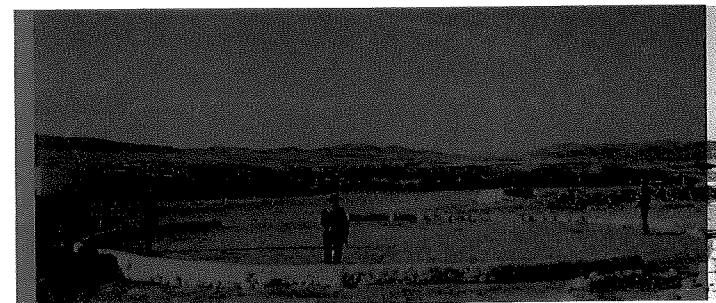
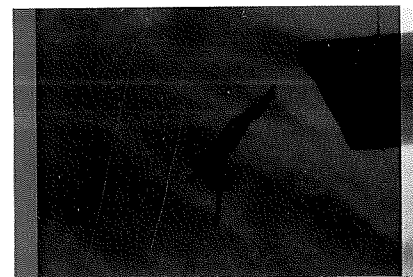
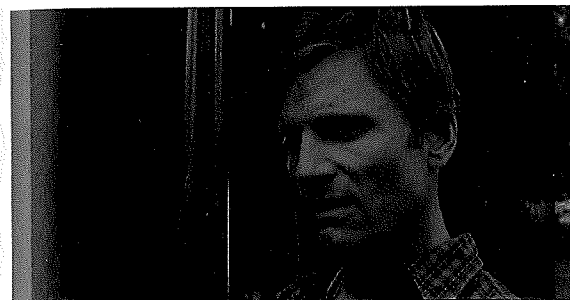


část IV

Typy filmů



Studium filmu jako umění jsme začali otázkou, jak je náš zážitek z filmu formován technikou a procesy produkce, distribuce a uvádění (kapitola 1). Pak jsme uvažovali o tom, jak je náš zážitek ovlivněn celkovou formou filmu, zejména formou narativní (kapitoly 2 a 3). Dále jsme zkoumali, jak postupy filmového média – mizanscéna, práce kamery, střih a zvuk – poskytují filmaři široké spektrum uměleckých voleb (kapitoly 4 až 8). V dalších dvou kapitolách se budeme zabývat jistými očekáváními spojenými s různými druhy filmů – očekáváními, která sdílejí filmaři i publikum.

Ve většině videopůjčoven bývají filmy řazeny podle různých témat: podle hvězd, období (němý film), někdy podle režiséra (Alfred Hitchcock, Woody Allen) či podle země původu (zahraniční filmy). Abychom pochopili, jak filmy působí a jak je vnímáme, musíme porozumět i tomu, podle čeho je publikum, filmaři, kritici a filmoví vědci třídí do skupin.

Oblíbený způsob třídění fikčních filmů je podle *žánrů* – rozpoznáváme westerny, muzikály, válečné filmy, sci-fi a podobně. Tyto termíny jsou běžně používány – ať už v psané, či mluvené formě –, ale jen málokdo se zamýšlí nad tím, jak je možné, že sdílíme jisté předpoklady o tom, jaké filmy do té

které kategorie patří. V kapitole 9 prozkoumáme pojem žánru a zvážíme, jak žánrové kategorie ovlivňují náš přístup k filmům, které sledujeme. Krátce se podíváme na tři obecně přijímané žánry: western, horor a muzikál.

Filmy můžeme třídit také podle toho, jak byly natočeny a jakého účinku by měly dosáhnout. V kapitole 10 probereme tři hlavní typy filmů: dokumentární, experimentální a animované.

Dokumentární filmy, jak naznačuje jejich název, dokumentují nějaké aspekty světa. Předpokládáme o nich, že budou prezentovat faktická tvrzení o skutečném světě, čímž se liší od filmů fikčních. Další specifický druh filmování se nazývá *experimentální*. Takové filmy si pohrávají s filmovou formou a konvencemi, čímž vyvracejí očekávání publika. Působí neobyčejně emocionálně nebo představují intelektuální výzvu.

A nakonec máme filmy animované. Ty jsou definovány svým způsobem výroby. Využívají kreseb, loutek nebo dalších předmětů natáčených okénko po okénku, aby vytvořily iluzivní pohyb, k němuž před kamerou nikdy nedošlo. I když si často myslíme, že animované filmy jsou pro děti, uvidíme, že téměř jakýkoli typ filmu může být natočen s využitím animace.

kapitola 9 Filmové žánry

Všichni filmoví diváci vědí o existenci žánru, i když třeba neznají termín samotný. Slovo žánr je převzato z francouzštiny a znamená prostě „druh“ nebo „typ“. Ve francouzštině je odvozeno od slova *genus* (rod), které se používá v biologii ke klasifikaci skupin rostlin a zvířat. Když mluvíme o filmových žánrech, označujeme tím jisté typy filmů. Sci-fi, akční film, komedie, romantický film, muzikál, western – to jsou některé žánry fikční kinematografie.

Ačkoli vědci obvykle dokážou rostliny nebo zvířata s jistotou zařadit do konkrétního rodu, filmové žánry takovou vědeckou přesnost postrádají. Jde spíše o termíny, které se rozvíjejí neformálně a podle toho, jak se to komu hodí. Filmaři, lidé, kteří rozhodují o filmovém průmyslu, kritici a diváci – ti všichni stojí u vzniku jakéhosi sdíleného přesvědčení, že jisté filmy výrazně připomínají filmy jiné. Žánry se rovněž v průběhu času proměňují, tak jak filmaři přicházejí s novými odchylkami od starých vzorů. Z toho vyplývá, že určení jasných hranic mezi žánry může být dost problematické.

Populární kinematografie většiny zemí spoléhá na žánrové filmy. Německo má *heimat-film* (film z domoviny), příběhy z venkovského života. Hindská kinematografie vyrábí *devocionální filmy* zaměřené na životy svatých a věřících a také *mytologické filmy*, jež jsou odvozeny z legend a z klasické literatury. Mexičtí filmaři vyvinuli žánr zvaný *cabaretera*, typ melodramatu pojednávajícího o prostitutkách.

Když přemýšlíme o žánru, napadají nás obvykle příklady z fikčních filmů s živými herci. V další kapitole ale uvidíme, že žánry se mohou vyskytovat také v jiných typech kinematografie. Známe žánry dokumentárních filmů, třeba

stříhový dokument (*compilation film*) a záznam koncertu (*concert movie*). Zrovna tak experimentální i animované filmy mají své žánry.

Jak porozumět žánru

Definice žánru

Publikum i filmaři jsou obvykle dobře obeznámeni s žánry zavedenými v jejich kulturním prostředí. Problém však nastává ve chvíli, když se má žánr definovat. Co určuje, že skupina filmů patří právě do tohoto konkrétního žánru?

Většina badatelů se dnes shodne, že žádný žánr se nedá jednoduše a přesně definovat. Pro některé žánry jsou typické určité náměty či témata. Gangsterka se zabývá širokou škálou zločinností ve městech. V sci-fi hraje velkou roli technika, která přesahuje možnosti současné vědy. Western obvykle vypráví o životě na nějaké hranici (nemusí to být nezbytně americký Západ, jak ukazují filmy *Na sever Aljašky – North to Alaska*, 1960, a *Bubny víří – Drums Along the Mohawk*, 1939).

Pro definování jiných žánrů však nejsou námět nebo téma tak důležité. Muzikály rozpoznáme zejména podle způsobu prezentace: ve filmech se zpívá a tančí. Detektivky jsou zase zčásti definovány svým syžetovým uspořádáním: jde o pátrání, které vyřeší záhadu. Některé žánry zase určuje jejich charakteristický emocionální účinek, o nějž usilují: zábava v komediích, napětí v napínavých filmech (*suspense films*).

Definici žánru komplikuje skutečnost, že žánry mohou být více či méně obsažné. Známe rozsáhlé, zastřešující žánrové kategorie, jimž odpovídá velmi mnoho filmů. Běžně používáme pojem „thriller“, ale ten může zahrnovat horory, detektivky, filmy o rukojmích (*hostage films*), jako je třeba *Smrtonosná past* nebo *Nebezpečná rychlost* a mnohé další filmy. „Komedie“ je podobně všeobsažný termín, který zahrnuje grotesky (*slapstick comedies*), jako je *Lhář, lhář (Liar*

Liar, 1997), romantické komedie jako třeba *Zbouchnutá* (*Knocked Up*, 2007), parodie typu série filmů s Austinem Powersem a fekální komedie (*gross-out comedies*) jako třeba *Něco na té Mary je* (*There's Something About Mary*, 1998). Kritici, diváci nebo filmaři si proto mohou vymyslet *subžánry*, jež pak přesněji vymezují, jaké filmy do té které kategorie patří.

Ovšem při uplatnění pojetí žánru existují meze – není možné abychom byli příliš důslední. Jakákoliv kategorie totiž obsahuje jak nezpochybnitelné, tak i méně jasné příklady. *Zpívání v dešti* je výtečným příkladem muzikálu, zatímco film Davida Byrnea *Tak to bylo* se svým ironickým pojetím muzikálových čísel lze naopak považovat spíše za hraniční případ. I u publika se může časem měnit chápání toho, jaký film je typickým příkladem konkrétního žánru. Pro současné publikum je typickým thrillerem zřejmě nějaký drastický film, třeba *Mlčení jehňátek*, zatímco pro publikum padesátých let by byl takovým příkladem některý z Hitchcockových uhlazených filmů, třeba *Na sever Severozápadní linkou*.

U některých filmů se zdá, že patří do dvou žánrových kategorií. Je *Na Hromnice o den více* romantická komedie, nebo fantasy? Je *Psycho* Alfreda Hitchcocka *slasher*, nebo thriller? *Válka světů* kombinuje horor, sci-fi a rodinné melodrama. (Jak dále uvidíme, podobné propojování různých vzorů bývá důležitým zdrojem inovací a proměn žánrů.) A navíc některé filmy mohou být tak unikátní, že se publiku i kritikům do nějaké kategorie těžko řadí. Když se v roce 1999 objevil film *V kůži Johna Malkoviche* (*Being John Malkovich*), televizní reportéři žertovali s herci i filmovým štábem o tom, jak je nemožné film popsat, čímž naznačovali, že ho prostě nelze zařadit do nějakého žánru.

Jak jsou žánrové kategorie využívány? Zcela jistě ovlivňují rozhodování odpovědných pracovníků filmového průmyslu, jaké filmy by se měly vyrábět. Zatímco v šedesátých letech běžně vznikaly vysokorozpočtové muzikály jako *Za zvuků*

hudby (*The Sound of Music*, 1965), dnes už vyšly z módy a výroba muzikálů z poslední doby, například *Chicaga* (2002) a *Mamma Mia!* (2008), nebyla zdaleka tak drahá. Dnes se naopak těší popularitě horory a akční filmy a výkonní producenti by zřejmě dali přednost filmům těchto žánrů.

Bohatý reklamní průmysl spojený s filmem využívá žánrů jako jednoduchého způsobu, jak filmy charakterizovat. Kritici jsou vlastně často klíčovými postavami, které sbírají a třídí představy o žánrech. V televizních pořadech o zábavě reportéři běžně odkazují k žánrům, protože vědí, že většina publika rychle pochopí, co tím myslí.

Lze se setkat i s tím, že někteří kritici odmítají žánrové filmy jako plytké a triviální. Předpokládají totiž, že budou prostě následovat osvědčenou formulu: je to pouze western, je to jenom horor. Jistěže mnohé žánrové filmy jsou natočeny levně a bez fantazie, ovšem mezi nejlepšími filmy najdeme i ty žánrové. *Zpívání v dešti* patří snad k jednomu z nejlepších amerických filmů vůbec. *Velká iluze* je válečný film. *Psycho* je thriller. *Kmotr* je gangsterka. Celkově vzato, kategorie žánru by se měla využívat k popisu a analýze filmů, nikoli k jejich hodnocení.

Divákům žánr často pomáhá vybrat si film, který by chtěli vidět. Jestliže parta mladých lidí plánuje jít večer do kina, někteří budou chtít vidět sci-fi, jiní thriller nebo romantický film, a teprve pak se budou snažit nějak dohodnout. Někteří filmoví diváci jsou fanoušci konkrétního žánru a mohou vyhledávat a vyměňovat si informace díky různým časopisům, na webových stránkách nebo na nejrůznějších setkáních. Fanoušci sci-fi představují dobrý příklad takové skupiny, přičemž jsou mezi nimi ještě menší skupiny věrné třeba sérii *Star Wars* nebo *Star Trek*.

Díky žánrům sdílí většina z nás alespoň nějaké obecné povědomí o typech filmů, které soutěží o naši přízeň, a to platí na všech úrovních – ať už mluvíme o natáčení filmů, či o jejich sledování.

Jak analyzovat žánr

Jak jsme viděli, žánry jsou založeny na nevyslovené dohodě mezi filmaři, kritiky a publikem. Co dává filmům z jedné kategorie společnou identitu? Sdílené *žánrové konvence*.

Jisté prvky syžetu se mohou stát konvencemi. V detektivce počítáme s vyšetřováním; syžet s motivem msty je běžný u westernů; muzikál si najde způsob, jak se dostat k situacím, v nichž se zpívá a tančí; gangsterka se obvykle věnuje zrodu a pádu gangstera a jeho souboji s policií a konkurenčním gangem. Očekáváme, že životopisný film (*biopic*) bude zahrnovat nejdůležitější epizody ze života hlavní postavy. V policejním thrilleru (*cop thriller*) patří mezi konvenční prvky jisté typy postav: prohnaný informátor, legrační kumpán, podrážděný kapitán, který se zoufale snaží donutit svůj tým, aby pracoval, jak má.

Další žánrové konvence jsou spojeny spíše s tématem filmu – některé obecné významy se objevují znovu a znovu. Hongkongské filmy, kde hraje velkou roli bojové umění, obvykle oslavují loajalitu a poslušnost žáka k učiteli. Standardním tématem gangsterek bývá cena za úspěch v kriminálním podsvětí: gangster získává vliv, ale je zobrazen jako zhrublý, sobecký a brutální. *Screwball* komedie obvykle navozuje tematickou opozici mezi zkosnatělým, neústupným společenským prostředím a touhou postav po svobodě a nevinném bláznovství.

Jako další žánrové konvence mohou sloužit charakteristické filmové postupy. V horrech a thrillerech bývá obvykle ponuré osvětlování 9.1. Akční filmy často spoléhají na rychlý střih a zpomalené násilné scény. V melodramatech může být změna v emocionálním rozpoložení zdůrazněna náhlým využitím dojemného hudebního doprovodu.

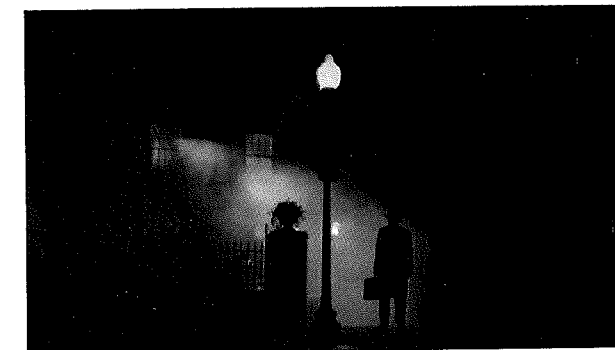
Kinematografie jako vizuální médium může definovat žánry i pomocí konvenční *ikonografie*. Ikonografie žánru se skládá z opakujících se symbolů, které ve filmech nesou totožný význam.

Ikonografie jednotlivých žánrů bývá často spojena s různými předměty a prostředími.

Detail samopalu vyčuhujícího z fordu s datem výroby někdy ve dvacátých letech by zřejmě stačil k tomu, abychom film identifikovali jako gangsterku, zatímco záběr na dlouhý, oblý meč, visící u kimona hrdiny by nás přemístil do světa samurajů. Válečný film se odehrává v krajině zjizvené bitvami, „muzikály ze zákulisí“ v divadlech a nočních klubech, sci-fi o cestování vesmírem v kosmických lodích a na vzdálených planetách. I filmové hvězdy se mohou stát součástí ikonografie – Judy Garlandová v muzikálech, John Wayne ve westernech, Arnold Schwarzenegger v akčních filmech a Jim Carrey v komediích.

Divák si dokáže díky znalosti konvencí nalézt cestu do filmu. Takové záchytné body umožňují žánrovému filmu, aby přenášel informace rychle a úsporně. Když vidíme slabošského šerifa, tušíme, že se banditům do cesty nepostaví. Můžeme pak zaměřit pozornost na hrdinu, kovoje, kterého obyvatelé města postupně vtahují do sporu a on je nakonec ochrání.

Film může konvence spojené s žánrem rovněž upravit nebo zcela odmítnout. *Bugsy Malone* (1976) je gangsterský muzikál, v němž děti hrají všechny role, které obvykle hrají dospělí. Film *2001: Vesmírná odysea* se zpronevěřil hned několika konvencím sci-fi: začal zdoluhavou scénou situovanou do pravěku, spojil vážnou hudbu s dějem, odehrávajícím se ve vesmíru, a končil matoucí scénou, v níž lidský plod symbolicky



9.1

9.1 *Vymítač ďábla*. Osamělá pouliční lampa zdůrazňuje postavu kněze, který přichází v noci k domu. Světlo se líně i z pokoje, v němž je uvězněna posedlá dívka.

s.
424–425

Jak
porozumět
žánru

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

pluje vesmírem. Filmaři se mohou snažit překvapit nebo šokovat diváky tím, že zklamou jejich očekávání jistých konvencí, které by měl film dodržovat (viz Zblízka).

▲ Publikum očekává, že žánrový film mu nabídne něco osvědčeného, ale zrovna tak vyžaduje stále nové variace konvencí, jež jsou s daným žánrem spojeny. Filmař může přijít s něčím mírně nebo i radikálně odlišným, ale každá taková odlišnost bude vycházet z určité žánrové tradice. Souhra konvencí a inovací, prvků známých a nových je pro žánrový film rozhodující.

Dějiny žánru

Filmaři si často pohrávají s konvencemi a ikonografií, a proto se žánry poměrně často proměňují. Širší, zastřešující žánry, jako jsou thriller, romantické filmy a komedie, mohou být populární po celá desetiletí, ale komedie z dvacátých let 20. století bude zřejmě v ledasčem jiná než komedie z let šedesátých. Žánry se v průběhu času mění. Jejich konvence bývají přepracovávány a filmaři překvapivě často vytvářejí nové žánry propojením stávajících konvencí s konvencemi z žánrů jiných.

Mnohé filmové žánry se ustálily díky tomu, že si vypůjčily již existující konvence z jiných médií. Je zřejmé, že melodrama má jasné předky v divadelních hrách a románech, jako je třeba *Chaloupka strýčka Toma*. Zdroj některých typů komedií můžeme vystopovat v divadelních fraškách nebo humoristických románech. Muzikály využívají jak tradice divadelních muzikálových komedií, tak i varietních revue.

Každý „adoptovaný“ žánr vždy ovlivňuje specifické vlastnosti a podmínky filmového média. Například westernové romány byly populární už v 19. století. Kinematografie začala být komerčně úspěšná již v roce 1895, přesto se western jako žánr objevil až roku 1908. Proč takové zpoždění? Možná to bylo kvůli delší metráži filmů natáčených v tomto období (filmy mohly trvat až patnáct minut) a vzniku filmových studií s nasmlouvanými

skupinami herců, což podnítilo natáčení v lokacích. Využívání americké krajiny zase podporovalo natáčení příběhů odehrávajících se na hranici a western se rychle stal velice populárním žánrem. Šlo také o specifický americký žánr, což pomohlo těmto filmům v soutěži s díly z ostatních zemí na rozvíjejícím se mezinárodním trhu. Filmové žánry tedy mají vlastní historii, vypůjčují si z jiných druhů umění, ale též přispívají vlastními inovacemi.

Žánry jsou do značné míry svázány s technickým vývojem. Muzikál se rozvinul s příchodem synchronizovaného zvuku a rozvoj barevného filmu přál žánrům spojeným s pompézní podívanou: westernům, muzikálům a historickým dramátům. CGI umožnilo současným filmařům vykouzlit nereálné bytosti a imaginární krajiny. Digitální triky podpořily expanzi žánrů sci-fi, fantasy i kreslených filmů (třeba *Speed Racer*, 2008), stejně jako filmů o komiksových superhrdinech 9.2.

Většina filmových žánrů a subžánrů se ujme tehdy, když jeden film dosáhne velkého úspěchu a je řadou dalších napodobován. Poté, co se objeví několik vzájemně podobných filmů, diváci je začínají srovnávat. Například koncem devadesátých let začal být běžně používán termín *gross-out comedies* (fekální komedie) pro skupinu filmů, mezi nimiž byly snímky *Ace Ventura: Zvířecí detektiv* (*Ace Ventura, Pet Detective*, 1994), *Něco na té Mary je* a *Prci, prci, prcičky* (*American Pie*, 1999). Ale kritici zjistili, že tento „nový“ subžánr se dá vystopovat zpět až k takovým vlivným komediím, jako byly *Zvěřinec časopisu National Lampoon* (*Animal House*, 1978) a *Porky* (*Porky's*, 1981).



9.2

Zrovna tak když se roku 1998 objevila fantasy odkazující ke světu televize *Městečko Pleasantville* (*Pleasantville*), někteří kritici nacházeli podobnosti s jinými filmy: *Velký* (*Big*, 1988), *Zbluňk!* (*Splash*, 1984), *Peggy Sue se vdává* (*Peggy Sue Got Married*, 1986), *Na Hromnice o den více*, *Truman Show* a *Srdcová sedma*. Recenzent Richard Corliss přišel s novým termínem pro tento subžánr: *fantasy s přemístěním* (*fantasies of displacement*). Kritička Lisa Schwarzbaumová takovým filmům říká *magické komedie* (*magical comedies*). Ať už se tyto či jiné termíny stanou součástí žargonu, nebo ne, mnozí diváci rozpoznají, že tyto filmy sdílejí rysy, které je odlišují od jiných. Takové komentáře recenzentů jsou jedním ze způsobů, díky nimž se mohou zavést nové subžánry.

Jakmile žánr vznikne, zdá se, že neexistuje žádný ustálený vývojový vzorec. Mohli bychom očekávat, že rané filmy v daném žánru budou nejčistší a že až v dalších stadiích dojde k míchání žánrů. K tomu však může dojít velice záhy. Muzikál *Ejchuchu!* (*Whoopee!*, 1930), natočený nedlouho po vzniku mluveného filmu, je zároveň westernem. V jednom z prvních zvukových sci-fi *Jen si to představ* (*Just Imagine*, 1930) zazní komická píseň. Někteří historici mají teorii, že se žánr nevyhnutelně pohybuje z fáze vzrátlosti do fáze parodie, v níž začíná zesměšňovat své vlastní konvence. Raný western *Velká K & A vlaková loupež* (*The Great K & A Train Robbery*, 1926) je však bezpochyby parodií vlastního žánru. Tématem raných grotesek často bývalo natáčení a filmy si nemilosrdně dělaly legraci samy ze sebe, jako například ve frašce Charlieho Chaplina *Chaplin filmovým hercem* (*His New Job*, 1915).

Pro žánry bývá typické, že nezůstávají úspěšné navěky. Jejich popularita spíše klesá a stoupá, čímž vzniká jev známý jako *cykly*.

Cykly zahrnuje skupinu žánrových filmů, která se v určité době těší velké přízni a má výrazný vliv i v období následujícím. Inspirací pro cykly může být úspěšný film, po němž následuje

množství imitací. *Kmotr* odstartoval krátký příliv gangsterek. Během sedmdesátých let se v kinech promítal cyklus katastrofických filmů (*Zemětřesení – Earthquake*, 1974, a *Dobrodružství Poseidonu – The Poseidon Adventure*, 1972). Známe cykly komedií o zfetovaných teenagerech (*Waynův svět – Wayne's World*, 1992, či *Úžasné dobrodružství Billa a Teddyho – Bill and Ted's Excellent Adventure*, 1989, a *Hele, vole, kde mám káru? – Dude, Where's My Car?*, 2000), partáckých filmů (*buddy-cop movies*; *Smrtonosná zbraň* a její následovníci), filmů natočených podle komiksů (*Batman začíná – Batman Begins*, 2005, či *Spider-Man a Hellboy: Ve službách ďábla*), romantických thrillerů cílených na ženské publikum (*Znovu po smrti – Dead Again*, 1991, a *Dvojitý obvinění – Double Jeopardy*, 1999) a dramát popisujících dospívání v afroamerických komunitách (*Chlapci ze sousedství – Boyz N the Hood*, 1991, či *Hrozba společnosti – Menace II Society*, 1993). Někteří snad i předpokládali, že se sci-fi stane opět populární v sedmdesátých letech, ale nepočítali s tím, že *Star Wars* vytvoří dlouholetý cyklus. Počátkem 21. století se objevil cyklus dobrodružných fantasy, jako byla třeba trilogie *Pán prstenů*, série filmů s Harrym Potterem a franšiza *Letopisy Narnie* (*Chronicles of Narnia*, 2005–2010).

Žánrový film s největší pravděpodobností nikdy nezanikne. Může na chvíli vyjít z módy, ale nakonec se stejně v obnovené podobě vrátí. Epické příběhy „meče a sandálů“ (*sword-and-sandal*) odehrávající se ve starověku, byly populární v padesátých a šedesátých letech, pak takřka zmizely, až je oživil Ridley Scott, když roku 2000 natočil vychvalovaný film *Gladiátor*, a inspiroval tak další filmaře, aby se pustili do filmů *Troja* (*Troy*, 2004), *Alexander Veliký* a *300: Bitva u Thermopyl* (*300*, 2006).

Žánr se může proměnit také míšením vlastních konvencí s konvencemi žánru jiného. Film *Vetřelec* z roku 1979 byl inovativní, protože zkomboval konvence sci-fi s konvencemi tehdejšího hororu – zaměřil se na monstrum, které

s.
426–427

Jak
porozumět
žánru

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

▲ „I zaběhané formy mohou umožňovat nekonečné množství důmyslných variací.“
Joyce Carol Oatesová,
spisovatelka

9.2 Počítačem generované zvláštní efekty umožnily filmařům, aby na plátna kin častěji adaptovali původní komiksově příběhy. Filmy jako *Iron Man* mohou nyní realisticky ukázat nadlidskou moc superhrdinů.

Zblízka

Současný žánr: kriminální thriller

Thriller je podobně jako komedie velmi široký žánr: můžeme ho nazvat žánrem zastřešujícím. Patří do něj thrillery s nadpřirozenými motivy (*Šestý smysl*), politické thrillery (*Mnichov*) a špionážní thrillery (*Bourneovo ultimátum*). Mnohé z nich se točí okolo zločinu: vidíme, jak se zločin plánuje a provádí, případně, jak jsou úmysly zločinců zmařeny.

Na konci 20. a začátkem 21. století se kriminální thrillery začaly natáčet v řadě zemí. Je poměrně levné je vyrobit, pokud se natáčí v současných městských lokacích s využitím několika zvláštních efektů. Nabízejí hercům role, v nichž se mohou předvést, a umožňují scenáristům a režisérům, aby prokázali svou důmyslnost a pohrávali si s očekáváními publika. Tento žánr sice není lehké vymezit, ale když se zamyslíme nad narativními konvencemi a nad účinky, jichž se filmaři snaží dosáhnout, můžeme načrtnout některé klíčové příklady.

Thrillerový syžet je soustředěn na zločin a obvykle zde vystupují tři skupiny postav. Ti, co porušují zákon, ochránci zákona a nevinné oběti či přihlížející. Narace se obvykle upíná na jednu z těchto skupin.

Ve filmu *Dvojitá obvinění* manžel finguje svou vlastní smrt, aby mohl utéci se svou milenkou. Jeho žena je obviněna z vraždy, ale ve vězení zjistí, že její manžel žije pod jinou identitou. Když je propuštěna na podmínku, uteče z dohledu neústupného soudního kurátora, aby našla svého syna. Napětí vzniká jak z tohoto dvojnásobného pronásledování, tak z toho, jak si šílený manžel pohrává s rozhořčenou „vdovou“, která ho nyní může beztrestně zavraždit. Syžetové uspořádání a narace se soustředí na ženu: její pronásledování popohání děj kupředu a na její straně stojí

i narace: vesměs nás omezuje na to, co ona ví a co se postupně dozvídá.

Dvojitá obvinění se zaměřuje na nevinnou postavu, která je obětí zločinu, což je jeden z běžných žánrových vzorců. V určité chvíli si oběť obvykle uvědomí, že nemůže pasivně čekat a musí se zločinci postavit, jako je tomu třeba ve filmech *Duel* (1971), *Uprchlík, Síť* (*The Net*, 1995), *Únos* (*Breakdown*, 1997) a *Úkryt* (*Panic Room*, 2002; 9.3). Ve filmu *Výkupné* (*Ransom*, 1996) odmítne otec uneseného chlapce respektovat radu policie a výkupné nezaplatí – místo toho sumu nabídne jako odměnu za chycení zločinců.

Syžet se může zaměřit také na nevinné přihlížející, kteří se nedopatřením zapletou do souboje mezi zločincem a policií. Většina filmů Alfreda Hitchcocka je vybudována na modelu obyčejné postavy, která se ocitne v nebezpečné situaci (*Třicet devět stupňů*, *Na sever Severozápadní linkou*, *Okno do dvora*). Ve filmu *Smrtonosná past* je detektiv stojící mimo službu náhodně uvězněn v situaci, kdy zločinci zadržují rukojmí a on musí bojovat s policií i se zloději, aby zachránil další nevinné lidi. *Collateral* ukazuje taxikáře, který je nucen vozit nájemného zabijáka od jedné oběti k druhé. U tohoto typu syžetu, zaměřeného na nevinné, je kladen důraz na schopnost postavy objevit v sobě nečekané schopnosti – odvahu, důvtip, často i schopnost konat násilí.

Syžet se může soustředit rovněž na represivní složky. Děj pak obvykle začíná vyšetřováním: policie nebo soukromý detektiv se snaží chytit zločince nebo zločinu zabránit. Klasickým příkladem je film *Velký záťah* (*The Big Heat*, 1953), v němž chce agresivní policista pomstít smrt své ženy a pokouší se dostat gangstery, kteří jsou za její smrt odpovědní. Filmy *V poslední chvíli* (*Nick of Time*, 1995), *Osobní strážce* a *S nasazením života* (*In the Line of Fire*, 1993) představují protagonisty, kteří se snaží předejít hrozcí vraždě.

Syžet ovlivní na sériové vrahy může zdůrazňovat policejní pronásledování a nabídnout jen útržky z pohledu zločince. *Sedm* sleduje dva policisty při jejich pokusu rozuzlit řetězec vražd inspirovaných sedmi smrtelnými hříchy. Když se syžet zaměří na vyšetřovatele, tématem je často slepá spravedlnost. Ve filmu *L.A. – přísně tajné* se spojí tři detektivové, kteří se k sobě vůbec nehodí, aby odhalili, jak korupce na nejvyšších místech vedla k vraždám prostitutek.

Případně se kriminální thriller zacílí na samotného zločince, jako třeba ve filmu *Talentský pan Ripley* (*The Talented Mr. Ripley*, 1999). Syžet se může věnovat příběhu nájemného zabijáka: klasickým příkladem je film Jean-Pierra Melvillea *Samuraj* (*Le Samourai*, 1967). Do žánru patří i film o loupeži, který nám ukazuje pečlivě naplánovanou krádež. Tento subžánr se stal klíčovým v padesátých letech, kdy byly natočeny filmy *Asfaltová džungle*, *Bob le flambeur* (1955) a *Rvačka mezi muži* (*Du rififi chez les hommes*, 1955). Nedávno slavil comeback ve filmech *Poslední*

loupež (*Heist*, 2001), *Ronin* (1998) a v sérii filmů *Dannyho partáci* (*Ocean's 11*, *Twelve*, *Thirteen*, 2001, 2004 a 2007). Známé i variantu tohoto subžánru, kterou bychom mohli nazvat „nečestní zloději“: zločinci se zrazují navzájem. Film *Jednoduchý plán* (*A Simple Plan*, 1998) je portrétem nervózních a nešikovných zlodějů, zatímco *Jackie Brownová* sleduje vršící se podvody.

Někdy thriller rozdělí svůj syžet a naraci mezi policií a zločince. Tento postup často slouží k vytvoření tematické paralely mezi policistou a zločincem. Ve filmu Johna Wooa *Killer* syžet kolísá mezi zobrazením nájemného vraha, jenž chce skončit za pomoci svého mentora se svou kriminální činností, a mezi zobrazením jeho protivníka, policisty, který je též pod vlivem staršího kolegy. Film Michaela Manna *Nelítostný souboj* vytváří silné paralely mezi policistou a lupičem, přičemž oba mají ve svém životě problémy se ženami. V obou filmech – *Killer* a *Nelítostný souboj* – si samy postavy uvědomují vzájemnou podobnost. Naopak film *Fargo* využívá zřetelného



9.3

9.3 *Úkryt*. Nevinní v nebezpečí: neobvyklé umístění kamery v klasické thrillerové situaci.

rozdílu mezi usměvavou policistkou řídící se sel-
ským rozumem a takřka politováníhodným zmate-
ným únoscem.

Thrillery se nás samozřejmě snaží napí-
nat (*thrill*): tedy vylekat nás, šokovat a děsit.
Jak je rozpoznáme od hororů, kterým jde o něco
podobného? Horory se nás snaží děsit, ale i zne-
chutit, zatímco thriller nemusí obsahovat žád-
né odpudivé scény. Klíčovou postavou hororu je
monstrum, které je děsivé a zároveň odpuzující,
ale negativní postava v thrilleru může být dokon-
ce i docela atraktivní (zdánlivě milí muži ve filmu
Zlý muž – The Minus Man, 1999, a *Prvotní strach
– Primal Fear*, 1996; proradné ženy ve filmech *Red
Rock West*, 1992, a *Ďábelská svůdkyně – The Last
Seduction*, 1994). Napětí a překvapení jsou sice
důležité při jakémkoli filmovém vyprávění, avšak
pro kriminální thriller jsou nezbytné. Syžet vyzdví-
huje chytré plány, ještě chytřejší snahy plány pře-
kazat a překvapující náhody, které zmaří dokonale
načasované schéma. Sledování zločineckého plá-
nování nebo následování policejního vyšetřová-
ní může přinést napětí (Uspěje zločinec? A jak se
mu to podaří?), zatímco neočekávané zvraty vyvo-
lávají překvapení a nutí nás přehodnotit vyhlídky
zločinců na úspěch jejich plánů.

Účinek thrilleru tedy závisí na tom, jaké
postavy jsou v syžetu a naraci zdůrazněny. Jest-
liže je protagonista nevinný, jsme napjati, protože
tušíme, že mu zločin může ublížit. Je-li hrdinou
představitel represivních složek, začneme se obá-
vat, že nebude schopen ochránit nevinné.

I když je protagonistou zločinec, je mož-
né přimět diváka k tomu, aby s ním alespoň tro-
chu sympatizoval. Na žebříčku nemorálnosti může
totiž zaujímat zvláštní místo. Nejsympatičtější zlo-
činci budou ti, kteří se snaží se svou nekalou čin-
ností přestat (*Killer*), případně tací, proti nimž stojí
ještě nemorálnější postavy. Hrdinové filmu *Zaká-
zané ovoce* jsou bezstarostní, přátelští zlodějíč-
ci, kteří okradou podvodného úředníka a skupinu
sociopatických zabijáků. Někdy si zločinec zis-
ká naše sympatie složitějším způsobem. Ve filmu

Jednoduchý plán se v podstatě dobří lidé promě-
ní ve slabé chvílce v darebáky. Přestože udělali
něco špatného, můžeme se přistihnout při tom, že
si přejeme, aby se jim jejich zločin podařil. *Dějiny
násill (A History of Violence*, 2005) v nás probou-
zejí úvahy o tom, jaké záhadné síly dokážou něko-
ho proměnit v zabijáka 9.4.

Stejně jako jakýkoli jiný žánr, i kri-
minální thriller se může mísit s dalšími žán-
ry. S hororem se propojuje ve filmu *Od sou-
mraku do úsvitu (From Dusk Till Dawn*, 1996)
a se sci-fi ve filmech *Blade Runner* a *Minority
Report* (2002). *Křížovatka smrti (Rush Hour*, 1998)
posunuje policejní vyšetřování až na hranici fraš-
ky, zatímco *Sbal prachy a vypadni (Lock, Stock,
and Two Smoking Barrels*, 1998) řetězí absurdní
náhody kolem čtveřice zlodějíčků, kteří ukradnou
mariuanu a peníze od gangu, který to zase vše
ukradl jinému gangu.

Důraz thrilleru na napětí a překvape-
ní pobízí filmaře ve hře s publikem. Diváci jsou
často zavedeni na špatnou cestu, což může vést
k experimentování s narativní formou. Hitch-
cock tuto tendenci využil jako první: náhle změ-
nil protagonistu ve filmu *Psycho* a propojil živo-
ty dvou párů ve filmu *Rodinné spiknutí (Family
Plot*, 1976). Mnohé filmy, jejichž syžety si pohrá-
vají s časem fabule (viz s. 120–122), jsou krimi-
nální thrillery. Zločin může být v syžetu před-
veden několikrát, přičemž pokaždé může ukázat
něco trochu jiného (*Hadí oči – Snake Eyes*, 1998)
nebo podat situaci pokaždé z jiného hlediska
(*Zabíjení, Jackie Brownová*). *Memento* zachycuje
vyšetřování v opačném časovém sledu. V *Obvyk-
lých podezřelých* se objeví nevěrohodný flas-
hback, který nakonec promění zdánlivě nedů-
ležitou postavu v důležitého hybatele děje 9.5.
Past (Bound, 1996) se skládá vesměs z flashbac-
ků vycházejících z nejasné situace v současnos-
ti: žena s roubíkem je svázaná ve skříni. Když
se vyjeví kriminální povaha fabule, máme důvod
k podezření, že některé fáze loupeže, kterou žena
a její partner připravili, se nepovedou.

