl Max.

Ale je tu ještě něco, co nevíme. V závěru filmu se vrací hlas staršího vypravěče, aby nám řekl, že byl kdysi divokým chlapcem, který se s Maxem spřátelil. Pouštní lidé odjíždějí a Max zůstává sám uprostřed silnice. Vzdalujeme se a poslední záběr filmu na osamělého Maxe mizejícího v dálce 3.38 vykazuje jak subjektivitu percepční (hlediskový záběr z pozice chlapce,



3.36



3.37



3.38

který odjíždí od Maxe), tak i mentální (vzpomínku vypravěče na mizejícího Maxe).

Ve filmu *Šílený Max II – Bojovník silnic* je tedy výsledné formy syžetu dosaženo nejenom pomocí kauzality, času a prostoru, ale také promyšlenou narací. Během většiny filmu jsou naše očekávání ovlivněna vazbou na Maxe, zatímco jiné části jsou spíše neomezené. Film rámuje

hlas tajemného vypravěče, který všechny události umísťuje do vzdálené minulosti. Přítomnost vypravěče v úvodu v nás vzbudí očekávání, že se na konci filmu vrátí a snad i vysvětlí svou totožnost. Film nám poskytuje ucelený zážitek, čemuž napomáhá jak jeho uspořádání na základě příčin a následků, tak i zvolený narativní vzorec.

▲ „Napětí ve vyprávění spočívá zejména v zatajování informací.“
Ian McEwan, spisovatel

3.36 *Šílený Max II – Bojovník silnic*. Hlediskový záběr: Max se blíží k zdánlivě opuštěnému gyroplánu.

3.37 Rozostřený pohled zraněného Maxe na svého zachránce je zprostředkováno pomocí dvojexpozice.

3.38 Zatímco se kamera od Maxe vzdaluje, slyšíme vypravěčův hlas: „A ten silniční bojovník? To bylo naposled, co jsme ho spatřili. Žije teď jen v mých vzpomínkách.“

s.
136–137

Narace:
tok informací
o fabuli

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

Klasický hollywoodský film

Je nekonečně mnoho možných způsobů vyprávění. Z historického hlediska však při natáčení hraných filmů spíše převládá jediná tradice narativní formy. Tomuto dominantnímu modu budeme říkat „klasický hollywoodský film“. Je „klasický“ právě pro jeho dlouhou, stabilní a vlivnou historii, a „hollywoodský“, neboť svou zpracovanou podobu získal během studiové éry v USA. Tentýž modus však ovládá mnohé narativní filmy vyrobené i v jiných zemích. Například *Šílený Max II – Bojovník silnic* je natočen v duchu klasického hollywoodského filmu, i když je to film australský. Také mnoho dokumentů, jako jsou třeba *Primárky*, se spoléhá na konvence odvozené z vyprávění hollywoodských hraných filmů.

Toto pojetí vyprávění tkví v předpokladu, že se akce bude vyvíjet zejména pomocí *jednotlivých postav jako jejich hybatelů*. Příčinami děje mohou být sice jevy přírodní (záplavy, zemětřesení) nebo společenské (instituce, války, ekonomické krize), ale vyprávění se beztak soustředí na osobní psychologické příčiny: rozhodnutí, volby a vlastnosti postav.

Obvykle tento typ vyprávění usměrňuje něčí *touha*. Postava něco chce. Touha vytyčí cíl a vývoj vyprávění bude s největší pravděpodobností zahrnovat proces dosažení tohoto cíle. Ve filmu *Čaroděj ze země Oz* sleduje Dorotka, jak jsme viděli, hned několik cílů: od zachránění Tota před slečnou Gulchovou až k návratu ze země Oz domů, do Kansasu. Součástí druhého cíle jsou pak během Dorotčiny cesty také cíle dílčí: dostat se do Smaragdového města a zabít Zlou čarodějnici.

▲ Kdyby touha dosáhnout cíle byla jediným přítomným prvkem, nebylo by nic, co by mohlo postavu zastavit na její rychlé cestě k jeho dosažení. Ale v klasickém vyprávění působí protikladné síly, které vyvolávají konflikt. Protagonista se musí poměřit s postavou, která má rozdílné vlastnosti a opačné cíle. A proto se musí snažit změnit situaci tak, aby byl schopen svého cíle

dosáhnout. Dorotčina touha vrátit se do Kansasu odporuje záměru Zlé čarodějnice, která chce získat rubínové střevíce. Dorotce tak nezbyvá než se Zlé čarodějnice zbavit, a teprve pak dokáže použít střevíce k návratu domů. Konflikt cílů dvou protagonistů, který trvá až do závěrečného rozuzlení, uvidíme později i na příkladu filmu *Jeho dívka Pátek* (*His Girl Friday*, 1940; s. 513–518).

Příčina a následek předpokládají *změnu*. Kdyby postavy netoužily po tom, aby se stav věci na konci vyprávění lišil od toho, jaký byl na jeho začátku, žádná změna by nenastala. Vlastnosti a touhy postav jsou tedy mocným zdrojem příčin a následků.

Ale nejsou takoví protagonisté typičtí pro všechna vyprávění? Ani ne. V sovětských filmech z dvacátých let 20. století, například v Ejzenštejnových snímcích *Křížník Potěmkin* (*Broněnosec Potomkin*, 1925), *Deset dní, které otřásl světem* a *Stávka* (*Stachka*, 1925), není protagonistou žádný *jednotlivec*. Ve filmech Sergeje Ejzenštejna a Jasudžiróa Ozua jsou mnohé události zapříčiněny nikoli postavami, ale obecnějšími silami (společenskou situací v prvním případě nebo „všeobjímajícím univerzem“ v případě druhém). V některých narativních filmech, jako je třeba *Dobrodružství* (*L'avventura*, 1960) Michelangela Antonioniho, není protagonista aktivní, ale pasivní. Takže protagonista všemožně se pachtící za cílem je sice běžný, ale neobjevuje se ve všech narativních filmech.

■ V klasickém hollywoodském vyprávění často motivují další události psychologické příčiny. Čas je podřízen řetězci příčin a následků. Syžet vypouští dlouhé části děje, aby ukázal jen události, které jsou z hlediska kauzality důležité. (Hodiny, které Dorotka a její doprovod stráví putováním po Žluté cestě, jsou vypuštěny, ale syžet se obšírně věnuje těm chvílím, během nichž Dorotka potká novou postavu.) Syžet upraví chronologii fabule tak, aby řetězec příčin a následků byl co nejnápadnější. Například v jedné scéně z filmu *Hana a její sestry* se Mickey (v podání Woodyho

Allena) chystá spáchat sebevraždu. Když ho o několik scén později znovu uvidíme, je rozjařený a radostný. Naši zvědavost nad tím, co způsobilo tak náhlou změnu ještě umocní sám Mickey, když s úsměvem vysvětluje své kamarádce, že vyrovnaný přístup k životu získal sledováním filmu bratří Marxů – celou scénu vidíme ve flashbacku.

S využitím specifických prostředků se může čas syžetu podříditi řetězci příčin a následků fabule. *Schůzka* motivuje setkání postav v konkrétním momentu. U *deadlinu* je zase trvání syžetu závislé na řetězci příčin a následků. V klasickém narativním filmu se motivace snaží být od začátku do konce tak jasná a kompletní, jak je to jen možné. To platí i pro tak fantazijní žánr, jakým je muzikál, v němž jsou taneční a pěvecká vystoupení motivována buď emocemi postav, nebo divadelním představením, které postavy v rámci filmu inscenují.

Klasický hollywoodský film využívá různých možností narace, ale můžeme zde nalézt silný sklon k objektivitě ve smyslu, jak ji pojmáme na s. 129–135. Narace představuje svět fabule v podstatě objektivně, ale může zapojovat jistý stupeň percepční nebo mentální subjektivity. Klasický film se také kloní k dosti neomezené naráci. I když sledujeme jedinou postavu, části filmu nám umožňují přístup k tomu, co postava nevidí, neslyší ani neví. Dobrymi příklady této tendence jsou filmy *Na sever Severozápadní linkou* a *Šílený Max II – Bojovník silnic*. Tento přístup je překonán jenom v žánrech, které velkou měrou spoléhají na záhadu, jako jsou třeba detektivky, spoléhající na jakousi omezenost v rozsahu informací, jak jsme to názorně viděli u *Hlubokého spánku*.

Poslední vlastností, kterou vykazují většina klasických narativních filmů, je vysoká míra *uzavřenosti*. Tyto filmy ponechávají jen nepatrné množství nezodpovězených otázek a snaží se s konečnou platností dovést kauzální řetězce. Obvykle jsme informováni o osudu každé z postav a dozvíme se řešení každé záhady i výsledek každého konfliktu.