Nezávislí režiséři zjistili, že pokud bude
experimentování s narací zabaleno do tohoto
žánru, běžné publikum je přijme. Pro jiné nezá-
vislé filmaře nabízí žánr strukturu, v níž mohou
uplatnit to, co je osobně zajímavé. Zájem Davida
Mameta o to, jak lidé dokážou skrýt svou oprav-
dovou motivaci, je jasně vidět ve filmech *Hráč-
ské doupe (House of Games*, 1987) a *Labyrint lži.
Joel a Ethan Coenové situují Zbytečnou krutost
a Muže, který nebyl (The Man Who Wasn't The-
re*, 2001) do bezútěšného malého městečka, které
je obydleno ztroskotanci čekajícími na svůj šťast-
ný moment. David Lynch využívá postupy žánru
plného napětí a překvapení, aby vybudoval děsi-
vou atmosféru, jež nemůže být nikdy racionál-
ně vysvětlena. V jeho filmech *Modrý samet (Blue
Velvet*, 1986), *Lost Highway* (1997) a *Mulholland
Drive* (2001) se zločiny zdají hrozivé, ale nejasné,
zločinci jsou děsivými karikaturami a nevinní zase
nejdou až tak nevinní.

Kriminální thriller může být nato-
čen poměrně levně, a proto nabídl filmařům
z jiných zemí cestu na mezinárodní trh. Hong-
kong vyvází mnoho thrillerů, stejně tak Fran-
cie (*Brutální Nikita – Nikita*, 1990), Velká Bri-
tánie (*Podfu/c/k – Snatch*, 2004, a *Sexy
bestie – Sexy Beast*, 2000), Japonsko (*Ohňo-
stroj – Hana-bi*, 1997, či *Cure – Kjúa*, 1997),
Jižní Korea (*Tell Me Something – Tchel mi
soming*, 1999, či *Na útěku – Indžong sadžong pol
köt omda*, 1999) a Thajsko (*Sniper z Bangkoku
– Bangkok Dangerous*, 1999). Publikum na celém
světě očekává od kriminálního thrilleru totéž a fil-
maři mohou žánr inovovat tím, že do jeho kon-
vencí spojených se syžetem, postavami a téma-
tem vnesou místní kulturní tradice. Dva z našich
ukázkových rozborů filmů *U konce s dechem*
(s. 530–536) a *Chungking Express* (s. 542–547)
se věnují filmům, které vznikly mimo Hollywood
a které nápaditě posunuly očekávání, jež si k sle-
dování kriminálních thrillerů přinášíme.



9.4



9.5

9.4 *Dějiny násill*. Ukáže se,
že Tom Stall, nenápadný
majitel maloměstské restau-
race, má zabijácké instinkty.

9.5 *Obvyklí podezřelí*.
Následky záhadné exploze
v docích, která odstartuje
vyšetřování.

s.
430–431

Zblízka
Současný
žánr:
kriminální
thriller

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

pronásleduje své oběti jednu po druhé. Chátrající kosmická loď se stala futuristickým ekvivalentem starého ponurého domu, v němž na každém kroku číhá nebezpečí. Začátkem 21. století už byla samotná kombinace sci-fi a hororu poměrně konvenční, jak můžeme vidět třeba na filmech *Černá černá tma* (*Pitch Black*, 2000) a *Doom* (2005).

Muzikál a komedie se s ostatními žánry propojují velmi lehce. Během třicátých a čtyřicátých let byli populární zpívající kovbojové jako třeba Gene Autry a v šedesátých letech oživil westernové muzikály film *Dívka ze Západu* (*Cat Ballou*, 1965). Známe muzikálová melodramata jako *Jentl* (*Yentl*, 1983) a dvě verze filmu *Zrodila se hvězda* (*A Star Is Born*, 1954 a 1976). S filmem *Rocky Horror Picture Show* (*The Rocky Horror Picture Show*, 1975) se objevil muzikálový horor.

Stejně tak se s jakýmkoli jiným žánrem může spojit komedie. Dramatická zápletky – má-li syn pokračovat v podnikání svého otce pro dobro komunity – tvořící jádro filmu *Holičství* (*Barbershop*, 2002) je odlehčena vizuálními gagy, vynalézavými urážkami a košilatými monology 9.6. Mel Brooks a Woody Allen natočili komedie, využívající konvencí sci-fi (*Vesmírná tělesa – Spaceballs*, 1987¹, či *Spáč – Sleeper*, 1973), westernů (*Žhavá sedla*), filmů o desperátech (*Seber prachy a zmiz – Take the Money and Run*, 1969), thrillerů a detektivek (*Závrať – High Anxiety*, 1977, a *Tajemná vražda na Manhattanu – Manhattan Murder Mystery*, 1993), a dokonce i historických eposů (*Dějiny světa: Část I – History of the World: Part I*, 1981, či *Láska a smrt – Love and Death*, 1975). Kombinace jsou snad nevyčerpatelné. Ve filmu *Bratříčku, kde jsi?* (*O Brother, Where Art Thou?*, 2000) uprchnou tři ne zrovna nechyťřejší trestanci z vězení a náhodou se z nich stanou hvězdy country hudby. Výsledkem je tak zároveň groteska, muzikál a společensko-kritický film o desperátech.

▲ V některých případech se žánry mísí a ovlivňují se napříč kulturami. Japonský žánr šermířského filmu se svými konvencemi šermovaní

a msty se smísil s paralelním žánrem – westernem. Sergio Leone natočil svůj italský western *Pro hrst dolarů* (*Per un pugno di dollari*, 1964) volně podle filmu Akiry Kurosawy *Tělesná stráž* (*Yojimbo*, 1961) a jiný film stejného japonského režiséra, *Sedm samurajů*, byl základem pro hollywoodský western *Sedm statečných* (*The Magnificent Seven*, 1960). A stejně tak přivedl obrovský zájem fanoušků o hongkongské filmy v osmdesátých a devadesátých letech bratry Wachowské k promíchání prvotřídních sci-fi efektů s choreografií hongkongských bojových umění v *Matrixu*.

Existenci podobných směsek filmaři i diváci často připouštějí. Filmaři mohou vzít prvky ze dvou či více úspěšných filmů, promíchat je a přijít se zcela novým konceptem. Diváci jsou zase zvyklí porovnávat nové filmy s těmi starými. Jestliže se někdo zeptá kamaráda, jaký je film *Městečko Pleasantville*, může se dočkat odpovědi: „Je to něco jako kombinace *Truman Show* a *Návratu do budoucnosti*.“ To znamená: je to fantasy, zabývající se televizí, ale obsahuje i sci-fi prvek na způsob stroje času.

Žánry se sice mohou mísit, ale to neznamená, že mezi nimi nejsou rozdíly. *Matrix* nám nebrání v tom, abychom odlišili standardní hongkongské filmy, v nichž hraje velkou roli bojové umění od hollywoodských sci-fi příběhů. I když nedokážeme jednoduše definovat žánr tak, aby byla definice platná na věky věků, zjišťujeme,



9.6

že v každém období filmových dějin dokážou filmaři, recenzenti i diváci odlišit jeden druh filmu od jiného.

Společenské funkce žánrů

Popularita každého žánru kolísá, což nám připomíná, že žánry jsou úzce svázány s kulturními faktory. Jak je možné, že publikum baví dívat se na tytéž konvence znovu a znovu? Mnozí filmoví badatelé věří, že žánry jsou ritualizovaná dramata ne tak vzdálená oslavám různých svátků – ceremoniím, které nás uspokojují, poněvadž s nepatrnými odchylkami upevňují kulturní hodnoty. Kdo může na konci filmů *Zachraňte vojína Ryana* nebo *Láska přes internet* odolat návalu uklidňujícího uspokojení nad tím, že oceňované hodnoty – sebeobětující heroismus a touha po romantické lásce – byly potvrzeny? Někdo může mít pocit, že nám tyto ceremonie pomáhají zapomenout na znepokojivější stránky světa, ale postavy a syžety, typické pro žánry, mohou sloužit také k tomu, aby odváděly pozornost publika od skutečných společenských problémů.

Někteří badatelé by možná mohli tvrdit, že žánry jdou ještě dál a vlastně zneužívají ambivalentních společenských hodnot a postojů. Například gangsterka umožňuje divákům, aby si vychutnali drzost gangstera, a pak se cítili uspokojeni, když je potrestán. Viděno z této perspektivy, probouzejí žánrové konvence emoce tím, že se dotýkají problematických společenských otázek. Žánry však tyto emoce poté usměrňují a vedou je k přijatelným postojům.

Díky nepsané domluvě mezi filmařem a publikem – filmař přijde s něčím novým, což ovšem variuje něco již známého –, mohou žánry rychle reagovat na širší společenské trendy. Například během světové hospodářské krize ve třicátých letech 20. století zahrnuly muzikály firmy Warner Bros. do muzikálových čísel společenskou kritiku. Například v závěrečné písni filmu *Zlatokopové roku 1933* žádá zpěvačka tehdejší diváky, aby si vzpomněli na jejího „zapomenutého

muže“, nezaměstnaného válečného veterána. V nedávné době se hollywoodští producenti pokusili upravit romantické komedie tak, aby odpovídaly vkusu dvacátníků: *50x a stále poprvé* (*50 First Dates*, 2004), *Riskni to s Polly* (*Along Came Polly*, 2004) a *Nesvatbovi* (*The Wedding Crashers*, 2005). V kapitole 11 budeme zvažovat, jak se v muzikálu *Setkáme se v St. Louis* projevují stopy obav americké domácí fronty v době druhé světové války.

Často se tvrdí, že v různých historických obdobích jsou příběhy, témata, hodnoty nebo vizuální podoba žánru v souladu s názory veřejnosti. Neodhalují například sci-fi padesátých let, v nichž vodíkové pumy způsobí zrod Godzilla a dalších monster, obavy z toho, že se technika vymkne lidské kontrole? Existuje hypotéza, že žánrové konvence, které se ve filmech opakují, odrážejí všudypřítomné pochyby či obavy publika. Mnozí filmoví badatelé by zřejmě tvrdili, že právě tento reflexivní přístup pomáhá vysvětlit, proč se popularita jednotlivých žánrů liší.

V inovacích žánru mohou být reflektovány také společenské procesy. Ripleyová, protagonistka filmu *Vetřelci*, je odvážná, takřka agresivní bojovnice, která dokáže být i vřelá a až mateřsky citlivá 9.7, 9.8. To je v žánru sci-fi něco poměrně nového. Mnozí chápali Ripleyovou jako produkt postojů odvozených z ženského hnutí v sedmdesátých letech. Feministické skupiny tvrdily, že ženy mohou být aktivní a schopné, aniž by ztratily pozitivní vlastnosti spojované s ženstvím, jako je jemnost a soucit. Když se tyto myšlenky rozšířily do mainstreamových médií a do společnosti jako takové, filmy typu *Vetřelců* mohly ženským postavám připsat role tradičně chápané jako maskulinní.

Takový způsob chápání žánrů se obvykle nazývá *reflexivní*, neboť předpokládá, že žánry reflektují společenské postoje, jako kdyby byly jejich zrcadlem. Někteří teoretici nebo historici by však asi namítli, že reflexivní čtení filmů může být příliš zjednodušující. Když se na žánrový film

▲ – „Takže je to okultní, politická, napínavá komedie s emocemi.“

– „S emocemi, něco jako když *Ducha* zkřížíš s *Mandžuským kandidátem*.“
producent a scenárista v úvodní scéně filmu Roberta Altmana *Hráč*

9.6 *Holičství*. Eddieho patetický projev úsměvně a taky trochu skepticky paroduje Rosu Parksovou a další afroamerické ikony.

s.
432–433

Jak
porozumět
žánru

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

podíváme pozorněji, obvykle objevíme složitosti, které zproblematizují reflexivní přístup. Například když se zaměříme na další postavy, které se spolu s Ripleyovou objevují ve *Vetřelcích*, zjistíme, že všechny se rozprostírají ve spektru mezi „masculinními“ a „femininními“ hodnotami. Zdá se, že ti, kteří dobrodružství přežijí, ať už jsou to muži, či ženy, v sobě spojují to nejlepší z identit obou rodů. Co se jeví jako společenská reflexe, je navíc často prostá snaha filmového průmyslu využít toho, co je na pořadu dne. Žánrový film možná nereflexuje naděje a obavy publika, ale spíše odhad filmařů, co se bude dobře prodávat.

Ať už se zabýváme historií žánru, jeho kulturní funkcí nebo tím, jak reprezentuje společenské trendy, vždy je nejlepší začít se zkoumáním konvencí. Abychom uvedli nějaký příklad, podíváme se krátce na tři významné žánry americké fikční kinematografie.

Tři žánry

Western

Western, jenž se objevil v dějinách kinematografie velmi záhy, se v prvním desetiletí 20. století stal zcela běžným žánrem. Částečně je založen na historické realitě, protože kovbojové, bandité, osadníci i kmeny původních obyvatel Ameriky se skutečně na americkém Západě vyskytovali. Líčení hranic² bylo ve filmech také založeno na písních, populárních knihách, *Wild West Show* a podobných atrakcích. První herci někdy odráželi tuto směsici reality a mýtu: kovbojská hvězda Tom Mix byl texaský ranger, vystupoval ve *Wild West Show* a byl i šampionem v rodeu.

Poměrně brzy se hlavním tématem žánru stal rozpor mezi společenským řádem a divokým životem na hranici. Z Východu a z měst přicházeli osadníci, kteří chtěli založit rodiny, učitelé toužící šířit vzdělání, bankéři a vládní úředníci. Na druhé straně se v rozsáhlých přírodních oblastech

dařilo i těm „mimo společnost“ – nejenom americkým indiánům, ale také banditům, lovcům kožešin, kupcům a chamtivým obchodníkům s dobytkem.

Ikonografie tuto základní dualitu zesiluje. Dostavník a železnice jsou postaveny proti koni a kánoji; škola a kostel proti osamělému tábořišti v kopcích. Jako ve většině žánrů i kostýmy jsou z hlediska ikonografie určující. Škrobené oděvy a nedělní obleky osadníků kontrastují s kmenovým hávem indiánů a s džínami a klobouky kovbojů.

Je zajímavé, že westernový hrdina stojí mezi dvěma tematickými póly. Kovboj, cítící se v divočině jako doma, ale přirozeně inklinující ke spravedlnosti a vládnosti, stojí často mezi divočinou a civilizací. William S. Hart, jedna z nejpopulárnějších hvězd raného westernu, vytvořil postavu „zlého hodného muže“ jako typického hrdiny. Ve filmu *Peklo zavazuje* (*Hell's Hinges*, 1916) se ho snaží napravit pastorova sestra a jeden záběr reprezentuje rozkol mezi dvěma způsoby života 9.9.

Nejednoznačná pozice hrdiny ovlivňuje typické westernové syžety. Hrdina může na začátku stát jak na straně bezpráví, tak jednoduše mimo konflikt. V obou případech se začne znenadání zajímat o život, který nabízí nově přichází. Nakonec se hrdina rozhodne, že se připojí na stranu zákona a pomáhá bojovat proti nájemným pistolníkům, banditům nebo čemukoli, co film prezentuje jako hrozbu stabilitě a pokroku.

Jak se žánr rozvíjel, implicitně se ve svých konvencích držel společenské ideologie. Postup bílé populace na Západ byl chápán jako historická mise, zatímco příslušníci poražených původních kultur byly obvykle vydávány za primitivní a divoké. Westerny jsou přeplněné rasistickými stereotypy, které se týkají původních obyvatel Ameriky a Hispánců. V několika případech ale filmaři podávají domorodé Američany jako tragické postavy, zušlechtěné sice jejich blízkostí k přírodě, ale tváří v tvář zániku způsobu života, který je pro ně typický. Nejlepší příklad z raných filmů je

zřejmě *Poslední Mohykán* (*The Last of the Mohicans*, 1920).

Mimo to western nebyl úplně optimistický, pokud jde o ovládnutí divočiny. Hrdinova případná věrnost společenským hodnotám byla často zabarvena lítostí nad ztrátou svobody. Ve filmu Johna Forda *Před puškami cowboyů* (*Straight Shooting*, 1917) je Čejen Harry (v podání Harryho Careye) najat podlým rančerem, aby vystěhoval farmáře. On se ale zamiluje do farmářovy dcery a slíbí, že se napraví. Harry sjednotí farmáře, aby porazili rančera, nicméně stále se odmítá s Joan usadit 9.10.

Díky tomuto souboru hodnot bylo mnoho konvenčních scén zpracováno podobně – útok indiánů na pevnosti nebo vlaky, neotesaný hrdina stydlivě se dvořící ženě, hrdinův objev hořící osadnickovy chatrče, bandité vylupující banku nebo dostavník, závěrečná střelba v prašných ulicích města. Scenáristé a režiséři mohli vzájemně odlišit své filmy novým využitím těchto prvků. Ve skvělých italských westernech Sergia Leoneho je každá konvence zhuštěna do nepatrného detailu nebo zesílena do obrovského měřítka, jako když jsou závěrečné přestřelky v *Hodný, zlý a ošklivý* a *Pro pár dolarů navíc* (*Per qualche dollaro in più*, 1965) natočeny ve stylu býčích zápasů 9.11.

Objevovaly se rovněž narativní a tematické inovace. Po takových liberálních westernech z padesátých let, jakým byl *Zlomený šíp* (*Broken Arrow*, 1950), začaly být kultury původních obyvatel zobrazovány s větším respektem. Ve filmech *Malý Velký muž* (*Little Big Man*, 1970) a *Modré uniformy* (*Soldier Blue*, 1970) byly konvenční hodnoty obráceny – indiánský život byl zobrazován jako civilizovaný a společnost bílých jako kořistnická. Některé filmy vyzdvihovaly hrdinovu necivilizovanou stránku a ukazovaly ho nebezpečně neovladatelného (*Winchester 73*), až psychopatického (*Kolt pro leváka – The Left-Handed Gun*, 1958). Hrdinové filmu *Divoká banda* (*The Wild Bunch*, 1969) by byli v raných westernech považováni za obyčejné ničemy.

▲ „Znal jsem Wyatta Earpa. V samotných počátcích něměho filmu přišel několikrát za rok navštívit kamarády, kovboje, které znal z Tombstone – mnoho z nich pracovalo tam, kde já. Myslím, že tenkrát jsem byl asistentem rekvizitáře – donesl jsem Earpovi židli a šálek kávy a on mi vyprávěl

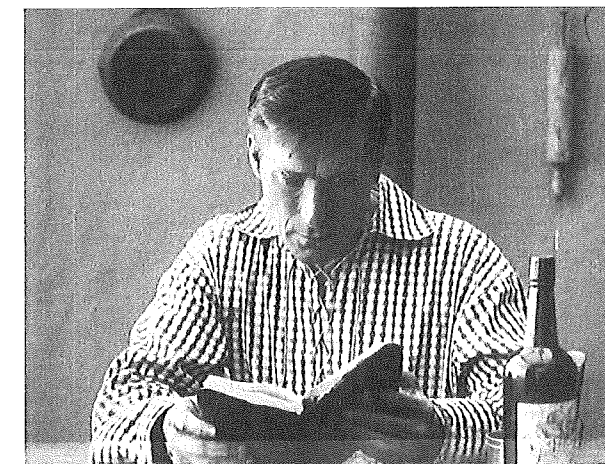
o souboji v O. K. Corral. Takže ve filmu *Můj miláček Klementina* jsme to natočili přesně tak, jak se to doopravdy stalo. Nepřišli jen tak na ulici a nezačali po sobě jen tak střílet – byl to chytrý vojenský manévr.“
John Ford, režisér (*Přepadení*)



9.7



9.8



9.9

9.7 *Vetřelci*. Ripleyová se učí, jak používat zbraň...

9.8 ...ale stejně tak dokáže utěšit osiřelou dívku, kterou najde skupina vojáků.

9.9 *Peklo zavazuje*. „Zlý-hodný“ hrdina čte bibli a u jeho lokte stojí lahev whisky.

s.
434–435

Tři
žánry

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

Nově pojatá komplikovanost hlavní postavy je zřejmá ve filmu Johna Forda *Stopaři*. Poté, co Komančové přepadnou statek jeho bratra, vydává se Ethan Edwards najít unesenou neteř Debbie. Je ponoukán zejména loajalitou k rodině, ale také svou tajnou láskou k bratrově ženě, která byla útočníky znásilněna a zabita. Ethanův parták, mladý muž, který je částečně Čerokí, si uvědomí, že Ethan nemá v plánu Debbie zachránit, ale že ji chce zabít, protože se stala ženou Komanče. Ethanův nelítostný rasismus a touha po kruté pomstě vyvrcholí, když vnikne do komančské vesnice. Na závěr filmu se Ethan vrací do společnosti, jenom aby se zastavil na prahu domu 9.12, než se zase vrátí zpět do pouště.

Tento záběr připomíná záběr z jiného Fordova filmu *Před puškami cowboyů* 9.10. John Wayne navíc zopakuje charakteristické gesto Harryho Careye – sevření předloktí 9.13. Tentokrát se ovšem zdá, že potulný kovboj je odsouzen k životu mimo civilizaci, protože není schopen ovládnout svůj zármutek a zášť. Spíš divoch než měšťan, zdá se odsouzen „věčně putovat s větry“, jak říká o duších mrtvých Komančů. Toto nelítostné zacházení s věčným tématem ukazuje, jak drasticky se žánrové konvence mohou měnit napříč dějinami.

Horor

Zatímco western je nejjednoznačněji definován svým námětem, tématem a ikonografií, horor je nejčastěji rozpoznatelný emocionálním účinkem, který se snaží vyvolat. Horor se snaží šokovat, znechutit, odpudit, jedním slovem děsit: a to ovlivňuje jeho žánrové konvence.

Co nás může děsit? Obvykle nějaké monstrum. V hororech bývá monstrum nebezpečná hříčka přírody, která popírá naši zažitou představu toho, co je možné. Monstrum může být nadpřirozeně velké, jako je třeba King Kong. Může i narušovat hranice mezi světem živých a mrtvých, jako upíří a zombie. Monstrum ale může být i obyčejný člověk, jenž se promění v někoho jiného: jako když doktor Jekyll vypije

lektvar a stane se zlým panem Hydeem. Nebo může být monstrum něco, co věda vůbec nezná, jako bytost ve *Vetřelci* a dalších filmech této série. Zamýšlený emocionální účinek žánru – děs – je obvykle spojen s konvencemi týkajícími se postav: máme tu hrozné, nadpřirozené monstrum.

Z této konvence se mohou odvíjet i jiné. Naše reakce na monstrum může být ovlivněna i dalšími postavami, jež na ně s příslušným zděšením reagují. Ve filmu *Kočí lidé* (*Cat People*, 1942) se tajemná žena zřejmě proměňuje v pantera. Odpor a strach, který pociťujeme, je potvrzen reakcí jejího manžela a jeho spolupracovníků 9.14. A naopak, víme, že *E.T. – Mimoszemšťan* (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, 1982) není horor, protože ačkoli mimoszemšťan je nadpřirozená postava, není děsivý a děti se k němu také tak nechovají.

Hororový syžet bude často začínat tím, že monstrum ohrozí normální chod života. Další postavy pak zjistí, že monstrum je na svobodě a pokusí se ho zničit. (V některých případech, třeba když je postava posedlá demony, se mohou další postavy snažit posedlého zachránit.) Syžet se může vyvíjet různými způsoby – za prvé, monstrum začne opakovaně útočit, za druhé, lidé u moci odmítají uvěřit tomu, že monstrum existuje, nebo za třetí, úsilí postav o zničení monstra je nějak pozdrženo. Například ve filmu *Vymítač ďábla* postavy až postupem času zjistí, že Regan je posedlá. Poté, co si to uvědomí, musí se ještě snažit ďábla vyhnat.

S účinky, které mají horory vyvolávat, souvisejí typická témata žánru. Jestliže nás monstrum děsí, protože se vymyká tomu, co známe, je žánr předurčen k tomu, aby poukazoval na omezenost lidského vědění. Je příznačné, že skeptici, kteří musejí být ve filmech přesvědčováni o existenci monstra, jsou často vědci. V jiných případech sami vědci svými riskantními experimenty nezáměrně monstra stvoří. Běžnou konvencí tohoto typu syžetu je přesvědčení, že existují věci, o nichž by lidé neměli vědět. K dalšímu běžnému



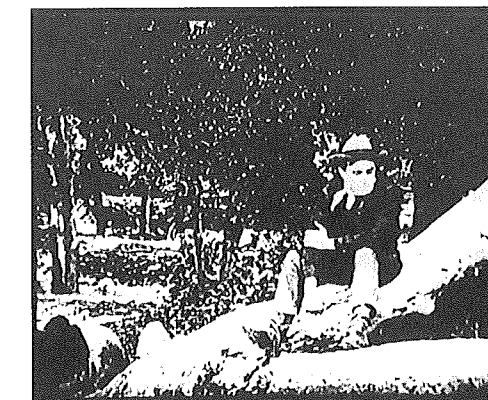
9.10



9.11



9.12



9.13

9.10 *Před puškami cowboyů*. Hrdina stojí ve dveřích farmářského domku, na půli cesty mezi lákadlem civilizace a voláním divočiny.

9.11 *Pro pár dolarů navíc*. Nízká zídka ohraničuje arénu, v níž se na konci filmu odehraje přestřelka mezi třemi muži.

9.12 *Stopaři*. Závěrečný záběr filmu.

9.13 Gesto Harryho Careye ve filmu *Před puškami cowboyů*.

s.
436–437

Tři
žánry

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

tematickému vzorci v hororu patří obavy o životní prostředí. Nukleární katastrofa a další podobná neštěstí, jež zapříčinil člověk, mají za následek vznik mutantů – třeba obrovských mravenců z filmu *Oni!* (*Them!*, 1954).

Asi nás nepřekvapí, že ikonografie hororu zahrnuje i prostředí, kde mohou monstra číhat. Starý, ponurý dům, kde se seje skupina případných obětí, získal oblibu již ve filmu *Příšerná chvíle* (*The Cat and the Canary*, 1927) a byl využit i poměrně nedávno ve filmech *Zámek hrůzy* (*The Haunting*, 1999) a *Ti druzí* (*The Others*, 2001; 9.15). Na hřbitovech se mohou skrývat zombie a ve vědeckých laboratořích nalezneme umělé bytosti (jako ve filmu *Frankenstein*, 1931). Filmaři si s těmito konvencemi chytře pohrávají: Alfred Hitchcock vedle sebe ve filmu *Psycho* postavil obyčejný motel a pochmurnou, chátrající usedlost. George Romero ve filmu *Úsvit mrtvých* (*Dawn of the Dead*, 1978) situoval souboj lidí se zombie do obchodního centra. V hororovém subžánru *slasher* nadlidští zabijáci pronikají do běžných lokací: třeba na letní tábor nebo do předměstské komunity.

V ikonografii hororu je obzvláště nápadné silné líčení. Chlupatá tvář a ruce mohou napovídat, že se hrdina přeměňuje ve vlkodlaka, zatímco vrásčitá kůže ukazuje na mumii. Někteří herci byli přímo specialisté v transformaci do mnoha děsivých postav. Lon Chaney, který hrál prvního fantoma ve filmu *Fantom opery* (*The Phantom of the Opera*, 1925), byl znám jako „muž tisíce tváří“. Masky Borise Karloffa, v níž ztvárnil Frankenstein ve stejnojmenném filmu, ho změnila k nepoznání, a proto titulky dalšího filmu, v němž hrál, informovaly diváky, že jde opravdu o téhož herce. V nedávné době byly masky doplněny zvláštními efekty generovanými počítači a spolupracují při přeměně herců v monstra.

Podobně jako western i horor se objevil již v éře němého filmu. Některé z nejdůležitějších raných filmů, spadajících do tohoto žánru, byly natočeny v Německu: zejména *Kabinet doktora*

Caligariho a *Upír Nosferatu*, první adaptace románu *Dracula*³. Toporné herecké výkony, silné líčení a deformovaná prostředí typická pro německý expresionistický film vytvářely zlověstnou a nadpřirozenou atmosféru 9.16.

Protože horor může dosáhnout kýženého emocionálního účinku pouhým použitím masek a dalších zvláštních efektů, jež nevyžadují složitou techniku, byl tento žánr dlouho oblíben mezi filmaři, kteří natáčeli nízkorozpočtové filmy. Během třicátých let uvedlo druhořadé hollywoodské studio Universal cyklus hororů. Filmy *Dracula* (1931), *Frankenstein* a *Mumie* (*The Mummy*, 1932; 9.17) byly nesmírně populární a pomohly studiu, aby se z něj stala jedna z nejvýznamnějších filmových společností. V dalším desetiletí oddělení „béčkových“ filmů studia RKO produkovalo pod vedením Vala Lewtona cyklus kultivovaných, ponurých filmů natočených s minimálními prostředky. Lewtonem najatí režiséři volili cestu narážek – monstrem nechávali v mimoobrazovém prostoru a prostředí zahalili do tmy. Například ve filmu *Kočí lidé* nikdy nevidíme proměnu hrdinky v pantera a bytost samotnou v některých scénách jen letmo zahlédneme. Film dosahuje chtěného efektu pomocí stínů, mimoobrazového zvuku a reakcí postav 9.14.

▲ V následujících desetiletích přitáhl žánr další filmaře, kteří natáčeli nízkorozpočtové filmy. Horor se stal v šedesátých letech zcela běžným produktem nezávislé americké scény, přičemž mnohé filmy byly cíleny na teenagery. Třeba film George Romera *Noc ožvlých mrtvol* (*Night of the Living Dead*, 1968) měl rozpočet pouhých 114 tisíc dolarů, ale díky úspěchu v univerzitních kampusech byl nadmíru ziskový. *Záhada Blair Witch*, natočená údajně za 35 tisíc dolarů, si našla ještě daleko více diváků po celém světě. Nízkorozpočtový horor zůstává nadále výnosným žánrem. Filmy *Cabin Fever* (2002), *Saw: Hra o přežití* (*Saw*, 2004) či *Hostel* (2005) a jejich pokračování přitáhly do kin a před obrazovky obrovské množství diváků.

Během sedmdesátých let byl žánr znovu na výsluní, zejména díky prestiži filmů *Rosemary má děťátko* (*Rosemary's Baby*, 1968) a *Vymítač ďábla*. Tyto filmy inovovaly žánr tím, že prezentovaly násilné a nechutné scény s bezprecedentní otevřeností. Třeba scéna, kdy posedlá Regan zvrací do tváře kněze, který se nad ní sklání, stanovila nové vzorce pro vizuální podobu hororů.

Vysokorozpočtové horory začaly být v té době populární a jejich obliba ještě neskončila. Mnoho prvotřídních hollywoodských režisérů natáčelo horory a některé z nich, počínaje filmy *Čelisti* a *Carrie* (1976) a konče *Šestým smyslem* a *Mumií* (*The Mummy*, 1999), se staly obrovskými hity. Ikonografie žánru prostupuje současnou kulturou, zdobí svačinové krabičky a zpestřuje prohlídky v zábavních parcích. Vznikly remaky klasických hororů (*Kočí lidé* – *Cat People*, 1982, či *Dracula*) a došlo i na parodování žánrových konvencí (*Mladý Frankenstein* – *Young Frankenstein*, 1974, a *Beetlejuice*, 1988).

Horor přitahuje novodobé publikum už více než třicet let a jeho dlouhověkost donutila badatele hledat vysvětlení v podstatě naší kultury. Mnozí teoretici tvrdí, že subžánr rodinného hororu ze sedmdesátých let, představovaný tituly jako *Vymítač ďábla* a *Poltergeist* (1982), odráží obavy společnosti nad rozpadem amerických rodin. Jiní tvrdí, že zpochybňování toho, co je normální a tradiční, tak příznačné pro tento žánr, je v souladu se společenskou situací v období po válce ve Vietnamu a po konci studené války: fundamentální představy o světě byly zpochybněny a diváci si možná nejsou jisti, jak se mají v tomto světě orientovat. Pokračující popularita *slasherů* zaměřených na teenagery v období od osmdesátých let až do současnosti může odrážet fascinaci mladých lidí sexualitou a násilím, a zároveň jejich úzkost s tím spojenou. Fanoušky též přitahují sofistikované zvláštní efekty a masky, takže filmaři soutěží o předvedení co nejkrvavějších a nejbizarnějších obrazů. Konvence hororu jsou

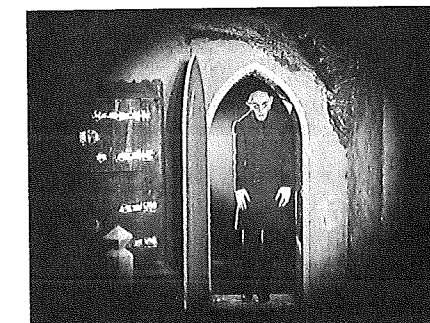
▲ „Naše pravidlo je jednoduché. Milostný příběh, tři scény, kde je hrůza jen naznačena, a jedna násilná scéna. Zatmívačka. Do sedmdesáti minut je po všem.“
Val Lewton, producent (*Kočí lidé*)



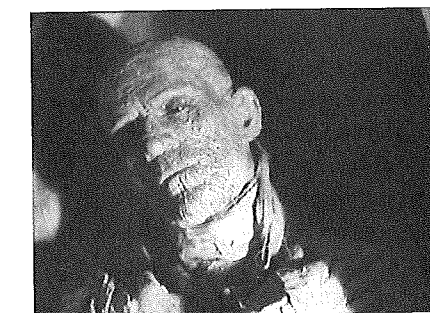
9.14



9.15



9.16



9.17

9.14 *Kočí lidé*. Stín a reakce postavy naznačuje hrozbu z mimoobrazového prostoru.

9.15 *Ti druzí*. Zlověstné rámování: nadhled zachycující hrdinku, která zaslechne tajemné zvuky z horního pokoje.

9.16 *Upír Nosferatu*. Postava hraběte Orloka díky ztvárnění Maxe Schrecka a jeho líčení vypadá děsivě: jako krysa nebo netopýr.

9.17 *Mumie*. Letmý záblesk, odrážející se v oku Borise Karloffa, naznačuje moment, kdy monstrem ožívá.

s.
438–439

Tři
žánry

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

proto dnes všudypřítomné, a parodie, jako je *Scary Movie: Děsnej biják* (*Scary Movie*, 2000) a jeho pokračování nebo *Soumrak mrtvých* (*Shaun of the Dead*, 2004), se staly stejně tak populární jako filmy, které zesměšňují. Horor ukázal za pomoci míšení žánrů a vzájemného působení mezi vkusem publika a ambicemi filmařů, že rovnováha mezi konvencemi a inovacemi je základem každého žánru.

Muzikál

▲ Jestliže byl western založen především na námětu týkajícím se amerických hranic a horor na emocionálním účinku na diváka, muzikál vznikl jako odpověď na technickou inovaci. Ačkoli už v období němého filmu se občas objevily pokusy synchronizovat živý pěvecký a hudební doprovod s písňovými a tanečními scénami na plátně, koncept filmu založeného na sérii muzikálových vystoupení vznikl až koncem dvacátých let 20. století společně s úspěšným zavedením zvukové stopy nahrané přímo na filmový pás. Jeden z nejranějších celovečerních filmů, který relativně rozsáhle využíval lidský hlas, byl *Jazzový zpěvák* (*The Jazz Singer*, 1927), který neobsahoval takřka žádný dialog, ale zaznělo v něm několik písní.

Na počátku měly mnohé muzikály spíše podobu *revue*: šlo o jednotlivá vystoupení, která nebyla narativně propojena vůbec nebo jen velmi volně. Takové revuální muzikály pomáhaly prodat rané zvukové filmy do zahraničí, kde si diváci mohli užívat výkonů tanečnicků a zpěváků, i když vůbec nerozuměli dialogům ani slovům písní. Od chvíle, kdy titulky a dabování vyřešily jazykové problémy, dostalo se v muzikálech i na komplikovanější příběhy. Filmaři nacházeli syžety, které by mohly motivovat muzikálová vystoupení.

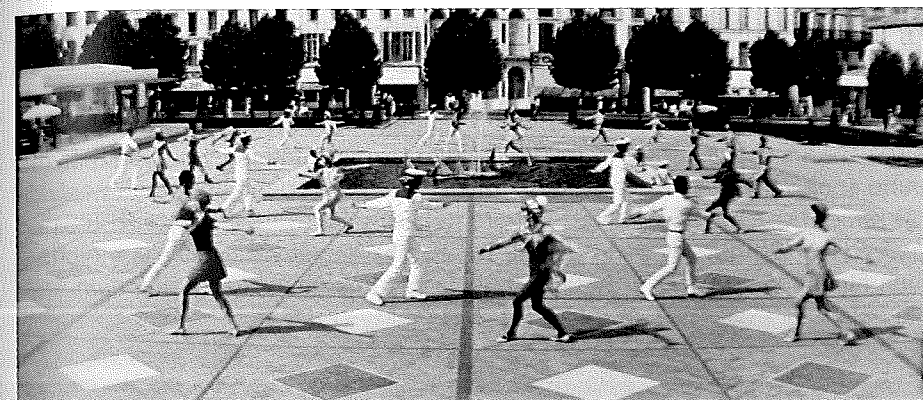
Během třicátých let se objevilo několik typických vzorců muzikálového syžetu. Jedním z nich byl *muzikál ze zákulisí*, v němž se děj zaměřoval na zpěváky a tanečnický, kteří vystupovali pro publikum v rámci světa příběhu. Úspěšný raný muzikál studia Warner Bros. *42. ulice* představoval

klasicky uspořádaný muzikál ze zákulisí: tanečnice Peggy Sawyerová (hraje ji Ruby Keeleroová) je najata jako náhradnice za velkou muzikálovou hvězdu, která si těsně před premiérou zlomila nohu. Režisér řekne Sawyerové: „Vyjdeš na pódium jako nováček, ale *musíš* se vrátit zpět jako hvězda!“ – a ona si samozřejmě vyslouží ovace publika 9.18. Během tohoto desetiletí byly konvence muzikálu ze zákulisí určovány především sérií filmů tří studií. Za prvé propracovanou choreografií muzikálů Busbyho Berkeleyho ze společnosti Warner Bros., za druhé souhrou mladické Judy Garlandové s Mickeym Rooneyem v sérii muzikálů na téma: „A teď tady bude show!“, které vyrábělo studio MGM, a za třetí to byl vliv elegantního cyklu filmů s taneční dvojicí Fred Astaire a Ginger Rogersová, které vyráběla společnost RKO. Pozdější příklady zahrnují muzikály, jejichž postavy jsou filmoví herci jako ve *Zpívání v dešti*. Mezi nedávno natočené muzikály ze zákulisí patří *The Commitments* (1991), *To je náš hit!* (*That Thing You Do!*, 1996), *Tina Turner* (*What's Love Got to Do with It*, 1993) a *Dreamgirls* (2006).

Ne všechny muzikály se ale odehrávají ve světě showbyznysu. Existuje také *ryzí muzikál*, v němž lidé mohou zpívat a tančit v každodenních situacích. Také v muzikálech ze zákulisí konců postavy občas začnou zpívat i v obyčejném prostředí. Ryzí muzikály jsou často romantické komedie, v nichž se vývoj vztahu mezi postavami odráží v písních, které zpívají. V nich vyjadřují své obavy, touhy a potěšení. Jeden z těchto filmů, *Setkáme se v St. Louis*, analyzujeme v kapitole 11. Roku 1968 dovedli francouzští režiséři Jacques Demmy a Agnès Vardová romantický muzikál do extrému, když nechali postavy filmu *Slečinky z Rochefortu* naprostou většinu dialogů zpívat, přičemž desítky kolemjdoucích se připojují k tanečním vystoupením odehrávajícím se v ulicích města 9.19. Nedávno spojila režisérka Julie Taymorová romanci s tématem sociálních dějin ve filmu *Napříč vesmírem* (*Across the Universe*, 2007; 9.20).



9.18



9.19



9.20

▲ „[Producent Arthur Freed] přišel za mnou a říká: ‚Co s tím uděláš?‘ Já na to: ‚Hele, Arthure, ještě nevím. Ale vím určitě, že budu zpívat a do toho bude pršet.‘ Až do té chvíle ve filmu žádný déšť nebyl.“
herec a choreograf Gene Kelly o *Zpívání v dešti*

9.18 *42. ulice*. V úvodním vystoupení filmu si Peggy Sawyerová vytančí svou cestu mezi hvězdy.

9.19 *Slečinky z Rochefortu*. Všichni obyvatelé města jsou vtaženi do tance.

9.20 *Napříč vesmírem*. Mladík, který podstupuje lékařskou prohlídku při odvodu do armády, je uvítán písní od Beatles *I Want You* (*Chci tě*).

s.
440–441

Tři
žánry

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

V muzikálech ze zákulisí i v ryzích muzikálech jsou vystoupení často spojena s románem. Hrdinové si obvykle uvědomí, že tvoří ideální pár, protože jim to bezvadně ladí při muzikálových výstupech. To se stane ve filmu *Páni v cylindrech* (*Top Hat*, 1935), když se postava, kterou hraje Ginger Rogersová, přestane zlobit na Freda Astairea během písně *Isn't This a Lovely Day* a na jejím konci se do sebe ti dva zamilují. Tato podoba syžetu se stala základem pro celý žánr. Astaire opět oslní svou zdrženlivou partnerku, tentokrát ji hraje Cyd Charisseová, ve vystoupení *Dancing in the Dark* ve filmu *Přidej se k nám* a John Travolta se v *Horečce sobotní noci* (*Saturday Night Fever*, 1977) seznámí se svou partnerkou na tanečním disco parketu. Ve filmu *Moulin Rouge* milenci hrají serenády jeden druhému jak na pódiu, tak i mimo něj: zpívají si známé popové i rockové písně 9.21. Taneční mezihry ve filmu *House Party* (1990) a jeho pokračováních měly často funkci namlouvacího rituálu.

Muzikály bývaly už dlouho spojovány s příběhy pro děti, od *Čaroděje ze země Oz* až k filmům z poslední doby, jako je *Lilo & Stitch* (2002). Mnoho animovaných celovečerních filmů zpestřují muzikálová čísla, což je praxe známá už z Disneyho filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Muzikály cílené na dospělé publikum se však často dotýkají i ponurých až tragických témat. *West Side Story* (1961) ukazuje tragický romantický příběh, který překračuje etnické bariéry, a film *Peníze z nebe* (*Pennies from Heaven*, 1981) evokuje bezútešnou atmosféru období světové hospodářské krize prostřednictvím postav, které z playbacku „zpívají“ písně z té doby. Ponurými muzikály ze zákulisí jsou životopisné filmy o zpěvácích, jako třeba *Billie zpívá blues* (*Lady Sings the Blues*, 1972), *Ray* (2004) a *Walk the Line* (2005).

Ale i tak mají hollywoodské muzikály tendenci vyzdvihovat pozitivní stránky lidské podstaty – na rozdíl od westernů a hororů, jež zkoumají ty temné. K naplnění tužeb dojde, když

se představení stane hitem a milenci se spojí v pěveckém a tanečním vystoupení. Ve filmu *Hra v pyžamech* (*The Pajama Game*, 1957) je odvrácena hrozící stávka, protože předačka odborů a jeden z vedoucích pracovníků se do sebe zamilují. Některé z těchto konvencí jsou využívány i dnes. *Škola ro(c)ku* (*The School of Rock*, 2003) opětovně potvrdí téma vlastní muzikálům ze zákulisí: talent a tvrdá práce nakonec zvítězí. I odvážnější muzikál *8. míle* sleduje tradiční syžetový vzorec a ukazuje nadějněho mladého zpěváka, který překonává překážky a nakonec dosáhne úspěchu.

Rozsah muzikálových námětů je natolik široký, že by bylo obtížné definovat specifickou ikonografii spojovanou s tímto žánrem. Muzikál ze zákulisí se alespoň odehrává v charakteristických prostředích: v šatnách a zákoutích divadla, v divadelních kulisách a dekoracích (jako na obrázku 9.18), nočních klubech s orchestřím a tanečním parketem. Aktéři těchto muzikálů jsou též často rozpoznatelní svým specifickým divadelním kostýmem. Ve třicátých letech nosil Fred Astaire nejslavnější cylindr v historii. Tento cylindr byl natolik spojený s muzikály, v nichž Astaire hrál, že začátek filmu *Přidej se k nám* – kde Astaire představuje filmového herce na konci kariéry – o něm dokonce může i vtipkovat. Podobně se Travoltův bílý oblek v *Horečce sobotní noci* stal ikonou diskotékové éry. V muzikálu byl však vždy prostor pro novinky, jak ukazují muzikálová vystoupení odehrávající se v továrně (*Hra v pyžamech*) nebo v prérii (*Oklahoma*).

Muzikál využívá i různé filmové postupy. Muzikály vesměs bývají jasně osvětlovány, aby byly zdůrazněny rozverné kostýmy i prostředí a aby byla choreografie tanečních vystoupení dobře viditelná. Z podobných důvodů byl pro natáčení muzikálů poměrně brzy využíván barevný filmový materiál, mimo jiné i pro film *Ejchuchu!*, v němž hrál hlavní roli Eddie Cantor a – jak jsme viděli již v kapitole 2 – také pro *Čaroděje ze země Oz*. Aby byly obrazce, které vytvářejí tanečníci v muzikálových číslech, vystaveny dostatečně

na odiv, využívají se obvykle záběry z kamerového jeřábu a nadhledy. Postup, který je v muzikálech často využíván a obvykle si ho divák ne všimne, je zpěv na playback. Herci na place otevírají ústa v souladu s předem nahranými písněmi. Tento postup umožňuje zpěvákům, aby se mohli volně pohybovat a soustředit se na svůj herecký výkon.

Muzikál s Astairem a Rogersovou *Svět valčíků* vyrobený v RKO je typickým příkladem muzikálu ze zákulisí. Na začátku filmu se hrdina – hazardní hráč a stepař, kterému se přezdívá Lucky – chystá definitivně ukončit své vystupování a oženit se. Okamžitě cítíme, že jeho snoubenka se k němu nehodí: není tanečnice (a v úvodních scénách filmu, v nichž se Lucky stane obětí žertu svých kolegů, kteří se snaží, aby svou svatbu nestihl, ji zahlédneme jen letmo). Úvodní scény se odehrávají v konvenčním prostředí pódia, divadelního zákoutí a v šatně. Poté jde Lucky do města a potkává hrdinku Penny (což je jméno, které odkazuje na Luckyho vzácný čtvrták pro štěstí), již se na první pohled zdá protivný. Zábavná scéna se odehraje v taneční škole, kde Penny pracuje: Lucky předstírá, že je neskutečně nešikovný.

Když však chce majitel školy Penny vyhodit, Lucky jí místo zachrání tím, že s ní náhle začne tančovat elegantní, improvizovaný, ale virtuózní tanec. Penny se začíná Lucky líbit a majitel školy jim navrhně, aby se zúčastnili konkurzu v luxusním klubu.

Objeví se potíže, zejména v podobě rivality mezi Lucky a dirigentem orchestru z klubu: oba chtějí Penny získat. Další komplikace vyplynou z toho, že se Penny omylem domnívá, že se Lucky chce vrátit ke své snoubence. Těsně před koncem filmu to vypadá, že se Penny chystá Luckyho opustit a vzít si dirigenta. Pak se Penny a Lucky setkají, zdá se, že na své úplně poslední schůzce, a jejich rozhovor, kdy každý mluví o někom jiném, odhaluje propojení tanečního vystoupení s milostným vztahem:

PENNY: „Tančí krásně?“

LUCKY: „Kdo?“

PENNY: „Děvče, které máš rád?“

LUCKY: „Ano – velmi krásně.“

PENNY: „Děvče, které si vezmeš za ženu.“

LUCKY: „Aha, tak to nevím. Tancoval jsem s tebou. Teď už nikdy znovu tančovat nebudu.“



9.21

■ O dalších žánrech se zmiňujeme na našem blogu. O vztahu mezi fantasy a sci-fi v současnosti viz článek „Swords vs. lightsabers“. www.davidbordwell.net/blog/?p=788

O filmech inspirovaných komiksovými superhrdiny viz článek „Superheroes for sale“. www.davidbordwell.net/blog/?p=2713

9.21 *Moulin Rouge*. Okázalé muzikálové vystoupení na pódiu se soustředí na nadšené milence.

s.
442–443

Tři
žánry

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

Slova, že Fred Astaire už nebude nikdy tancovat, jsou závěrečnou hrozbou a jeho píseň *Never Gonna Dance (Už nikdy tancovat nebudu)* se promění v duet, který nás utvrdí v tom, že si jsou Penny s Luckym souzení. Nakonec se spolu usmíjí.

Film využívá obvyklých konvencí žánru. Lucky nosí typický Astairův cylindr a jeho oblečení je formální 9.22. Astaire a Rogersová tančí v dekoraci ve stylu art deca, který byl typický pro výpravu muzikálů třicátých let 9.23. Film se ovšem od konvencí odchyluje v pozoruhodném vystoupení *Bojangles of Harlem*, v němž se chtěl Astaire poklonit významným afroamerickým tanečnickům, kteří ho ovlivnili během jeho newyorské divadelní kariéry v dvacátých letech. Když se objeví se začerněnou tváří, není to proto, že by chtěl zneužít ponižující stereotyp, ale proto, že chce napodobit Billa „Bojangles“ Robinsona, nejslavnějšího stepaře tohoto období. (Tato poklona je o to neobvyklejší, že Robinson v té době hrával se Shirley Templeovou v muzikálech pro konkurenční studio Twentieth Century Fox.)

Navzdory tomu, že se syžet *Svět valčíků* odehrává v zákulisí a točí se kolem showbyznysu, některá vystoupení probíhají ve všedním prostředí. Když Lucky navštíví Penny v jejím bytě, tak zatímco si ona umývá vlasy, Lucky zpívá *The Way You Look Tonight* a doprovází se přitom na piano (i když spolu s ním hraje nediegetický orchestr). Když ale dvojice navštíví zasněžený venkov, jejich píseň *A Fine Romance* nedoprovází na místě žádná diegetická hudba, jen orchestr, který nevidíme. V tomto světě je možné, aby se postavy na jakémkoli místě a v jakékoli chvíli vyjadřovaly pomocí písně i tance a muzikály nám to znovu a znovu připomínají.

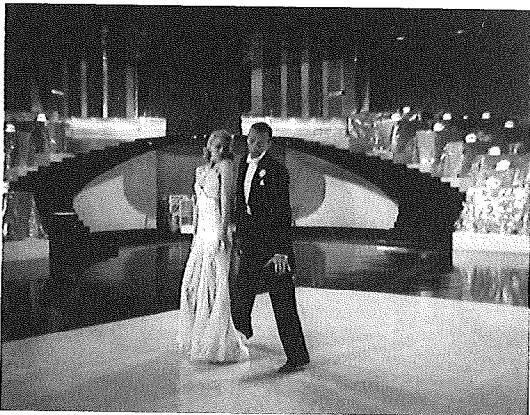
Když se zabýváme filmem, je často potřeba zdůraznit některé věci, které jinak bereme za samozřejmé – předpoklady tak elementární, že už si jich ani nevšimáme. Žánry, společně s různými typy filmů (film hraný a dokumentární, animovaný a s živými herci, mainstreamový

a experimentální), patří k tomu, co chápeme jako samozřejmé. Někde hluboko v našich myslích tyto kategorie ovlivňují naše očekávání toho, co při sledování filmů uvidíme a uslyšíme. Řídí naše reakce. Nutí nás, abychom hledali smysl filmu jistým způsobem. Tyto kategorie sdílené filmaři i diváky jsou nezbytnou podmínkou filmu jako umění, jak ho nejčastěji vnímáme.

Ale setkáme se i s jinými druhy filmů než celovečerními, v nichž hrají živí herci. Jak jsme již viděli v kapitole 1, existují i další způsoby natáčení filmů, závisející na postupu výroby a na záměrech filmařů. K těm nejběžnějším patří filmy dokumentární, experimentální a animované – těmi se budeme zabývat v další kapitole.



9.22



9.23

Shrnutí

Většinou přistupujeme k filmům podle toho, k jakému typu nebo žánru se řadí. Filmy lze klasifikovat podle žánru, což je obecně sdíleno napříč společnostmi – filmaři, kritiky i diváky. Filmy řadíme do žánrů většinou na základě podobných témat a syžetových vzorců, charakteristických filmových postupů a rozpoznatelné ikonografie.

Když se pokoušíte charakterizovat filmový žánr, můžete se ptát na následující otázky:

1. Než jste film zhlédli, věděli jste, k jakému žánru patří? A jaké okolnosti či propagační materiály vám to napověděly?
2. Jaké filmové konvence naznačují, že film patří právě do tohoto žánru? Jakou roli tyto konvence hrají? Umožňují rychlejší a úspornější vyprávění? Snaží se probudit nějakou silnou emocionální reakci?
3. Dokážete ve filmu objevit nějaké inovace? Jestliže ano, jaké? Vhodným způsobem, jak to zjistit, je zeptat se sám sebe, jestli naše očekávání nebyla vývojem filmu zmatena.
4. Propojuje film konvence z více než jednoho žánru? Jestliže ano, jak jsou tyto žánrové prvky slučitelné? Závisí inovativní aspekty filmu na míšení žánrů?

Kam dál

Žánry a společnost

Pojetí žánru, který ve společnosti plní funkci rituálu (s. 433), vychází od antropologické teorie Clauda Lévi-Strausse. Jednu z verzí modelu rituálu najdete v knize Thomase Schatze *Hollywood Genres* (New York, Random House 1981). Viz také knihy Jane Feuerové *The Hollywood Musical* (London, BFI 1982) a Ricka Altmana *The American Film Musical* (Bloomington, Indiana

University Press 1987). Altman vytříbil a rozvedl svůj přístup v knize *Film/Genre* (London, BFI 1999), která se zabývá řadou problémů spojených s teorií žánrů.⁴

Další pojetí společenské funkce žánru má za to, že žánrové filmy se zabývají sociálními skupinami – hlavně ženami a rasovými menšinami –, které jsou mnohými utlačovány a u jiných vyvolávají obavy. Žánrové příběhy a ikonografie zobrazují tyto skupiny jako nebezpečné pro většinový způsob života. Děj filmu se pak bude snažit tyto prvky zobrazit a popřít. Argument pro tento přístup lze nalézt v eseji Robina Wooda „An Introduction to the American Horror Film“ v knize editované Billem Nicholsem *Movies and Methods* (Berkeley, University of California Press 1985, vol. II, s. 195–220). Kritiku této teorie jinakosti najdete v knize Noëla Carrola *The Philosophy of Horror: or, Paradoxes of the Heart* (New York, Routledge 1990, s. 168–206).⁵

Pro přehled různých přístupů k žánrům a analýzu několika hollywoodských žánrů dobře poslouží kniha Stevea Nealea *Genre and Hollywood* (London, Routledge 2000). O různých přístupech se dočtete i v knize *Film Genre 2000: New Critical Essays* (Albany, State University of New York Press 2000), kterou editoval Wheeler Winston Dixon.

Konkrétní žánry

Dvě užitečné příručky, kniha Phila Hardyho *The Western* (London, Aurum 1991) a sborník editovaný Edwardem Buscombem *The BFI Companion to the Western* (New York, Atheneum 1988), pomohly utřídit řadu westernových konvencí a rovněž nás seznámily s nejdůležitějšími filmy a figurami. Naše pojednání o westernových konvencích ovlivnila kniha Johna G. Caweltiho *The Six-Gun Mystique* (Bowling Green /OH/, Bowling Green Popular Press 1975). Howard Hughes shrnul jeden subžánr westernu v knize *Spaghetti Westerns* (Harpenden /VB/, Pocket Essentials 2001).

s.
444–445

Tři
žánry

kapitola 9
Filmové
žánry

část IV
Typy
filmů

9.22 *Svět valčíků*. I když Lucky prohrál svůj oblek v kartách, stále má na hlavě svůj cylindr.

9.23 Astaire a Rogersová tančí v nočním klubu ve stylu art deca.

Noël Carroll zkoumá afektovanou estetiku hororu ve výše zmíněné knize *The Philosophy of Horror*. Carrollovu analýzu, která usměrňuje naše pojednání o tomto žánru, doplňuje Cynthia A. Freelandová v publikaci *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror* (Boulder /CO/, Westview Press 2000)⁶ a přístup, který nabízí Andrew Tudor ve své knize *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie* (Oxford, Blackwell 1989). Vyčerpávající příručkou je kniha editovaná Philem Hardym *Horror* (London, Aurum 1985).

Obecnou historii amerického muzikálu najdete v knize Ethana Morddena *The Hollywood Musical* (New York, St. Martin's Press 1981). Eseje zaměřené na konkrétní témata jsou součástí knihy editované Rickem Altmanem *Genre: The Musical* (London, Routledge & Kegan Paul 1981).

Přehled raného hollywoodského muzikálu, který se soustředí na revuální muzikály a narativněji orientované filmy z třicátých let, najdete v knize Richarda Barriose *A Song in the Dark: The Birth of the Musical Film* (New York, Oxford University Press 1995). O jednom z nejdůležitějších produkčních oddělení, které se pod vedením Arthura Freeda specializovalo na muzikály, pojednává Hugh Fordin v knize *The World of Entertainment: The Freed Unit at MGM* (New York, Doubleday 1975). *Svět valčíků* je jeden z filmů, o nichž se zmiňuje Hannah Hyamová v knize *Fred & Ginger: The Astaire-Rogers Partnership 1934-1938* (Brighton, Pen Press 2007).

Webové stránky

www.filmsite.org/genres.html Rozmanitá diskuse o množství žánrů – obsahuje dějiny žánrů i klíčové příklady.

<http://www.lewestern.com/en/Site-Map.html> Dvojjazyčná databáze (ve francouzštině a angličtině) věnovaná westernu.

www.musicals101.com/index.html

Užitečná stránka o muzikálu na divadelních pódiích i ve filmu.

<http://www.buried.com/horrormovies/>
Databáze klasických i současných hororů.

Doporučené bonusy na DVD Westerny

Film o filmu Silverado (The Making of Silverado, 1999) je zčásti konvenčním filmem o filmu – věnuje se zkouškám, storyboardu, střihu, práci kamery, výpravě a podobně. Důraz je však kladen na westernovou podstatu filmu. Režisér Lawrence Kasdan se pokusil obnovit klasický western, a zároveň mu vzdát poctu. Herci i filmový štáb v rozhovorech mluví o použitých filmových postupech, ale často také probírají to, jakou službu prokazuje filmová forma a styl konvencím staromódního westernu. *Film o filmu Butch Cassidy a Sundance Kid (The Making of Butch Cassidy and the Sundance Kid, 1970)* obsahuje množství materiálu neobvyklého pro propagační dokument konce šedesátých let. Film se též vyhýbá pochlebujícím tónu mnoha rozhovorů, které se obvykle v bonusech objevují – režisér George Roy Hill vypráví bez příkras o výrobě tohoto klasického westernu.

Bonus *A země se točí: John Ford, John Wayne a Stopaři (A Turning of the Earth: John Ford, John Wayne, and The Searchers, 1998)* kombinuje vyprávění účastníků, souboré záznamy z natáčení a odbornou analýzu filmu. Životopisný dokument o jednom z nejvýznamnějších režisérů westernů lze najít v bonusu *Budd Boetticher: americký unikát (Budd Boetticher: an American Original, 2005)* na DVD jednoho z jeho filmů, které patří k žánrovým klasikám *Sedm mužů na zabití (Seven Men from Now, 1956)*. Dalšími zajímavými pojednáními o westernu jsou bonusy *Sir Christopher Frayling o Sedmi*

statečných (Sir Christopher Frayling on The Magnificent Seven, 2006) a *Leoneho Západ (Leone's West, 2004)* na DVD k filmu *Hodný, zlý a ošklivý*.

V bonusu *Probádaný epos (An Epic Explored)* vypráví režisér James Mangold o natáčení filmu *3:10 Vlak do Yumy*, který vznikl v době, kdy western nebyl příliš rozšířeným žánrem. Totéž DVD obsahuje krátký, ale informacemi nabitý dokument o natáčení filmu. Zabývá se i tématy, o nichž se běžně nemluví – třeba o zbrani, která střílí patrony naplněné prachem, aby zásah vypadal věrohodně. Tři dokumenty o *Tenkrát na Západě (Once upon a Time in the West, 1968)* dávají dohromady více než hodinový film o filmu. Jiní režiséři zde analyzují Leoneho styl a dozvíme se též mnoho o tom, jak film zapadá do westernového žánru.

Horory

Uvnitř labyrintu: Film o filmu Mlčení jehňátek je sice v první řadě film o filmu, ale obsahuje i obsáhlou diskusi o *Mlčení jehňátek* jako o hororu či thrilleru. O hororových konvencích se mnoho dozvíme i z bonusu *Co je za Vřískotem (Behind the Scream, 2000)*, což je film o filmu *Vřískot*.

Krátký film o filmu *Rosemary má děťátko* se o něm zmiňuje jako o „nejlepším hororu, kde vlastně chybí děsivé scény“ a zdůrazňuje absenci zvláštních efektů. Podle bonusu film spoléhá spíše na náznaky než na explicitní zobrazení děsivých aspektů.

Zřejmě nejrozsáhlejším bonusem, který se zabývá hororem, je *Film o filmu Přízraky (The Making of The Frighteners, 1998)*, čtyřpůlhodinový dokument režisovaným Peterem Jacksonem, který se podrobně věnuje výrobě filmu – včetně prohlídky malého studia Weta Digital, jež se později rozšířilo do netušených rozměrů díky *Pánovi prstenů*.

Jak k filmu *Hellboy: Ve službách ďábla*, tak i k *Hellboy II: Zlatá armáda* byly natočeny filmy o filmu, které kladou důraz na monstra, jež se

v nich objevují. *Hellboy II* je známý tím, že představil 32 typů monster, vytvořených pomocí různých metod: od propracovaných loutek a kostýmů až po počítačem generované nestvůry.

Muzikály

Bonus *Muzikály, ty bezva muzikály: oddělení Arthura Freeda v MGM (Musicals Great Musicals: The Arthur Freed Unit at MGM)* na DVD filmu *Zpívání v dešti* je kronikou zlaté éry produkce muzikálů ve studiu, které vyrobilo filmy *Čaroděj ze země Oz, Přidej se k nám, Setkáme se v St. Louis* a další žánrové klasiky. Bonus zahrnuje ukázky z muzikálů natočených v MGM v raném období zvukového filmu a je výtečným historickým přehledem. Na DVD též najdete roztomilý bonus *Jaký úžasný pocit (What a Glorious Feeling)* o natáčení *Zpívání v dešti*.

Rozkošnější než kdykoli jindy: My Fair Lady tenkrát a dnes (More Lovely Than Ever: The Making of My Fair Lady Then and Now, 1994) je dokument zabývající se nejenom filmem a jeho historií, ale též jeho restaurováním. Upozorňuje, že film byl natočen na samém konci cyklu vysokorozpočtových adaptací broadwayských muzikálů.

Bonus *Co je skryto za hudbou (Behind the Music)* pro DVD *Horečka sobotní noci* se zmiňuje o enormně populárních filmových inovacích, včetně zvyku, že protagonisté sice tančí, ale nezpívají. Zabývá se tím, jak subžánr muzikálu, který v tomto případě vznikl na základě krátkodobé obliby disco hudby v sedmdesátých letech, může zakusit náhlý úspěch a stejně tak nenadálý úpadek.

V bonusu *Noční klub vašich snů: film o filmu Moulin Rouge (The Nightclub of Your Dreams: The Making of Moulin Rouge!, 2001)* vypráví Nicole Kidmanová o tom, že při natáčení bylo využíváno spíše zpívání naživo než obvyklý playback. Také zde najdete část o choreografii.

kapitola 10

Dokumentární, experimentální a animované filmy

Některé ze základních typů filmů můžeme vedle sebe položit jako vzájemné alternativy. Běžně rozlišujeme dokumentární filmy od fikčních, experimentální filmy od mainstreamové nabídky a animované filmy od filmů s živými herci. Ve všech těchto případech uvažujeme o tom, jak bylo vybráno a upraveno téma filmu, jak probíhalo vlastní natáčení a jak má podle filmařů konečné dílo působit na diváka. Pro kapitolu 3, v níž jsme mluvili o narativní formě, jsme vybrali příklady především z fikčních hraných filmů. Nyní probereme i další důležité typy filmů.

Dokumentární film

Než začneme sledovat film, skoro vždycky máme nějaké ponětí o tom, zda jde o film dokumentární, nebo fikční. Filmoví diváci, kteří vstupují do kina, aby se podívali na film *Putování tučňáků (La Marche de l'empereur, 2005)*, očekávají, že uvidí skutečné ptáky v přírodě, a ne vtipné karikatury, jakými byli třeba tučňáci ve filmu *Madagaskar (Madagascar, 2005)*.

Co to znamená dokumentární film?

Co ospravedlňuje náš předpoklad, že jde právě o dokumentární film? Dokumentární film bývá obvykle takto označen – svým názvem, reklamou, tématem a způsobem, jakými se o něm píše v tisku a mluví mezi lidmi. Díky této nálepce pak očekáváme, že osoby, místa a zachycené události skutečně existují a že informace, které se dozvíme, budou věrohodné.

Každý dokumentární film o sobě tvrdí, že prezentuje skutečné informace o světě, ale způsoby, jakými toho lze dosáhnout, jsou stejně tak různorodé jako u fikčních filmů. V některých případech mohou filmaři zaznamenat události, jak se skutečně odehrávají. Například švenkr a zvukař mohli při natáčení filmu *Primárky – záznamu kampaně Johna F. Kennedyho a Huberta Humphreyho na prezidentskou nominaci mezi kandidáty za demokraty v roce 1960* – zblízka sledovat oba politiky na různých shromážděných přeplněných lidmi 5.134. Dokumentární film však informace vyjadřuje i jinak. Filmař nám může ukázat grafy, mapy a další vizuální materiál. Navíc má možnost určitě události pro kameru zinscenovat.

Stojí za to zastavit se u poslední myšlenky. Někteří diváci často chápou dokumentární film jako nevěrohodný, když ovlivňuje natáčené události. Je pravda, že dokumentarista velice často zaznamenává události, aniž by je inscenoval a aniž by k nim existoval scénář. Například když hovoří s očitým svědkem, dohlíží obvykle na umístění kamery, co je zaostřené a tak podobně. Stejně tak kontroluje i závěrečný sestřih obrázků. Neříká ale svědkovi, co má říct či jak se má chovat a nemusí mít ani kontrolu nad prostředím a osvětlováním.

I přesto chápou diváci a filmaři inscenování jako do jisté míry legitimní nástroj dokumentárního filmu, pokud slouží obecnějšímu cíli předávání informací. Předpokládejme, že natáčíte rutinní den farmáře. Můžete ho požádat, aby kráčel směrem k poli, abyste v záběru zachytili celou farmu. Kameraman, který je klíčovou postavou dokumentárního filmu Dzigy Vertova *Muž s kinoaparátem*, také vědomě před Vertovovou kamerou vědomě hraje 10.1.

▲ V některých případech může inscenování posílit dokumentární hodnotu filmu. Humphrey Jennings natočil film *Hoří (Fires Were Started, 1943)* během německého bombardování Londýna za druhé světové války. Protože nemohl natáčet během samotného náletu, objevil několik budov

▲ „Mezi natáčením filmu a jeho veřejnou projekcí je mnoho stadií: vyvolávání, koprování, střih, komentář, ruchy, hudba. V každém z těchto stadií může být pozměněn účinek záběru, ale základní obsah beztak musí být přítomen už v samotném záběru.“
Joris Ivens, dokumentarista

poničených při bombardování a zapálil je. Potom natáčel, jak hasiči bojují s plameny 10.2. Ačkoli byla událost zinscenovaná, skuteční hasiči, kteří se natáčení zúčastnili, ji hodnotili jako realistické zobrazení toho, čemu čelili během skutečného bombardování. Poté, co spojenecká vojska osvobodila koncem druhé světové války koncentrační tábor v Osvětimi, shromáždil kameraman týdeníku skupinu dětí a nechal je vyhrnout si rukávy, aby ukázaly čísla vytetovaná na pažích. Tato zinscenovaná akce pravděpodobně posílila věrohodnost filmu.

Inscenování událostí pro kameru tedy nemusí automaticky znamenat, že film patří do říše fikce. Bez ohledu na podrobnosti z natáčení nás dokumentární film žádá, abychom věřili tomu, že o svém objektu podává důvěryhodné informace. To, že farmář chodí každé ráno na pole a je to součást jeho běžného dne, je pro nás věrohodnou informací – a nic na tom nezmění, pokud filmař při natáčení farmáře poprosil, aby s odchodem na pole chvíli počkal, než švenkr připraví záběr.

Dokumenty prezentují samy sebe jako typ filmu, který je věrný realitě. I tak ale ne všechny dokumentární filmy svou věrohodnost prokážou. Přesnost mnoha dokumentů v dějinách filmu byla zpochybněna. Kontroverzním byl třeba dokument Michaela Moora *Roger a já*. Film v sekvencích přecházejících ze srdceryvných pasáží až k těm absurdním zachycuje reakci obyvatel města Flintu ve státě Michigan na sérii propouštění zaměstnanců z továrny General Motors během osmdesátých let. Film ukazuje zejména pošetilé pokusy místní samosprávy napravit ekonomickou situaci města. Město navštíví Ronald Reagan, televizní evangelista zorganizuje mši a představitelé města zahájí drahou kampaň za vystavění nových budov, včetně AutoWorldu, zábavního parku, jenž má do Flintu nalákat turisty.

Nikdo nezpochybňuje, že všechny tyto události se skutečně staly. Kontroverzním se film stal až poté, co kritici naznali, že *Roger a já*

naznačuje publiku, že se události odehrály právě v tom pořadí, v němž jsou ukázány. Ronald Reagan ale přijel do Flintu roku 1980, televizní evangelista v roce 1982 a budova AutoWorldu byla otevřena roku 1984. Tyto události tedy nemohly být reakcí na uzavření továrny, jež sledujeme brzy po začátku filmu, protože uzavírání provozu začalo až roku 1986. Kritici Moora obviňovali, že pozměnil skutečné pořadí událostí, aby z představitelů místní samosprávy udělal hlupáky.

Moorovu obhajobu uvádíme v oddílu Kam dál na konci této kapitoly. Nás zajímá skutečnost, že ho kritici obvinili z uvádění nevěrohodných informací. Avšak i kdyby tato obvinění byla pravdivá, z filmu *Roger a já* by se beztak nestal film fikční. Nevěrohodný dokumentární film stále zůstává dokumentárním filmem. Stejně jako existují nepřesné a zavádějící zprávy, existují i nepřesné a zavádějící dokumenty.

Dokumentární film může zaujmout postoj, vyslovit názor nebo prosazovat řešení nějakého problému. Jak za chvíli uvidíme, dokumenty často využívají pro přesvědčování publika rétoriku. Ale zase: i když dokumentární film něčemu či někomu straní, nečiní to z něj film fikční. Aby nás filmař přesvědčil, uspořádává důkazy, které jsou nám předkládány jako věrohodné a zakládající se na faktech. Dokumentární film může být silně předpojatý, nicméně i tak prezentuje sám sebe jako dílo, jež o svém tématu podává důvěryhodné informace.

Typy dokumentárního filmu

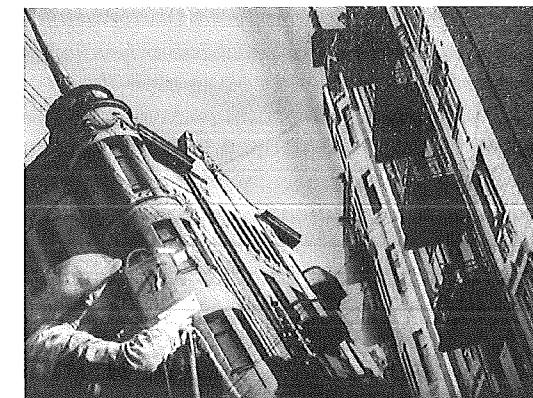
Podobně jako fikční filmy i dokumenty můžeme dělit do žánrů. Běžným žánrem dokumentárního filmu je *stříhový* (někdy též *kompilační*) *dokument*, který vzniká shromážděním materiálu z archivních zdrojů. Film *The Atomic Cafe* (1982) sestavil záběry z týdeníků a instruktážních filmů, aby ukázal, jak americká společnost v padesátých letech reagovala na rozšiřování nukleárních zbraní 10.3. Dokumentární film nazývaný *rozovor* neboli *mluvící hlavy* zaznamenává svědectví

o událostech nebo různých společenských hnutích. Třeba film *Jak bylo řečeno* (*Word Is Out*, 1977) se skládá převážně z rozhovorů s lesbami a homosexuály, mluvícími o svých životech.

Dokumentární film typu *direct cinema* obvykle zaznamenává právě probíhající událost, jak se odehrává, a to s minimálními zásahy ze strany filmaře. Dokumenty tohoto typu se poprvé objevily v padesátých a šedesátých letech, když se začaly používat ruční kamery a přenosná zvuková zařízení. To umožnilo štábům filmů, jako byly třeba *Primárky*, sledovat právě probíhající události. Z tohoto důvodu jsou tyto dokumenty také známy jako *cinéma-vérité*, což ve francouzštině znamená „kino-pravda“ (někdy též „film-pravda“). Příkladem může být dokument *Hoop Dreams* sledující dva mladíky, kteří se touží stát basketbalovými hráči, v průběhu jejich studia na střední a vysoké škole.