▲ „Pro mě jsou filmy o touze po něčem: postava něco chce a vy jako publikum nesmírně toužíte po tom, aby toho dosáhla. Jako scenárista se snažíte postavě tak dlouho, jak je

to jen možné, zabraňovat v tom, aby dosáhla cíle, až toho díky nejrůznějšímu úsilí postava nakonec dosáhne.“
Bruce Joel Rubin, scenárista (*Duch – Ghost*, 1990)

■ I tady ovšem platí, že narativní forma jako taková žádný z těchto rysů nezbytně nevyžaduje. Neexistuje nic, co by mohlo filmaři zabránit v zobrazení „mrtvého času“ (*temps mort*) neboli narativně nemotivovaných intervalů mezi důležitými událostmi. (Jean-Luc Godard, Carl Theodor Dreyer a Andy Warhol to dělají často, i když různým způsobem.) Syžet, který filmař vytvoří, může též zpřeházet chronologii fabule a učinit kauzální řetězec *více* matoucí. Například film Jeana-Marie Strauba a Danièle Huilletové *Neusmíření aneb Tam, kde panuje násilí, pomáhá pouze násilí* (*Nicht versöhnt, oder Es hilft nur Gewalt, wo Gewalt herrscht*, 1965) se opakovaně přesouvá mezi třemi rozličnými historickými epochami, aniž by tyto přechody byly jasně naznačeny. Film Dušana Makavejeva *Milostný příběh aneb Tragédie pracovníce pošt a telegrafů* (*Ljubavni slučaj ili Tragedija službenice PTT*, 1967) využívá flashforwardů, roztroušených během hlavní dějové linie syžetu. Teprve postupem času začínáme chápat kauzální vztah těchto flashforwardů k současným událostem. V poslední době vznikající *filmové skládky* (*puzzle films*, s. 122) dráždí diváky a nutí je hledat nějaká vodítka k pochopení enigmatické narace nebo zdánlivě nevysvětlitelných událostí fabule.

Filmaři mohou též vložit do filmu materiál, který je nemotivovaný narativními příčinami a následky: náhodná setkání u Truffauta, politicky laděné monology a rozhovory u Godarda, intelektuální montáž u Ejzenštejna a přechodové záběry u Ozua. Narace může být zcela subjektivní, jako například v *Kabinetu doktora Caligariho* (*Das Kabinet des Dr. Caligari*, 1920), nebo může balancovat mezi objektivitou a subjektivitou jako ve filmu *Loni v Marienbadu* (*L'année dernière à Marienbad*, 1961). A konečně, filmař nemusí závěrem vyřešit všechny zápletky. Filmy natočené mimo tradici klasického filmu mívají někdy poměrně otevřenou konce.

V kapitole 6 uvidíme, jak klasický hollywoodský modus podřizuje pomocí kontinuální

s.
138–139

Klasický hollywoodský film

kapitola 3
Vyprávění jako formální systém

část II
Filmová forma

■ Debatu o tom, nakolik mohou být cíle postav klíčovými pro hlavní změny v syžetu viz text „Times go by turns“. www.davidbordwell.net/blog/?p=2448

■ Klasický přístup k vyprávění je stále velmi využívaný, jak ukazujeme v článku „Your trash, my treasure“. www.davidbordwell.net/blog/?p=1781

stříhové skladby filmový prostor kauzalitě. Proza- tím můžeme jednoduše konstatovat, že klasický modus zachází specifickými a výraznými způso- by s narativními prvky a procesy narace. Navzdo- ry značné efektivnosti zůstává klasický holly- woodský modus pouze jedním z mnoha modů, které mohou být při konstrukci narativních filmů použity.

Narativní forma ve filmu *Občan Kane*

Občan Kane nás svým neobvyklým uspořádáním vybízí k tomu, abychom analyzovali, jak principy narativní formy působí napříč celým filmem. Syžet *Občana Kanea* se točí kolem pá- trání a navádí nás, abychom zkoumali, jakou úlo- hu mohou mít ve vyprávění kauzalita a postavy sledující svůj cíl. Způsob, jakým tento film mani- puluje s naším věděním, osvětlí rozdíl mezi fabu- lí a syžetem. *Občan Kane* také ukazuje, jaké nejasnosti mohou nastat, když nejsou jisté prvky dostatečně motivovány. Porovnání začátku a kon- ce *Občana Kanea* nám zase doloží, jak se film může odchýlit od vzorců typických pro klasické hollywoodské vyprávění. *Občan Kane* navíc jas- ně poukazuje na to, jak může být náš zážitek z fil- mu ovlivněn tím, jak narace reguluje tok informací o fabuli.

Očekávání spjatá s vyprávěním v *Občanu Kaneovi*

V kapitole 2 jsme viděli, že náš zážitek z filmu velmi závisí na očekáváních, s nimiž k fil- mu přistupujeme, a na tom, nakolik jim film dosto- jí. Možná, že to jediné, co jste o *Občanu Kaneovi* před jeho zhlédnutím věděli, bylo, že patří mezi klasická filmová díla. Toto vědomí vám ovšem žádná specifická očekávání nepřinese. Publikum v roce 1941 očekávalo Wellesův film horlivěji. Především se o něm špítalo, že jde o nepřiznanou verzi života vydavatele novin Williama Randolpha Hearsta. Diváci pak pátrali po událostech a zmín- kách z Hearstova života.

Konkrétnější očekávání ohledně uplatně- ných žánrových konvencí si ale divák může vytvo- řit hned několik minut po úvodních titulcích. Záhy po začátku filmu totiž vidíme týdeník „Nejnovější zprávy“, který napovídá, že film by mohl být fiktiv- ní biografii. Tento předpoklad se potvrdí ve chví- li, kdy reportér Thompson začne pátrat po detai- lech z Kaneova života. Film skutečně následuje konvenční osnovu fiktivní biografie, jež obvykle zachycuje celý život člověka a předvede nám jis- té epizody z daného období. Mezi filmy natočené v tomto žánru patří *Anthony Adverse* (1936) a *Moc a sláva* (*The Power and the Glory*, 1933). (Film *Moc a sláva* podle mnohých svým vynaléza- vým užitím flashbacků *Občana Kanea* ovlivnil.)

Divák také v *Občanu Kaneovi* brzy roz- pozná konvence filmů, jejichž hlavní postavou je reportér. Thompsonovi kolegové připomínají cynické reportéry z filmů *Poslední dnešní vydá- ní* (*Five Star Final*, 1931), *Zloděj fotografií* (*Pictu- re Snatcher*, 1933) a *Jeho dívka Pátek*. V těchto filmech se děj obvykle odvíjí od urputné repor- térovy snahy získat příběh, ať to stojí, co to sto- jí. Očekáváme tedy nejen Thompsonovo pátrání, ale i jeho triumfální odhalení pravdy. Ve scénách věnovaných Susan najdeme také některé konven- ce typické pro muzikály: hektické zkoušení, záku- lisní přípravy a zejména montáž její operní kariéry parodující konvenční montáže pěveckých úspě- chů, které můžeme vidět třeba ve filmu *Byl lásky čas* (*Maytime*, 1937). Obecněji pak film hodně dluží detektivnímu žánru, protože Thompson chce vyřešit záhadu (kdo nebo co je „Poupě“ – *Rose- bud*) a rozhovory, které vede, připomínají výsle- chy, v nichž detektiv zpovídá podezřelého ve sna- ze najít důkazy.

Všimněte si ale, že využití konvencí v *Občanu Kaneovi* je problematické. Na rozdíl od mnohých životopisných filmů se *Občan Kane* více soustředí na psychologické stavy a na vzta- hy mezi postavami než na hrdinova dobrodruž- ství či jeho velké činy. Oproti ostatním „novinář- ským filmům“ Thompson svůj příběh nedokončí.

A *Občan Kane* není ani úplně standardní detek- tivka, protože na některé otázky sice odpoví, ale na jiné nikoli. *Občan Kane* je vhodným příkladem filmu, který spoléhá na žánrové konvence, ale očekávání, která tyto konvence vyvolávají, často nenaplní.

Podobnou nejednoznačnost můžeme v *Občanu Kaneovi* nalézt rovněž ve vztahu ke kla- sické hollywoodské kinematografii. I bez nějakých zvláštních znalostí o tomto filmu očekáváme, že jako produkt amerického studia z roku 1941 bude poslušně následovat pravidla této tradice. A vět- šinou je také následuje. Uvidíme, že je to touha, která popohání vyprávění, kauzalita se točí kolem vlastností a cílů postav, konflikty mají své násled- ky, do syžetu jsou zahrnuty jen nezbytné časové úseky a narace je objektivní, směřující omezené a neomezené pasáže. Uvidíme také, proč je *Občan Kane* mnohoznačnější, než je pro většinu filmů této tradice obvyklé. Touhy, vlastnosti a cíle postav nejsou vždy zcela osvětleny, konflikty mají někdy nejasná vyústění a vševědouce narace je na konci zdůrazněna do nebývalé míry. Zejmé- na závěr neodpovídá tomu, co bychom od klasic- kého filmu očekávali, jelikož neposkytuje rozuzle- ní. Naše analýza ukáže, jak *Občan Kane* využívá hollywoodské narativní konvence, ale také jde

Občan Kane: segmentace

T – Úvodní titulky

1. Xanadu: Kane umírá
2. Promítací sál
 - a) „Nejnovější zprávy“
 - b) Reportéři diskutují o slovu Poupě
3. Noční klub El Rancho: Thompson se snaží udělat rozhovor se Susan
4. Thatcherova knihovna

první
flashback

- a) Thompson vstupuje do knihovny a čte Thatcherův rukopis
- b) Kaneova matka posílá chlapce pryč s Thatcherem
- c) Kane dospěje a kupuje⁴ deník *Inquirer*
- d) Kane útočí na stránkách deníku *Inquirer* na velké obchodní společnosti
- e) Světová hospodářská krize: Kane prodává Thatcherovi své novinové impérium
- f) Thompson vychází z knihovny

proti očekáváním, která si k sledování holly- woodského filmu přinášíme.