Dalším běžným typem je *přírodovědný* dokumentární film, jakým je například *Mikrokosmos* (*Microcosmos: Le peuple de l'herbe*, 1996), který využil zvětšovací objektivů ke zkoumání světa hmyzu. Ve formátu Imax vzniklo mnoho přírodovědných dokumentů, jako byly *Everest* (1998) a *Galapágy 3D* (*Galapagos: The Enchanted Voyage*, 1999). V poslední době jsou k dispozici nenápadná a lehká filmovací zařízení, a proto se začal rozvíjet také *filmový portrét*. Tento typ filmu se soustředí na scény ze života nějaké podmanivé osoby. Terry Zwigoff zaznamenal výstřednosti undergroundového kreslíře komiksů Roberta Crumba a jeho rodiny ve filmu *Crumb* (1994). Chris Smith v *Americkém filmu* (*American Movie*, 1999) sledoval finanční potíže filmaře z Milwaukee při natáčení hororu s amatérskými herci 10.4.

Velice často dokumentární film využívá hned několika těchto možností najednou. Film může smíchat archivní záběry, rozhovory a materiál natočený za pochodu, jak to vidíme ve filmech *Fahrenheit 9/11* (2004), *Mlha války* (*The Fog of War: Eleven Lessons from the Life of Robert S. McNamara*, 2003) a *V roce Vepře* (*In the Year*



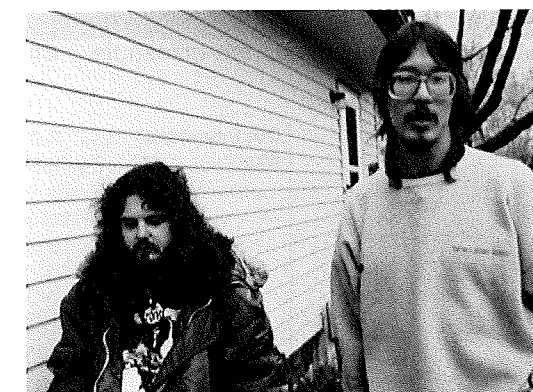
10.1



10.2



10.3



10.4

s.
450–451

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

10.1 *Muž s kinoaparátom*. I když je ústřední postavou filmu skutečný kameraman, jeho činnosti byly zinscenovány.

dokumentární materiál představující ochrannou výstroj.

10.2 *Hoří*. Inscenovaný požár.

10.4 *Americký film*. Filmař Mark Borchardt a jeho přítel Mike (vlevo) si spontánně povídají s Chrisem Smithem, režisérem filmu, o svých životech a projektech.

10.3 *The Atomic Cafe*. Součástí filmu je starší

of the Pig, 1968). Tento formát *syntetického* (*synthetic*) dokumentárního filmu se běžně objevuje také v televizní žurnalistice.

Hranice mezi dokumentárním a fikčním filmem

U fikčního filmu – na rozdíl od filmu dokumentárního – předpokládáme, že prezentuje imaginární bytosti, místa a události. Pokládáme za samozřejmé, že Don Vito Corleone a jeho rodina nikdy neexistovali a že jejich činy zobrazené v *Kmotrovi* se nikdy nestaly. Bambiho matku vlastně lovec nezastřelil, protože Bambi, jeho matka a jejich lesní přátelé jsou imaginární.

Když je film fikční, neznamená to ale nutně, že se nijak nevztahuje k realitě. Ne všechno, co je ukázáno nebo naznačeno ve fikčním filmu, musí být imaginární. V *Kmotrovi* se objevují nárážky na druhou světovou válku a budování Las Vegas, což jsou historické události. Film se odehrává v New York City a na Sicílii, tedy v reálných lokalitách. Postavy a jejich činy jsou však fiktivní, a historie i geografie tak pouze poskytují kontext pro vymyšlené prvky.

Fikční filmy bývají propojeny s realitou i jinak: často jsou komentářem ke skutečnému světu. *Dave* (1993), film o imaginárním prezidentovi USA a jeho zkorumpovaném kabinetu, kritizuje chování současných politiků. V roce 1943 chápali někteří diváci film Carla Theodora Dreyera *Den hněvu*, jenž vypráví o honu na čarodějnice a předsudcích v Dánsku v 17. století, jako skrytý protest proti nacistům, kteří právě okupovali zemi. Fikční film může přímo nebo skrytě prezentovat myšlenky o světě mimo film, například pomocí tématu či postav.

■ Někdy je naše reakce na fikční film ovlivněna tím, že si představujeme, jak byl natáčen. Fikční film obvykle všechny – nebo takřka všechny – události inscenuje: jsou vymyšlené, naplánované, nacvičené a filmované znovu a znovu. K natáčení fikčních filmů je vhodný studiový způsob produkce, poněvadž ten umožňuje,

aby byly příběhy sepisovány a akce natáčeny tak dlouho, dokud není zachyceno na filmu to, co tam zachyceno má být. V hraném filmu jsou navíc postavy ztělesněny herci, nejsou přímo natáčeny skutečné osoby (jak tomu bývá v dokumentárním filmu). Kamera nenatáčí Vito Corleoneho, ale Marlonu Branda, který Corleoneho hraje.

Náš předpoklad o tom, jak byl film natočen, se uplatní, když uvažujeme o historických nebo životopisných filmech. Filmy *Apollo 13* (1995) a *Schindlerův seznam* (*Schindler's List*, 1993) jsou založeny na skutečných událostech a filmy *Malcolm X* (1992), *Walk the Line, W.* (2008) a další *životopisné filmy* (*biopics*) se zabývají epizodami ze života lidí, kteří skutečně existovali. Jsou to dokumenty, nebo fikční filmy? Do většiny takových filmů bývají přidány smyšlené postavy, promluvy nebo akce. Tyto filmy by však zůstaly fikčními, i kdyby se skutečnou minulostí tímto zkreslujícím způsobem nepracovali. Záleží totiž na tom, jak byly natáčeny: veškeré události jsou inscenované a historické postavy jsou ztělesněny herci. Stejně tak je důležité, že tyto filmy nijak nepředstírají, že jsou dokumentární. Prezentují se jako historické rekonstrukce. Podobně jako divadelní hry či romány založené na skutečných událostech předávají i historické a životopisné filmy myšlenky o dějinách pomocí fikčního zpodobnění.

Jak možná očekáváte, filmaři se někdy snaží hranice mezi dokumentárním a fikčním filmem stírat. Jako nechvalně známý příklad lze uvést film Mitchella Blocka *Nic než pravda* (...*No Lies*, 1974), který se tváří jako rozhovor se ženou, jež byla znásilněna. Publikum bývá obvykle rozrušeno ženiným emotivním vyprávěním a lhostejností filmaře mimo obraz, který se jí vyptává na různé podrobnosti. Závěrečný titulok však odhalí, že film byl natočen podle scénáře a že žena byla ve skutečnosti herečka. Block chtěl mimo jiné dokázat, že obraz a zvuk dokumentárního filmu ve stylu *cinéma vérité* může vyvolat nekritickou víru diváků v to, co je jim ukazováno.

Většina falešných dokumentů – což je žánr, kterému se někdy říká *mockumenty* – není tak dramatická. Mockumenty často napodobují dokumentární konvence, ale nesnaží se přimět publikum, aby věřilo tomu, že zobrazují skutečné postavy nebo události. Typickým příkladem je film Roba Reibera *Tohle je základní rytmus* (*This Is Spinal Tap*, 1984), který využívá formu dokumentárního filmu „ze zákulisí“ a vypráví o zcela vymyšlené rockové skupině.

Film může propojovat dokumentární film s fikcí i jinak. Oliver Stone v *JFK* vložil kompilační materiál do scén, v nichž herci ztvárnili skutečné postavy, jakou byl třeba Lee Harvey Oswald. Stone také zinscenoval a natočil atentát na Kennedyho v pseudodokumentárním stylu. Tento materiál byl pak sestřižen se skutečným archivním záznamem, což nás neustále znejišťuje v tom, co bylo zinscenováno a co bylo natáčeno spontánně během vlastního atentátu.

Dokumentární vyšetřování vraždy ve filmu Errola Morrisa *Tenká modrá čára* spojuje rozhovory a archivní materiál s epizodami, v nichž vystupují herci. Tyto sekvence, na hony vzdálené od roztřesených rekonstrukcí, které vidáme v televizních pořadech o skutečných zločinech, jsou dramaticky osvětlovány a natáčeny v jasných barvách plynule se pohybující kamerou 10.5. Některé z těchto zinscenovaných sekvencí předvádí odporující si verze očitých svědků o tom, jak se zločin stal. Výsledkem je film, který se nejenom snaží označit skutečného vraha, ale také vznáší otázky, jak mohou být promíchána fakta s fikcí. (Viz s. 552–559.)

Typy forem dokumentárních filmů

Mnoho dokumentů, snad většina z nich, je uspořádáno podobně jako fikční filmy: tedy jako vyprávění. Film Williama Wylera z období druhé světové války *Příběh létající pevnosti* (*Memphis Belle*, 1944) sleduje průběh jednoho náletu na Německo, viděného převážně zevnitř

bombardéru B-17. Existují však i jiné, nenarativní typy forem dokumentárních filmů.

Film může chtít předat informace analyticky a využívá takzvanou **kategorickou formu**. Nebo filmař může chtít vytvořit argumentaci, která diváka o něčem přesvědčí. V tom případě bude film využívat **rétorickou formu**. Podívejme se blíže na oba tyto typy. Při našem uvažování o nich budeme vždy analyzovat jeden film jako typický příklad. Abychom porozuměli formě každého z těchto filmů, rozčleníme je do segmentů – podobně, jako jsme to udělali s *Občanem Kaneem* v kapitole 3. Zároveň se budeme zabývat tím, jak konkrétní stylistické volby podporují celkový vývoj filmu.

Kategorická forma

Kategorie je seskupování, které si vytvářejí jedinci či společnost, aby uspořádali své vědění o světě. Některé kategorie jsou založeny na vědeckém zkoumání a ty se budou často pokoušet vyčerpávajícím způsobem objasnit všechny relevantní údaje. Vědci například vyvinuli propracovaný systém klasifikace všech známých zvířat a rostlin do rodů a druhů.

Většina kategorií, které každodenně používáme, není tak striktní, dokonale uspořádaná ani vyčerpávající. Často seskupujeme věci kolem nás na základě selského rozumu, praktického přístupu nebo ideologického náhledu na svět. Například obyčejně netřídíme zvířata, která vidíme,



10.5

10.5 *Tenká modrá čára*. Pečlivě komponované záběry, jako je například tento, zdůrazňují, že některé události byly rekonstruované.

s.
452–453

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

■ Pojednání o tom, jak může být animace využita v dokumentárních filmech, najdete v článku „Showing what can't be filmed“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=3837

na rody a druhy. Používáme volnější kategorie jako „domácí zvířata“, „divoká zvířata“, „hospodářská zvířata“ a „zvířata v ZOO“. Takové seskupování není ani zcela přesné (některá zvířata mohou někdy zapadat do více, nebo dokonce do všech těchto kategorií), ani vyčerpávající, ale pro naše účely je obvykle dostačující. Kategorie založené na ideologii jsou zřídka přísně logické. Tak třeba společnosti nijak přirozeně nezapadají do kategorií „primitivní“ nebo „rozvinuté“. To je seskupování, které se vyvinulo na základě složitých soustav našich přesvědčení a nemusí při podrobném přezkoumání obstát.

Jestliže dokumentarista chce předat publiku nějaké informace o světě, kategorie mohou poskytnout základ pro uspořádání filmové formy. Dokumentární film o motýlech může využít vědecké klasifikace, ukázat jednoho motýla a předat nám informace o jeho zvycích, pak ukázat jiného, poskytnout nám další informace a tak dále. Podobně cestopisný dokument o Švýcarsku může nabídnout ukázky místních pamětihodností a zvyků. Často budou zvoleny volné kategorie, jež publikum lehce rozezná – právě ty, které jsou založeny na obyčejném selském rozumu.

Za klasický dokumentární film uspořádaný podle kategorií lze považovat druhou část filmu Leni Riefenstahlové *Olympia*, jenž vznikl roku 1936 jako záznam olympiády v Berlíně. Základní kategorie filmu je sama událost olympijských her, které Riefenstahlová musela zhustit a uspořádat do dvou celovečerních filmů. Ve filmu pak vidíme olympijské hry rozčleněny do podkategorií – veslování, sprint a podobně. Mimo to Riefenstahlová vytváří celkový tón filmu, klade důraz na velkolepost her a spolupráci mezi národy, která je u tohoto sportovního setkání samozřejmostí.

Kategorický film často začíná informací o svém námětu. Náš klišovitý cestopisný dokument může začít mapou Švýcarska. Riefenstahlová začíná druhou část *Olympie* záběrem na běžající sportovce, kteří si poté přátelsky povídají v klubovně. Nejsou tedy rozlišeni podle toho,

v jakém sportu každý z nich soutěží, ale jsou nám ukázáni pouze jako účastníci olympijských her. Později budou v jednotlivých sekvencích sportovci soutěžit v různých disciplínách.

V kategorické formě budou vývojové vzorce obvykle jednoduché. Film se může rozvíjet od něčeho malého k většímu, od lokálního k národnímu, od osobního k veřejnému a tak podobně. Například film o motýlech může začít s méně početnými druhy a propracovat se k těm hojně zastoupeným, případně přejít od nevýrazných motýlů k těm pestrobarevným. Riefenstahlová uspořádala *Olympii* podle obecného ABA vzorce. Úvodní část filmu se soustředí na olympijské hry jako takové spíše než na soupeření mezi sportovci a zeměmi. Později režisérka mění přístup a navozuje dramatictější napětí, když se zaměřuje na jednotlivé sportovce a klade si otázku, zda budou ve svých disciplínách úspěšní. V závěrečné sekvenci skoků do vody opět nerozlišuje mezi účastníky a záběrům dominuje ryzí krása disciplíny. Riefenstahlová tak dosahuje svého cíle zdůraznit spolupráci mezi národy, která je pro olympijské hry příznačná.

Protože se kategorická forma často vyvíjí dosti jednoduše, existuje riziko, že film začne diváka nudit. Jestliže vývoj mezi jednotlivými segmenty spočívá příliš na opakování („A tady je ještě jeden příklad...“), naše očekávání budou lehce uspokojena. Úkolem filmaře, který využívá kategorickou formu, je předložit variace, a tak nás přimět, abychom svá očekávání přizpůsobovali.

Filmař si může například vybrat kategorii, která je dostatečně vzrušující, široká nebo neobvyklá, aby nabízela hodně možností a stimulovala tak náš zájem. K olympijským hrám neodmyslitelně patří drama, protože jejich podstatou je soutěžení. Zároveň zde nalezneme potenciál pro krásu, čemuž napomáhá to, jak jsou výkony sportovců natáčeny. Pro film, který nám poslouží jako hlavní příklad kategorické formy, *Ženy s mezerou mezi zuby* (*Gap-Toothed Women*, 1987), si Les Blank vybral velice podivnou kategorii,

jež vyvolává zájem. Je tak široká, že do ní spadá mnoho různých žen. Rozhovory („mluvící hlavy“) tedy zachycují škálu rozmanitých stanovisek.

Filmař je během jednotlivých segmentů schopen udržet náš zájem i jinak: pomocí strukturovaného využívání filmových postupů. Náš film o motýlech se může zaměřit na předání informací o typech hmyzu, ale současně i využívat barev a tvarů různých exemplářů, aby dodal tématu abstraktní vizuální zajímavost. Sekvence skoků do vody na konci filmu *Olympia* se stala slavnou díky oslnivé sérii záběrů na skokany, kteří jsou zachyceni ze všech možných úhlů 10.6.

▲ Kategorický film může také udržet zájem diváka tím, že využívá další druhy forem. Třebaže je film jako celek uspořádán v rámci této kategorie, může obsahovat i krátká vyprávění. Na jednom místě se *Olympia* zaměří na jednoho sportovce, Glenna Morrise, a sleduje ho během jednotlivých částí jeho disciplíny. Šlo tehdy totiž o neznámého atleta, který nečekaně vyhrál desetiboj. Filmař může též zaujmout postoj k svému tématu, pokusit se k němu vyslovit ideologické stanovisko, a tak do filmu vložit trochu z rétorické formy. Uvidíme, jak Les Blank naznačuje, že chápat mezeru mezi zuby jako vadu odráží pokřivené pojetí podstaty krásy ve společnosti.

Kategorická forma je v principu jednoduchá, ale filmaři ji mohou využít k natočení složitějšího a zajímavějšího filmu, jak ukazuje dokument *Ženy s mezerou mezi zuby*.

Příklad kategorické formy: *Ženy s mezerou mezi zuby*

Les Blank natáčel skromné, osobní dokumentární filmy od šedesátých let. Tyto filmy často zkoumají nějaké neobvyklé téma z pohledu různých lidí – třeba jako v jeho filmu *Česnek se vyrovná deseti matkám* (*Garlic Is as Good as Ten Mothers*, 1980). Několik Blankových filmů využívá kategorické uspořádání originálním způsobem, který dokazuje, jak zábavný a podnětný může takový jednoduchý přístup k formě být.

▲ „Celé dějiny natáčení filmů se týkají zobrazování něčeho neobvyčejného, přičemž nikdo nebyl natolik sebevědomý, aby se podíval na život, jaký je, a našel neobvyčejné v tom obyčejném.“
Albert Maysles, dokumentarista

Film *Ženy s mezerou mezi zuby* si vymyslel, režíroval a natáčel Blank ve spolupráci s Maureen Goslingovou (střihačka), Chrisem Simonem (*associate producer*) a Susan Kellovou (asistentka režie). Skládá se převážně z krátkých rozhovorů se ženami, které mají mezeru mezi předními zuby. Proč natáčet film s tak neobvyklým, až triviálním tématem? Jak se film vyvíjí, jeho uspořádání naznačuje širší téma: někdy lidé dosti zúženě vnímají, co je krásné. Poté, co jsme s touto kategorií seznámeni, film zkoumá postoje společnosti – ať už pozitivní, či negativní – k ženám s mezerou mezi zuby. Na začátku filmu se mezeru mezi zuby zdá nedostatkem, na konci filmu je pak spojována s atraktivitou, čínorodostí a kreativitou.

Ženy s mezerou mezi zuby můžeme rozčlenit do těchto segmentů:

1. Sekvence před titulky filmu, která nás seznámí s několika ženami s mezerou mezi zuby
 2. Titulkový segment s citátem z Chaucera
 3. Několik genetických a kulturních vysvětlení mezer mezi zuby
 4. Způsoby, jimiž americká kultura mezeru mezi zuby stigmatizuje, a úsilí tyto postoje změnit nebo se jim přizpůsobit
 5. Kariéry a kreativita
 6. Epilog: mezery a život
- Z – Závěrečné titulky



10.6

10.6 *Olympia*, část 2. Skokan do vody, natáčený na konci filmu proti obloze, se stává spíše letícím tvarem než konkrétním závodníkem.

s.
454–455

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

Tyto segmenty jsou doprovázeny písněmi, titulními stránkami časopisů a fotografiemi k tématům rozhovorů.

Když vidíme úvodní titulek, slyšíme někoho kousnout si do jablka – je to podivný zvuk, který bude vysvětlen hned během prvního rozhovoru. Úvodní záběr nabízí překvapivě detailní pohled na ústa ženy s širokou mezerou mezi zuby 10.7, která vzpomíná, jak hlídávala své bratry a jak ji mátl, že rodiče vždycky poznali, že si ukousla ze zakázaných sladkostí. Následuje stříh na detail nakousnutého jablka 10.8. Ženský hlas odkazuje k náznaku, který rodiče vždy rozpoznali: „Otisk mých zubů byl mým podpisem.“

Blank nás seznamuje s kategorií filmu humornou cestou a z mezery mezi zuby činí znak sarkastické povahy, podpis této ženy. Následuje rychlá série detailů na šest usmívajících se úst, která vrcholí záběrem na hlavu jiné ženy. Všechny ukazují mezeru mezi zuby a obraz doprovází folková melodie hraná na harfu, což podtrhává rozvernou náladu, kterou nastolil úvod filmu.

Tato sekvence nás bleskově seznámila s kategorií, jež bude film řídit, a také představila opakující se stylistickou volbu. Obvykle jsou „mluvící hlavy“ v dokumentárním filmu zabírány v polocelcích nebo polodetailech, ale Blank kromě toho využívá mnoha velkých detailů, zaměřených na ústa žen – podobně jako to dělá v úvodním pohledu na zuby s mezerou 10.7. Tento důraz je obzvláště silný, protože Blank transfokuje na ústa, zatímco pozadí zůstává neutrální – obojí se bude dále ve filmu často opakovat. Když už jsme si zvykli všimnout si mezery mezi zuby, začneme se soustředit na ústa mluvících žen, i když bude záběr na hlavu komponován jako portrétní fotografie 10.9. Později bude Blank (v jednom z mála jeho komentářů mimo obraz, které ve filmu zůstaly) přemlouvá starší ženu, aby se usmála více doširoka a pochlubila se tak svou mezerou 10.10. Jakmile se zaměříme na mezery, uvědomíme si rozdíly mezi nimi. Některé jsou široké, jiné úzké a my jsme vyzýváni, abychom je srovnávali. Od jistého

místa ve filmu se ženy o mezeře nezmiňují a filmaři zřejmě věří, že v té době si již budeme všimnout mezer jako vizuálního motivu automaticky.

Další segment začíná pomalejšími záběry na ženu, která hraje na zahradě na harfu. Světlo a příjemná nálada úvodu budou na konci filmu připomenuty v jiném, ještě živějším hudebním výstupu. Mezitím film zkoumá postoj jednotlivých žen k jejich mezeře mezi zuby.

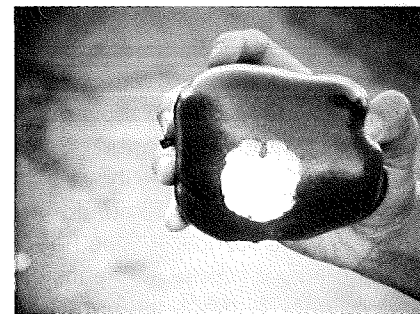
Během výstupu harfistky se objeví název filmu – slova jsou bílá a napsána psacím písmem 10.11. Psací písmo upomíná na rozhovor s první ženou, která se ve filmu objevila – svou mezeru v zubech označila jako „podpis“. Po titulku následuje v dvojexpozici motto filmu: „[Žena z Bath] dost zkušeností měla ze svých poutí. Měla mezeru mezi zuby, jest mi podotknouti.“¹ (Geoffrey Chaucer, *Canterburské povídky*, 1386 a. d.) Motto napovídá, že klíčová kategorie filmu se objevila už kdysi dávno. A co více, Chaucerova *Žena z Bath* je obvykle spojována s erotickou hravostí a tento prvek se stane motivem celého filmu.

Třetí segment se zabývá tím, jak mezery vznikají a co vše mohou znamenat. V shluku krátkých rozhovorů zmiňují tři ženy, že i další příslušníci jejich rodin mají mezi zuby mezeru. Z toho usuzujeme, že je to přirozený, byť neobvyklý rys, který se v rodinách dědí. Všechny tři ženy mluví o zubech s mezerou neutrálně, ale první z nich zmíní, že její matka musela nosit rovnátka, a naznačuje tak, že někteří lidé považují mezeru mezi zuby za nežádoucí.

Segment se pak soustředí na to, jak bývají mezery mezi zuby vnímány různými kulturami: zejména jinými než bílými. Mladá Asiatka s mezerou mezi zuby přemýšlí nad „hloupým“ mýtem, že ženy s mezerou v zubech „jsou prý víc sexy“. Blank poté stříhne na krátkou ukázkou z hraného filmu *Swannova láska* (*Un amour de Swann*, 1984), v níž protagonista líbá v kočáře krásnou ženu s mezerou mezi zuby. Potvrzuje to zmíněný mýtus? Nebo to jen naznačuje, že mýtus se vztahuje na ženy s mezerou mezi zuby obecně,



10.7



10.8



10.9



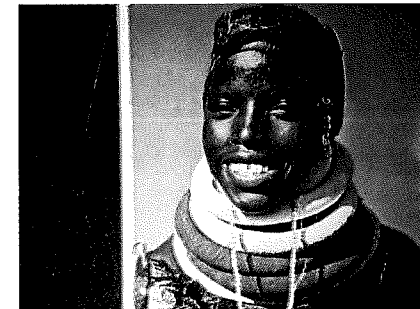
10.10



10.11



10.12



10.13



10.14

10.7 *Ženy s mezerou mezi zuby.* Detail úst ženy s velkou mezerou mezi zuby vede k...

10.8 ...jejímu „podpisu“, otisku zubů na jablku.

10.9 „Můj otec měl asi tak širokou mezeru, jako mám já, moje matka měla mezeru trochu menší.“

10.10 Snažíme se zhlédnout mezeru mezi zuby této ženy, když se usměje na kameru.

10.11 Titulek filmu se objevuje v dvojexpozici na pozadí scény v zahradě.

10.12 Žena z Bath svým hlubokým výstřihem a širokým úsměvem nepřiměřeně vyčnívá z důstojné skupinky.

10.13 Fotografie ženy z kulturního prostředí, kde si mezer mezi zuby cení.

10.14 Film zapojuje obrazy spojované s populární kulturou, aby prozkoumal společenské postoje.

s. 456–457

Dokumentární film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

nejen na Asiátky (herečka je totiž Evropanka)? Tato ukázka z jiného filmu nás seznámí s taktikou prostřihávání rozhovoru výjevy z oblastí umění a populární kultury, jako by to mělo naznačit všudypřítomnost myšlenek o mezeře mezi zuby.

Erotický motiv přináší zpět Ženu z *Bath*, nyní na rytině, jak jede v čele skupiny poutníků 10.12. Učeně znějící mužský *voice-over* komentář vysvětluje, že ve středověku byla meze- ra mezi zuby spojována s cestovatelskou váš- ní a též se zálibou v milostných dobrodružstvích. Následuje řada rozhovorů, která motiv rozvíjí. Žena s mezerou mezi zuby řekne ve znakové řeči, že si představovala, jak políbí svého učitele (kte- rý měl též mezeru mezi zuby) a jejich zuby se do sebe zaseknou. Žena afroamerického původu popisuje, jak jsou dnes třeba v Senegalu chápá- ny mezery mezi zuby jako znak štěstí nebo krá- sy 10.13. Indka tvrdí, že v její kultuře jsou meze- ry tak běžné, že je nikdo ani nekomentuje. Náhle Blank stříhá na moderní sochu sfingy a slyší- me ženský hlas, který uvádí, že ženy ve starově- kém Egyptě věřily, že mezery mezi zuby souvisejí s krásným zpěvem. Celkově segment ukazuje, že jednotlivé kultury interpretují mezeru mezi zuby dosti různě. Většina ji však nechápe jako vadu, a mnohé ji dokonce vnímají jako znak krásy.

Segment 4 se snaží ukázat, že moderní západní kultura na rozdíl od těchto kultur meze- ry mezi zuby stigmatizuje. Několik dalších rozho- vorů prostřihaných s různým materiálem ukazuje, že ženy samy mají pocit, že jejich zuby nejsou při- tažlivé. Jedna vypráví o zubaři, který se jí snažil přesvědčit, aby si nechala mezeru mezi zuby spravit (to je vzápětí zesměšněno písní s textem „zaplnit vaše ústa dráty a vaše hlavy lží“). Ale myšlenka, že zuby s mezerou vypadají ošklivě, je okamžitě vyvážena energickým stříhem. Po dvou časopiseckých fotografiích modelek bez meze- ry mezi zuby následuje fotografie pohledné dívky afroamerického původu s mezerou a poté fotogra- fie Madonny, snad té nejosobitější ikony moder- ní společnosti s mezerou mezi zuby, následně pak

titulní stránka časopisu *Vogue* s Lauren Hutto- novou, první významnou modelkou s mezerou mezi zuby 10.14. Další žena, jako kdyby reago- vala na tyto fotografie, mluví o tom, jak ji znepo- kojuje její výška, hmotnost a též její zuby, i když je z konvenčního hlediska poměrně atraktiv- ní 10.15. V rozporu s jejím komentářem jsou pak další názory, třeba když jedna žena mluví o tom, jak v časopisech „nikdy nevidíte osobu s mezerou mezi zuby“, a matka batolete s mezerou mezi zuby si vybavuje, jak nenáviděla své vlastní zuby až do chvíle, kdy se z Lauren Huttonové stala úspěš- ná modelka. Sestřiháním komentářů jednotlivých žen s ilustracemi toho, o čem se zmiňují, dosahu- je Blank intelektuálního srovnání, jež se docela podobá intelektuální montáži Sergeje Ejzenštejna 10.16–10.19. Celkově stříhová skladba zdůrazňuje rozporuplné postoje k tomu, co je krásné.

Tyto rozhovory sice nejsou tak hravé a vtípné jako v úvodní sekvenci, ale tón filmu se zase odlehčí. Samotná Lauren Huttonová se pro- chází ulicemi města v marném pokusu nalézt pro rozhovor lidi s mezerou mezi zuby. Scéna obrací naruby obvyklý rozhovor v showbyznysu: nechává celebritu, aby běhala za obyčejnými lidmi a oslovo- vala je. Tato pointa je navíc zdůrazněna Blankovým využitím ruční kamery v televizním stylu 10.20. Následující rozhovor s Huttonovou probíhá v jejím domě – říká, že jestliže se žena cítí vnitřně atrak- tivní, může být se svým vzhledem spokojená.

Tatáž hravost je podpořena další hudeb- ní mezihrou: písní folkové zpěvačky Claudie Schmidtové *I'm a Little Cookie*. Píseň doprovází deset fotografií usmívajících se dívek s mezerou mezi zuby. Pak se přesouváme do série svědectví o tom, jak se ženy pokoušely spravit své zuby různými domácími pomůckami, a poté následuje falešná reklama na pomůcku určenou k zaplnění mezer 10.21. Tento segment filmu končí rozhovo- rem se starší ženou, která je pyšná, že má stále své vlastní zuby s mezerou a podobně 10.10.

Segment 5, který jsme nazvali *Kariéry a kreativita*, začíná další písní Claudie Schmidtové



10.15



10.16



10.17



10.18

10.15 Ženy s mezerou mezi zuby. Krásná žena je znepokojena svou fyzickou vadou.

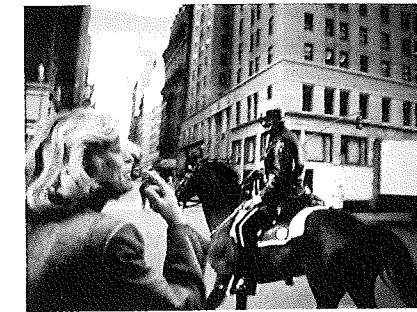
10.16 Mladá žena si vzpomíná, jak si ji dobralí a srovnávali s loutkou Howdy Doody...

10.17 ...načež se objeví fotografie této loutky s mezerou mezi zuby, po níž opět následuje...

10.18 ...záběr na ženu, která vychvaluje Lauren Huttonovou, jenž vede...



10.19



10.20



10.21



10.22

10.19 ...k okouzujícímu foto- grafii na obálce časopisu, kde Huttonová odhaluje svou mezeru mezi zuby.

10.20 Ruční kamera.

10.21 Ukázka pomůcky, která má dokonale zakrýt mezery mezi zuby.

10.22 Autorka komiksů Dori Sedaová mluví o aktivních ženách.

s.
458–459

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

o mezerách. Když se díváme na fotografie více žen s mezerou mezi zuby (včetně Whoopi Goldbergové), píseň znovu představuje motiv *Ženy z Bath* („starý Chaucer věděl, v čem spočívá štěstí“) a vede k rozhovoru se samotnou Schmidtovou. Vzpomíná si, jak bývala vzdorovitá ve spojitosti se svou mezerou mezi zuby a vzývala „sílu mezeru“ (*gap power*).² Následuje rozhovor s kreslířkou Dori Sedaovou: stojí vedle plakátu na film, který právě sledujeme, a vysvětluje, že když přijala svou mezeru mezi zuby, pomohlo jí to připojit se k tradici neobvyklých žen 10.22. Film se přiklání k názoru, že zuby s mezerou jsou spojovány s hrdostí, přátelstvím a kreativitou.

Následující řada rozhovorů toto téma rozvádí – a kupodivu vůbec nezmiňuje mezeru mezi zuby. Tentokrát se zdůrazňují aktivity žen. Sochařka mluví o tom, jak její práce pomáhá komunitě 10.23; Indka, kterou jsme viděli již dříve, kreslí jakousi rýžovou kaší vzorce na svém prahu; Hispánka, řidička tiráku, popisuje dlouhou a obtížnou cestu bouří. Střih tyto příběhy staví proti příběhu Catherine de Santisové o Arabkách, jež si odstraňují chloupky směskou z horkého vosku, a upomíná tak na dřívější téma, že je nebezpečné přizpůsobovat se standardům krásy, které přicházejí zvnějšku. Následuje pozitivnější příklad zpěvačky, která opustila svou heavymetalovou kapelu kvůli jejím násilným textům, a fotografie ženy s mezerou mezi zuby, která má na svých tvářích namalované symboly pro ženu (♀) a mír (☺). Náhle se objevuje zvukový můstek, který tady hraje dvě role. V obraze vidíme stále tvář této ženy a slyšíme sbor, jak zpívá: „Budou pochodovat, pochodovat, když přijde armáda do města...“ – jako kdyby odkazoval na její protiválečný symbol. Střih na novou sekvenci ale odhalí, že hudba je diegetická – hraje se na akci pořádané Armádou spásy před veřejným proslovem Sandry Day O'Connorové, soudkyně Nejvyššího soudu 10.24. Proč ve filmu vystupuje? Jednak má mezeru mezi zuby a jednak její proslov zdůrazňuje „kreativitu, práci

a lásku“ jako to, co má v životě smysl. Poněvadž jsme právě viděli několik pracujících a kreativních žen, tematické spojení vyznívá hned silněji.

O'Connorová také říká, že kde není kreativita, „vůle žít nejspíš odchází zároveň s ní“. Její poznámka vede k závěrečnému souhrnnému segmentu filmu. Ženské břicho se v sevřeném záběru otáčí v břišním tanci. Všimneme si dalších žen, které se na tanec dívají, a muzikantů, jež tanečnici doprovázejí. Tanečnice ve *voice-over* komentáři vysvětluje, že je momentálně bez projevů rakoviny. Střih nás přesune k poklidnému rozhovoru s ní. Žena (její jméno je Sharlyn Sawyerová) se v obyčejných šatech opírá o jednoduchý dřevěný plot. Vysvětluje, že poté, co musela čelit smrti, ji už vůbec netrápí fyzické nedostatky. „Když na vás šlápne kůň, tak co, máte jizvu na noze. Tak máte mezeru mezi zubama, bóže, vždyť to není žádný problém!“ Aby film zdůraznil její slova, zaměřil se na její rozveselenou tvář a v tom momentě se zastaví 10.25. Díky spontánnosti Sawyerové a jejímu rozumnému přijímání fyzických vad i stárnutí vidíme obavy některých žen ze začátku filmu hned v poněkud jiném světle.

Další zvukový můstek – tentokrát potlesk, který zdánlivě schvaluje, co řekla Sawyerová – nás vrací k hodině tanců ze Středního východu, v níž Sawyerová předvádí další energický tanec 10.26. Začínají se odvíjet závěrečné titulky a odhalují velice detailní fotografie úst smějící se ženy s mezerou mezi zuby, což odkazuje na první záběr filmu. Závěrečné poděkování pokračuje v nevázaném tónu filmu: „Díky moc všem báječným ženám s mezerou mezi zuby, bez nichž by tento film nevznikl!“

Film *Ženy s mezerou mezi zuby* dosvědčuje, že forma založená na kategorii nemusí být strohým souhrnem pojmových podobností a odlišností. Dokumentární film využívající tohoto uspořádání může zaujmout k tématu nějaký postoj, pohrávat si s rozličnými názory a bavit publikum. Blank a jeho spolupracovníci natočili odlehčený, zábavný film, částečně díky tomu, že si vybrali

neobvyklou kategorii, a částečně díky filmovým postupům zvoleným k její prezentaci.

Film vytváří čtyři úrovně významu, které jsme popsali v kapitole 2 (s. 92–95). Na referenční úrovni *Ženy s mezerou mezi zuby* jednoduše prezentují řadu žen s mezerou mezi zuby různých ras, kultur a společenského postavení. Tváře a jména některých z nich můžeme znát z dřívějška (nejočividnější jsou Madonna a Whoopi Goldbergová; fanoušci folkové hudby a undergroundového komiksu znají Claudii Schmidtovou a Dori Sedaovou). Víme též, že *Vogue* je módní časopis, a předpokládáme, že ruské a další cizojazyčné titulní stránky pocházejí ze zahraničních mutací tohoto časopisu.

Přesuňme se k explicitnímu významu: zpovídání ženy reagují na zuby s mezerou různě. Některé z nich jsou evidentně pyšné, některé se stydí, jiné reagují nejednoznačně. Některé dosti zpříma vyjadřují názor, že časopisy a okolí často ty, kdo mají mezeru mezi zuby, stigmatizují. Jiné však prozrazují, že mezery jsou v některých kulturách obdivovány. Na jednom místě srovnává sochařka nedostatky modelek s mezerou mezi zuby v časopisech k tomu, že lidé s černou barvou pleti vidí v médiích pouze bílé tváře. To explicitně srovnává stereotypní postoje k ženské kráse s rasismem. Ve většině případů nejsou hlasy filmařů slyšet – nechávají zpovídání ženy, aby tyto názory vyslovily samy.