Syžet a fabule *Občana Kanea*

Při analýze filmu se vyplatí začít jeho segmentací do jednotlivých sekvencí. Ty jsou čas- to vymezeny filmovými postupy (pomocí zatmí- vaček, prolínaček, stříhu a podobně). V narativ- ním filmu odpovídají sekvence jednotlivým částem syžetu.

Většinu sekvencí v narativním filmu nazýváme *scény*. Tento termín používáme stejně, jako se užívá v souvislosti s divadlem – odkazu- je tedy k určitým fázím děje, které se odehrávají v relativně jednotném čase a prostoru. Naši seg- mentaci *Občana Kanea* najdete níže. V této osno- vě odkazují čísla k hlavním částem, přičemž ně- které z nich zahrnují jen jednu scénu. Většinou se však hlavní části skládají z několika scén a kaž- dá z nich je označena malým písmenem. Mnohé z těchto částí můžeme ještě dále dělit, ale stávají- cí členění vyhovuje našim momentálním záměrům.

Díky naší segmentaci vidíme na první pohled rozvržení syžetu a uspořádání scén. Tato osnova nám také pomůže pochopit, jak syžet využívá kauzalitu a čas fabule. Podívejme se na tyto složky podrobněji.

s.
140–141

Narativní
forma
ve filmu
Občan Kane

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

5. Bernsteinova kancelář
- a) Thompson navštíví Bernsteina
 - b) Kane přebírá deník *Inquirer*
 - c) Montáž: rostoucí úspěch deníku *Inquirer*
 - d) Večírek: zaměstnanci *Inquirer* oslavují přechod novinářů z *Chronicle* do jejich redakce
 - e) Leland a Bernstein diskutují o Kaneově zahraniční cestě
 - f) Kane se vrací se snoubenkou Emily
 - g) Bernstein končí své vzpomínání
- druhý flashback
6. Sanatorium
- a) Thompson mluví s Lelandem
 - b) Montáž scén různých snídaní: Kaneovo manželství se rozpadá
 - c) Leland pokračuje ve svém vzpomínání
 - d) Kane potkává Susan a jde do jejího pokoje
 - e) Kaneova politická kampaň vrcholí jeho proslovem
 - f) Kane se pohádá s Gettyssem a nepohodne se s Emily a Susan
 - g) Kane prohraje volby a Leland ho požádá, aby byl přeřazen do redakce v jiném městě
 - h) Kane se ožení se Susan
 - i) Susan má svou operní premiéru
 - j) Protože je Leland opilý, Kane dokončí jeho recenzi
 - k) Leland končí své vzpomínání
- třetí flashback
- třetí flashback pokračuje
7. Noční klub El Rancho
- a) Thompson mluví se Susan
 - b) Susan navštěvuje hodiny zpěvu
 - c) Susan má svou operní premiéru
 - d) Kane trvá na tom, aby se Susan i dále věnovala opernímu zpěvu
 - e) Montáž: Susanina operní kariéra
 - f) Susan se pokusí o sebevraždu a Kane jí dovolí, aby operního zpěvu zanechala
 - g) Xanadu: Susan se nudí
 - h) Montáž: Susan skládá puzzle
 - i) Xanadu: Kane navrhuje uspořádat piknik
 - j) Piknik: Kane uhodí Susan
 - k) Xanadu: Susan opouští Kanea
 - l) Susan končí své vzpomínání
- čtvrtý flashback
8. Xanadu
- a) Thompson mluví s Raymondem
 - b) Kane zničí Susanin pokoj, zvedne těžítka a zamumlá Poupě
 - c) Raymond končí své vzpomínání; Thompson mluví s dalšími reportéry, všichni odcházejí
 - d) Soupis Kaneova vlastnictví vede k odhalení, co znamená Poupě; brána a sídlo v záběru zvenčí; konec
- pátý flashback

Z – Závěrečné titulky

Kauzalita v *Občanu Kaneovi*

Ve filmu *Občan Kane* jsou hybateli událostí dvě různé skupiny postav. Na jedné straně je to skupina reportérů, kteří pátrají po informacích o Kaneovi. A na druhé straně stojí předmět jejich pátrání: Kane a též ti, kteří ho znali.

Počátečním příčinným spojením mezi těmito dvěma skupinami je Kaneova smrt, jež přivede reportéry k natočení týdeníku shrnujícího jeho kariéru. Ale ve chvíli, kdy nám je syžet představí, je už tento týdeník natočen. Šéf reportérů Rawlston podnítl pátrání po dalších okolnostech Kaneova života, protože Thompsonův týdeník ho neuspokojí. Rawlstonova touha po novém úhlu pohledu iniciuje hledání významu slova Poupě. Thompson tak má cíl, který ho vyšle na průzkum do Kaneovy minulosti. Jeho pátrání tvoří hlavní linii syžetu.

Další dějová linie, Kaneův život, se už dávno odehrála. I tady je to skupina postav, která děj uvede do pohybu. Před mnoha lety jeden zchudlý nájemník penzionu, který patřil Kaneově matce, zaplatil za svůj pobyt převedením zlatého dolu do jejího vlastnictví. Bohatství, které tím paní Kaneová získala, jí umožnilo najmout Thatchera jako poručníka malého Charlese. Thatcherovo poručnictví způsobí (i když není nijak specifikováno, jak přesně), že se z Kanea stane rozmazlený a vzpurný mladík.

Občan Kane je neobvyklý film, protože objektem pátrání vyšetřovatele není nějaká věc, ale soubor vlastností postavy. Thompson se snaží dozvědět, jaké aspekty Kaneovy osobnosti ho vedly k vyslovení slova Poupě na smrtelné posteli. Tato záhada motivuje Thompsonovo pátrání, tak podobné detektivnímu vyšetřování. Charles Kane je velice složitý protagonista a má mnoho vlastností, které ovlivňují činy dalších postav. Jak však uvidíme, filmové vyprávění nám některé rysy Kaneovy osobnosti zatají.

Kane sám má také cíl: zdá se, že hledá něco, co se vztahuje k Poupěti. Na několika místech různé postavy spekulují o tom, že Poupě

bylo něco, o co Kane přišel nebo co nebyl nikdy schopen získat. A zase jsme u toho: k neobvyklosti vyprávění přispívá fakt, že Kaneův cíl zůstává tak neurčitý.

Různé postavy z Kaneova života poskytují kauzální materiál pro vyprávění. Přítomnost postav, které Kanea dobře znaly, tak vlastně umožňuje Thompsonovo pátrání uskutečnit, a to navzdory tomu, že sám Kane je už mrtvý. Je příznačné, že postavy nabízejí široké spektrum informací, které pokrývají celý Kaneův život. To je důležité, pokud máme být schopni na základě filmu rekonstruovat vývoj událostí fabule. Thatcher znal Kanea už jako malého chlapce, generální ředitel *Inquireru* Bernstein byl obeznámen s jeho pracovními záležitostmi, Leland jako nejlepší přítel věděl dost o Kaneově osobním životě (zejména o prvním manželství), Kaneova druhá žena Susan Alexanderová ho znala, když byl ve středním věku a správce Raymond se o Kanea staral během posledních let jeho života. Každá z těchto postav zastává příčinnou roli v Kaneově životě i v Thompsonově pátrání. Všimněte si, že Kaneova žena Emily nic nevypráví, poněvadž její příběh by z velké části kopíroval ten Lelandův a neposkytl by žádnou novou informaci v současném pátrání. Proto je ze syžetu pomocí automobilové havárie jednoduše eliminována.

Čas v *Občanu Kaneovi*

Pořádek, trvání a frekvence událostí ve fabuli se velice liší od způsobu, jakým tyto události prezentuje syžet *Občana Kanea*. Film nás dokáže zaujmout především díky komplexnímu způsobu, jakým nás syžet navádí ke konstruování fabule.

Abychom pochopili fabuli v chronologickém pořádku i v předpokládaném trvání a frekvenci, musíme rozmotat zašmodrchané klubko událostí syžetu. Například během prvního flashbacku vypráví Thatcher ve svém deníku o tom, jak Kane ztrácí kontrolu nad novinami během světové hospodářské krize (4e). To

s.
142–143

Narativní
forma
ve filmu
Občan Kane

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

už je Kane ve středním věku. V druhém flashbacku však Bernstein popisuje příchod mladého Kanea do deníku *Inquirer* a jeho zasnoubení s Emily (5b, 5f). Ve své myslí řadíme tyto události syžetu do chronologického pořádku, přičemž stejně pokračujeme i v přeskupování dalších událostí, jakmile se o nich dozvíme.

První, s čím se ve *fabuli* seznámíme, je skutečnost, že paní Kaneová získala cenný dům. Tuto informaci se dozvíme během týdeníku, tedy v druhé sekvenci. Ale první událostí syžetu je Kaneova smrt. Abychom si ilustrovali manévry, které musíme učinit k sestavení fabule filmu, předpokládejme, že se Kaneův život skládal z těchto fází:

- dětství
- mládí (Kane je vydavatelem novin)
- novomanželský život
- střední věk
- stáří

Je důležité, že v úvodních částech filmu syžet téká mezi mnoha etapami Kaneova života, zatímco později se soustředí spíše na jedno či několik konkrétních období. Sekvence, v níž vidíme „Nejnovější zprávy“ (2a), nám dává nahlédnout do všech období Kaneova života. Thatcherův rukopis (4) nám představuje Kanea během dětství, mládí a ve středním věku. Poté se flashbacky stanou vesměs chronologickými. Bernsteinovo líčení (5) je věnováno epizodám ukazujícím Kanea jako vydavatele novin a jako snoubence Emily. Lelandovo vzpomínání (6) začíná životem novomanžela a končí ve středním věku. Susan (7) vypráví o Kaneovi jako o muži středního a staršího věku. Raymondova povrchní historka (8b) se soustředí na Kanea ve stáří.