Z formálního uspořádání filmu nevyplývá, že zuby s mezerou jsou přirozený, snad i atraktivní rys, ale na implicitní úrovni to naznačují hudba a fotografie usmívajících se žen s mezerou mezi zuby. Výběr žen, z nichž některé jsou velice hezké, napovídá, že jejich obavy nad mezerou mezi zuby jsou zbytečné. Komentáře některých z nich jsou jasně privilegované a odrážejí tak myšlenky, které filmaři chtějí předat. Zamyšlení Dori Sedaové nad tím, jak je pro ženy důležité dělat něco zajímavého, pomáhá definovat segment filmu o kariéře i kreativě a závěrečný proslov ženy, která se vyléčila z leukemie,



10.23



10.24



10.25



10.26

10.23 *Ženy s mezerou mezi zuby*. Film propojuje mezery mezi zuby s kreativitou.

10.24 Materiál v reportážním stylu zachycuje proslov Sandry Day O'Connorové.

10.25 Mrtvolka po větě: „Tak máte mezeru mezi zubama, bóže, vždyť to není žádný problém!“

10.26 Žena, která se vyléčila z leukemie, se vlní a točí za potlesku hudebníků a přihlížejících.

s.
460–461

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

napovídá, že obavy z mezery mezi zuby jsou banální ve srovnání s radostmi, které život nabízí.

Kromě těchto tří úrovní významu můžeme též rozeznat významy symptomatické. Blank začal natáčet filmy v šedesátých letech, v období, kdy se objevila alternativní kultura založená na protestu a nedůvěře k autoritám. Konkrétněji, bylo to období liberalizace žen, volalo se po genderové rovnosti a prolomení stereotypů spojovaných s ženami. Když se roku 1987 film objevil v kinech, alternativní kultura šedesátých a sedmdesátých let už sice dozněla, ale mnoho lidí stále vyznávalo její ideály. Několik žen v Blankově filmu evidentně patří do této generace a jsou citlivé na její problémy. Navíc, alternativní kultura zanechala dědictví – všeobecnou pozornost, která je věnována tlaku, jímž společnost ponouká ženy, aby dostály omezujícím ideálům krásy. Film *Ženy s mezerou mezi zuby* by mohl být interpretován jako odraz toho, jak se některé radikální postoje šedesátých let staly součástí mainstreamu – a to je situace, která zůstává stále aktuální a činí Blankův film z roku 1987 důležitým i dnes.

Rétorická forma

Další typ dokumentárního filmu využívá *rétorickou* formu, v níž filmař předkládá přesvědčivou argumentaci. Cílem takového filmu je přesvědčit diváky, aby přejali předkládaný názor na věc a snad se v ní i nějak angažovali. Tento typ přesahuje film využívající kategorickou formu v tom, že se snaží jasně argumentovat.

Rétorická forma je běžná ve všech médiích. Setkáváme se s ní často i v každodenním životě – nejenom ve formálních proslovech, ale též v konverzích. Lidé se často snaží přesvědčit jeden druhého pomocí argumentů. Prodači využívají přesvědčování ve svém zaměstnání a přátelé mohou u oběda diskutovat o politice. Televize nás bombarduje jedním z nejrozšířenějších druhů filmů využívajících rétorickou formu: reklamami, které se snaží přimět diváky, aby koupili určitý produkt nebo volili konkrétní kandidáty.

Rétorickou formu ve filmu můžeme definovat pomocí čtyř základních atributů. Za prvé, film přímo oslovuje diváka a pokouší se mu vnuknout nové přesvědčení, nový emoční postoj nebo ho přimět k činu. (V tom posledním případě může být divák o něčem již přesvědčen, ale potřebuje se dozvědět, že jeho přesvědčení je dostatečně důležité, aby na jeho základě začal jednat.)

Za druhé, tématem filmu obvykle nebývá nějaká nezpochybnitelná vědecká pravda, ale je spíše věcí názoru – člověk k němu může zaujmout více stejně přijatelných postojů. Filmař se snaží pomocí rozličných argumentů a důkazů představit své stanovisko jako nejpravděpodobnější. Protože to ale nemůže být nikdy zcela prokázáno, můžeme je přijmout právě proto, že je filmař dokáže dobře ospravedlnit. Rétorické filmy se zabývají přesvědčováním a argumenty, a tak je jejich součástí ideologické stanovisko. Snad žádný jiný typ filmové formy se tak soustavně nesoustředí na explicitní význam a ideologické implikace.

Třetí aspekt rétorické formy se od toho odvozuje. Jestliže nemůže být vyvozený závěr jednoznačně prokázán, filmař nebude jen předkládat faktické důkazy, ale bude se nezřídka obracet na naše city. A za čtvrté, film se často snaží přesvědčit diváka, aby učinil volbu, která ovlivní jeho běžný život. Volba může být velice jednoduchá, třeba jaký používat šampon. Může ale znamenat i rozhodnutí o tom, jakého politického kandidáta podpořit nebo zda bude mladý člověk bojovat ve válce.

Typy rétorických argumentů Aby nás filmy přesvědčily k zmíněným rozhodnutím, mohou využívat různé druhy argumentů. Často nám ale tyto argumenty nejsou představeny *jako* argumenty. Film je nezřídka prezentuje, jako kdyby to byla prostá pozorování nebo faktické závěry a často se ani nezabývá jinými názory. Existují tři hlavní typy argumentů, které lze využít: vztahující se ke zdroji, k tématu a k divákovi.

Argumenty ze zdroje Některé argumenty ve filmu budou spoléhat na zdroje informací, jež jsou považovány za věrohodné. Film může využít přímých zpráv o události – znalecká svědectví u výslechu nebo rozhovory s lidmi, o nichž se předpokládá, že jsou s tématem obeznámeni. Většina politických dokumentů obsahuje materiál, kterému se říká „mluvící hlavy“: rozhovory s vyšetřovateli, vědci nebo zasvěcenými osobami. Zároveň se filmaři pokoušejí prokázat, že oni sami jsou dobře informováni a důvěryhodní. Mohou se sami zapojit do rozhovorů, jako to ve svých dokumentech dělá Michael Moore, nebo využít vypravěče, který svůj *voice-over* komentář podá uhlazeně a přesvědčivě.

Argumenty zaměřené na téma Film rovněž využívá argumenty týkající se jeho tématu. Někdy se filmy obrací k přesvědčením sdíleným v konkrétní době danou kulturou. Například v dnešní Americe si prý velká část populace myslí, že politici jsou většinou cyničtí a zkorumpovaní. V případě konkrétního politika to může, ale nemusí být pravda. Nicméně kterýkoli kandidát na veřejnou funkci může k tomuto přesvědčení odkazovat a tvrdit potenciálním voličům, že právě on přinese do úřadu upřímnost.

Druhým možným přístupem jsou *příklady* podporující tvrzení, přičemž tyto důkazy bývají více či méně přesvědčivé. Reklama ukazující, jak si jedna osoba vybere v testu chuti propagovaný produkt, má zřejmě naznačit, že skutečně chutná nejlépe – ale nikde nejsou zmíněni ostatní lidé, a může to být i většina, kteří dávají přednost jiné značce.

Filmaři navíc mohou podpořit argument využitím známých, automaticky přijímaných argumentačních vzorců. Studenti rétoriky takovým vzorcům říkají *entymémy*. Jsou to argumenty, které spočívají na obecně sdíleném názoru a obvykle zamlčují některé klíčové předpoklady.

Můžeme například natočit film, abychom vás přesvědčili, že nějaký problém byl vyřešen.

Ukázali bychom, že tu existoval určitý problém a že byly posléze podniknuty nějaké kroky k jeho řešení. Pohyb od problému k řešení je velice známým dedukčním vzorcem, a proto vás přiměje uvěřit, že jsme dostatečně prokázali správnost učiněných kroků. Po bližším prozkoumání byste ale přišli na to, že film ukrýval následující předpoklad: „Pokud *tohle* bylo to nejlepší řešení, byly podniknuty příslušné kroky.“ Možná, že jiná řešení by byla vhodnější, ale těm se film nevěnuje. Předkládané řešení není tak dobře ospravedlněno, jak by mohl vzorec problém–řešení naznačovat. Brzy uvidíme takové entymematické vzorce v praxi při analýze filmu *Řeka*.

Argumenty zaměřené na diváka Film může zvolit argumenty, které apelují na divákovy emoce. Všichni dobře známe politiky, kteří pózují s vlajkami, rodinami a domácími mazlíčky. U rétorických filmů je běžné dovolávání se vlastenectví, romantické sentimentality a dalších emocí. Filmaři často využívají konvencí převzatých z jiných filmů, aby dosáhli vytoužené reakce. Někdy takové dovolávání se emocí může zakrýt chabost jiných argumentů ve filmu a přesvědčit citlivější diváky, aby přijali názory, které film prosazuje.

Rétorická forma dokumentárního filmu tyto argumenty a apely uspořádává různými způsoby. Někteří filmaři zprvu předkládají obecné argumenty, pak ukazují důkazy a problém, a nakonec vysvětlují, jaký následek by mělo řešení, které film upřednostňuje. Jiné filmy začínají podrobným popisem problému a pak nechají diváka, aby později sám ve filmu zjistil, jaká změna je propagována. Tento druhý přístup může vyvolávat větší zvědavost a více napětí, a tak vést diváka k tomu, aby zvažoval a předjímal možná řešení.

Jedna z obvyklých verzí rétorické formy předpokládá, že se začne s úvodem do situace, pokračuje se debatou o důležitých údajích, následuje předvedení důkazů, že dané řešení těmto údajům odpovídá, a končí se epilogem, který vše shrne. Naším příkladem rétorické formy

bude dokumentární film *Řeka* natočený roku 1937 Parem Lorentzem. Svou celkovou formou odpovídá struktuře o čtyřech částech, kterou jsme právě načrtli.

Příklad rétorické formy: *Řeka* Lorentz natočil film *Řeka* pro Hospodářskou bezpečnostní správu (Farm Security Administration, FSA), vládní organizaci USA. Roku 1937 se zemi postupně dařilo zotavovat se z hospodářské krize. Pod administrací Franklina Delana Roosevelta využila federální vláda své moci k vytvoření veřejných pracovních programů. Ty měly poskytnout práci obrovskému množství nezaměstnaných dělníků, a zároveň pomoci vyřešit různé společenské problémy. Ačkoli dnes Rooseveltovu politiku často lidé vychvalují a připisují Rooseveltovi zásluhu na tom, že vyvedl Ameriku z hospodářské krize, ve své době čelil silné politické opozici. *Řeka* oslavuje Úřad pro údolí Tennessee (Tennessee Valley Authority, TVA) jako řešení místních problémů se záplavami, hospodářským úpadkem a nedostatečnou elektrifikací. Film vykazoval jasný ideologický zájem: propagovat Rooseveltovu politiku. Argumenty filmu byly v době vzniku kontroverzní. Dnes mohou být považovány za kontroverzní zrovna tak, vzhledem k pokusům zrušit přehradu a vrátit řeku do jejich původního přirozeného stavu.

Podívejme se na to, jak se film hned od začátku snaží přesvědčit publikum, že TVA je dobrý program. *Řeka* má jedenáct segmentů:

T – Úvodní titulky

1. Titulek v prologu vysvětluje téma filmu
2. Popis řek, které tečou do Mississippi a pak do Mexického zálivu
3. Dějiny raného hospodářského využití řeky
4. Problémy na Jihu zapříčiněné občanskou válkou
5. Část o dřevorubectví a ocelárnách na Severu a o výstavbě měst
6. Povodně způsobené bezohledným využíváním krajiny

s.
464–465

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

7. Současné následky těchto nakumulovaných problémů pro obyvatele: chudoba a lhostejnost
8. Mapa a popis projektu TVA
9. Přehradu TVA a výhody, které přináší
- Z – Závěrečné titulky

Na první pohled se zdá, že nám film prostě poskytuje informace o Mississippi. Věnuje se jim totiž poměrně dlouho, než začne být jeho argument zřetelný. Pečlivým využíváním opakování, variace a vývoje však Lorentz nakonec předloží problém, který se skutečně odvíjí od spolupráce mezi všemi segmenty.

Úvodní titulky filmu se objevují na pozadí staromódního obrazu parníku na Mississippi a poté na pozadí mapy USA 10.27. Film okamžitě naznačuje publiku, že jeho tvůrci jsou věrohodní a obeznámeni s problémem a že událost je popsána na základě historických a geografických údajů. Tatáž mapa se vrací v prologu, v krátkém úvodním segmentu, který prohlašuje: „Toto je příběh řeky.“ Takové prohlášení zakrývá rétorický cíl filmu a navozuje pocit, že film bude objektivně podaným příběhem, využívajícím narativní formu.

Úvod filmu dále pokračuje v segmentu 2, a to záběry na nebe, hory a řeky. Tento motiv majestátní krásy údolí řeky Mississippi se bude znovu opakovat na začátku závěrečných částí a bude tak kladen do protikladu k pusté krajině, která dominuje středním částem filmu. Souběžně s tím, jak sledujeme krásu řeky 10.28, nám zvukový mužský hlas vysvětluje, jak voda teče do Mississippi z tak vzdálených míst, jako je Idaho a Pensylvánie. Zvukový vypravěčův hlas odpovídá konvenčnímu pojetí důvěryhodné osoby. Vypravěčem byl Thomas Chalmers, operní baryton, zvolený právě kvůli svým hlasovým přednostem.

Lorentz věnuje hodně pozornosti zvukové stopě – tomu, jak dokáže probouzet emoce. Zatímco vidíme řeku, které se díky přítokům rozšiřují, komentář vypravěče je na hony vzdálen od suchého, věcného tónu většiny dokumentů. Věty mají naléhavý rytmus: „Po řekách

Yellowstone, Milk, White a Cheyenne... Cannonball, Musselshell, James a Sioux...“ Toto oslavné vyvolávání jmen řek připomínající přednes poezie Walta Whitmana evokuje sílu a majestátnost země. I košatá folková píseň Virgila Thomsona probouzí emoce. Film tedy volí „americký“ tón, apeluje na vlastenecké cítění diváků a naznačuje, že celá země by se měla s tímto regionálním problémem nějak vyrovnat.

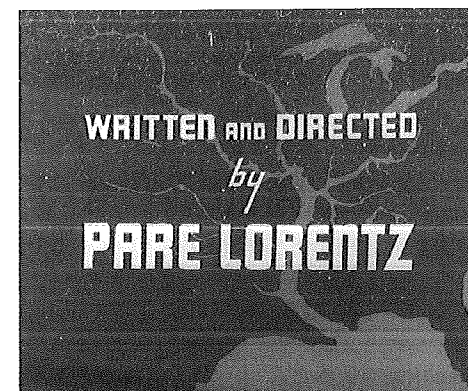
Segment 2 navodil nádhernými záběry horské krajiny a údolí řeky idylickou náladu. Celkový vývoj filmu směřuje k prosazení obnovy této krásy, ovšem něco se musí změnit. V segmentu 3 jsme se přesunuli do části filmu, která se věnuje faktům z amerických dějin vztahujících se k Mississippi a problémům, jež přináší. Segment 3 začíná hodně podobně jako segment 2: pohledem na oblaka. Pak se ale věci začínají měnit. Místo hor, které jsme viděli dříve, spatříme dvojici mul a muže, kteří je vedou. Vypravěčův hlas opět začne vypočítávat: „Z New Orleans do Baton Rouge... z Baton Rouge do Natchez... z Natchez do Vicksburgu.“ Tento seznam je část krátkého převyprávění dějin hrází vystavěných podél řeky Mississippi s účelem zabránit povodním v době před občanskou válkou. Potvrdí se, že vypravěč je důvěryhodný a obeznámený s problematikou, protože nám poskytuje údaje a data z národních dějin. Vidíme, jak jsou balíky bavlny nakládány na parníky, což ukazuje zemi jako vývozce zboží v začátcích prosperity. Svěží stříh zde i jinde ve filmu evokuje elán a energii Američanů. Kompoziční diskontinuita naznačuje jak změnu, tak vlastně i jistou kontinuitu, když Lorentz stříhá z lopaty zaplněné bahnem 10.29 na pluh, který oře v opačném směru 10.30. Odlišné pohyby odrážejí změnu v technice, ale jejich určitá podobnost naznačuje spojení mezi budováním hrází a pěstováním bavlny. Dynamická kompozice slouží k obdobnému účelu, jako když nakloněné rámování ukazuje dělníky nakládající balíky bavlny na parník 10.31. Nevyvážená kompozice doprovázená veselou melodií hranou

10.27 *Řeka*. Film začíná mapou zachycující řeku Mississippi a její přítoky, jejichž velikost je nadsazena.

10.28 Idylický obraz přírody.

10.29 Kompoziční kontrast mezi lopatou...

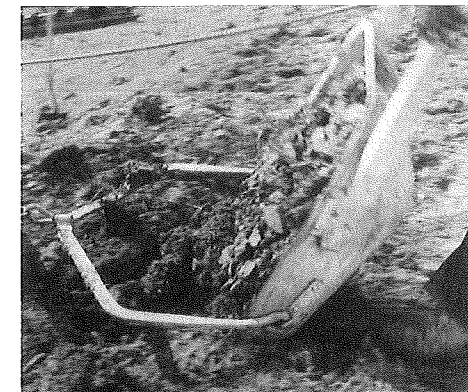
10.30 ...a pluhem.



10.27



10.28



10.29



10.30

na bendžo vede k dojmu, že se balíky valí dolů takřka bez námahy.

Zatím se zdálo, že film sleduje svůj původní cíl vyprávět příběh řeky. V segmentu 4 nás však začíná seznamovat s problémy, které TVA posléze vyřeší. Ukazuje následky občanské války: polorozbořené domy a ožebračené farmáře, zemi zničenou pěstováním bavlny a lidí přinucené stěhovat se na Západ. Morální zabarvení filmu se stává zřetelné a apelující. Záběry na zchudlé obyvatele doprovází ponurá hudba, založená na známé zlidovělé melodii *Go Tell Aunt Rhody*, která svými slovy „stará šedá husa je mrtvá“ zdůrazňuje farmářské ztráty. Vypravěčův hlas, jenž zmiňuje „tragédii zchudlé země“, vyjadřuje soucit s osudem Jihu. Tento soucitný postoj nás může přimět k tomu, abychom i jiné informace, jež nám film předá, brali jako pravdivé. Vypravěč také označuje lidi žijící v této době zájmem „my“: „Dobývali jsme ze země bavlnu, a pak už nebylo co dobývat.“ Zde se projeví jasný zájem filmu: přesvědčit nás. Nebyli jsme to přece *my* – vy, já a vypravěč –, kdo vypěstovali tuhle bavlnu. Využití zájmena *my* je rétorická strategie, která v nás má navodit pocit, že všichni Američané jsou společně odpovědní za tento problém, a tedy i za hledání jeho řešení.

Další segmenty opakují strategie těch předchozích. V segmentu 5 film opět využívá poetické opakující se narace k popsání rozvoje dřevorubectví po občanské válce a vyjmenovává „černý smrk a norskou borovici“ a další stromy. V záběrech vidíme jehličnany na pozadí nebe, což odkazuje na motiv mraků, který otevíral segmenty 2 a 3 10.32. To vytváří paralely mezi bohatstvím zemědělských a průmyslových oblastí. Bujaří sekvence těžby dřeva doprovázená hudbou na motivy ragtimové písně *Hot Time in the Old Town Tonight* nám opět naznačuje elán Američanů. Následuje část o dolech a ocelárnách, která tento dojem jen posiluje. Segment 5 končí odkazem na rostoucí městská centra: „Postavili jsme stovky velkoměst a tisícovky městeček...“ – a slyšíme jejich neúplný seznam.

Až dosud jsme viděli, jak je prosperita Ameriky propojena s údolím řeky a problémy, které rozvoj způsobil, byly jen naznačeny. Segment 6 ale mění obvyklou cestu a vytváří dlouhou sérii kontrastů k předešlým částem. Začíná stejným seznamem stromů – „černý smrk a norská borovice“ –, ale teď nevidíme stromy na pozadí mraků, ale pahýly v mlze 10.33. Vracejí se i další slova, ale vždy s přidanou frází: „Postavili jsme stovky velkoměst a tisícovky městeček...“, ale za jakou cenu.“ Vidíme, jak stéká voda z rozpuštěného ledu z pustých vrcholů kopců a jak proud postupně narušuje jejich svahy a zvětšuje říčky do rozvodněných proudů 10.33–10.38. Ještě jednou slyšíme seznam řek ze segmentu 2, ale nyní je hudba ponurá a řeky již nevypadají idylicky. Opět je zde navíc naznačena paralela mezi erozí půdy na tomto místě a vyčerpáním půdy na Jihu v období po občanské válce.

Stojí za to se na chvíli zamyslet nad Lorentzovým využitím filmového stylu, poněvadž ten posiluje argumentaci filmu pomocí postupů, které probouzejí emoce publika. Kontrast mezi segmentem 6 a energickou pasáží o těžbě dřeva, jež segmentu 6 předchází, by sotva mohl být důraznější. Sekvence začíná pomalými záběry na pahýly stromů zahalené mlhou 10.33. Nezaznamenáme takřka žádný pohyb. Ve zvukové stopě slyšíme hudbu s hrozivými, pulzujícími akordy a vypravěč mluví rozvázněji. Záběry nespojují ostré střihy, ale spíše prolínačky. Segment pomalu buduje napětí. Jeden záběr ukazuje pahýl, na němž visí rampouchy, a nečekaný střih na detail zdůrazňuje, jak z těchto rampouchů neustále kape voda 10.34. Náhlý, velice disharmonický akord napovídá, že se blíží nebezpečí.

V následující sérii detailů země se voda sbíhá, zprvu do pramínku 10.35, vzápětí do proudu, který s sebou strhává půdu. Nyní už je hudba velice rytmická, slyšíme bubnování jakoby na tam-tam, které podtrhuje tklivou a zesilující orchestrální melodii. Vypravěč začíná vypočítávat data, pokaždé naléhavěji: „1907“ 10.36, „1913“ 10.37,



10.31



10.32



10.33



10.34



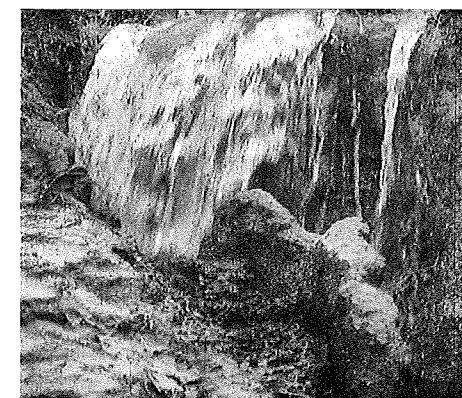
10.36



10.35



10.37



10.38

10.31 *Řeka*. Nakloněné rámování.

10.32 Motivy borovic a mraků.

10.33 Borovice se teď mění v pahýly, mraky v mlhu.

10.34 Záběry kapajících rampouchů vedou k segmentu o erozi.

10.35 *Řeka*.

10.36 *Řeka*.

10.37 *Řeka*.

10.38 *Řeka*.

s.
466–467

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

„1916“ 10.38... až k datu 1937. S každým dalším letopočtem vidíme, jak se proudy vody mění v říčky, říčky ve vodopády a nakonec se řeky vylíjí z břehů.

Jak povodně zesilují, krátké záběry na blesky jsou prostřihány se záběry na běsnící vodu. Dramatická hudba se utápí v sirénách a hvízdání. Film nás přesunul od přírodních krás ke katastrofě, za niž nesou odpovědnost lidé. Lorentzovy stylistické volby se spojily, aby nám poskytly pocit vzrůstajícího napětí. Přesvědčí nás tak o hrozbě povodní. Kdybychom nepocítili hrozbu jednak emocionálně a jednak z předložených údajů, celková argumentace filmu by nebyla tak přesvědčivá. V průběhu filmu *Řeka* se spojuje hlas, hudba, střih a pohyb v rámci záběru, aby vytvořily rytmus pro rétorické záměry filmu.

V tomto momentě již chápeme, proč nám film předkládá informace o záplavách a erozi. Film ale zatím nenavrhuje řešení, pouze ukazuje vliv záplav na životy lidí v tehdejší Americe. Segment 7 popisuje vládní pomoc obětem povodní z roku 1937, avšak upozorňuje, že hlavní problém stále trvá. Vypravěč tady využívá překvapujícího entymému: „A ubohá země tvoří ubohé lidi – ubozí lidé tvoří ubohou zemi.“ Na první pohled to zní rozumně, ale když se nad tím zamyslíme, význam není úplně jasný. Cožpak vinu na vyčerpání země nenesou bohatí jižanští plantážníci, jejichž zruinovaná panství jsme viděli v segmentu 4? Podobná prohlášení zní poeticky, pádně a emotivně, a proto jsou využita. Nehledejme v nich žádný hluboký smysl. Scény zachycující místní farmářské rodiny 10.39 útočí přímo na naše city. Jak zareagovat na takovou bídu? Tento segment znovu využívá motivy, s nimiž nás již seznámil segment 4 věnovaný občanské válce. Film nám naznačuje, že tito lidé teď nemohou odejít na Západ, protože už tam není žádná volná půda.

Nyní již byli diváci seznámeni s problémem, který byl prodiskutován, a emocionální apel je připravil tak, aby byli ochotni akceptovat řešení. Segment 8 ho představuje. Tím začíná

část filmu zaměřená na důkazy, že toto řešení bude efektivní. Vrací se mapa z úvodních titulků a vypravěč řekne: „V přírodě neexistuje nic jako ideální řeka, ale s řekou Mississippi je opravdu něco v nepořádku.“ Tady máme další příklad entymému – vyvození, o němž máme předpokládat, že je logicky správné a věrné realitě. S řekou Mississippi může být „opravdu něco v nepořádku“ z hlediska jistého využití, ale představovalo by to problém pro zvířata a rostliny v ekosystému? Toto prohlášení předpokládá, že „ideální“ řekou by byla ta, která naprosto odpovídá našim potřebám a cílům. Vypravěč pokračuje a poskytuje nám nejzřetelnější prohlášení týkající se argumentu filmu: „Starou řeku lze kontrolovat. Dokázali jsme zničit údolí řeky. Dokážeme je dát zase dohromady.“

Teď už chápeme, proč byla filmová forma uspořádána právě takto. V dřívějších segmentech, zejména 3 a 5, jsme viděli, jak se Amerika vyvinula ve značně perspektivní zemi v oblastech zemědělství a průmyslu. Tehdy jsme mohli tyto události chápat jako prosté údaje z dějin, ale nyní se stávají klíčovými pro argument filmu. Ten můžeme shrnout takto: Viděli jsme, že Američané dokážou budovat a ničit; dovedou tedy budovat znovu.

Vypravěč pokračuje: „Začali jsme roku 1933...“ – a pokračuje v popisu, jak Kongres založil TVA. Tento segment představuje TVA jako již dohodnuté řešení problému a nenabízí žádné další možné alternativy. Řešení, které bylo ve skutečnosti kontroverzní, se zde tedy prezentuje jako takové, které se prostě uskuteční. Tohle je případ, kdy se jedno z řešení problému chápe jako *jediné*, protože dosud bylo účinné. Když se na to ale podíváme zpětně, není vůbec jisté, že masivní soustava přehrad vystavěná TVA byla jediným a nejlepším řešením záplav. Možná, že méně radikální plán kombinující zalesnění s hospodařením šetrným k přírodě by nezpůsobil tolik dalších problémů (jakými bylo třeba přemísťování lidí z oblastí zaplavených přehradami). Možná, že místní samospráva by vyřešila problém lépe



10.39

než federální vláda. *Řeka* se ale neobtěžuje tím, aby tyto alternativy vyvracela, a místo toho spoléhá na naše navykklé vyvozování „od problému k řešení“.

Segment 9 je částečně podobný několika dřívějším segmentům, částečně se však liší. Segment začíná seznamem přehrad, jejichž dostavby nebo dokončené konstrukce vidíme. To upomíná na seznamy řek, stromů, měst a dalších objektů, jež jsme v určitých intervalech během filmu již slyšeli. Následující poklidné záběry umělých jezer 10.40 propojují závěr filmu s jeho začátkem – připomínají totiž lyrické záběry na řeku ze segmentu 2. Vykořenění, vyplavení a nezaměstnaní lidé ze segmentu 6 se nyní zdají šťastní – pracují, staví plánované modelové město financované z vládních půjček. Elektřina, kterou přehrady vytváří, propojuje tyto venkovské komunity s těmi „stovkami velkoměst a tisícovkami městeček“, o nichž jsme slyšeli dříve, a přináší na venkov „výhody městského života“. Mnohé motivy, rozmístěné zdánlivě nahodile ve filmu, jsou nyní znovu využity a propojeny, aby sloužily jako důkaz přínosu TVA. Závěr filmu ukazuje život podobný tomu, jaký byl na začátku – krásná příroda, pracovití lidé –, ale vylepšený moderním vládním plánováním. Prostřední segmenty filmu nám znemožnily zablédnout malebné výjevy hor

10.39 *Řeka*.

10.40 Nádherné jezero.

10.41 Pohled na muže jdoucí do práce, za nimiž je vidět obloha.

10.42 Brzy poté začíná další záběr pohledem na svah, rovněž na pozadí oblohy. Následuje švenk...

10.43 ...který odhalí modelové městečko.



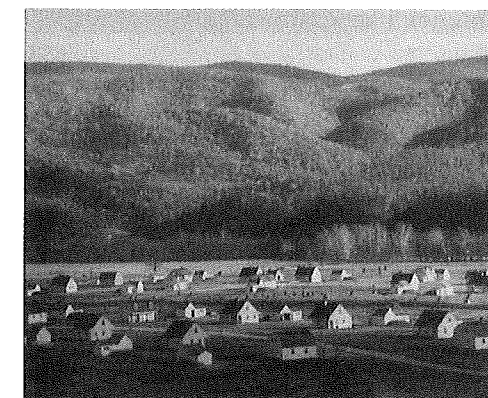
10.40



10.41



10.42



10.43

s.
468–469

Dokumentární
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

a nebe, které jsme viděli na začátku. Když jsme se však seznámili s TVA, tyto záběry se vracejí 10.41–10.43. Konec se propojuje se začátkem a obraz naznačuje návrat k idylické přírodě pod záštitou vládního plánování.

Hlasitější hudba a série záběrů na přehrady a ženoucí se vodu tvoří krátký epilog shrnující faktory, které přinesly změnu – přehrady TVA. Na pozadí závěrečných titulků vidíme opět mapu a sledujeme soupis různých vládních agentur, jež film sponzorovaly nebo se podílely na jeho výrobě. Ty zase zdánlivě propůjčují autoritu zdrojům argumentů ve filmu.

Řeka dosáhla svého cíle. Příznivá počáteční reakce na film vedla jedno z největších amerických studií, Paramount, k souhlasu s jeho distribucí, což byla tehdy pro krátký dokumentární film sponzorovaný vládou nebývalá příležitost. Recenzenti i veřejnost uvítali film nadšeně. Tehdejší recenze dosvědčovaly moc rétorické formy filmu. Gilbert Seldes popsal úvodní části filmu a pak napsal: „A tak, aniž byste si toho všimli, se ocitnete v údolí řeky Tennessee – a jestliže je tohle propaganda, tak si ji co nejvíce užijte, protože je mistrovská. Zdá se, jako by záběry, které natočil pan Lorentz, samy sebe uspořádaly tak, aby poskytly svůj argument, a nikoli obráceně: že by předem plánovaný argument diktoval seřazení záběrů.“

I prezident Roosevelt Řeku viděl a líbila se mu. Pomohl získat podporu Kongresu pro vznik samostatné vládní agentury, Americké filmové služby (U.S. Film Service), určené k výrobě podobných dokumentů. Ale ne všichni Rooseveltově politice fandili a ne každý si myslel, že vláda by měla plánovat výrobu filmů, které vlastně obhajovaly stanoviska právě úřadující administrativy. Roku 1940 Kongres přestal U.S. Film Service finančně podporovat a dokumentární filmy se opět natáčely jen v rámci samostatných vládních sekcí. Takovým způsobem může tedy rétorická forma vést jak k činu, tak i ke kontroverzním reakcím.

Experimentální film

Další základní typ způsobu tvorby filmů je záměrně nekonformní. Někteří filmaři se rozhodli v opozici k převládající, mainstreamové kinematografii natáčet filmy, které zpochybňují ortodoxní pojetí toho, co a jak má film ukazovat. Tito filmaři pracují nezávisle na studiovém systému, často zcela sami. Jejich filmy bývá těžké někam zařadit, ale obvykle se jim říká *experimentální* nebo *avantgardní*.

Experimentální filmy vznikají z mnoha důvodů. Filmař může chtít vyjádřit vlastní zážitky nebo názory takovým způsobem, jenž by v mainstreamové kinematografii vypadal výstředně. Ve filmu *Mass for the Dakota Sioux* (1964) Bruce Baillie upozorňuje na zármutek nad rozpadem amerického optimistického vnímání dějin. Su Friedrichové film *Damned If You Don't* (1987), příběh řádové sestry, která objevuje svou sexualitu, se zabývá tématem odstoupení od náboženských závazků. Nebo se filmař snaží vyjádřit náladu či nějakou vlastnost 10.44, 10.45.

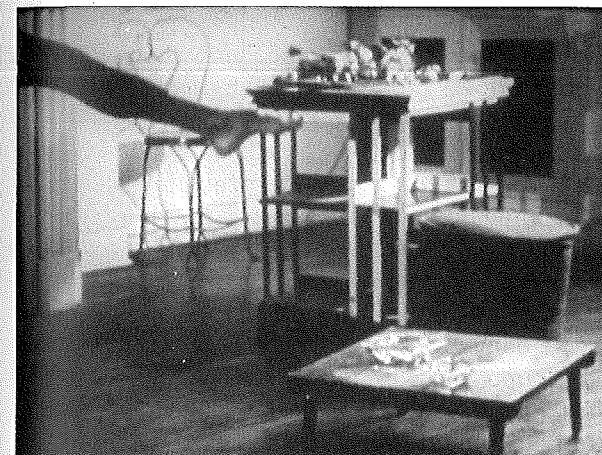
Experimentální filmaři také mohou toužit prozkoumat možnosti samotného média a nesčetnými způsoby si pohrávají s kinematografií. Předkládají kosmické alegorie, jako je *Dog Star Man* Stana Brakhage, a dosti osobní šprýmy jako *Little Stabs at Happiness* (1959–1963) Kena Jacobse. *Fist Fight* Roberta Breera experimentuje se záběry, jež zabírají jen jedno nebo dvě okénka 6.127. Naopak záběry ve filmu Andyho Warhola *Eat* trvají tak dlouho, než v kameře dojde film. Experimentální film může být improvizovaný nebo vystavěný podle matematického plánu. Pro film *Eiga-zuke* (1994) filmař japonsko-amerického původu Sean Morijiro Sunada O'Gara nanášel ocet na negativ, a pak ručně vyvolával skvrnitě abstrakce na pozitivní filmový materiál.

Experimentální filmař také nemusí vykládat žádný příběh. Místo toho vytváří poetické fantazie jako *Geography of the Body* (1943) Willarda Maase 10.46 nebo pulzující vizuální koláže, k nimž patří *Mechanický balet*, který nám tady

poslouží jako jeden z hlavních příkladů. Filmař sice může vytvořit i fikční příběh, ale ten obvykle diváka značně provokuje. Film Yvonne Rainerové *Film o ženě, která...* prezentuje své vyprávění částečně pomocí série diapositivů, na něž se dívá skupina mužů a žen. Ve zvukové stopě přitom slyšíme rozhovory anonymních hlasů, ale nemůžeme je s určitostí přiřadit ke konkrétním postavám.



10.44



10.46

▲ „Součástí mého filmu *Critical Mass* (1971), a totéž platí o dalších mých filmech i o dílech těch, které obdivuji, je mimo jiné výcvik diváka ve schopnosti dívat se na film.“
Hollis Frampton,
experimentální filmař

10.44 *A Study in Choreography for Camera* (1945). Maya Derenová rámuje a sestřihává pohyby tanečnicka...

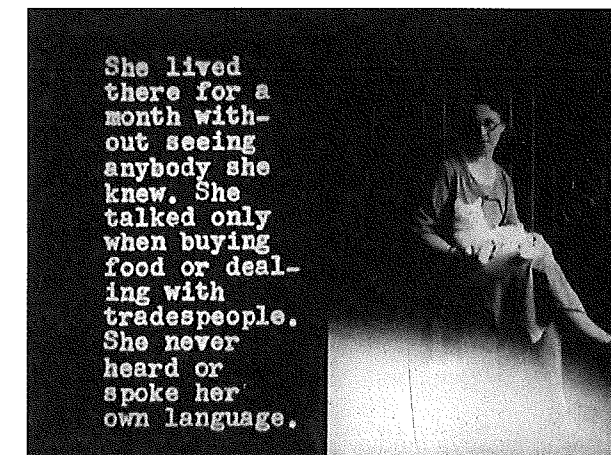
10.45 ...aby naznačila ladný přechod mezi různými časovými obdobími a rozličnými místy.

Rainerová nás tak nutí, abychom zvlášť zvažili vše, co vidíme a slyšíme, aniž bychom se příliš zabývali postavami 10.47.

▲ Avantgardní film může obsahovat libovolný filmový materiál. Záběry, které natočili dokumentaristé jako fragmenty reality, mohou být tady využity pro zcela jiné účely 10.48. Bruce Conner vystříhal materiál z cestopisných



10.45



10.47

10.46 *Geography of the Body*. Ucho vytváří abstraktní, lyrickou kompozici.