Syžet se v průběhu filmu stává lineárnějším ve svém uspořádání, čímž napomáhá divákově snaze porozumět fabuli. Kdyby flashback každé z postav přeskakoval časové úseky

v Kaneově životě podobně, jako to vidíme v týdeníku a v Thatcherově flashbacku, bylo by daleko těžší fabuli rekonstruovat. Film je sestaven tak, že úvodní části syžetu nás seznamují s výsledky událostí, které jsme neviděli, zatímco pozdější části potvrzují nebo modifikují očekávání, která jsme si dříve utvořili.

Tím, že syžet seřazuje události fabule mimo chronologický pořádek, navádí nás k formování specifických očekávání. Na začátku filmu vidíme Kaneovu smrt a verzi jeho života v týdeníku, přičemž syžet tím vytyčí dvě otázky: Co znamená Poupě? A jak je vůbec možné, že tak mocný muž zůstal na konci svého života osamělý?

Ve filmu je též přítomen jistý stupeň napětí. Ve chvíli, kdy syžet zamíří zpět do minulosti, už o ní máme docela dost informací. Jsme obeznámeni s tím, že žádné z Kaneových manželství nevydrží a že jeho přátelé se od něj odvrátí. Syžet nás povzbuzuje, abychom se zaměřili na to, *jak a kdy* se konkrétní situace přihodí. Mnohé scény tak slouží k tomu, aby oddálily výsledek, o němž víme, že je neodvratný. Například víme, že Susan jednou Kanea opustí, takže to očekáváme pokaždé, když se s ní Kane hádá. Během několika scén (7b–7j) se s ním již takřka rozchází, i když po jejím sebevražedném pokusu se Kane pokusí si ji udobřit. Syžet nám mohl ukázat moment, kdy ho skutečně opustí (7k), daleko dříve, ale pak by peripetie jejich vztahu nebyly tak sugestivní a nepocítovali bychom žádné napětí.

Vytváření fabule v naší myslí přeskupování událostí syžetu by mohlo být v *Občanu Kaneovi* dosti obtížné, kdyby nebyl uveden týdeník „Nejnovější zprávy“. Úplně první scéna odehrávající se v Xanadu nás mate, poněvadž ukazuje smrt postavy, o níž ještě takřka nic nevíme. Ale týdeník nám rychle poskytne velké množství informací. A co více, sama struktura týdeníku je paralelní ke struktuře celého filmu, a tím nám ve zmenšeném měřítku podá úvod do filmového syžetu:

- A) Záběry z Xanadu
- B) Pohřeb; novinové titulky oznamují Kaneovu smrt
- C) Růst finančního impéria
- D) Zlatý důl a penzion paní Kaneové
- E) Thatcherovo svědectví při vyšetřování v Kongresu
- F) Politická kariéra
- G) Soukromý život; svatby, rozvody
- H) Budova opery a Xanadu
- I) Politická kampaň
- J) Světová hospodářská krize
- K) 1935: Kaneovo stáří
- L) Izolace v Xanadu
- M) Oznámení o úmrtí

Porovnání této osnovy s naší segmentací celého filmu vykazuje zarážející podobnosti. „Nejnovější zprávy“ začínají tím, že označují Kanea jako „Pána Xanadu“. Krátký segment (A) ukazuje záběry na sídlo, jeho pozemek a na to, co tam můžeme najít. To je variace na úvod celého filmu (1), který se skládá ze série záběrů na okolní pozemek. Poté se postupně přibližujeme k domu a tato úvodní sekvence končí Kaneovou smrtí. V týdeníku po záběrech na dům následuje Kaneův pohřeb (B). Poté vidíme sérii novinových titulků oznamujících Kaneovu smrt, které zaujmají zhruba totožnou formální pozici jako celý týdeník „Nejnovější zprávy“ (2a) v diagramu syžetu *Občana Kanea*. I mezititulek, který po novinových titulcích následuje („Pro 44 milionů amerických čtenářů novin bylo Kaneovo jméno větší senzací než jména objevující se v titulcích jeho deníků...“), je stručnou paralelou ke scéně v projekční místnosti, v níž se reportéři rozhodnou, že Thompson by měl pokračovat ve svém pátrání po detailech Kaneova „senzačního“ života.

Pořádek, v němž týdeník představuje Kaneův život, zhruba odpovídá pořádku flashbacků, které zhlédneme během Thompsonova pátrání. „Nejnovější zprávy“ začínají Kaneovou smrtí, výčtem budov náležejících Kaneovu tisíkovému impériu (C) a popisem, jak matka Kanea přišla díky svému penzionu k vlastnictví zlatého

dolu (včetně staré fotografie Charlese s jeho matkou a také momentu, kdy jsou poprvé zmíněny sáně). Podobně první flashback (4) vypráví o tom, jak Kaneova matka nabídla Thatcherovi poručnictví svého syna, a o Kaneových prvních pokusech vést *Inquirer*. A jisté paralely pokračují: týdeník vypráví o Kaneových politických ambicích (F), o jeho svatbách (G), o stavbě operní budovy (H), o jeho politické kampani (I) a tak dále. V syžetu celkového filmu Thatcherův flashback líčí politické neshody mezi ním a Kaneem. Lelandův flashback (6) se týká prvního manželství, aféry se Susan, politické kampaně a premiéry opery *Salammbó*.

■ To však nejsou jediné podobnosti mezi týdeníkem a celým filmem. Když je pozorně porovnáte, zjistíte ještě víc. Důležité je, že týdeník nám poskytuje mapu pro pátrání po detailech z Kaneova života. Když sledujeme různé scény ve flashbackích, už dopředu očekáváme určité události a máme hrubý chronologický základ pro to, abychom je vměstnali do naší rekonstrukce fabule.

Mnohé flashbacky *Občana Kanea* nám umožňují přímo vidět už proběhlé události a v těchto částech filmu je trvání fabule a syžetu takřka totožné. Víme, že Kaneovi bylo 75 let, když zemřel, a první scény ho ukazují, když mu bylo asi tak deset. Syžet tedy pokrývá zhruba 65 let jeho života plus týden Thompsonova pátrání. Jediná dřívější událost fabule, o níž pouze slyšíme, je ta, při níž paní Kaneová získala dům. Předpokládáme, že tato událost se odehrála krátce před tím, než svého syna svěřila Thatcherovi. Fabule tedy trvá o trochu déle než syžet – zřejmě více než 70 let. Tento časový úsek je prezentován bezmála sto dvaceti minutami trvání projekce.

Občan Kane, podobně jako většina filmů, využívá elips. Syžet přeskakuje léta z času fabule a mnoho hodin z Thompsonova týdenního pátrání. Ale trvání syžetu také zhušťuje čas pomocí montáže, a to například v těch sekvencích, které ukazují kampaň deníku *Inquirer* proti velkým společnostem (4d), růst nákladu novin (5c), Susaninu

s.
144–145

Narativní
forma
ve filmu
Občan Kane

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

■ Tradice flashbacků byla velmi rozvinutá již před *Občanem Kaneem*. Analýzu flashbacků v hollywoodských filmech třicátých let, zejména pak ve filmu *Moc a sláva*, který Orsona Wellese ovlivnil, najdete v článku „Grandmaster flashback“. www.davidbordwell.net/blog/?p=3253

operní kariéru (7e) a znučenou Susan při skládání puzzle (7h). Dlouhé pasáže času fabule jsou zestručněny do krátkých shrnutí, jež se liší od obvyklých narativních scén. Detailněji budeme o montážních sekvencích mluvit v kapitole 8, ale už tady můžeme chápat význam takových segmentů v zestručnění trvání fabule srozumitelným způsobem.

Občan Kane také jasně ukazuje, jak se události, které se stanou ve fabuli pouze jednou, mohou objevit během syžetu hned několikrát. Leland i Susan popisují ve svých flashbackích Susanin debut v premiéře opery *Salambo* v Chicagu. Když sledujeme Susanin výstup v Lelandově podání (6i), vidíme ho z hlediště a jsme svědky rozpačitého přijetí publikem. Susanina verze (7c) ukazuje výstup ze zákulisí a na scéně, aby tak poukázala na její ponížení. Opakování Susanina debutu v syžetu nás nezmate, protože chápeme, že tyto dvě scény zachycují tutéž událost fabule. („Nejnovější zprávy“ také odkazují k Susanině operní kariéře, a to v částech G a H.) Tím, že syžet opakuje scény jejího ztrapnění, zřetelně ukazuje, jak musela pod Kaneovým nátlakem trpět.

Celkově vzato, vyprávění *Občana Kanea* předvádí Thompsonovo hledání prostřednictvím flashbacků, které nás vyzývají k pátrání po příčinách Kaneova neúspěchu a k snaze identifikovat Poupě. Podobně jako v detektivkách musíme i tady nalézt chybějící příčiny a seřadit události do koherentní fabule. Manipulací s pořádkem, trváním a frekvencí nám syžet pomáhá v našem hledání, a zároveň ho komplikuje, aby vyvolal naši zvědavost a napětí.

Motivace v *Občanu Kaneovi*

Někteří kritici tvrdili, že motiv hledání Poupě je ve Wellesově filmu chybou, protože když zjistíme, co to slovo znamená, ukáže se, že jde o triviální trik. Pokud si opravdu myslíme, že celý význam *Občana Kanea* spočívá v zjištění, co je to Poupě, pak toto tvrzení může mít

své opodstatnění. Ve skutečnosti má však Poupě ve filmu především velice důležitou motivační funkci. Bez Poupě by Thompson postrádal svůj cíl. Díky Poupěti se tak naše pozornost zaměřuje na to, jak se Thompson ponořuje do Kaneova života i životů jeho známých. *Občan Kane* začíná jako detektivka, ale místo pátrání po okolnostech zločinu pátrá reportér po detailech ze života postavy. Vodítka spojená s Poupětem tedy poskytují základní motivaci, nezbytnou pro vývoj syžetu. (Poupě však samozřejmě nemá jen motivační funkci; například sánky slouží jako přechod mezi scénou z penzionu a ponurými Vánoce, během nichž Thatcher daruje Charlesovi nové sáně.)

Vyprávění *Občana Kanea* se točí okolo pátrání po vlastnostech postavy. A tyto vlastnosti pak mnohdy poskytují motivace pro další události. (V tomto ohledu film následuje principy vyprávění klasických hollywoodských filmů.) Kaneova touha dokázat, že Susan je skutečná zpěvačka a nejenom jeho milenka, motivuje jeho manipulaci s její operní kariérou. Přehnaně ochránářská touha jeho matky poslat syna pryč z prostředí, které se jí zdá nevhodné, motivuje scénu, kdy pověří Thatcheru chlapcovým poručnictvím. Velká část děje je motivována vlastnostmi a cíli postav.

Na konci filmu Thompson své hledání významu slova Poupě vzdává a říká, že si myslí, že „lidský život neobjasní jediné slovo“. Toto Thompsonovo vyjádření částečně motivuje jeho přijetí vlastního neúspěchu. Ale jestliže my jako diváci máme přijmout myšlenku, že žádný klíč nám neumožní přístup k tajemstvím života, potřebujeme ještě další motivaci. A film nám ji poskytne. V dřívější scéně, po promítání týdeníku v projekčním sále, Rawlston prohlásí: „Třeba o sobě před smrtí něco prozradil.“ Vzápětí na to jeden z reportérů řekne: „A třeba ne.“ Hned na začátku je nám podstrčena myšlenka, že Poupě možná neposkytne adekvátní odpověď na otázky týkající se Kaneova života. Později Leland pohrdavě pomíne otázku ohledně Poupěte a pokračuje v líčení jiných věcí. Skepticismus postav o významu

Poupěte pomůže ospravedlnit Thompsonův pesimistický přístup v závěrečné sekvenci.

Zahrnutí scény, v níž Thompson poprvé navštíví noční klub El Rancho (3), se může zdát na první pohled matoucí. Na rozdíl od jiných scén, v nichž reportér navštíví různé postavy, se zde neobjeví žádný flashback. Číšník Thompsonovi prozradí, že Susan o Poupěti nic neví – to se mohl klidně dozvědět až při své druhé návštěvě klubu. Tak proč je vůbec v syžetu tato scéna přítomna? Jedním z důvodů je, že vyvolává zvědavost a prohlubuje záhadu okolo Kanea. A co více, Susanin příběh, když ho nakonec poví, pokrývá události, které se odehrály relativně pozdě v Kaneově kariéře. Jak jsme viděli, flashbacy procházejí Kaneovým životem zhruba v chronologickém pořádku. Kdyby se Susan světila se svým příběhem jako první, postrádali bychom informace nezbytné pro jeho porozumění. Na druhou stranu je uvěřitelné, že Thompson začal své hledání právě u Kaneovy bývalé manželky: můžeme předpokládat, že z přeživších mu byla nejbližší. Při první Thompsonově návštěvě je Susan opilá a odmítne s ním promluvit: to motivuje odsunutí jejího flashbacku na později. Když přijde, Bernstein a Leland už pokryli velkou část z Kaneova osobního života, a tak nás připravili na Susanin flashback. První scéna odehrávající se v klubu El Rancho má částečně za úkol ospravedlnit odsunutí Susanina flashbacku až do pozdější části syžetu.

Motivace nás ponouká chápat některé věci ve vyprávění za samozřejmé. Touha paní Kaneové po synově bohatství a úspěchu motivuje její rozhodnutí svěřit ho Thatcherovi, mocnému bankéři, který se stane Kaneovým poručníkem. Můžeme prostě považovat za samozřejmé, že Thatcher je bohatý podnikatel. Když se ale pořádně zamyslíme, tento rys je nezbytný, protože motivuje další události, třeba Thatcherovu přítomnost v týdeníku „Nejnovější zprávy“ – je natolik mocný, že je požádán, aby svědčil při slyšení v Kongresu. Důležitější je, že Thatcherův úspěch motivuje skutečnost, že zanechal diář, který je uložen

v knihovně nesoucí jeho jméno a již Thompson navštíví. A to zase umožňuje Thompsonovi odkrýt informace ze zdroje, jenž znal Kanea ještě jako chlapce.

Navzdory tomu, že *Občan Kane* vesměs spoléhá na psychologickou motivaci, některá rozhodnutí postav neobjasní, čímž se poněkud odklání od obvyklých postupů klasického hollywoodského vyprávění. Tato mnohoznačnost se týká zejména Kanea. Všechny postavy, které Thompsonovi vyprávějí své příběhy, mají na Kanea jasný názor, ty se ale ne vždy shodují. Bernstein Kanea stále vnímá se sympatiemi a přízní, zatímco Leland je ke svému vztahu s Kaneem cynický. Důvod pro některé Kaneovy činy zůstává nejasný. Poslal Lelandovi spolu s výpovědí šek na dvacet pět tisíc dolarů kvůli přetrvávajícímu sentimentu nad jejich bývalým přátelstvím, nebo z namyšlené touhy dokázat si, že je šlechetnější než Leland? Proč trvá na tom, že přeplní Xanadu stovkami uměleckých děl, která nikdy ani nevybalí? Tím, že tyto otázky zůstávají nezodpovězené, nás film vyzývá, abychom spekulovali o různých stránkách Kaneovy osobnosti.

Paralelismus *Občana Kanea*

Paralelismus sice ve vývoji narativní formy *Občana Kanea* nepředstavuje hlavní princip, ale tu a tam se objevuje. Už jsme viděli důležité formální paralely mezi týdeníkem a celkovým syžetem filmu. Také jsme si všimli paralely mezi dvěma hlavními liniemi děje: Kaneovým životem a Thompsonovým hledáním. Oba muži hledají Poupě – každý trochu jinak. Poupě v sobě shrnuje vše, o co Kane usiloval po celý svůj život. Opakovaně vidíme, jak nedokáže najít přátelství ani lásku a na sklonku života obývá Xanadu sám. Jeho neschopnost najít štěstí je obdobou Thompsonova neúspěchu při pátrání po významu slova Poupě. Tato paralela ale neznamená, že by Kane a Thompson sdíleli podobné vlastnosti. Spíše umožňuje oběma liniím děje, aby se rozvíjely simultánně a podobným směrem.

s.
146–147

Narativní
forma
ve filmu
Občan Kane

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

Další paralelou ve vyprávění je přirovnání Kaneovy kampaně na úřad guvernéra k jeho pokusu vytvořit ze Susan operní hvězdu. V obou případech se Kane snaží posílit svou reputaci tím, že ovlivňuje veřejné mínění. Když se pokouší udělat ze Susan úspěšnou zpěvačku, nutí své zaměstnance v redakcích psát pozitivní recenze na její vystoupení. Tady vidíme paralelu k momentu, kdy prohraje volby a *Inquirer* automaticky prohlásí, že jde o volební podvod. Ani v jednom z těchto dvou případů si Kane neuvědomí, že jeho moc nad veřejností není dostatečně velká, aby skryla nedostatky v jeho projektech: jednak jeho aféru se Susan, která zruinuje jeho kampaň, a jednak Susaninu neschopnost zpívat, kterou si Kane odmítá připustit. Paralely ukazují, že Kane během celého svého života neustále dělá tytéž chyby.

Vývojové vzorce v syžetu *Občana Kanea*

Pořádek, v jakém Thompson navštěvuje Kaneovy známé, umožňuje jasný vývoj série flashbacků. Od lidí, kteří znali Kanea v raných obdobích jeho života se Thompson přesouvá k těm, kteří ho znali jako starce. A co více, každý flashback nám o Kaneovi poskytne jinou informaci. Thatcher informuje o Kaneových politických názorech, Bernstein popíše jeho pracovní záležitosti týkající se novin. Ty poskytnou zájemci Kaneovu ranému úspěchu a vedou k Lelandovu příběhu o Kaneově osobním životě, kde se poprvé objeví náznak Kaneova neúspěchu. Susan pokračuje v popisu Kaneova úpadku svým vyprávěním o tom, jak Kane manipuloval jejím životem. A v závěrečném Raymondově flashbacku se z Kanea stane politováníhodný stařík.