10.47 *Film o ženě, která...* Divák si může představit několik možných příběhů, a to díky tomu, že Rainerová propojuje obrazy, zvuky a nápisy.

s.
470–471

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

dokumentů a týdeníků, aby vytvořil rozsáhlý portrét rozpadu civilizace v *A Movie* (s. 483–492). Experimentální díla zahrnující již dříve použité materiály bývají nazývána *found footage* filmy.

Experimentální filmaři využívají pro vyjádření specifických pocitů či myšlenek rovněž inscenování 10.49. Vícenásobnou expozicí různých částí kuchyňské scény z jednoho fikčního filmu vytváří *Dva vremena u jednom prostoru* (1985) Ivana Galety cykly lidí, kteří se rozcházejí do různých stran nebo se přesouvají jako přeludy. Známe také avantgardní animaci, například Breerovo *Fuji* (1974; s. 500–503) a *Tappy Toes* (1968) Reda Groomse 10.50.

Svobodu, jíž experimentální film požívá, lze vidět v plné síle ve filmu Kennetha Angera *Scorpio Rising*. Anger si vybral za námět svého filmu motorkářskou kulturu šedesátých let a zahrnul do něj scény zachycující, jak si motorkáři opravují své stroje, jak se oblékají, baví a závodí. Vedle materiálů zobrazujících motorkáře zahlédnuté na ulici či na oslavách obsahuje film mnoho inscenovaných událostí – zejména s postavou ve stylu Jamese Deana jménem Scorpio. Anger tyto záběry sestříhal s fotografiemi, komiksy, starými filmy a nacistickými plakáty. Navíc každý segment doprovázejí rokenrolové písně, dodávající obrazové stopě ironický nebo zlověstný nádech. Když si například jeden mladík fetišisticky připravuje svou motorku, Anger nám ukáže smrtku, objevující se nad mladíkovou hlavou 10.51, a ve zvukové stopě slyšíme: „Můj přítel už je zpět... a jde po tobě.“ Tato sekvence spojuje zálibu v motorkách se sebevražednými sklony, přičemž tatáž myšlenka se vrací i v komiksech a dalších obrazových prvcích. Takovým způsobem vytváří *Scorpio Rising* zářející, ale působivé asociace. Naznačuje homoerotickou dimenzi motorkářské kultury, srovnává její rituály s fašismem i s křesťanstvím a připomíná tak, že lidé často přizpůsobují své chování obrazům, které jim servírují masová média.

Avantgardní kinematografii nelze stručně definovat, je však rozpoznatelná svým úsilím o sebevyjádření nebo experimentem za hranicemi mainstreamové kinematografie. Tato hranice ale může být porušena. Postupy spojované s avantgardou byly využity v hudebních klípech Michela Gondryho a Chrise Cunninghama. Bruce Conner, Kenneth Anger, Derek Jarman a další experimentální filmaři byli vlastně průkopníci hudebních klipů. Mainstreamové filmy se pak avantgardními myšlenkami a postupy ustavičně inspirovali. V dějinách kinematografie se tedy základní filmové mody neustále vzájemně ovlivňují.

Typy forem experimentálních filmů

Podobně jako dokumenty i experimentální filmy někdy využívají narativní formu. Film *The Fall of the House of Usher* (1928) Jamese Sibleye Watsona jr. a Melvillea Webbera evokuje atmosféru povídky Edgara Allana Poea pomocí expresionistického prostředí a osvětlování. Někdy narazíme na experimentální film uspořádaný podle kategorie: k této formě patří třeba *The Falls* (1980) Petera Greenawaye, *mockument* sledující v abecedním pořádku informace o různých skupinách lidí, kteří se jmenují Fallové. Pro experimentální filmy jsou však charakteristické i jiné typy forem: abstraktní³ a asociativní forma.

Abstraktní forma Když sledujeme film, který vypráví příběh, prozkoumává kategorie nebo nějak argumentuje, obvykle se příliš nevěnujeme ryze obrazovým vlastnostem záběrů. Na základě barev, tvarů, velikostí a pohybů v obrazech je však možné uspořádat celý film.

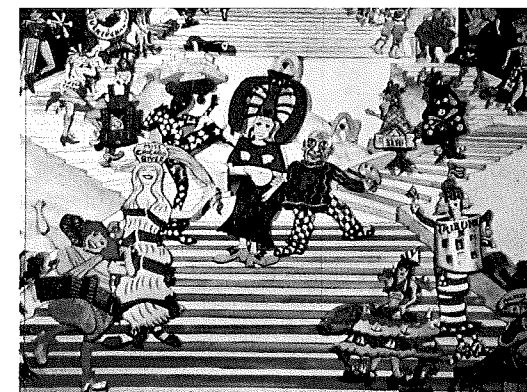
Jak? Připomeňme si *Railroad Turnbridge* (1976) sochaře Richarda Serry. Otočný železniční most („railroad turnbridge“) dovoluje, aby se daný úsek dráhy otáčel na jednom centrálním sloupu, a uvolnil tak prostor pro vysoké lodě plavící se po řece. Serra umístil kameru doprostřed otočného železničního mostu a natáčel



10.48



10.49



10.50



10.51

s.
472–473

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

■ O některých současných experimentálních filmech píšeme v článcích „Lewis Klahr X 3, X 4“... www.davidbordwell.net/blog/?p=157

„3 notions about CREMASTER 2“... www.davidbordwell.net/blog/?p=418

„Manhattan: Symphony of a great city“... www.davidbordwell.net/blog/?p=1709

a „Lines of sight and light“... www.davidbordwell.net/blog/?p=2198

10.48 *La Verifica incerta* (1964). Gianfranco Baruchello posbíral okénka ze starých celovečerních filmů, aby vytvořil ve svém filmu *flicker effect*. Zde po sobě následují záběry, na nichž se objevují telefonní přístroje.

10.49 *Mother's Day* (1948). James Broughton nabízí

statické obrázky dospělých, kteří hrají dětské hry.

10.50 *Tappy Toes*. Popartový malíř Red Grooms vytváří za pomoci ploškové animace veselý experimentální film.

10.51 *Scorpio Rising*. Symbolika smrti.

jeho pohyb. Výsledek na plátně je překvapující. Most se otáčí, ale protože kamera je připevněná na něm, zkřížené nosníky a mohutné sloupy se zdají monumentálně statické a je to krajina, která se majestátně otáčí 10.52. Není zde žádný argument, žádné zkoumání kategorií. Narativní film by mohl využít most pro vzrušující honičku nebo souboj, ale Serra nás vybízí, abychom vnímali most – všechny ty jeho nosníky a úhelníky – jako geometrickou sochu ve vztahu ke křivkám a obloukům přírody v pozadí. Vyzývá nás, abychom si všimli a vychutnávali si zvolna se proměňující linie, tvary, tonality a pohyby.

Tyto vlastnosti samozřejmě najdeme ve všech filmech. Viděli jsme, jak lyrická krása záběrů na řeku a jezero ve filmu *Řeka* slouží k vytváření paralel a jak rytmus hudebního doprovodu posiluje naše emocionální zapojení do předkládaného argumentu. Ale v *Rece* se abstraktní vzorec stává jen prostředníkem k něčemu jinému a je vždy podřízen rétorickým cílům filmu. Film není uspořádán podle svých abstraktních vlastností – ty zdůrazňuje jen příležitostně. Při využití **abstraktní formy** bude celý systém filmu určován těmito vlastnostmi.

▲ Abstraktní filmy bývají často uspořádány způsobem, který můžeme nazvat *téma a variace*. Tento termín se obvykle používá v hudbě: jsme seznámeni s melodií nebo jiným typem motivu a následuje řada různých verzí téže melodie – často s tak výraznými rozdíly v tónině a rytmu, že je původní melodie stěží rozeznatelná. Forma abstraktního filmu může fungovat podobně. Úvodní část nám obvykle ukáže typy vztahů, které bude film využívat jako základní stavební prvek. Další segmenty předvedou podobné typy vztahů, ale poněkud pozměněné. Změny mohou být nepatrné – filmař může spoléhat na to, že si všimneme podobností s předchozími segmenty, jež převažují nad odlišnostmi mezi nimi. Abstraktní filmy však obvykle také spočívají ve vytváření stále nápadnějších odlišností od původního tématu. Můžeme tedy zpozorovat, že se ve filmu objevuje výrazný

kontrast a náhlá odlišnost nám může naznačit, že jde o začátek nového segmentu. Jestliže bylo formální uspořádání filmu vytvořeno pečlivě, podobnosti a odlišnosti nebudou nahodilé. V průběhu filmu bude patrný nějaký zásadní princip.

Princip *tématu a variace* je zcela zřetelný ve filmu J. J. Murphyho *Print Generation*. Murphy vybral šedesát záběrů z domácích videí a na kopírce je znovu a znovu kopíroval. Každá další kopie z kopie ztrácí na fotografické kvalitě, až je nakonec obraz nerozpoznatelný. *Print Generation* opakuje materiál pětadvacetkrát, přičemž začíná s nejabstraktnějšími obrazy a pohybuje se k těm nejzřetelnějším. Pak se proces obrací a obrazy se postupně vracejí k abstrakci 10.53, 10.54. Ve zvukové stopě je vývoj přesně opačný. I zvuk nahrál Murphy pětadvacetkrát, ale zvuková stopa filmu začíná nejsrozumitelnější verzí. Jak se obraz ujasňuje, zvuk se zhoršuje, a když obraz sklouzne zpět k abstrakci, zvuk se stává zřetelnějším. Tento experimentální film je fascinující částečně proto, že ve skvrnách a záblescích abstraktních tvarů začínáme pomalu rozpoznávat lidi a krajiny – a to předtím, než se stanou zpět abstraktními. Film nás současně vyzývá k tomu, abychom pátrali po jeho celkovém formálním vzorci.

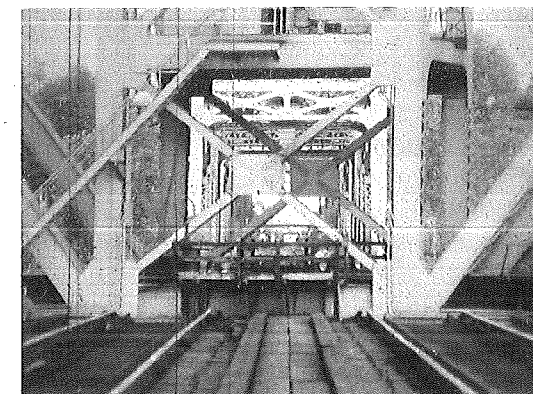
Jak ukazují *Railroad Turnbridge* a *Print Generation*, když filmovou formu označíme jako abstraktní, neznamená to nutně, že film neobsahuje žádné rozpoznatelné objekty. Je pravda, že mnohé abstraktní filmy využívají pouhé tvary a barvy, jež vytvořil filmař kreslením, vystřihováním kousků barvených papírů, animováním hliněných tvarů a podobně. Jiným přístupem může být využívání skutečných objektů a jejich vyčlenění z běžných souvislostí takovým způsobem, že vynikne jejich abstraktní podstata. Koneckonců tvary, barvy, rytmické pohyby a každý abstraktní rys, který filmař využije, existuje jak v přírodě, tak i v lidských výtvořech. Zabarvení zvířat, popěvky ptáků, shluky mraků a další podobné přírodní fenomény nás často přitahují, protože se zdají krásné nebo překvapivé – mají tedy

obdobné vlastnosti, které vyhledáváme v uměleckých dílech. Navíc i ty předměty, jež vyrábíme pro praktické a zcela všední využití, mohou mít přitažlivé kontury nebo struktury. Židle slouží k tomu, aby se na nich sedělo, ale obvykle si domů pořídíme takové židle, které se nám budou také líbit.

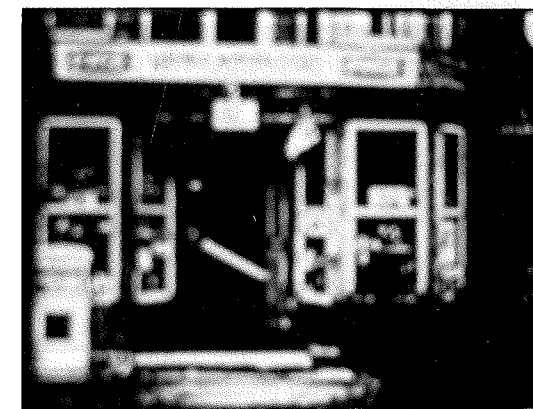
Abstraktní podstata věcí není nijak neobvyklá, proto experimentální filmaři často začínají tím, že natáčejí skutečné předměty. Jelikož však potom skládají obrazy vedle sebe tak, aby tvořily vztahy založené především třeba na tvaru nebo barvě, řekneme o takovém filmu, že využívá abstraktní uspořádání – navzdory tomu, že rozeznáme objekty, jako jsou pták, tvář nebo lžice. A protože bývají abstraktní kvality přičteny reálným objektům, spoléhají takové filmy na naše schopnosti, které využíváme v každodenním životě. Obvykle musíme určovat tvary a barvy při praktických činnostech, třeba když řídíme auto a musíme rychle poznat dopravní značku nebo zjistit, jaké světlo svítí na semaforu. Jenže když sledujeme abstraktní film, nepotřebujeme nijak prakticky využívat tvary, barvy, zvuky nebo opakování, které vidíme či slyšíme. Proto si jich můžeme všimnout pozorněji a hledat vztahy mezi nimi, což bychom sotva kdy dělali během praktických činností každodenního života. Ve filmu se zmiňované abstraktní rysy stávají zajímavými jen pro ně samé.

Tento nepraktický význam vede některé kritiky a diváky k tomu, že abstraktní filmy považují za zbytečné. Kritici je mohou nazývat „umění pro umění“ (*art for art's sake*, využívá se rovněž francouzské spojení *art pour l'art*), protože zdánlivě vše, co tyto filmy dělají, je to, že nám předvádějí série zajímavých vzorců. Přitom nás ale často přimějí, abychom si takové vzorce více uvědomovali a pak si jich mohli snáze všimnout také v běžném životě. Nikdo, kdo viděl *Railroad Turnbridge*, se už nemůže dívat na otočné mosty stejně jako předtím. Když mluvíme o abstraktních filmech, můžeme pozměnit výše zmíněnou frázi

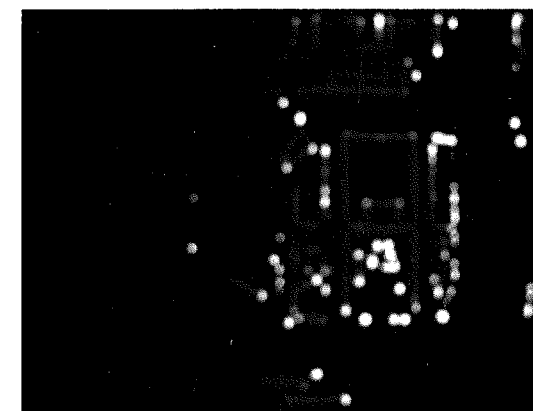
▲ „Interpretace tématu přešla do filmu z literatury: byla přenesena do konvenčních narativních filmů, ale neměla by být roubována na experimentální filmy, které jsou často reakcí na tyto konvence a bývají s nimi v rozporu.“
J. J. Murphy,
experimentální filmař



10.52



10.53



10.54

10.52 *Railroad Turnbridge*. Zvolna se měnící pozadí nutí diváka, aby si povšiml symetrické geometrie konstrukce mostu.

10.53 *Print Generation*. Téma a variace: v úvodních částech filmu je každý vteřinový záběr víceméně identifikovatelný.

10.54 Po mnoha dalších kopírováních se tentýž obraz stává abstraktním, zůstávají jen některá křivková místa. Barva je červená, protože jde o poslední vrstvu emulze, která se při opakovaném fotografování vytratí.

s.
474–475

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

na „umění pro život“ (*art for life's sake*), neboť tyto filmy naše životy obohacují zrovna tak jako filmy jiných forem.

Příklad abstraktní formy: *Mechanický balet*

Mechanický balet, jeden z nejranějších abstraktních filmů, byl zároveň i jedním z nevlivnějších. I dnes je to stále velice zábavný avantgardní film. Patří rovněž ke klasickým příkladům toho, jak mohou být běžné předměty pozměněny, když je jako základ pro filmovou formu využita jejich abstraktní podstata.

Na *Mechanickém baletu* spolupracovali v letech 1923 a 1924 dva filmaři: mladý americký novinář a začínající filmový producent Dudley Murphy a významný francouzský malíř Fernand Léger. Léger vyvinul ve svých obrazech vlastní specifickou verzi kubismu, často s využitím stylizovaných součástí strojů. Jeho zájem o stroje se uplatnil v kinematografii a přispěl k ústředním formálním principům *Mechanického baletu*.

Název filmu naznačuje paradox, který využili filmaři při vytváření tematického materiálu filmu a jeho variací. Očekáváme, že balet bude plynulý a že ho předvede tanečnick z masa a kostí. Klasický balet se sice zdá opakem pohybu stroje, ale film přesto vytváří mechanický tanec. Mezi mnoha objekty, které ve filmu spatříme, je však jen poměrně málo skutečných strojů. Film využívá převážně klobouky, tváře, lahve, nádoby a podobně. Avšak díky vizuálním a časovým rytmům a vzhledem k tomu, že jsou záběry na tyto předměty porovnávány se záběry na stroje, máme sklon chápat jako součásti stroje i pohybující se oči a ústa ženy.

Filmový styl hraje ve většině abstraktních filmů klíčovou roli. V souladu s celkovým formálním uspořádáním využívá *Mechanický balet* filmové postupy tak, aby zdůraznil geometrickou podstatu obyčejných věcí. Detailní rámování, masky, neobvyklé úhly kamery a neutrální pozadí izolují předměty a zdůrazňují jejich tvary a textury 10.55. Film převrací naše běžná očekávání

o podstatě pohybu – nechá předměty tančit a lidské úkony mění naopak do mechanických gest.

V *Mechanickém baletu* nenajdeme argumenty ani narativní akci, která by nám umožnila film segmentovat. Musíme spíše pátrat po změnách v abstraktních vlastnostech využitých v různých momentech filmu. Pokud zvolíme tento postup, nalezneme v *Mechanickém baletu* devět segmentů:

- T – Titulková sekvence se stylizovanou animovanou postavou Charlieho Chaplina (ve Francii mu říkají Charlot), která nás seznamuje s názvem filmu
1. Uvedení rytmických prvků filmu
 2. Prezentace různých objektů viděných skrze prisma⁴
 3. Rytmičné pohyby
 4. Porovnání lidí a strojů
 5. Rytmičné pohyby mezititulků a obrázků
 6. Další rytmické pohyby, většinou kruhových předmětů
 7. Rychlý tanec předmětů
 8. Návrat k Charlotovi a úvodním prvkům

Mechanický balet využívá přístup *tématu a variace* složitým způsobem: v rychlém sledu nás seznamuje s mnoha jednotlivými motivy a pak je v určitých intervalech a v rozličných kombinacích přivádí zpět. Každý nový segment se vrací k omezenému množství abstraktních vlastností ze segmentů předchozích a chvíli si s nimi pohrává. Závěrečné segmenty využívají přesně tytéž prvky, které se objevily na začátku filmu, a závěr tedy v mnohém připomíná úvod. Film nás poměrně rychle zavalí velkým množstvím materiálu a my se musíme snažit nalézt mezi jednotlivými motivy spojení.

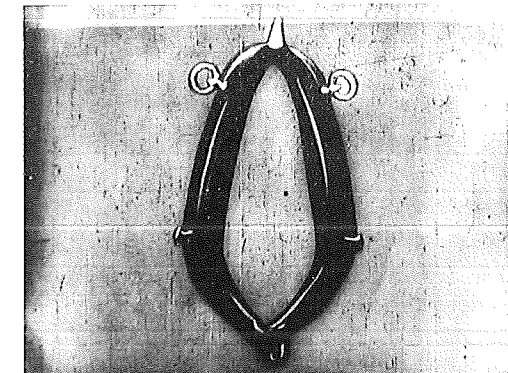
Jak jsme naznačili již dříve, úvod abstraktního filmu nám obvykle jasně naznačí, co se bude ve filmu rozvíjet. V *Mechanickém baletu* 10.56 začíná tento proces animovaným Chaplinem. Už zde je lidská figura zároveň předmětem.

Segment 1 nás překvapí tím, že začne záběrem na ženu, která se v zahradě houpe

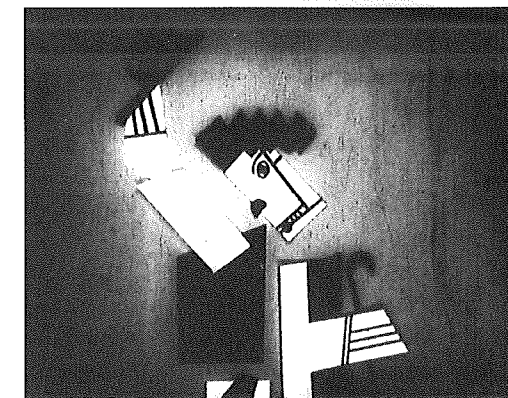
na houpačce 10.57. Název filmu nás ale může navádět k tomu, abychom si povšimli pravidelného rytmu houpání a schematických ženiných gest – opakovaně zvedá a sklápí oči i hlavu a na tváři má stále tentýž úsměv. Některé abstraktní vlastnosti tedy budí pozornost již zde. Náhle se rychle za sebou objeví několik záběrů. Proběhnou příliš rychle, a tak sotva stačíme zahlédnout klobouk, lahve, abstraktní bílý trojúhelník a další objekty. Poté se objeví ženská ústa – usmívá se, pak se neusmívá a náhle zase ano. Vrací se klobouk, pak zase usmívající se ústa, vzápětí nějaká točící se kola, poté se blízko kamery otáčejí blýskavá koule. Vrací se žena na houpačce, ale tentokrát vzhůru nohama 10.58. Segment končí záběrem na blýskavou kouli, která se houpe sem a tam, přímo ke kameře a od ní. Jsme tak vyzýváni, abychom srovnávali její pohyb s pohybem ženy na houpačce. Naše očekávání, že žena není postavou, nýbrž objektem, podobně jako lahev nebo blýskavá koule, je tedy potvrzeno. Totéž platí i pro usmívající se ústa, která ani tak nenaznačují emoci, jako spíše pravidelně se měnící tvar. Tvary objektů (kulatý klobouk, stojící lahev), směr pohybu (houpání houpačky, kývání blýskavé koule), textury (lesk koule i lahve) a rytmus pohybu objektů jsou vlastnostmi, které budou i nadále přitahovat naši pozornost.

Krátká úvodní část v nás vyvolala tato očekávání a film pokračuje tím, že své prvky variuje. Segment 2 se drží poměrně striktně oněch prvků, s nimiž jsme se seznámili v úvodu, a začíná dalším záběrem na blýskavou kouli, tentokrát viděnou skrze prisma. Následují další záběry na domácí potřeby – podobají se záběrům na kouli tím, že jsou rovněž blýskavé a také je vidíme skrze prisma 10.59. To je dobrý příklad toho, jak lze všední předměty zbavit jejich každodenního kontextu a učinit je abstraktními.

Uprostřed série záběrů zachycených skrze prisma uvidíme několik velice krátkých střídajících se záběrů na bílý kruh a bílý trojúhelník. To je další motiv, jenž se bude v určitých



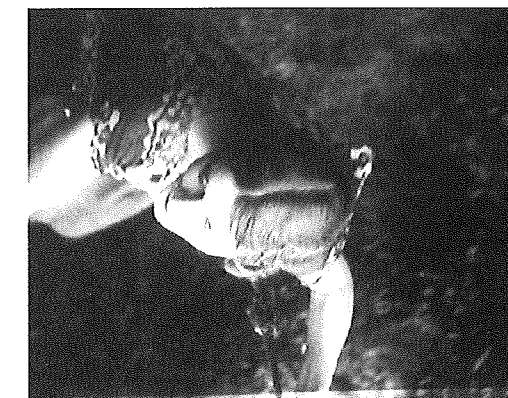
10.55



10.56



10.57



10.58

s. 476–477

Experimentální film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

10.55 *Mechanický balet*.
Koňský chomout.

10.56 Figura Chaplina je velice abstraktní – je jasně rozeznatelná jako lidská postava, ale zároveň ji tvoří základní geometrické tvary, které se trhavě pohybují.

10.57 Úvodní záběr prvního segmentu filmu.

10.58 Žena na houpačce.

variacích a intervalech vracet. Tvary nás vyzývají, abychom srovnávali: poklička je také kruhová, zatímco o broušených ploškách prismatu můžeme říci, že mají trojúhelníkový tvar. Ve zbytku segmentu 2 vidíme více záběrů skrze prisma promíchaných s další rychlou sérií kruhů a trojúhelníků. Následuje záběr na ženské oči, které se otevírají a zavírají, přičemž jsou částečně zakryty tmavou maskou 10.60, a nakonec vidíme (ne)usmívající se ústa ze segmentu 1.

Segment 2 opět potvrdil naše očekávání, že film bude porovnávat tvary, rytmy a textury. Také si začínáme uvědomovat vzorec překvapivých přerušení segmentů náhlou sérií velmi krátkých záběrů. Přerušení v segmentu 1 tvořily střídající se záběry na objekty a jeden trojúhelník. Nyní jsme dvakrát viděli střídající se kruh a trojúhelník. Pro vytváření abstraktních vztahů je stejně tak důležitý rytmus střihu jako rytmus pohybu v jednotlivých záběrech.

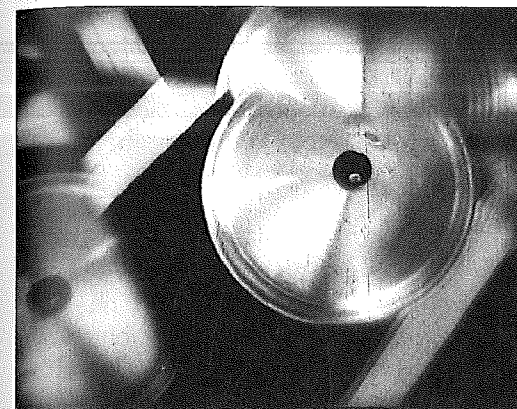
Mechanický balet poskytuje dobrý příklad toho, jak mohou filmaři pracovat mimo systém kontinuální střihové skladby a vytvářet dynamické vzorce záběrů. Jeden z nejlegračnějších momentů filmu se objeví v segmentu 2 a závisí na přesné kompoziční návaznosti. Vidíme velký detail doširoka otevřených ženských očí 10.61. Žena oči zavírá a její namalované obočí a řasy působí na její světlé pleti jako tmavé půlměsíce 10.62. Po střihu následuje tatáž kompozice, nyní ale vzhůru nohama 10.62. Oči a obočí jsou v takřka identických pozicích, jen zrcadlově obrácené. Když se oči náhle otevrou 10.63, jsme překvapeni, když zjistíme, že jsou náhle obrácené. Rychlý střih nám takřka nedovolil, abychom rozeznali, že jde o dva záběry, mezi nimiž je patrná kompoziční návaznost, a nikoli pouze o jeden. Podobné humorné momenty dělají z *Mechanického baletu* i dnes zábavnou podívanou, stejně jako jí musel být, když se před osmdesáti lety promítal poprvé.

Když jsou již jasně ustanoveny základní vzorce, začíná film představovat rozsáhlejší variace, aby si pohrával s našimi očekáváními.

Segment 3 začíná záběry na disky, které vypadají jako talíře. Střídají je záběry na točící se tvary, připomínající pouťové kolo štěstí. Hlavním vývojovým principem v tomto segmentu budou kruhové tvary a točivé pohyby. Náhle kamera sjede po pouťovém toboganu. Vidíme nohy pochodujících mužů, auta mířící přímo do kamery a krátké záběry autíček na pouťovém kolotoči, kroužící kolem kamery. V této scéně se střídají různé rytmy a shodný tvar se zdá méně důležitý. Mnoho objektů je nových a zachycených v exteriérech. Po pouťových autíčkách však uvidíme relativně dlouhý záběr točícího se blýskavého objektu. Nejde o pohled skrze prisma, ale i tak připomíná záběry nádobí, které jsme viděli dříve. Segment končí známým rychlým střídáním záběrů na kruh a trojúhelník.

Segment 4 nejzřetelněji srovnává lidi a stroje, které ve filmu vidíme. Zprvu zahlédneme opět tobogan – je zde tedy využit prvek ze segmentu 3. Tobogan se horizontálně rozpíná přes plátno a po něm rychle za sebou čtyřikrát prosvítí mužská silueta 10.64. Může se zdát, že pokračuje zaměření na rytmus, jež jsme zaznamenali v segmentu 3, ale pak vidíme jakousi součást stroje, umístěnou v obraze vertikálně 10.65, jehož píšť se rytmicky pohybuje nahoru a dolů. Všimneme si podobností se záběry na tobogan: předmět ve tvaru roury a další předmět, který se po něm pohybuje. Neuniknou nám ale ani odlišnosti mezi nimi: kompozice využívá rozdílných směrů, a zatímco čtyři pohyby muže jsou zachyceny v různých záběrech, píšť se pohybuje nahoru a dolů v jednom záběru a kamera je nehybná. Další záběry porovnávají tobogan a části stroje a končí tím, že jeden ze strojů vidíme skrze prisma.

Vrací se již známé střídání kruhu a trojúhelníku, ale s odlišnostmi: nyní je trojúhelník někdy vzhůru nohama a každý tvar zůstává na plátně trochu déle. Segment pokračuje záběry na několik točících se blýskavých objektů a částí strojů. Následně je znovu zařazen motiv ženy, která zavírá a otevírá oči (podobně jako



10.59



10.60



10.61



10.62



10.63

10.59 *Mechanický balet*. V tomto záběru skrze prisma rozpoznáme pokličky, přičemž jejich kruhový tvar upomíná jak na kouli, tak na klobouk z předchozího segmentu.

10.60 Maskovaný záběr.

10.61 Záběr ženy s otevřenými očima.

10.62 V posledním okénku tohoto záběru jsou oči ženy zavřené a první okénko dalšího záběru ukazuje její obličej vzhůru nohama.

10.63 Později v druhém záběru žena oči otevře.

s.
478–479

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

na obrázku 10.61). Nyní je pohyb očí evidentně srovnáván s pohybem součástí strojů.

Segment 4 končí jedním z nejslavnějších a nejdůležitějších momentů *Mechanického baletu*. Po záběru na rotující části stroje 10.66 vidíme sedm totožných záběrů na pradlenu, která jde nahoru po schodech a gestikuluje 10.67. Segment se vrací k usmívajícím se ústům, pak nám nabídne dalších jedenáct opakování téhož záběru na pradlenu, poté záběr na velký píst a dalších pět opakování záběru na pradlenu. Toto vytrvalé opakování činí pohyby ženy tak precizní, jako jsou pohyby stroje. I když ji vidíme v reálném prostředí, nemůžeme ji vnímat jako postavu, ale musíme se soustředit na rytmus jejích pohybů. Segment 4 je dosti jiný než segmenty předchozí, ale i tak se vrací k některým motivům: krátce se vrací prisma (ze segmentu 2), točící se blýskavé předměty připomínající ty ze segmentu 3 a ženské oči i ústa (ze segmentů 1 a 2), které chyběly v segmentu 3.

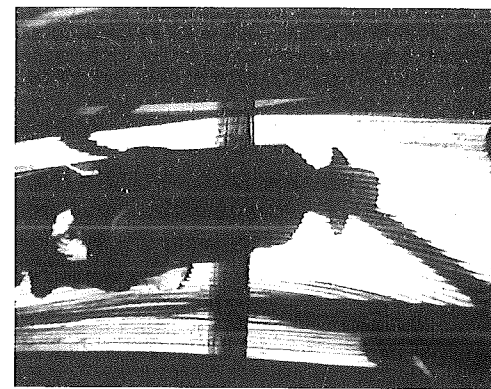
Segment 4 byl vyvrcholením srovnávání mechanických předmětů s lidmi. Následující segment je s ním ve značném kontrastu: soustředí se totiž na psané titulky. Na rozdíl od dalších segmentů začíná tmou, z níž se nakonec vyklubou tmavá karta, na které je namalována bílá nula.

Neočekávaně se objeví titulky: „...on a volé un collier de perles de 5 millions...“ („Byl ukraden perlový náhrdelník v hodnotě pěti milionů.“) V narativním filmu by nám nápis mohl předat informaci o fabuli, ale tady filmaři využili psaný jazyk jako další vizuální motiv v rytmických variacích. Následuje rychlá série krátkých záběrů s velkými nulami – někdy je jedna, někdy tři, objevují se a mizí, zmenšují se a zvětšují. Části titulků se objevují samostatně („on a volé“ – „byl ukraden“) a účastní se tak tohoto tance písmen. Film si pohrává s nejednoznačností: Je nula skutečně „0“, první písmeno ve větě? Nebo je to část číslovky 5 000 000? Anebo je to stylizovaná reprezentace samotného perlového náhrdelníku? Kromě vizuálních hříček tohoto typu nula připomíná a variuje motiv kruhu, který je ve filmu tak důležitý.

Další hříčka se objeví, když nula ustoupí namalovanému obrázku koňského chomoutu. Ten vizuálně připomíná nulu, ale také odkazuje ke slovu *collier* (který ve francouzštině může znamenat buď „náhrdelník“, nebo „chomout“). Střih umožní chomoutu, aby se pohupoval v tanečku 10.55 a záběr na něj se střídá se záběry na pohybující se nuly a části věty z titulku. Ty jsou nyní někdy napsány zrcadlově – aby byla zdůrazněna jejich kompoziční – spíše než informativní – funkce. Tento segment je velice odlišný od předchozích, ale i zde se opakují některé motivy. Těsně předtím, než se poprvé objeví koňský chomout, vidíme krátce částečně zamaskované ženské oči a mezi rychlé záblesky titulků je vložen kratičký záběr na část stroje.

Poté se film přesouvá k variacím, jež se přibližují prvkům z úvodních segmentů. Segment 6 nám ukáže rytmické pohyby převážně kulatých tvarů 10.68, 10.69. A opět se zdůrazňuje srovnání mezi osobou a předmětem. Poté se zvětšuje abstraktní kruhový tvar a navádí nás, abychom sledovali, zda se zase vrátí. V pohledu přes prisma se objeví ženská tvář; přesune před svou tvář kus kartonu s dírami, přičemž její výraz se neustále mechanicky proměňuje. Zase vidíme, jak se střídají záběry na kruhy a trojúhelníky, ale tentokrát jsou tvary ve čtyřech různých velikostech. Následuje rychlá série záběrů na řady blýskavých kuchyňských potřeb 10.70 s roztroušenými krátkými vpády černa. Toto černo využívá a variuje tmavé pozadí titulků ze segmentu 5 a blýskavé hrnce a další potřeby posilují motiv, který se objevil v každém segmentu kromě segmentu 5. Motiv řady předmětů známe ze segmentu 3, zatímco pohupování předmětů v mnoha záběrech segmentu 6 odráží houpání ženy a blýskavé koule ze segmentu 1, jenž už je dávno za námi.

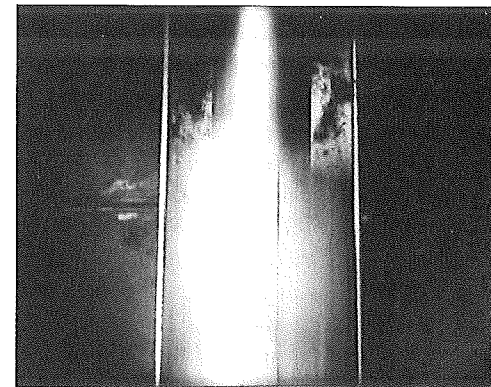
Segment 7 pokračuje v návratu k úvodu filmu. Začíná záběrem na výlohu 10.71. Vrací se motiv kruhu a vede k řadě tanců, které variují klíčové motivy. Pomocí velmi rychlého střihu se roztančí nohy figuríny 10.72, pak se začnou nohy otáčet v rámci jednoho záběru. Vrací se motiv



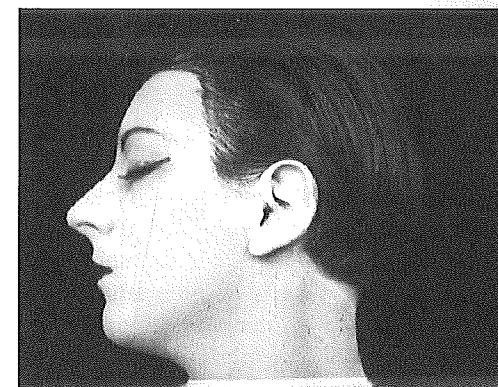
10.64



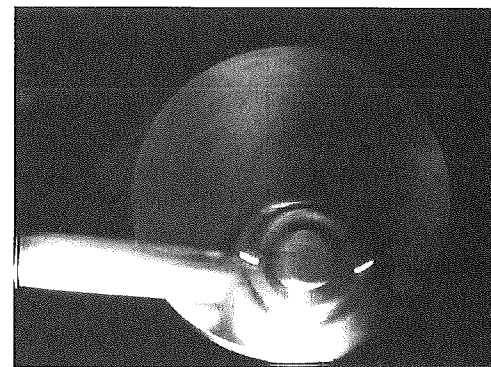
10.67



10.65



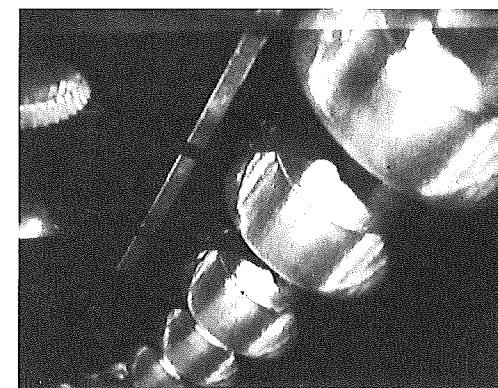
10.68



10.66



10.69



10.70

s.
480–481

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

10.64 *Mechanický balet*.
Zřetelně horizontální kom-
pozice kontrastuje se...

10.65 ...zřetelně vertikální
kompozicí.

10.66 Střih z částí stroje...

10.67 ...k mechanickému
opakování pohybů ženy.

10.68 Série kruhových tva-
rů začíná otáčející se hlavou
ženy, která zavírá oči...

10.69 ...načež vidíme figu-
ru, která se houpe směrem
ke kameře a od ní.

10.70 Krátké záběry
na kuchyňské potřeby.

blyskavé koule, ale nyní se dvě koule točí stejným směrem. Pak se rychle střídají záběry na klobouk a botu 10.73 a střih vytváří překvapivě abstraktní efekt. Zprvu vidíme jednotlivé tvary zřetelně, ale jak se tyto krátké záběry stále střídají, zaznamáme variace. Klobouk mění pozice a bota někdy míří jedním směrem, jindy druhým. Rytmus střihu se zrychluje a záběry začnou být tak krátké, že vidíme jen jediný bílý pulzující objekt, měnící se z kruhu na kosodélník a zase zpět. Filmaři využili kompoziční kontrast, aby nás upozornili na zdánlivý pohyb – na naši tendenci spatřit pohyb v sérii trochu odlišných nehybných obrázků. To je jeden z procesů, díky němuž může kinematografie vůbec existovat (viz kapitulu 1).

Po duetu boty a klobouku následují další záběry na ženu, opět sestřihané tak, že její tvář projde několika nepřírozenými proměnami. Rychle se střídají dva odlišné záběry na ženskou tvář, navozující iluzi, že hlava přikyvuje 10.74. Nakonec se díky rychlému sestřihu krátkých záběrů na lahve zdá, že tyto lahve mění pozici v tanečním rytmu. Právě tady, v momentě, kdy se mechanický balet stává nejexplicitnějším, film spojuje prvky ze svého začátku a z předchozího segmentu, který zahájil rekapitulaci toho, co jsme dosud viděli. Segment 7 se vyhýbá motivům uprostřed filmu – ze segmentů 3 až 5 – a tak máme pocit, že ačkoli se film stále vyvíjí, zároveň se vrací na začátek.

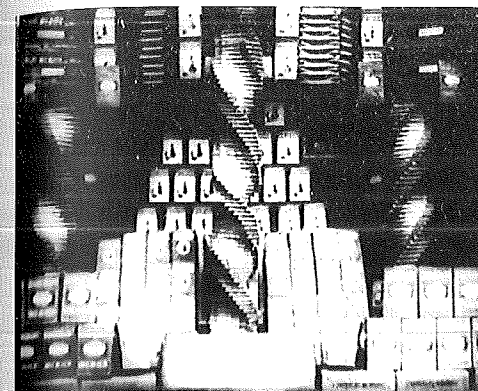
V závěrečném segmentu je tento návrat k začátku filmu ještě zřetelnější: vrací se figura Chaplina. Nyní jsou jeho pohyby ještě méně lidské a nakonec se většina částí jeho těla rozpadne a v obraze zůstává pouze hlava. Otáčející se hlava nám může připomenout profil ženy 10.68, který jsme viděli dříve. Film však ještě není úplně u konce. Jeho poslední záběr ukazuje opět ženu, která se houpala na houpačce v segmentu 1. Nyní stojí v zahradě, přivoní si ke květině a dívá se kolem sebe. Kdybychom tento záběr viděli v jiném kontextu, mohla by se nám zdát její gesta docela obyčejná 10.75. Ale nyní, jak to řekl Hollis Frampton (s. 471), nás už film dostatečně připravil na to,

abychom vytvořili spojení mezi tímto záběrem a tím, co mu předcházelo. Naše očekávání bylo tak silně orientováno k tomu, abychom se zaměřili na rytmický, mechanický pohyb, že pravděpodobně budeme vnímat její úsměv a pohyb hlavy jako *nepřírozené*, podobně jako další motivy, které jsme ve filmu viděli. Léger a Murphy ukončili svůj abstraktní film upozorněním na to, jak moc pozměnili naše vnímání obyčejných předmětů a lidí.

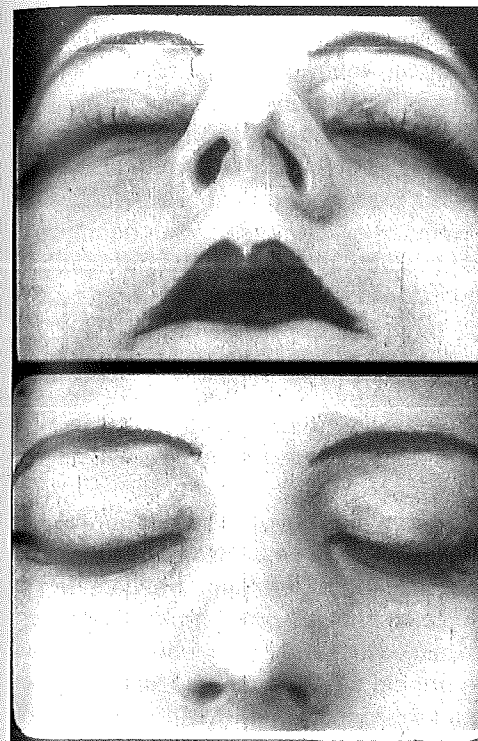
Asociativní forma Mnohé experimentální filmy využívají poetické série přechodů, které můžeme nazvat **asociativní forma**. Asociativní formální systémy naznačují myšlenky a výrazové vlastnosti tím, že seskupují obrazy, mezi nimiž nemusí být žádné bezprostřední logické spojení. Nicméně fakt, že obrazy a zvuky propojeny jsou, nás ponouká, abychom přece jen nějaké spojení hledali – říkáme mu *asociace*.

Evidentním příkladem asociativní formy je *Koyaanisqatsi* Godfreye Reggia. Film je vystavěn z velice rozmanitých záběrů – na letadla a kopce, metro a mraky, rakety a chodce. Na jednom místě filmu z jakéhosi stroje vyjíždí řada frankfurtských párků na linku. Reggio poté střihne na zrychlené záběry lidí na jezdcích schodech. Spojení těchto dvou záběrů nemá žádný narativní důvod a vlastnosti obrazu nejsou tak silně zdůrazněny, jako by byly v *Mechanickém baletu*. Místo toho záběry evokují pocit neosobní, fádňivé rutiny a snad naznačují, že život v moderní společnosti dělá z lidí normované jednotky. Filmař tak vytvořil asociace mezi zcela rozdílnými věcmi.

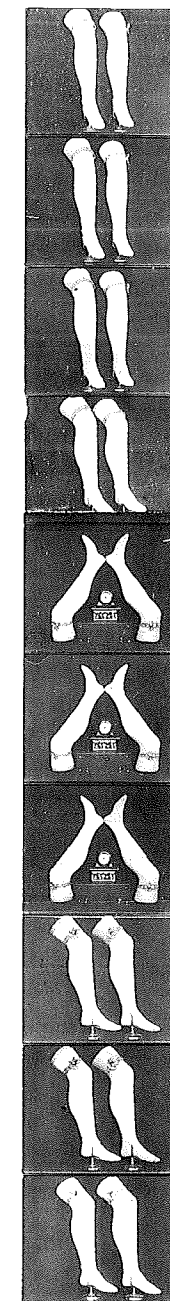
Koyaanisqatsi ukazuje jedinečné rysy asociativní formy. Film samozřejmě zachycuje proces, ale nevypráví příběh způsobem známým z narativních filmů. Nenabízí žádné stálé postavy, žádná konkrétní kauzální spojení a žádné časové uspořádání scén. Film má myšlenku, snad i několik, ale nepokouší se nás o ní přesvědčit pomocí argumentu, odůvodňování či nabídnutím důkazů, které by nás vedly k nějakému závěru. Není zde žádný *voice-over* vypravěč, jako byl v *Řece*,



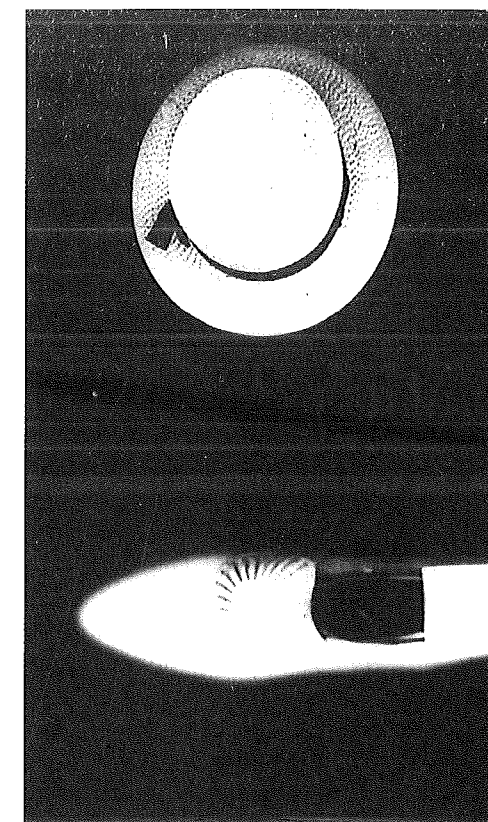
10.71



10.74



10.72



10.73



10.75

10.71 *Mechanický balet*. Zdá se, že spirálovité tvary přerušily otáčivé pohyby, z nichž byla složena velká část filmu.

10.72 Pomocí velice krátkých záběrů se vytvoří iluze, že se nohy figuríny „roztančí“.

10.73 Tvary vytvářejí kompoziční kontrast.

10.74 Pomocí změn v kompozici se zdá, že tvář „přikyvuje“.

10.75 Závěrečný záběr.

s.
482–483

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

aby definoval problémy a uspořádal důkazy. Film ani nezkoumá jasný soubor kategorií. Soustředí se na majestátní přírodu a destruktivní účinky moderní technologie, což jsou dosti volné a neurčité myšlenky. *Koyaanisqatsi* však není ani čistě obrazové cvičení ve stylu abstraktní formy. Souvislosti, které mezi obrazy filmu rozpoznáváme, se někdy sice týkají vizuálních vlastností, ale ty bývají spojovány s obecnějšími koncepty a emocemi.

Takový proces je do jisté míry srovnatelný s postupy metafory a přirovnání, využívanými v lyrické poezii. Když básník Robert Burns řekne: „Má milá jest jak růžička...“ – nepřistoupíme hned k závěru, že jeho milá je na omak pichlavá, zářivě červená nebo že ji často napadají mšice. Hledáme spíše pojmová spojení: nejpravděpodobnějším důvodem pro toto srovnání je krása růže.

Podobný proces se odehrává v asociativních filmech, v nichž jsou obrazná a metaforická spojení, která poezie vyjadřuje jazykem, prezentována zřetelněji. Filmař by třeba mohl natočit milovanou ženu v zahradě a pomocí vizuálního spojení naznačit, že je podobná květinám, které ji obklopují. (To by jistě byl implicitní význam, který by diváci připsali poslednímu záběru *Mechanického baletu*, kdyby byl vytržen z kontextu.) Někteří kritici mají pocit, že v asociativní formě se kinematografie nejvíce přibližuje lyrické poezii.

Obrazy využitě v asociativní formě mohou být konvenční i překvapivě originální a souvislosti mezi nimi mohou být okamžitě patrné, nebo naopak zcela matoucí. Tyto dvě oblasti nejsou nezbytně propojeny: i vysoce originální spojení může mít zřetelný emocionální nebo pojmový význam. Obdobné příklady najdeme v poezii. Mnoho náboženských, patriotických, romantických a oslavných básní využívá řetězce obrazů, aby vytvořily expresivní náladu. V básni *America the Beautiful (Amerika nádherná)* se sčítají obrazy „rozlehlé oblohy“, „nachové majestátnosti hor“ a „plodných plání“, aby naznačily patriotický zápal vyjádřený v refrénu: „Bůh žehnej hojně tobě.“

Účinek jiné básně může být méně zřetelný a asociativní podstata jejích obrazů méně jasná. Japonská poetická forma zvaná *haiku* obvykle porovnává dva obrazy v krátké třířádkové formě s cílem vyvolat ve čtenáři bezprostřední emoci. Tady je například haiku japonského básníka Kakeie:

Jedenáctý měsíc –
Čáповé apaticky
Stojí v řadě

Kakeiho obrazy jsou poněkud záhadné a není úplně jasné jejich spojení. Jestliže jsme však ochotni doplnit tyto obrazy naší imaginací, což se v případě haiku i předpokládá, výsledkem by mohla být nálada evokující podzimní nehybnost, snad i se stopami melancholie. Tato nálada není přítomna ani v měsíci, ani v čápech, ale je výsledkem spojení těchto dvou obrazů.

Zatím jsme se zabývali rolí asociativní formy na poměrně malém rozsahu: při těsném spojení dvou obrazů. Asociativní forma ale vytváří také širší vzorce, které mohou uspořádat celý film. Asociativní formální systémy jsou však neomezené ve svých tématech a způsobech uspořádání, a proto je nemožné definovat konvenční soubor částí, z nichž by se mohl asociativní film skládat. Některé filmy nám předvedou sérii zábavných obrazů, zatímco jiné nám nabídnou obrazy děsivé. Naše chápání asociativní formy může začít konstatováním, že je obvykle vystavěna na několika obecných principech.

Za prvé, filmař obvykle seřadí obrazy do větších skupin, přičemž každá z nich tvoří specifickou, ucelenou část filmu. Každá skupina obrazů může být pak v kontrastu ke skupinám jiným. Jak ukazuje naše analýza *Mechanického baletu*, tento princip seskupování můžeme rozpoznat i v abstraktní formě. Za druhé, podobně jako u jiných typů forem, film využívá opakovaných motivů k posílení asociativních spojení. Za třetí, asociativní forma důrazně vybízí k interpretaci,

tedy k tomu, abychom filmu připisovali obecné významy – ve filmu *Koyaanisqatsi* jsou kupříkladu naznačeny environmentalistické důsledky našeho života na planetě.

Asociativní souvislosti na malém prostoru, ucelené rozsáhlejší části, opakované motivy, vodítka pro interpretaci – všechny tyto faktory naznačují, že asociativní uspořádání klade značné požadavky na diváka. Proto mnozí filmaři, kteří se snaží posouvat hranice formy, využívají právě asociativní vzorce. Ačkoli jsou pro asociativní formu typická překvapivá, originální a matoucí řazení obrazů, i tak může vyvolat poměrně běžnou emoci nebo známou myšlenku. Explicitní myšlenka *Koyaanisqatsi* není zrovna nijak pronikavá ani nová. Cílem tohoto filmu, podobně jako mnoha dalších asociativních filmů, je vyvolat běžnou emoci nebo navodit obecnější myšlenku pomocí nových obrazů a jejich neotřelého řazení.

Jiné asociativní filmy jsou složitější a více matoucí. Filmař nám nemusí nutně poskytnout jasná vodítka k příslušným výrazovým vlastnostem nebo konceptům. Může prostě vytvořit sérii neobvyklých a překvapujících kombinací a nechat na nás, abychom z nich vydolovali jejich spojení. Například film Kennetha Angera *Scorpio Rising* evidentně spojuje motorkářské gangy s tradičními náboženskými skupinami a s nacistickým násilím, ale také naznačuje, i když méně zřetelně, že symboly a rituály gangu mají homoerotické aspekty. Podobně jako jiné druhy filmové formy, i asociativní forma může nabídnout implicitní a explicitní významy.

Příklad asociativní formy: A Movie Film Bruce Connera *A Movie* dokládá, že asociativní forma nás vystavuje evokativním a tajemným spojením, ale zároveň dokáže vytvořit soudržný film, jenž má silný vliv na diváka.

Conner natočil *A Movie*, svůj první film, v roce 1958. Podobně jako Léger i on se zabýval vizuálním uměním a sochařstvím a proslul svými *asamblážemi* – kolážemi vystavěnými z rozmanitých

nalezených předmětů. K filmařství zaujal Conner srovnatelný přístup. Obvykle využíval materiál ze starých týdeníků, hollywoodských filmů či soft porna. Při práci v žánru *found footage* (využívajícím už existující materiály) k sobě spojoval dva záběry z velmi odlišných zdrojů. Když vidíme vedle sebe dva záběry, snažíme se mezi nimi najít nějaké spojení. Naše aktivita tak může ze série záběrů vytvořit celkovou emoci nebo koncept.

A Movie využívá hudební doprovod, který pomáhá tyto emoce a myšlenky odkrýt. Podobně jako u obrazů, i u hudby si Conner vybral již existující melodii: tři části Respighiho známé symfonické básně *Římské pinie*. Tato hudba je pro filmovou formu *A Movie* důležitá, poněvadž je rozdělena do zřetelných částí. Atmosféra každého segmentu filmu je odlišná a odpovídá hudebnímu doprovodu. Začátek části filmu, kterou označíme jako segment 3, ukazuje ženy nesoucí totémy, havárii vzducholodi Hindenburg a jakési odvážné akrobaty. Svůj znepokojující účinek přitom dosáhne převážně pomocí tajemného hudebního doprovodu. Dynamická hudba doprovázející segment 4 zase shrne řetězec strašlivých pohrom do jednoho řítícího se apokalyptického proudu. Connerovo využití skladby *Římské pinie* jasně ukazuje, jak dokáže asociativní forma nejen znázornit obecné myšlenky, ale i vyvolat silný emocionální účinek.

A Movie můžeme rozdělit do čtyř rozsáhlých segmentů. Každý z nich je doprovázen jinou melodií a obsahuje obrazy, jež spolu souvisejí a sdílejí nějakou působivou myšlenku.

1. Úvodní část s názvem filmu, jménem režiséra a značkami pro promítače
2. Rychlá, dynamická hudba s obrazy pohybujících se zvířat a dopravních prostředků na zemi
3. Tajemnější, napínavá část zdůrazňující nejistě balancující objekty ve vzduchu a na vodě
4. Děsivé obrazy zachycující pohromy a války, které se střídají s lyričtějšími, tajemnějšími scénami

▲ Ve dvanácti minutách nás *A Movie* provede škálou emotivních myšlenek. Vytváří též zřetelnou vývojovou linii. Mnohé záběry v segmentech 2 až 4 kladou důraz na nehody nebo agresivní jednání, a i když se zprvu některé z nich mohou zdát legrační nebo banální, postupně se nastřádají a nabudou tak na závažnosti. V segmentu 4 už série válečných scén a přírodních pohrom představuje vlastně apokalyptickou vizi. Nálada *A Movie* se nakonec zklidní v závěrečných podvodních scénách.

Segment 1 Tento segment nám poskytne daleko více než jen název filmu a jméno filmaře, a proto jsme ho označili jako první segment, a nikoli jako titulkovou sekvenci. Nejprve vidíme černý zaváděcí pás, na jehož pozadí začíná hrát energická symfonická báseň *Římské pinie*. Slyšíme ji tedy ještě předtím, než vidíme první obrazy, což zdůrazňuje její význam pro film. Pak se objeví nápis „Bruce Conner“ a zůstane na plátně několik dlouhých vteřin. Protože tolik času k přečtení jména nepotřebujeme, začínáme chápat, že si film bude pohrávat s našimi očekáváními a mařit je.

Po jméně vidíme opět černý a bílý zaváděcí pás a poté rychlé blikání (*flicker effect*) vzniklé střídáním dvou záběrů na hlásku „A“ (neurčitý člen) a na bílý zaváděcí pás, a nakonec na slovo „Movie“ (film). Následuje slovo „By“ (od), opět přerušené bílými okénky, a pak se objeví „Bruce Conner“, stejně jako předtím. Nyní vidíme černý zaváděcí pás se značkami, které se nacházejí na úvodní části filmového pásu, ale které se obvykle nepromítají na plátno pro publikum: znak slepky, tečky a podobně. Pak se náhle kratičce objeví nápis „End of Part Four“ (Konec čtvrté části).

Můžeme si pomyslet, že si Conner prostě jen tak hraje s kompozičními rysy názvu filmu a značek pro promítače na zaváděcím páse, podobně jako to dělali Léger a Murphy v tanci titulků a nul v segmentu 5 *Mechanického balatu*. Tady však Conner využívá vizuální prvky

s konvenčními významy: zaváděcí pás a název filmu obvykle naznačují začátek, zatímco „End of Part Four“ napovídá, že jsme již zhlédli značnou část filmu. *A Movie* nám tak opět naznačuje, že nebude obyčejným filmem – jeho části nebudou plynout v logickém sledu. Musíme být připraveni na nezvyklá spojení. Blikání a značky pro promítače na zaváděcím páse navíc zdůrazňují fyzické vlastnosti filmového média jako takového. Titulek *A Movie* posiluje odkaz tohoto filmu k médiu a navádí nás, abychom tyto záběry-asambláže chápali jako součásti filmu.

Úvod pokračuje zaváděcím pásem, na němž značky pro promítače odpočítávají čas počínaje číslovkou „12“. Další číslovky se zablesknou ve vteřinových intervalech – i toto jsou zase další signály pro promítače, které publikum vidí zřídka. Je tedy *tohle* začátek? Ale po číslovce „4“ jsme překvapeni, že vidíme první pohybující se obraz filmu: záběr na „nahotinku“, která si svléká punčochy. Záběr je velice nekvalitní, jsou na něm různé škrábance a zdá se, že ho Conner našel ve starém filmu pro pány. Tady nám *A Movie* pomáhá zaměřit naše očekávání konkrétním směrem – naznačuje, že bude obsahovat více nalezeného materiálu tohoto typu. Po záběru na nahou dívku pokračuje odpočítávání až k číslovce „1“ a pak se objeví nápis „The End“ (Konec). Další vtip: tohle je konec zaváděcího pásu, nikoli konec filmu. Ani to ale vlastně není pravda, protože se objeví ještě další část zaváděcího pásu se zrcadlově obráceným nápisem „Movie“, dalšími značkami pro promítače a opakující se číslovkou „0“, která bliká v rychlém rytmu hudby. Nato se obraz zatemní.

Segment 2 Hudba sice nepřerušeně hraje i přes přechod mezi segmenty, nicméně v segmentu 2 vidíme velice rozdílné typy obrazů. Série dvanácti záběrů nám ukazuje indiány na koních jedoucí na kopci, kteří poté honí ujíždějící kolonu povozů, přičemž mezi kovboji rozpoznáme Hopalonga Cassidyho. Následuje další materiál ze starého

filmu – ukázka naznačující situaci v příběhu, která pokračuje během několika záběrů: souboj mezi indiány a osadníky. Conner ale ukazuje tuto scénu jen proto, aby krátce odkázal k těm konvenčním filmům, které on *nenatáčí* 10.76, 10.77. Asociace se tady zdá dostatečně jasná: přesouváme se ve zrychleném pohybu od koní k dalším koním. Následující změna – záběry kavalerie – potvrzuje tuto asociaci mezi prostředky taženými koňmi.

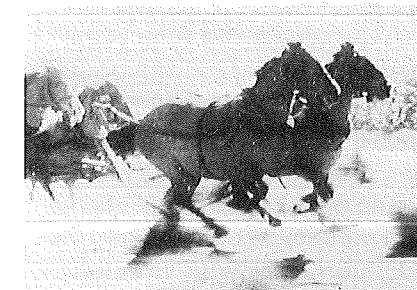
Následují roztřesené záběry na útočícího slona. Nyní musíme přizpůsobit asociace, které jsme mezi záběry rozpoznali, abychom záběr slona objasnili: jsou snad spojením mezi tímto a předchozími záběry rychle se pohybující zvířata? Zdá se, že tento předpoklad je docela správný, jelikož v dalších dvou záběrech vidíme nohy běžících koní. Hned následující záběr však ukazuje kola ženoucích se lokomotiv. Musíme asociaci ještě více zobecnit – rychlý pohyb zvířat a dopravních prostředků po zemi. (Spojení „po zemi“ se v tomto momentě nemusí zdát významné, ale začne být důležité v kontrastu k dalším segmentům, které často kladou důraz na vodu a vzduch.) Zdá se, že další série záběrů, jež opakuje tyto motivy a poprvé představuje i tank, tuto obecnou myšlenku potvrzuje: jde o rychlý pohyb.

Connerův střih vytváří efekt jednoho uspěchaného proudu činností pomocí jednoduché konvence: stejného prostorového uspořádání scény. Zvířata a dopravní prostředky se pohybují zleva doprava nebo se blíží přímo ke kameře. Vznikají tak záběry, které je možné sestříhat v tradičním kontinuálním systému 10.76, 10.77 a které mají naznačit frenetický spěch k jedinému cíli. Nejde však jen o to, že nás absurdita spojení těchto záběrů pobaví, zároveň se v nich ukazuje, jak jsou lidé, zvířata a stroje lapeni v energickém planetárním dostihu – ale k čemu míří? Naléhavost této sekvence je zesílena kompozičními návaznostmi objektů valících se přímo na diváka 10.78, 10.79.

Pocit hektické aktivity přetrvává i v pozdějších částech segmentu 2, kdy je záběr na tank vystřídán sérií záběrů na závodní auta řítící

▲ „Sekvence, o níž přemýšlíte, částečně vzniká již během sbírání materiálu pro film. Vystřihávám krátké části filmů a shromažďuji je na větší kotouč. Jeden kousek filmu připojím k druhému a někdy objevím vztah, který

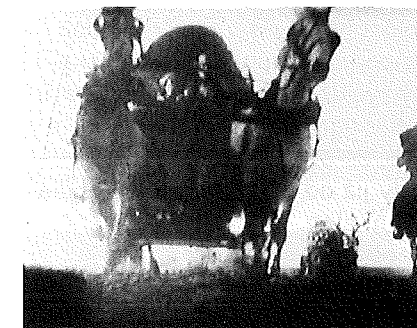
by mě jinak nikdy nenapadl, protože nevytváří žádnou logickou kontinuitu ani nezapadá do mého pojetí filmového střihu.“
Bruce Conner,
experimentální filmař



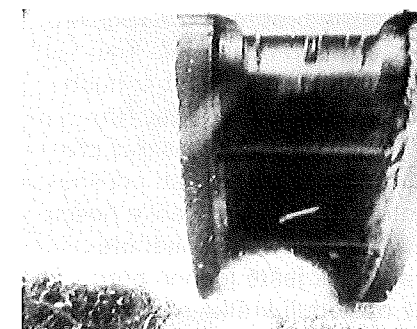
10.76



10.77



10.78



10.79

10.76 *A Movie*. Ze záběru na cválající koně táhnoucí vůz střihá Conner na...

10.78 Kompoziční návaznost propojuje vůz...

10.77 ...podobné koně táhnoucí požární stříkačku ulic města.

10.79 ...a tank.

se po dráze. Poněvadž tyto záběry zpočátku potvrzují naše očekávání pohybujících se zvířat a dopravních prostředků, příliš nás neznepokojují – ale jen zpočátku. Pak jedno závodní auto havaruje a následují dvě další podobné havárie. Segment končí dlouhým, efektním pádem auta veterána z útesu. Pohyb se nám již nezdá tak vtipný a radostný, je méně kontrolovaný a děsivější. Sledujeme značnou destrukci a zábavná nálada se mění v náladu hororovou a šokující. Tohoto účinku je opět docíleno pomocí úzké koordinace střihu, hudby a pohybu v rámu. Například soustavu havárií závodních aut doprovází horečnaté vystupňování hudebního motivu. Hudbu začíná v pravidelných intervalech přerušovat disharmonické trubení a Connerův střih je načasuje tak, aby se pokaždé shodovalo s automobilovou nehodou. Maniakální energie divokých závodů se zvrhla v energii bezohlednou a sebedestruktivní.

Během havárií se hudba vystupňuje do hektického vyvrcholení a je náhle přerušena, když na plátně zabliká nápis „The End“ (konec). Tato parodie na konec konvenčního filmu naznačuje, že všechny ty rychlé pohyby, jichž jsme byli svědky dříve v tomto segmentu, vedly k haváriím. Teď si uvědomujeme, že skryté náznaky agrese a nebezpečí zde byly již od počátku: útočící indiáni, kavalerie, agresivní slon, tank a tak podobně. Tento prvek bude posílen v segmentech 3 a 4.

Segment 3 Přechod mezi segmenty zahájí nápis „The End“, po němž následuje další černý zaváděcí pás. Po pauze začne hrát hudba k segmentu 3. (Podobně jako v úvodu filmu hraje hudba zprvu na černém pozadí.) Tentokrát je hudba pomalá, ponurá a snad i trochu hrozivá. Titulek „Movie“ a další černý zaváděcí pás nás přesunou do série záběrů, které jsou dosti odlišné od těch ze segmentu 2. Dvě Polynésanky nesou na svých hlavách velké předměty, snad totemy. Zaváděcí pás a titulek ještě jednou přeruší obrazy, po nichž následují krátké série záběrů na letící vzducholod 10.80 a na dvojici akrobatů,

kteří předvádějí své číslo na malé plošině a poté na laně natažené nad ulicí 10.81. Polynésanky a vzducholod může spojovat balancování, vzducholod a akrobaty mimo to i zdůraznění výšky a nebezpečí. Tato část segmentu končí záběrem na malé letadlo ponořující se do nadýchaných mraků, jako kdyby ztratilo rovnováhu a padalo. Pomalá, pochmurná hudba nám napovídá, jak reagovat na tyto vznášející se a padající objekty: bez hudby by nám mohly připadat lyrické, ale v tomto kontextu naznačují nějakou neurčitou hrozbu. Tato pasáž končí dalšími titulky: „A“, „Movie“, „By“ a „Bruce Conner“, po nichž následuje černý zaváděcí pás.

Další část segmentu začíná zjevným nesouladem mezi hudbou a obrazem. Série záběrů ukazuje části ponorky, vidíme i jejího kapitána, jenž se dívá periskopem 6.36. Následující záběr zdánlivě naznačuje, že vidí ženu v bikinách 6.37. Tento záběr odkazuje k motivu z filmů pro pány ze segmentu 1 a poukazuje na paradox tohoto spojení. Víme, že záběry na kapitána ponorky a ženu pocházejí z různých filmů, ale zároveň si nemůžeme pomoci a vyvozujeme, že se kapitán na ženu dívá. Proto se nám tento moment jeví jako komický. Zatímco dřívější části filmu nadsazeně odkazovaly na nekonečné titulkové sekvence, tato část si možná dělá legraci ze střihu na hlediskový záběr a z Kulešovova efektu.

Tentýž princip nalezneme v dalších záběrech, poněvadž kapitán nařídí odpálení torpéda a my vidíme, jak torpédo míří jakoby směrem k ženě a vytváří tak sexuální narážku. Je to legrační, podobně jako orgasmus atomové bomby, který je zdánlivě výsledkem této akce. Avšak podobně jako v segmentu 1, i v těchto obrazech cítíme podtext hrozby a agrese – nyní konkrétně sexuální agrese. Humorné obrazy náhle vystřídají záběry na pohromu – vtip pokazí další hřibovitý mrak. Navíc hudba, která hraje během série zobrazující ponorku a ženu, je pomalá, tichá až éterická – neodpovídá sexuální narážce, hodí se spíše k obrazům vybuchujících bomb.

Hudba nás přenesení do série záběrů na vlny a vlnící se pohyby, jež jsou zdánlivě následkem výbuchu bomby: loď obklopená mlhou nebo kouřem, surfaři a veslaři otloukaní silnými vlnami. Poté vodní lyžaři a kaskadéři v motorových člunech předvádějí kousky, během nichž padají. V průběhu toho všeho ustupuje étericky laděná hudba pomalé melodii s dynamičtějším tempem hrané na strunné nástroje s hlubším tónem, což vyvábí hrozivou náladu. První nehoda – když se vodní lyžař překotí – se zdá banální. Posléze se ale dějí znepokojivější věci. Motorový člun nabourá do hromady trosek a řidič je vymrštěn z lodi.

Náhle vidíme, jak několik lidí jede na podivných kolech 10.82. Přesuneme se tedy od lodí ke kolům. Série nehod na chvíli vystřídá řetězec záběrů na lidi, kteří úmyslně dělají něco, co vypadá legračně. Další záběry zachycují motorkáře, jedoucí bahnem a vodou, a letadlo, které se neúspěšně pokouší přistát na jezeře.

Celý segment se vyvíjí rovnoměrně. Nejprve vyvolá napětí, jež vystřídají humorné záběry (scéna se ženou a ponorkou) se záběry zachycujícími pohromu (bomba), případně záběry banálních nehod se záběry na legrační činnosti. Sekvence končí zvláštním způsobem: po nehodě letadla se objeví černý zaváděcí pás a hudba směřuje k vyvrcholení. Potom následuje detail na energicky hovořícího Theodora Roosevelta. Zdá se, že je rozzlobený a má vyceněné zuby 10.83. Po chvíli jej vystřídá záběr na bortící se visutý most, z něhož odpadávají některé části 10.84. Hudba se v souladu s tím, jak části mostu padají, stupňuje. Obraz se zatmí. Ačkoli je obtížné tyto záběry interpretovat, propojení lidmi zapříčiněných nehod s jedním z nejagresivnějších prezidentů USA by mohlo naznačovat i spojení hroučícího se mostu s lidskou, zejména politickou, agresí.

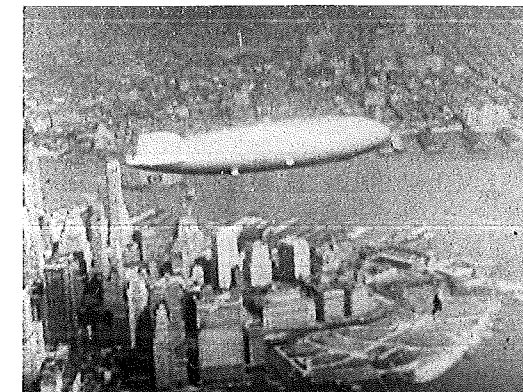
Segment 4 Segmenty 3 a 4 jsou opět zřetelně odděleny černým zaváděcím pásem. Úvod doprovází třetí část symfonické básně *Římské pinie*.

10.80 *A Movie*. Obrazy výšek...

10.81 ...a nebezpečí.

10.82 Podivný groteskní obraz.

10.83 V tomto záhadném záběru Roosevelt důrazně a zřejmě rozčileně hovoří, přičemž má vyceněné zuby.



10.80



10.81



10.82



10.83

s.
488–489

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

Tajuplné cinkání a hluboké, pomalé akordy působí značně zlověstně. Segmenty 2 a 3 vrcholily nehodami a pohromami. Segment 4 jimi teď začíná: vidíme sérii záběrů na sestřelené vojenské letouny, které po dopadu začínají hořet. Po těchto záběrech následuje série výbuchů na pozadí tmavé oblohy.

Další pasáž ale tyto záběry pohrom řadí vedle záběrů, jež jsou v tomto kontextu nevy-světlitelné. Všechny obrazy letounů a výbuchů se zdají spojené s válkou a pohromou. Nyní však vidíme dvě letadla letící kolem egyptské pyramidy 10.85. Podobně jako v předchozích případech, musíme i zde náhle pozměnit své předpoklady o tom, jaká souvislost je mezi těmito záběry, poněvadž tato letadla jsou civilní. Hned poté se však objeví dva záběry na vybuchující sopku. Je jasné, že tyto záběry se s těmi předchozími propojují hlavně díky obrazové podobnosti hor a pyramid. Už jsme zase u pohrom? Zdá se, že ne, protože dále vidíme jakousi složitou církevní ceremonii a všechna naše očekávání jsou zmařena. Motiv pohromy se však vrací se stejným důrazem jako předtím: hořící vzducholod' Hindenburg, tanky, další nehody závodních aut a padající lidé.

Všechny tyto obrazy vyvolávají napětí. Další záběry, které uvidíme, však nejsou nijak děsivé, zachycují lidi skákající s padákem z letadla – a nikomu se nic nestane. V kontextu dřívějších nehod a kvůli ponuré hudbě ale počítáme s tím, že nejpravděpodobnějším tématem každého záběru bude nějaká katastrofa. Dokonce i tyto nevinné akce se nám teď jeví jako děsivé, protože i v tomto případě můžeme vidět možnou spojitost mezi nimi a vojenskou i politickou agresí.