I když se pořádek událostí fabule značně liší od pořádku událostí v syžetu, film představuje Kaneův život pomocí vyváženého vývojového vzorce. Části vyprávění odehrávající se v současnosti – scény, v nichž je přítomen Thompson – též následují vlastní vývojový vzorec: hledání. Na konci filmu se toto hledání ukáže jako neúspěšné,

podobně jako vlastní Kaneovo hledání štěstí a osobního úspěchu.

Kvůli Thompsonově nezdaru zůstává závěr *Občana Kanea* otevřenější, než bývalo v Hollywoodu roku 1941 zvykem. Pravda, Thompson vyřeší otázku Poupěte sám pro sebe tvrzením, že by to beztak nevysvětlilo Kaneův život. Z tohoto hlediska tu máme běžný vzorec: postava ví na konci víc než na začátku. Thompson nakonec pochopil, že život nelze shrnout do jednoho slova. Zatímco ale ve většině klasických narativních filmů protagonista nakonec dosáhne konkrétního cíle vytyčeného úvodem, závěr této dějové linie, jejímž protagonistou je Thompson, zůstává poněkud otevřený.

Dějová linie týkající se samotného Kanea je uzavřena ještě méně. Nejenže Kane evidentně svého cíle nedosáhl, ale co je důležitější, film nikdy nenaznačí, co je tím cílem. Většina klasických vyprávění vytváří konfliktní situace. Postava se musí potýkat s problémem a ke konci ho vyřešit. Kane začíná svou dospělost ve velice úspěšné pozici (nadšeně vede deník *Inquirer*) a pak postupně upadá do nudné samoty. Jsme vyzýváni, abychom přemýšleli o tom, co by udělalo Kanea šťastným – jestli ovšem něco takového vůbec existuje. Chybějící uzavření této dějové linie *Občana Kanea* ukazuje, že vyprávění filmu bylo na tu dobu velmi neobvyklé.

Hledání Poupěte však přece jen vede na konci filmu k jistému rozuzlení. My, diváci, zjistíme, co znamenalo slovo Poupě. Záběry na konci filmu, které následují po objevení smyslu slova Poupě, do značné míry opakují záběry z jeho začátku. Na začátku se pohybujeme bránou k sídlu. Na závěr se v sérii záběrů dostaneme pryč z domu, až před bránu s nápisem „Vstup zakázán“ („No Trespassing“) a velkou iniciálou „K“.

▲ Ale i když se dozvíme odpověď na Thompsonovu otázku, jistá míra nejistoty zůstává. Jen proto, že jsme se dozvěděli, k čemu odkazovalo Kaneovo poslední slovo, máme teď klíč k celé jeho osobnosti? Nebo je závěrečné Thompsonovo

tvrzení *správné* – žádné slovo nemůže objasnit život člověka? Nápis „Vstup zakázán“ možná naznačuje, že ani Thompson, ani my jsme se neměli pokoušet zkoumat Kaneovu duši. Je nasnadě tvrdit, že všechny Kaneovy problémy vznikly ze ztráty sáněk a dětství, avšak film také naznačuje, že toto řešení je příliš zjednodušující. Je to přesně takové řešení, po němž by slizký redaktor Rawlston skočil jako po tom nejlepším pro svůj týdeník.

Mnoho let kritici debatovali o tom, zda nám rozřešení významu slova Poupě poskytne klíč k vyřešení celého vyprávění. Tato debata sama o sobě ukazuje nejednoznačnost *Občana Kanea*. Film poskytuje dostatečné množství důkazů pro oba názory, a tak se vzpírá úplné uzavřenosti. Tento trochu otevřený konec můžete porovnat se zcela uzavřeným vyprávěním filmů *Jeho dívka Pátek* a *Na sever Severozápadní linkou*, o nichž píšeme v kapitole 11. Vyprávění *Občana Kanea* můžete též srovnat s vyprávěním jiného celkem otevřeného filmu *Jednej správně* (*Do The Right Thing*, 1989), o němž mluvíme v téže kapitole.

Narace v *Občanu Kaneovi*

Při rozboru toho, jak syžet *Občana Kanea* manipuluje s tokem fabulačních informací, je užitečné si uvědomit jeden pozoruhodný fakt: jedinkrát, kdy vidíme Kanea přímo a v současnosti, je chvíle, kdy umírá. V ostatních případech je prezentován zprostředkovaně – v týdeníku nebo ve vzpomínkách jednotlivých postav. Toto neobvyklé pojetí vytváří z filmu něco jako portrét, studii člověka viděného z různých perspektiv.

Film využívá pět diegetických vyprávěčů, tedy lidí, které Thompson vyhledá: jsou to Thatcher (jehož vyprávění má psanou podobu), Bernstein, Leland, Susan a správce Raymond. Syžet tak motivuje sérii pohledů na Kanea, které jsou víceméně omezené, co se týče rozsahu vědění. V Thatcherově vyprávění (4b–4e) vidíme jen scény, u nichž je přítomen. I Kaneova novinářská

křížácká výprava je podána tak, jak se o ní Thatcher dozvěděl – tím, že kupuje jednotlivé výtisky deníků *Inquirer*. V Bernsteinově flashbacku (5b–5f) jsou sice nějaké odchylky od toho, čeho byl Bernstein sám svědkem, ale obecně lze říci, že rozsah jeho možného povědomí o událostech zůstává zachován. Například na večírku redakce *Inquireru* posloucháme rozhovor mezi Bernsteinem a Lelandem, zatímco Kane tancuje v pozadí. Stejně tak nikdy nevidíme Kanea v Evropě, pouze slyšíme text Kaneova telegramu, který Bernstein přinese Lelandovi.

Flashbacky Lelanda jako diegetického vypravěče (6b, 6d–6j) se ve srovnání s ostatními vypravěči nejvíce odchyľují od toho, s čím by jako postava mohl být skutečně obeznámen. Vidíme Kanea a Emily v sérii záběrů z různých snídaní, Kaneovo setkání se Susan a hádku Kanea s Jimem Gettysem v Susanině bytě. Ve scéně 6j je sice Leland přítomen, ale většinu času v notně podroušeném stavu. (Syžet motivuje Lelandovo obeznámení s Kaneovou aférou se Susan tím, že Leland tvrdí, že mu o ní Kane řekl. Scény však zobrazují velice detailní informace, které by Leland touto cestou mohl jen sotva získat.) Když se však dostaneme k Susanině flashbacku (7b–7k), rozsah vědění Susan jako diegetické vypravěčky zase odpovídá tomu, co může znát Susan jako postava. (S výjimkou scény 7f, na jejímž začátku je Susan v bezvědomí.) Poslední flashback (8b) vypráví Raymond a je uvěřitelné, že odpovídá rozsahu toho, co by mohl vědět: stojí právě na chodbě, když Kane zničí Susanin pokoj.

Používání různých vypravěčů k předání fabulačních informací má hned několik funkcí. Film tak propůjčuje sám sobě uvěřitelné zobrazení procesu pátrání, neboť očekáváme, že jakýkoli reportér se bude hnát za informacemi pomocí mnoha vyptávání. Co je důležitější, prezentace samotného Kanea syžetem může být komplexnější, protože poukazuje na jeho odlišné stránky, podle toho, kdo o něm zrovna mluví. A nejen to, použití více vypravěčů vytváří z filmu něco jako

s.
148–149

Narativní
forma
ve filmu
Občan Kane

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

▲ „Dozvíme se, že Kane miloval jen svou matku, jen své noviny, jen svou druhou ženu, jen sám sebe. Možná miloval to všechno, možná nic. To musí posoudit publikum. Kane byl sobecký a nesobecký, byl idealista

a mizera, byl velkým člověkem a taky nepatrným. Záleží na tom, kdo o něm mluví. Nikdy není objektivně souzen autorem. Záměrem filmu není ani tak řešení problému jako jeho nastolení.“
Orson Welles, režisér

Susaniny puzzle. Musíme poskládat dohromady jednotlivé dílky. Vzorec postupného odhalování pravdy zvyšuje zvědavost – co z Kaneovy minulosti má něco společného s Poupětem? – a napětí – jak přijde o své přátele a manželky?

Tato strategie má velký dopad na filmovou formu. Thompson používá různé vypravěče, aby získal údaje, a syžet je užívá, aby nás vybavil informacemi o fabuli, a také proto, aby informace zatajil. Narace může motivovat mezery ve vědění o Kaneovi odvoláváním se na skutečnost, že žádný z informátorů nemůže o nikom vědět vše. Kdybychom měli přístup do Kaneova vědomí, mohli bychom objevit význam slova Poupě daleko dříve – ale Kane je mrtvý. Formát využívající několik vypravěčů vyvolává očekávání, která odvozuje z našeho skutečného života, aby motivoval postupné předávání informací o fabuli, zatajování klíčových údajů a zvyšování zvědavosti a napětí.

I když vyprávění všech vypravěčů je převážně omezeno na rozsah vědění každého z nich, syžet u žádného z flashbacků nezachází do příliš subjektivní hloubky. Většina flashbacků je podána objektivně. Některé z přechodů mezi rámujiící scénou a flashbackem užívají *voice-over* komentářů, aby nás do vzpomínek uvedly, ale ty nereprezentují subjektivní stav vypravěče. Pouze v Susaniných flashbacích najdeme nějaké pokusy o subjektivní podání. Ve scéně 7c vidíme Lelanda jakoby z jejího pohledu a fantasmagorická montáž její kariéry (7e) naznačuje jistý stupeň mentální subjektivity, pomocí níž jsou zachyceny Susanina únava a znechucení.

Vedle pěti diegetických vypravěčů nabízí syžet filmu ještě dalšího dodavatele informací: krátký týdeník „Nejnovější zprávy“. Už víme o klíčové funkci týdeníku: uvedl nás do fabule *Občana Kanea* a také do konstrukce jeho syžetu, protože částí týdeníku nám již předem umožní pochopit uspořádání celého filmu. Týdeník nám rovněž poskytne hrubý náčrt Kaneova života a smrti, který bude doplněn v omezenějším, „zákulisním“ vyprávění, jež nabízejí vypravěči. Týdeník je

také velmi objektivní, dokonce víc než zbytek filmu – neodhaluje nic z Kaneova vnitřního života. Rawlston nás v tom utvrzuje svým názorem na týdeník: „Chce to určitý úhel pohledu. Nejen, co dělal, ale jaký byl.“ Thompsonovým cílem je vlastně dodat hloubku povrchní verzi Kaneova života, jakou předkládá týdeník.

Ale ještě jsme neprobrali všechny způsoby, jimiž s námi narace v tomto komplexním a odvážném filmu manipuluje. Tak například, všechny zdroje informací, které máme – „Nejnovější zprávy“ a pět vypravěčů –, jsou spojeny reportérem Thompsonem, o němž nevíme nic. Do jisté míry je naším zástupcem – sbírá a skládá jednotlivé dílky puzzle.

Všimněte si, že Thompson není nijak charakterizován, nejsme ani schopni rozpoznat jeho tvář. Jako obvykle i to má svou funkci. Kdybychom ho poznali lépe, kdyby mu syžet propůjčil více vlastností, nějaké zázemí či minulost, stal by se protagonistou on. Ale *Občan Kane* není ani tak o Thompsonovi, jako o jeho hledání. Způsob, jakým syžet zachází s Thompsonem, z něj dělá zcela neutrální zdroj informací o fabuli, které postupně získává (i když jeho závěrečný názor – „lidský život neobjasní jediné slovo“ – ukazuje, že se svým pátráním změnil).

Nicméně Thompson není dokonalý zástupce nás diváků, protože filmová narace vkládá týdeník, všechny vypravěče i Thompsona do stále širšího rozsahu vědění. Flashbacky jsou převážně omezené, ale jiné části filmu ukazují na celkovou vševědoucnost narace.

Od začátku filmu sledujeme děj z „božského pohledu“. Přesouváme se do tajemného místa děje, o němž se později dozvíme, že je to Xanadu, Kaneovo sídlo. Mohli jsme se o této lokaci dozvědět pomocí cesty postavy, podobně jako se seznámíme se zemí Oz díky Dorotčiny dobrodružství, která tam prožívá. Tady ale řídí naši cestu vševědoucí narace. Poté vstoupíme do potmělého pokoje. Vidíme v dvojexpozici ruku držící těžítka, a zároveň sněhovou vánici 3.39.

Sníh nás znepokojuje. Má to snad být lyrický komentář narace anebo je záběr subjektivní – náhled do duše, nebo naznačení pohledu umírajícího muže? Ať už je to jakkoli, narace odhalí svou schopnost ovládat velkou část informací o fabuli. Náš pocit vševědoucnosti je ještě posílen, když po smrti muže vkročí do pokoje sestra. Žádná z postav evidentně neví, co víme my.

Vševědoucí narace na sebe opět upozorní na jiných místech filmu, když v Lelandově flashbacku (6i), během Susanina operního debutu, vidíme kulisáky, kteří stojí vysoko nad pódiem, jak reagují na její výstup. (Takové vševědoucí odbočky bývají často spojeny s pohybem kamery, jak uvidíme v kapitole 8.) Nejpronikavější je však vševědoucnost narace v závěru filmu. Thompson a všichni ostatní reportéři odcházejí – nikdy se nedozvěděli, co se skrývá za

slovem Poupě. My se však v prostorném skladisti Xanadu ještě zdržujeme. A díky naraci se dozvíme, že Poupě je nápis na Kaneových sáňkách z dětství 8.23. Nyní můžeme propojit důraz na zasněženou chatku v úvodu filmu s odhalením sáněk v závěrečné scéně.

Narace je skutečně vševědoucí. Na začátku zatají klíčovou informaci o fabuli, znepokojuje nás různými narážkami (sníh, chatka v těžítku), a nakonec odhalí alespoň částečně odpověď na otázku položenou úvodem filmu. Návrat k nápisu „Vstup zakázán“ nám připomene, jak jsme do filmu vstoupili. Podobně jako ve filmu *Šílený Max II – Bojovník silnic* tkví soudržnost *Občana Kanea* nejen v pravidlech kauzality a času, ale též v naraci vystavěné na základě určitého vzorce, jež provokuje naši zvědavost, probouzí napětí a na samotném konci nám připraví překvapení.



3.39

3.39 *Občan Kane*. Matoucí záběr na těžítka.

s.
150–151

Narativní
forma
ve filmu
Občan Kane

kapitola 3
Vyprávění
jako formální
systém

část II
Filmová
forma

Shrnutí

Ne každá analýza vyprávění respektuje následující kategorie: příčinu–následek, rozdíl mezi fabulí a syžetem, motivaci, paralelismus, vývoj od úvodu k závěru, rozsah a hloubku narace v tomtéž pořadí, jak jsme výše uvedli. Naším cílem při rozboru *Občana Kanea* bylo objasnit tyto pojmy a zároveň analyzovat film jako takový. V praxi se kritici či teoretici s těmito analytickými nástroji lépe obeznámí a dokážou je používat adekvátně jejich přístupu ke konkrétnímu filmu.

Když sledujeme narativní film, mohou nám k pochopení jeho formálních struktur pomoci následující otázky:

1. Které události fabule jsou nám přímo předvedeny v syžetu a které musíme předpokládat nebo vyvozovat? Obsahuje syžet také nějaký nediegetický materiál?

2. Jaká je první událost fabule, o níž se dozvíme? Jak se vztahuje k dalším událostem v sérii příčin a následků?

3. Jaké jsou časové vztahy mezi událostmi fabule? Bylo s pořádkem, frekvencí nebo trváním času v syžetu nějak manipulováno a mělo to vliv na naše chápání událostí?

4. Odráží závěr jednoznačný vývojový vzorec a vztahuje se k začátku filmu? Jsou všechny narativní linie uzavřeny, nebo některé zůstávají otevřené?

5. Jak nám narace předává informace o fabulí? Je omezená na to, co ví jen jedna či několik postav, nebo se rozsah naší obeznanosti s fabulí vytváří volně ze znalostí postav na různých místech? Zkoumá narace psychické rozpoložení postavy, a poskytuje nám tak značnou hloubku naší obeznanosti s fabulí?

6. Jak moc film respektuje konvence klasické hollywoodské kinematografie? Pokud se od nich výrazně odklání, jaké jiné formální principy využívá?

Většina filmů, které jsme kdy viděli, využívá narativní formu, a velké množství filmů, které se uvádějí v kinech, se přiklání k zásadám hollywoodského vyprávění. Ale i tak existují další formální možnosti. Jinou než narativní formou se budeme zabývat v kapitole 10.

Mezitím nás budou zaměstnávat jiné problémy. Budeme mluvit o formě a zkoumat, jak na nás jako na diváky působí celková podoba filmu. Film ale také poskytuje složitou směs obrazů a zvuků. Výtvarníci, herci, kameramani, střihači, zvukaři a další odborníci nám též pomáhají v porozumění filmu a podněcují naše potěšení z něj. Ve třetí části budeme zkoumat technické složky filmového umění.

Kam dál

Narativní forma

Nejlepším úvodem do studia vyprávění je kniha H. Portera Abbotta *Cambridge Introduction to Narrative* (Cambridge, Cambridge University Press 2008). O něco specializovanější je soubor esejů *The Cambridge Companion to Narrative* (Cambridge, Cambridge University Press 2007), editovaný Davidem Hermanem.⁵ Pro přehled vyprávění v různých obdobích a kulturách viz publikaci Roberta Scholese a Roberta Kellogga *Povaha vyprávění* (Brno, Host 2002). Většina pojmů spojená s vyprávěním je přenesena z literární teorie. Zábavnou exkurzi poskytuje kniha Umberta Eca *Šest procházek literárními lesy* (Olomouc, Votobia 1997). Systematičtější úvod nabízí Seymour Chatman v knize *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu* (Brno, Host 2008). Viz též časopis *Narrative* a antologii editovanou Marií-Laure Ryanovou *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (Lincoln, University of Nebraska Press 2004). David Bordwell nabízí přehled pravidel vyprávění v eseji „Three Dimensions of Film Narrative“

ve své knize *Poetics of Cinema* (New York, Routledge 2008, s. 85–133). Další eseje v téže knize analyzují filmy, v nichž se osud protagonisty rozbíhá do různých cest, jako je *Lola běží o život*, a v nichž je využito „síťové vyprávění“, jako jsou *Nashville* (1975) a *Magnolie*.

Divák

Co vlastně divákovi umožňuje, aby vyprávění porozuměl? Richard J. Gerrig navrhuje a pojmenovává model „spoluúčastníka“ („side-participant“) v knize *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading* (New Haven /CT/, Yale University Press 1993). Meir Sternberg zdůrazňuje očekávání, hypotézy a vyvozování v knize *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction* (Baltimore, Johns Hopkins University Press 1978). Ve třetí kapitole knihy *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin Press 1985) zkoumá David Bordwell divákovu aktivitu při porozumění fabulí. Srovnej s knihou Edwarda Branigana *Narrative Comprehension and Film* (New York, Routledge 1992).⁶

Čas vyprávění

Většina teoretiků se shodne na tom, že pro vyprávění jsou klíčové jak kauzální, tak i chronologické vztahy. Výše zmíněné knihy Chatmana a Sternberga poskytují užitečnou analýzu příčinnosti a času. Pro výhradně filmové pojednání viz článek Briana Hendersona „Slovesný čas, způsob a rod ve filmu“ (*Interpressfilm* 1983, č. 11, s. 1–11) či knihu Maureen Turimové *Flashbacks in Film: Memory and History* (New York, Routledge 1989).

Naše diskuse o rozdílech v trvání syžetu, fabule a projekce je nutně zjednodušující. Teoreticky tyto rozdíly platí, ale v konkrétních případech se mohou stírat. Trvání fabule a syžetu se nejvýznamněji odlišuje v kontextu *celého* filmu, třeba když je dvouletý děj (trvání fabule) ukázán nebo vyprávěn během scén, které se odehrávají jeden týden (trvání syžetu), a poté je tento týden

podán ve dvou hodinách (trvání projekce). V rámci kratších *částí* filmu – řekněme záběru nebo scény – obvykle předpokládáme, že trvání fabule a syžetu je totožné, přičemž také trvání projekce může – ale nemusí – být shodné. Tyto nuance probírá šestá kapitola již zmíněné knihy Davida Bordwella *Narration in the Fiction Film*.

Vyprávění

Jeden přístup k naraci hledá analogie mezi filmem a literaturou. Romány mívají vyprávěče v první osobě („Říkejte mi Izmael...“) a ve třetí osobě („Maigret procházel zvolna, bafal ze své fajfky a ruce měl sepnuté za zády...“). Má film také vyprávěče v první a třetí osobě? Argumenty pro aplikování lingvistické kategorie „osoba“ na kinematografii jsou nejuplněji pojednány v knize Bruce F. Kawina *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film* (Princeton /NJ/, Princeton University Press 1978).

Další literární analogií je hledisko (*point of view*). Nejlepší přehled v angličtině nabízí kniha Susan Snaiderové-Lanserové *The Narrative Act: Point of View in Prose Fiction* (Princeton /NJ/, Princeton University Press 1981). Detailně probírá aplikovatelnost hlediska na film Edward Branigana v knize *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (New York, Mouton 1984).

V naraci může hrát významnou roli i titul filmu – naznačuje, co se bude dít. Nad tím, jaké názvy filmů se v Hollywoodu často používají, uvažujeme v článku „Title wave“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=2805.

Více o titulkových sekvencích najdete v knize Gemmy Solana a Antonia Boneua *Uncredited: Graphic Design and Opening Titles in Movies* (Amsterdam, Index Book 2007).

Je klasický hollywoodský film mrtvý?

Od počátku devadesátých let 20. století někteří filmoví historici tvrdí, že klasický přístup k hollywoodskému vyprávění ztratil během

sedmdesátých let svůj vliv a byl nahrazen něčím, čemu se říká *postklasický, postmoderní* nebo *posthollywoodský film*. Má se za to, že současné filmy jsou charakterizovány extrémně jednoduchými, tzv. silně konceptualizovanými („*high-concept*“) předpoklady, přičemž řetězec příčin a následků je oslaben a vyprávění se soustředí na vyhocené situace na úkor psychologie postav. Na fragmentarizaci filmového vyprávění se pak údajně podílí také související merchandising a distribuce napříč různými médii. Jiní historici tvrdí, že tyto změny jsou jen povrchní a že zásadní klasické principy v mnohém přetrvávají.

Důležité argumenty pro postklasicismus najdete v eseji Thomase Schatze „The New Hollywood“ v knize *Film Theory Goes to the Movies* editované Jimem Collinsem, Hilary Radnerovou a Avou Preacherovou-Collinsovou (New York, Routledge 1993, s. 8–36) a také v knize Justina Wyatta *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood* (Austin, University of Texas Press 1994). Kniha *Contemporary Hollywood Cinema* editovaná Stevenem Nealem a Murrayem Smithem (New York, Routledge 1998) obsahuje eseje Thomase Elsaessera⁷, Jamese Schamuse a Richarda Maltbyho, kteří myšlenku postklasicismu podporují, a také eseje Murraye Smitha, Warrena Bucklanda a Petera Krämera, kteří s ní nesouhlasí. Argumenty pro to, že hollywoodský film je stále věrný svým tradicím, najdete v knize Kristin Thompsonové *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1999) a v knize Davida Bordwella *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley, University of California Press 2006)⁸.

Učitelé scenáristiky také tvrdí, že nejlepší současné metody natáčení pokračují v přístupu ke struktuře filmu, která byla prosazována v klasickém období hollywoodských studií. Mezi

nejvlivnější scenáristické guru patří zejména dva muži: Syd Field, autor knihy *Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky* (Praha, Rybka Publishers 2007), a Robert McKee, který napsal *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (New York, HarperCollins 1997).

Poupě

Filmoví kritici a teoretici zkoumali *Občana Kanea* velice podrobně. Jako vzorek uvedme následující studie: *Orson Welles* Josepha McBridea (New York, Viking Press 1972), *The Films of Orson Welles* Charlese Highama (Berkeley, University of California Press 1970), „Rosebud, Dead or Alive: Narrative and Symbolic Structure in *Citizen Kane*“ Roberta Carringera (*PMLA*, 1976, s. 185–193), *The Magic World of Orson Welles* Jamese Naremorea (New York, Oxford University Press 1978), *Občan Kane* Laury Mulveyové (Praha, Casablanca 2009) a Jamesem Naremorem editovaná kniha *Orson Welles's Citizen Kane: A Casebook* (New York, Oxford University Press 2004).

Paulině Kaelové se zdá, že Poupě je naivní trik. Je zajímavé, že v jejím slavném eseji o natáčení filmu klade důraz na *Občana Kanea* jako na jeden z „novinářských filmů“ a zdůrazňuje též detektivní aspekt příběhu. Viz *The „Citizen Kane“ Book* (Boston, Little, Brown 1971, s. 1–84). Oproti tomu jiní kritici a teoretici chápou Poupě jako nedokonalou odpověď na Thompsonovo pátrání. Srovnej zejména s analýzami Naremorea a Carringera zmíněnými výše. Noël Carroll tvrdí v eseji „Interpreting *Citizen Kane*“ – zahrnutém v jeho knize *Interpreting the Moving Image* (Cambridge, Cambridge University Press 1998, s. 155–165) –, že film předvádí duel mezi interpretací Poupěte a interpretací záhady. Nejrozsáhlejší materiál o natáčení filmu nabízí kniha Roberta Carringera *Making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press 1996).

Webové stránky

www.screenwritersutopia.com/ Obsahuje diskusi o problémech scenáristiky, včetně debat o klasické struktuře scénáře.

www.wga.org/writtenby/writtenby.aspx Oficiální stránka časopisu *Written By*, jež vydává profesní organizace amerických scenáristů Writers Guild of America, West. Obsahuje informativní články o trendech ve scenáristice.

www.creativescreenwriting.com/ Další časopis, *Creative Screenwriting*, který on-line vydává vybrané články a rozhovory.

Doporučené bonusy na DVD

Diskuse o narativní formě najdeme v bonusech na DVD zřídka. Ve *Filmu o filmu „Titus“ (Making of „Titus“, 2000)* vypráví režisérka Julie Taymorová o narativních prvcích, například o motivech, hledisku, tónu a emočním dopadu, a též o funkci filmových postupů, jako jsou hudba, prostředí, střih, osvětlování a práce kamery. V ojedinelém dodatku *Zápisník Francise Coppoly (Francis Coppola's Notebook, 2001)* k DVD s filmem *Kmotr (The Godfather, 1972)* režisér ukazuje, jak opatřil původní román Maria Puza detailními poznámkami. Coppola mluví o rytmu, důrazu

a o tom, jakou funkci mají různé filmové postupy ve vyprávění. Sekce bonusů na DVD k *Vetřelci s názvem Hvězdné monstrum: Jak vznikl příběh (Star Beast: Developing the Story, 2003)* sleduje krok za krokem vývoj příběhu, jednotlivé řady jeho značně rozdílných verzí.

Bonus na DVD *Šifra mistra Leonarda s názvem Filmařova cesta: část 1 (Filmmakers' Journey Part One, 2006)* informuje o postavách, načasování a rytmu. Pasáž, která je obzvláště vhodná pro demonstrování toho, jak filmaři uvažují o filmové formě, přijde zhruba v půli filmu, a to v části, kde se seznámíme s novou klíčovou postavou – sirem Lee Teabingem. Také se zde mluví o sérii cest, které se ve filmu uskutečnily: „Pracovali jsme s takovou poměrně klasickou strukturou.“

DVD *Občan Kane* vydané společností Warner Bros. nabízí remasterovanou kopii filmu s komentářem Rogera Eberta a Petera Bogdanoviche. Na druhém disku edice je dvouhodinový dokument *Bitva o Občana Kanea (The Battle over Citizen Kane, 1996)*, pátrající po snahách Williama Randolpha Hearsta donutit společnost RKO, aby film zničila.