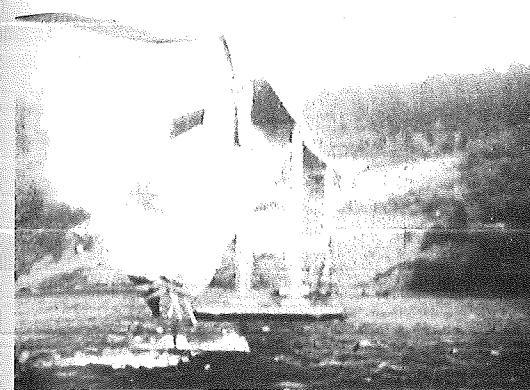
Další série záběrů je sama o sobě stejně nevinná, ale jako část celého segmentu získává tajemný a hrozivý podtext. Vidíme hořící balon klesající k zemi, což nám připomíná plující vzducholod' a záběry z katastrofy Hindenburgu. Následují záběry palem, dobytka a další obrazy, které naznačují nějaké idylické prostředí na Středním

východě nebo v Africe 10.86. Tento krátký oddech však vede k jednomu z nejzáhadnějších a nejpřekvapivějších momentů: k třem záběrům visutého mostu, který se kroutí a ohýbá, jako kdyby jím třásla obrovská ruka 10.87. Následují nejděsivější obrazy katastrof v celém filmu: hořící vzducholod' Hindenburg, potápějící se loď 10.88, poprava, těla visící na jakési konstrukci, mrtví vojáci a hřibovitý mrak. Záběr na mrtvého slona a lovcé zahájí krátkou sérii záběrů na trpící Afričany. Během toho se hudba vystupňuje a stává se stále hrozivější a triumfálnější za znění žestových fanfár.

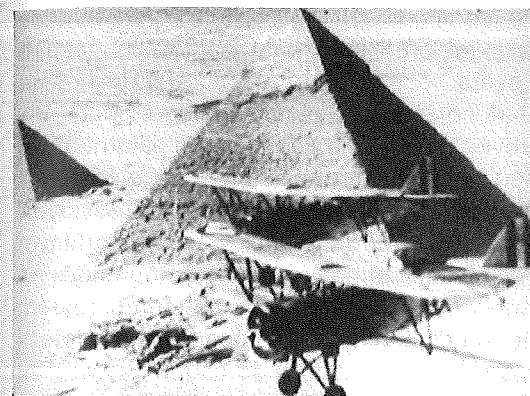
Po vrcholné sérii záběrů na různé pohromy se ještě jednou promění nálada filmu. Poměrně dlouhá série záběrů pod vodou sleduje potápěče, jenž zkoumá potopený vrak pokrytý mořskými koryši 10.89. Připomíná to předchozí katastrofy – zejména potápějící se loď 10.88. Hudba se vystupňuje do triumfálního vyvrcholení, když potápěč vpluje do interiéru lodí. Film končí dlouhým akordem na pozadí dalšího černého zaváděcího pásu a v závěrečném záběru kamera vzhlíží zespodu k mořské hladině. Je ironií, že nyní se žádný nápis „The End“ neobjeví.

Film *A Movie* nás provedl různorodým materiálem takřka výhradně pomocí asociací. Není zde žádný argument, který by osvětloval, proč bychom měli tyto obrazy chápat jako znepokojivé nebo proč bychom měli spojovat sopky a zemětřesení se sexuální nebo vojenskou agresí. Mezi předměty neexistují ani žádné kategorické souvislosti, ani se o nich nevypráví žádný příběh. Conner tu a tam sice využívá abstraktní vlastností, aby porovnával objekty, ale to je pouze krátkodobá strategie, která neuspořádává celý film.

Při budování svých asociací *A Movie* využívá dobře známé formální principy opakování a variace. I když obrazy pocházejí z jiných filmů, jisté prvky se opakují, jako třeba série záběrů na koně v segmentu 1 nebo na různá letadla v segmentu 4. Tato opakování tvoří motivy, jež pomáhají celý film propojit.



10.84



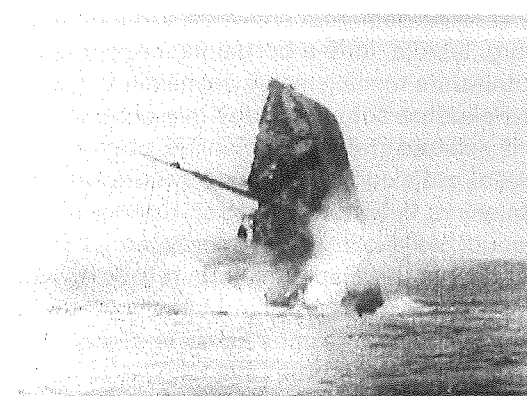
10.85



10.86



10.87



10.88



10.89

s.
490–491

Experimentální
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

10.84 *A Movie*. Bortlící se most.

10.85 Letadla míjejí pyramidy.

10.86 Krátká klidná chvíle.

10.87 Děsivý obraz kroutícího se mostu.

10.88 Další katastrofy: potápějící se loď.

10.89 Potápěč v závěrečné scéně.

Tyto motivy se navíc vracejí ve zřetelném vzorci. Viděli jsme, jak se titulky a zaváděcí pás z úvodu opět objevují ve všech dalších segmentech a jak je záběr „nahotinky“ ze segmentu 1 podobný tomu, jenž je využit v materiálu zachycujícím ponorku v segmentu 3. Je zajímavé, že ani jeden motiv z těch, co se objevují v segmentu 2, se nevrací v segmentu 3, což mezi nimi vytváří ostrý kontrast. Segment 4 se ale chopí mnoha motivů ze segmentů 2 a 3 a variuje je. Podobně jako v mnoha jiných filmech i v *A Movie* se zdá, že se závěr vrací k předchozím částem, které zároveň rozvíjí. Mrtvý slon, tanky a závodní auta se vracejí k zběsilým závodům ze segmentu 2, zatímco domorodci, havárie vzducholodě Hindenburg, letadla, lodě a bortící se most pokračují v motivech, s nimiž jsme se seznámili v segmentu 3. Pokud po sobě následují dva obrazy, mezi nimiž existuje zřetelné spojení, je zde využito opakování, zatímco pokud je spojení překvapující a tajemné, vytváří se kontrast. Conner tedy vytvořil soudržné dílo z něčeho, co by se mohlo zdát nesoudržnou hromadou materiálu.

Překvapivě soudržný je i vývojový vzorec. Segment 1 působí vesměs zábavně a pocit neustávající rozjařenosti přetrvává také ve většině segmentu 2, a to až po scénu automobilových havárií. Viděli jsme však, že všechny objekty v záběrech ze segmentu 2 by mohly rovněž naznačovat agresí či násilím a všechny se nějakým způsobem vztahují k blížící se pohromě. V segmentu 3 je tato vazba již zřetelnější, ale i tak zde najdeme některé humorné a hravé okamžiky. Začátkem segmentu 4 již směsice různých nálad zmizela a nahradil ji intenzivní pocit zhouby. Nyní se i nejasné nebo neutrální události zdají zlověstné.

Na rozdíl od srozumitelnějšího filmu *Koyaanisqatsi* nám *A Movie* neposkytuje explicitní významy. Nicméně stále se proměňující asociace v *A Movie* nás vybízejí, abychom uvažovali nad celou škálou implicitních významů. Film může být například interpretován jako dílo představující devastující důsledky bezuzdné agresivní energie.

Hrůzy moderního světa – války a vodíková puma – jsou spojeny s banálnějšími kratochvílemi, jako jsou sport a riskantní kaskadérské kousky. Jsme vyzýváni, abychom uvažovali nad tím, zda obojí vzešlo ze stejného impulzu, snad z nějakých sebevražedných sklonů. Tento impuls zase může být spojen se sexuální pudem (pornografický motiv) a politickým útlakem (opakující se obrazy lidí z rozvojových zemí).

Existuje i další možnost interpretace: film lze chápat jako komentář k tomu, jak kinematografie sama o sobě dokáže vyburcovat naše emoce pomocí sexu, násilí a exotické podívané. V tomto smyslu je *A Movie* „filmem“ jako každý jiný, s jedním důležitým rozdílem – vzrušení a pohromy, jež předkládá, jsou reálnou součástí našeho světa.

A co znamená závěr? Epilog s potápěčem rovněž nabízí širokou škálu implicitních významů. Z hlediska formy se vrací na začátek: společně se segmentem s Hopalongem Cassidyem jde o nejdělnější nepřetržitou akci, kterou nám film poskytne. Možná, že nám nabízí nějakou naději, snad únik z hrůz světa. Nebo mohou obrazy naznačit konečné vyhnutí lidstva. Poté, co lidstvo vyplnilo planetu, může se už jen navrátit do moře, odkud vzešlo.

Podobně jako většina filmů *A Movie* i závěr je nejednoznačný: říká málo, ale napovídá mnoho. Jistě, můžeme říci, že slouží k tomu, aby zmírnil napětí, které vzniklo z kupících se pohrom. V tomto ohledu demonstruje sílu asociativního formálního systému: schopnost vést naše emoce a zburcovat naše myšlení pouhým spojením různých obrazů a zvuků.

Animovaný film

Většina fikčních a dokumentárních filmů natáčí lidi a předměty v životní velikosti a v trojrozměrném prostoru. Jak jsme viděli, standardní rychlost natáčení živých objektů je obvykle 24 okének za vteřinu.

▲ *Animované* filmy se liší od filmů s živými objekty neobvyklými postupy práce během výroby. Místo toho, aby animátoři natáčeli probíhající akci v reálném čase, vytvářejí série obrazů tak, že pokaždé natočí jen jedno okénko. Mezi expozicemi každého okénka změni animátor objekt, který se má natáčet. Kačer Daffy neexistuje, a proto ho nemůžeme natočit. Po jednotlivých okénkách však může být natočena pečlivě rozplánovaná a provedená série poněkud odlišných kreseb Daffyho. Když se pak promítá, obrazy vytvářejí iluzivní pohyb, srovnatelný s natáčením živých objektů. Cokoli na světě – nebo třeba i ve vesmíru –, čím může filmař manipulovat, může být animováno pomocí dvojrozměrných kreseb, trojrozměrných objektů nebo pomocí digitálních informací uložených v počítači.

Protože animace je analogií k natáčení živých objektů, jakýkoli druh filmu, který může být natáčen s živými objekty, může být natočen i s využitím animace. Existují animované fikční filmy, a to jak krátké, tak i celovečerní. Známe též animované dokumenty, obvykle instruktážní. Animace poskytuje pohodlný způsob, jak ukázat věci, které normálně nelze spatřit, jako například chod stroje nebo velice pomalé změny geologických formací. Ari Folman ještě posunul tuto myšlenku ve svém dokumentárním filmu *Valčík s Baširem (Vals im Bashir, 2008)*. Udělal rozhovory s izraelskými válečnými veterány a poté se pokusil reprezentovat jejich sny a vzpomínky v halucinační animované podobě 10.90.

Se svým potenciálem pro deformaci a ryzí vizuální kvality je animace snadno využitelná i v experimentálním filmu. Mnoho klasických experimentálních animovaných filmů využívá buď abstraktní, nebo asociativní formu. Například Oskar Fischinger i Norman McLaren natočili některé své filmy tak, že si vybrali hudbu a rozpohybovali abstraktní tvary v rytmu zvukové stopy. Později v této kapitole budeme zkoumat příklad abstraktní animace na filmu Roberta Breera *Fuji*.

▲ „Animace není žánr, jde o médium. A animované filmy mohou být jakéhokoli žánru. Myslím, že animace se často podceňuje. Říká se: ‚Protože je to animované, musí to být pro děti.‘ Nena jdete jiné takto podceňované médium.“
Brad Bird, režisér (*Úžasňákoví – The Incredibles, 2004*)

Rozlišujeme několik specifických typů animace. Nejznámější je *kreslený film*. Takřka od počátku kinematografie animátoři kreslili a natáčeli dlouhé série kreslených obrazů. Zprvu kreslili na papír, ale znovu a znovu kopírovat kompletní obraz včetně prostředí bylo časově náročné. Během desátých let 20. století přišli studioví animátoři s průhlednými obdélníkovými pláty celofánu, kterým se říká **ultrafány**. Postavy a předměty lze kreslit na různé ultrafány a ty mohou být pak kladeny přes sebe na neprůsvitné namalované prostředí jako sendvič. Celá hromada ultrafánů se pak natočí. Nové ultrafány ukazující postavy a předměty pokaždé v trochu odlišných pozicích mohou být kladeny na totéž pozadí, a vytvářet tak iluzi pohybu 10.91.

Proces výroby pomocí ultrafánů ušetřil animátorům čas a pomohl rozdělit práci mezi různé týmy lidí, kteří kreslí, vymalovávají, natáčejí a vykonávají další činnosti. Nejslavnější krátké kreslené filmy z období třicátých až padesátých let byly natočeny pomocí ultrafánů. Studio Warner Bros. vytvořilo králíka Bugse, kačera Daffyho a ptáčka Tweetyho; Paramount přišel s Betty Boop a Pepkem námořníkem; Disney točil krátké kreslené filmy (Mickey Mouse, Pluto, Goofy) a počínaje *Sněhurkou a sedmi trpaslíky* i celovečerní filmy.

Animace využívající ultrafánů pokračovala až do devadesátých let 20. století, přičemž kreslené filmy velkých studií používají *plnou (full)* animaci. Tento přístup vytváří figury s jemnými detaily a propůjčuje jim i nepatrné, neopakující se pohyby 4.133, 5.137–5.139. Levnější produkce využívají *omezenou* čili *částečnou (limited)* animaci, v níž svou pozici mezi okénky mění jen malé části obrazu. Omezená animace se obvykle užívá v televizi, ačkoli ji využívaly i japonské celovečerní filmy pro kina 10.92, aby dosáhly plochých, „plakátových“ obrazů.

Někteří nezávislí animátoři nadále pokračují v kreslení na papír. Například Robert Breer používá pro své vtipné, kvaziabstraktní

s.
492–493

Animovaný
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

animované filmy obyčejné bílé kartotéční lístky. Níže se věnujeme jeho filmu *Fuji*.

Ultrafány a kresby jsou obvykle natáčeny, ale animátoři mohou pracovat i bez kamery. Mohou kreslit přímo na filmový materiál, rýt do něj a připevňovat na něj ploché předměty. Stan Brakhage přilepil na filmový materiál křídla molů, aby vytvořil svůj film *Mothlight* (1963). Vynalézavý animátor Norman McLaren vyrobil *Blinkety Blank* (1955) takovým způsobem, že obrazy vyryl přímo na filmový materiál okénko po okénku s využitím nožů, jehel a žiletek 10.93.

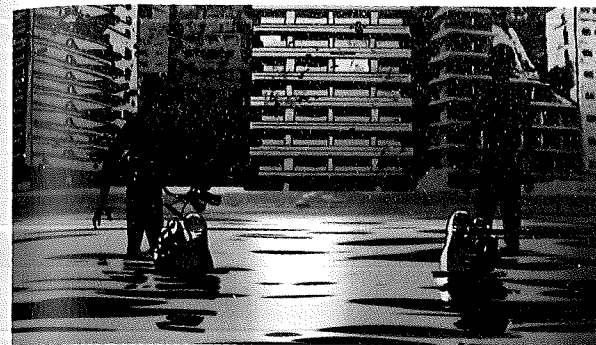
Další typ animace využívající dvojrozměrné obrazy se nazývá *plošková* nebo *papírková animace* (též *papírkový film*). Někdy filmaři vyrobí dvojrozměrné figury s ohýbajícími se klouby. Lotte Reinigerová se specializovala na osvětlování vystřižených siluet, jaké vidíme například na obrázku 10.94, aby vytvořila komplikované, ale křehké pohádky. Animátoři mohou rovněž manipulovat vystřiženými obrazy okénko po okénku, aby tak vytvořili pohybující se koláže. Nevázaný *Frankův film* (*Frank Film*, 1973) Francka Mourise představuje blikající tanec předmětů spojených s popkulturou 10.95. Velice jednoduchá forma ploškové animace spočívá v kombinování plochých tvarů papíru nebo dalších materiálů k vytváření obrazů nebo vzorců. Elementární tvary a základní barvy filmu *South Park: Peklo na Zemi* (*South Park: Bigger, Longer & Uncut*, 1999) – stejně jako u televizního seriálu, z něhož celovečerní film vycházel – předvádějí záměrně prostou ploškovou animaci.

▲ Zdanlivý pohyb může být vytvořen také pomocí pookénkového pozměňování trojrozměrných objektů. Animace objektů se dělí na tři úzce propojené kategorie: plastelínová animace, loutkový film a pixilace. *Plastelínová animace* (*clay animation* nebo *claymation*) pracuje i s modelováním hlíny (*clay*), ale častěji je využívána plastelína, neboť z ní bývá menší nepořádek a je k dispozici v široké škále barev. Sochaři vytvoří předměty a postavy z plastelíny a animátor pak vždy

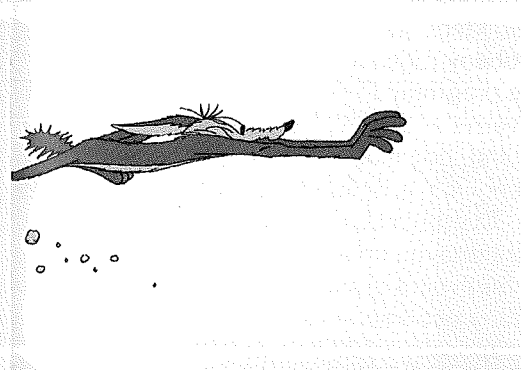
zpracuje ohebný materiál tak, aby ho bylo možné jemně proměňovat mezi jednotlivými expozicemi.

Ačkoli se plastelínová animace sporadicky používá již od prvních let 20. století, její popularita velice vzrostla počínaje polovinou sedmdesátých let. Film Nicka Parka *Mezi námi zvířaty* (*Creature Comforts*, 1989) paroduje dokumentární filmy využívající „mluvící hlavy“ tím, že dělá komické rozhovory se zvířaty v ZOO. Jeho série s Wallacem a Gromitem (*Cesta na Měsíc – Wallace & Gromit: A Grand Day Out*, 1989; *Nesprávné kalhoty – Wallace & Gromit: The Wrong Trousers*, 1993; *O chloupek – Wallace & Gromit: A Close Shave*, 1995; *Wallace & Gromit: Prokletí králikodlaka – Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, 2005, a *Otázka chleba a smrti – Wallace and Gromit in „A Matter of Loaf and Death“*, 2008) a *Slepičí úlet* (*Chicken Run*, 2000), který režíroval s Peterem Lordem 10.96, obsahují neobyčejně zpracované osvětlování a pohyby kamery.

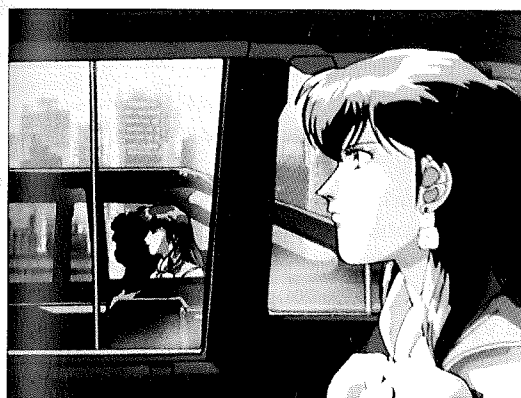
Loutkový film neboli *loutková animace* (*model* čili *puppet animation*) je často velice podobný plastelínové animaci. Jak označení napovídá, ve filmu jsou využity figury, kterými se dá za použití ohýbatelných drátů nebo kloubů pohybovat. V historii filmu byl mistrem této formy Vladislav Starevič, který už roku 1910 zmařil ruské publikum realistickými loutkami hmyzu, které přehrávaly lidská dramata a komedie. Starevičovy loutky předvádí složité pohyby a mají detailní výrazy tváře 4.85. Některé z hlavních postav jeho filmů měly až 150 jednotlivých měnitelných tváří k vyjádření jiného výrazu. Snad nejslavnější animovanou loutkou byla hvězda původní verze *King Konga* z roku 1933, malá a ohýbatelná loutka gorily. Když se budete na *King Konga* dívat velmi pozorně, uvidíte, jak se kožich gorily vlní – jsou to stopy prstů animátora, které se loutky dotýkaly, když ji proměňovaly mezi expozicemi. Jedním z nejslavnějších celovečerních loutkových filmů z poslední doby je film Tima Burtona *Ukradené Vánoce* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993; 10.97).



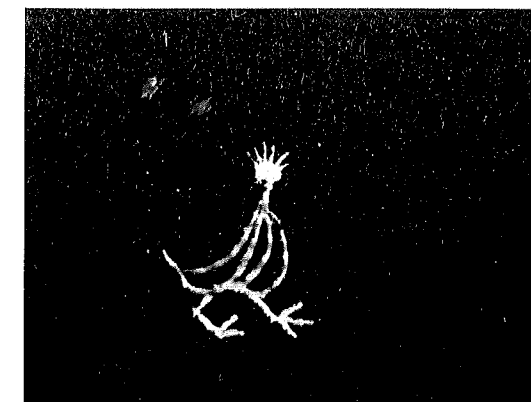
10.90



10.91



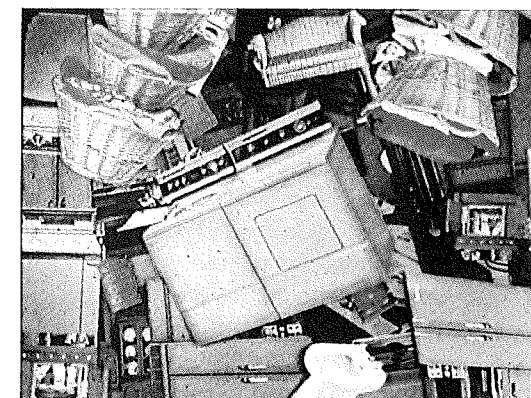
10.92



10.93



10.94



10.95

▲ „Dobře osvětlovaný loutkový film moc často nevidíte, že? Můj film je podle mě legrační částečně právě proto; líbí se mi představa, že natáčíte thriller, který vypadá autenticky, ale hlavní postavou je vlastně tučňák z plastelíny.“
Nick Park, animátor (*Nesprávné kalhoty*)

10.90 *Valčík s Bašřem*. Vracející se obraz ze vzpomínek zachycuje vojáky brodící se k děsivému bombardování.

10.91 Dvě vrstvy ultrafánů z kresleného filmu s postavou jménem Road Runner (kukačka kohout): na jednom je další postava série, Wile E. Coyote (kojot),

a na druhém částečky prachu ve vzduchu.

10.92 *Silent Möbius* (1998). Omezená animace.

10.93 *Blinkety Blank*. Takřka abstraktní, ale rozpoznatelný pták, vyrytý do černé emulze.

10.94 *Dobrodružství prince Achmeda* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926). První celovečerní animovaný film.

10.95 *Frankův film*. Předměty z domácnosti v komickém tanci.

s.
494–495

Animovaný
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

Pixilace je termín, který se používá pro pookénkově snímaný pohyb lidí a předmětů. Například roku 1908 Arthur Melbourne-Cooper animoval na miniaturní scéně hračky, aby vytvořil hutné vrstvy pohybu ve filmu *Sny o zemi hraček (Dreams of Toyland, 1908; 10.98)*. Ačkoli herci se obvykle pohybují volně a jsou natáčeni v reálném čase, tu a tam je animátor pixiluje. To znamená, že se herec zastaví v určité póze pro expozici jednoho okénka, pak se trochu pohne a opět zastaví pro další okénko a tak dále. Výsledkem je trhavý nepřirozený pohyb dosti odlišný od běžného herectví. Vynalézavý animátor Norman McLaren využil tento přístup pro vyprávění příběhu sporu ve filmu *Sousedí (Neighbours, 1952)*, a také aby ukázal muže, který se snaží ochočit rebelující kusy nábytku ve filmu *Pohádka o jedné židli (A Chairy Tale, 1957)*. Dave Borthwick ve svém filmu *Tajná Palečková dobrodružství (The Secret Adventures of Tom Thumb, 1993)* animuje malou plastelínovou figurku Palečka i děsivé obry, hrané skutečnými herci. (Lidé jsou pixilováni i ve scénách bez Palečka.)

Revoluci v animaci pak znamenalo CGI (počítačově generované obrazy). Počítač může zcela bez problémů opakovaně vyrábět jednotlivé nepatrně se lišící obrazy, nezbytné pro vytvoření iluze pohybu. Na tvůrčí úrovni může být vymyšlen software, jenž umožní filmařům vytvořit obrazy věcí, které nemohou být natáčeny v reálném světě.

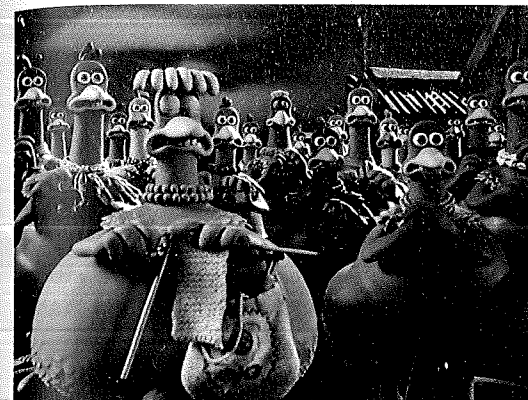
Ranější CGI-animace závisela na intenzivní ruční práci a nedokázala vytvořit přesvědčivou trojrozměrnou kompozici. James Whitney využil analogový počítač, aby vygeneroval zpracované a přesné abstraktní vzorce pro svůj film *Lapis (1963–1966)*, ale i tak musel ručně propichovat jednotlivé karty, aby vytvořil nesčetné světelné body na každém okénku 10.99.

Teprve v osmdesátých letech byla CGI-technika vyvinuta natolik, aby mohla být lépe využita při výrobě celovečerních filmů. Pookénková manipulace s obrazy ale vyžaduje obrovské množství počítačové paměti. Film *Tron* ze studia Disney byl prvním, který byl zčásti animován

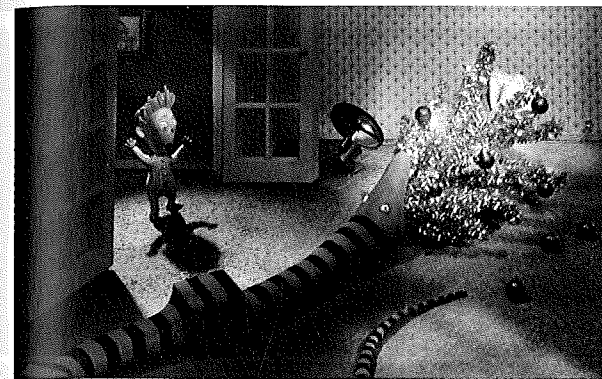
na počítači. Z jeho celkové délky 96 minut bylo však pomocí CGI částečně vytvořeno pouze patnáct minut. V devadesátých letech 20. století firmy jako Industrial Light & Magic George Luca, Pixar Animation Studios Stevea Jobse a další vyvinuly řadu výkonných počítačů a složitých programů pro vytváření animovaných obrazů. CGI-obrazy se převádějí na film buď tak, že se přímo snímají z monitoru s vysokým rozlišením, nebo jsou za použití laseru jednotlivé pixely obrazů přepsány na okénka filmu. Roku 1995 distribuční společnost Disney uvedla první celovečerní animovaný film, jenž vznikl výhradně pomocí CGI – *Toy Story: Příběh hraček* od firmy Pixar. Představil iluzi trojrozměrného světa obydleného figurkami, které tak trochu vypadají, jako kdyby byly vyrobeny z plastelíny 10.100. Do roku 2000 vylepšily programy Pixaru CGI-animaci natolik, že dokáže věrně zpodobnit povrchové textury, jako je třeba srst, což můžeme posoudit třeba ve filmu *Příšerky s. r. o. (Monsters, Inc, 2001)*.

CGI-animace dokáže simulovat i tradiční ultrafánovou animaci. Práce na počítači může zefektivnit a zpřesnit proces malování barev na ultrafány nebo spojování jednotlivých vrstev obrazu. Japonský mistr animace na ultrafány Hajao Mijazaki využil počítačovou techniku například pro některé obrazy ve svém filmu *Princezna Mononoke (Mononoke hime, 1997)*. Mijazaki použil *morfing*, kompozici v několika vrstvách a malování asi ve stovce z celkového počtu 1600 záběrů tohoto filmu 10.101, ale rozdíl mezi CGI a tradiční animací na ultrafány jsou na plátně v podstatě nerozpoznatelné. (Více o japonské animaci zvané *anime* viz Kam dál na konci této kapitoly.)

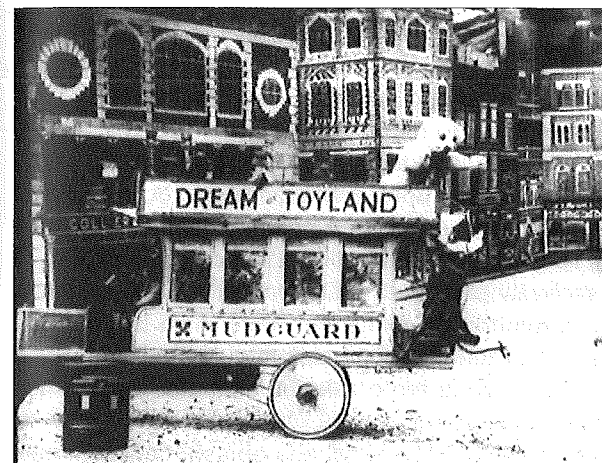
Propast, thriller Jamese Camerona z roku 1989, zpopularizoval počítačovou animaci v hraných filmech tím, že vytvořil proměnlivou vodní bytost. Od té doby počítačová animace dokázala vytvořit dinosaury z *Jurského parku 1.29* i realistickou, člověku podobnou bytost Gluma v *Pánovi prstenů*. (Blíže o CGI zvláštních efektech v hraných filmech, viz s. 240–241.)



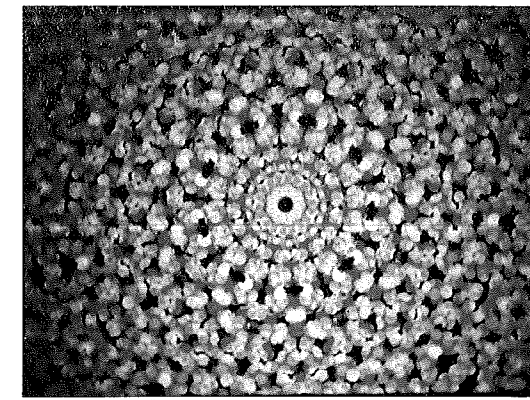
10.98



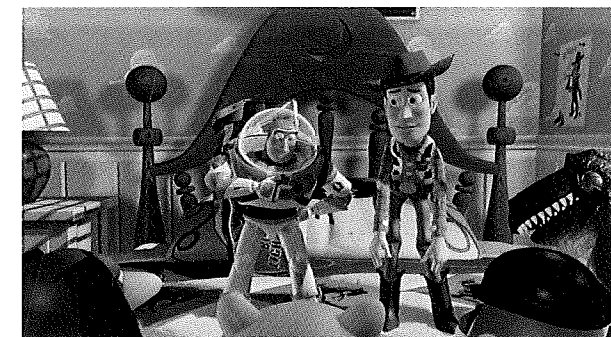
10.97



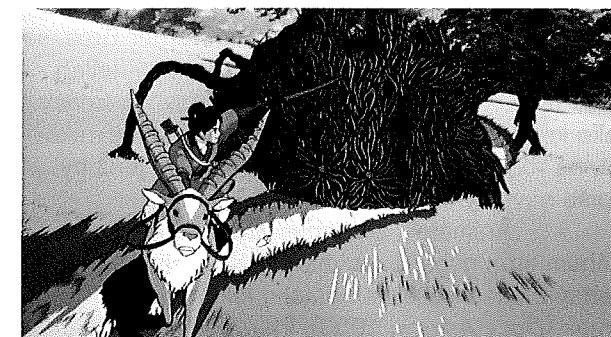
10.98



10.99



10.100



10.101

■ O krátkých filmech nominovaných na Oscara v roce 2007 se zmiňujeme v „Do sell us shorts“... www.davidbordwell.net/blog/?p=1930

...a o těch nominovaných roku 2008 píšeme v „Do sell us shorts, the sequel“... www.davidbordwell.net/blog/?p=3567

10.96 *Slepičí úlet*. Hejno plastelínových slepic je osvětleno v hollywoodském stylu.

10.97 *Ukradené Vánoce*. Pokus zkombinovat Halloween a vánoční svátky skončí katastroficky.

10.98 *Sny o zemi hraček*. Animované hračky.

10.99 *Lapis*. Propracovaný vzorec vytvořený počítačem.

10.100 *Toy Story: Příběh hraček*. Svět vytvořený počítačem.

10.101 *Princezna Mononoke*. Pět částí obrazu (tráva a les, cesta a pohybové linky, tělo démona a jeho stínování a ujíždějící Ašitaka) bylo spojeno počítačem, což obrazu dodalo plynulejší a komplikovanější pohyby, než kterých by mohla dosáhnout běžná ultrafánová animace.

s.
496–497

Animovaný
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

▲ Animace se někdy kombinuje s natáčením živých objektů. První úspěchy Walta Disneyho v dvacátých letech 20. století přinesla série *Alenka v kreslené říši* (*Alice in Cartoonland*), která do černobílého kresleného světa umístila dívku, ztvárněnou herečkou. Gene Kelly vstoupil do animovaného světa na ultrafánech, aby si zatancoval s myšákem Jerryem ve filmu *Zvedejte kotvy* (*Anchors Aweigh*, 1945). Snad nejpropracovanější kombinací animace na ultrafány a živých herců se stal film *Falešná hra s králikem Rogerem* 5.52.

Příklad narativní animace: Kačeří amok Během zlaté éry hollywoodských krátkých kreslených filmů, tedy v období mezi třicátými až padesátými lety, spolu soupeřila studia Warner Bros. a Disney. Animátoři studia Disney měli k dispozici daleko bohatší zdroje a jejich animace byla propracovanější a detailnější, zatímco filmy z Warner Bros. měly jednodušší styl. Výtvarníci tohoto studia, navzdory svým omezeným finančním prostředkům, však vrátili úder a využívali možnosti, které animované filmy nabízejí, a originálně si pohrávali s médii a jeho komickými účinky.

▲ V kreslených filmech od Warner Bros. postavy často promlouvaly k publiku nebo odkazovaly k animátorům a výkonným producentům studia. Například producent Leon Schlesinger z Warner Bros. se objevil ve filmu *Měl bys být u filmu* (*You Ought to Be in Pictures*, 1940) a vyvážal prasátko Porky ze smlouvy, aby se mohlo pokusit přestoupit do filmu s živými herci. Nálada kreslených filmů ze studia Warner Bros. se značně lišila od produktů studia Disney – jejich akce byla rychlejší a agresivnější. Hlavní postavy jako králik Bugs a kačer Daffy byly vtipní cynikové, na rozdíl třeba od Mickeyho Mouse, jenž byl spíše nevinným altruistou.

Animátoři z Warner Bros. zkoušeli během let mnohé experimenty, ale zřejmě žádný z filmů nešel tak daleko jako *Kačeří amok* (*Duck Amuck*, 1953), který režíroval Charles M. (Chuck) Jones. Dnes je film uznáván jako

jedno z mistrovských děl americké animace. Ačkoli byl natočen v rámci hollywoodského systému a využívá narativní formu, působí i experimentálně – vyžaduje totiž, aby se publikum zamýšlelo nad postupy animace na ultrafány.

Na začátku se zdá, že půjde o dobrodružný film podobný tomu, v jakém se kačer Daffy objevil již dříve, něco jako *Scarlet Pumpernickel* (*The Scarlet Pumpernickel*, 1950), který je parodií na jeden z nejslavnějších filmů Warner Bros. s Errolem Flynnem. Titulky k filmu jsou napsány na svitku papíru, dýkou připíchnutém na dveře, a když poprvé uvidíme Daffyho, zdá se, že je to mušketýr, jenž se právě účastní souboje. Ale takřka okamžitě se přesune vlevo a projde kolem hranice nakresleného pozadí 10.102. Daffy je zmatený, žádá si dekoraci a odchází. Zpoza okénka se objeví obrovský animovaný štětec, který namaluje farmu a její okolí 10.103. Když vstoupí Daffy, stále v kostýmu mušketýra, je znechucen, ale vzápětí se převleče do farmářských šatů. Takové rychlé změny pokračují v průběhu celého filmu – se závratnou nelogičností štětec přidává a guma maže dekorace, kostýmy, rekvizity, a dokonce i samotného Daffyho. Někdy přestane znít zvuk nebo se zdá, že se film vysmekl z promítacího stroje, takže můžeme uprostřed plátna vidět okraj okénka 10.104.

Všechny tyto žertíky vedou k neobvyklému vyprávění. Daffy se opakovaně snaží zapojit do syžetu – do jakéhokoli syžetu – a neviděný animátor mu to neustále ztěžuje. Principy narativního vývoje jsou tedy značně neobvyklé. Za prvé, začíná být postupně jasné, že film zkoumá různé animační konvence a postupy: malované pozadí, ruchy, rámování, hudbu a tak dále. Za druhé, naschvály páchané na Daffym jsou stále extrémnější a jeho nespokojenost roste. A za třetí, hned se objeví záhada, poněvadž my i kačer jsme zvědaví, kdo je tento zákeřný animátor a proč Daffyho trápí.

Nakonec je záhada objasněna. Animátor nechá Daffyho explodovat a pak mu zabouchne

dveře před nosem 10.105. Další záběr nás přesune k animačnímu stolu, u něhož vidíme králiká Bugse. To on byl tím animátorem, který si z Daffyho střílel. Usměje se na nás se slovy: „Jestli já nejsem syčák...“ 10.106. Pro diváka, který nikdy předtím neviděl kreslený film od Warner Bros., může být závěr matoucí. Logika vyprávění filmu *Kačeří amok* totiž závisí převážně na tom, jestli známe rysy postav těchto dvou hvězd. Oba aktéři, Bugs a Daffy, se často společně objevovali v dalších Jonesových kreslených filmech, přičemž klidný a bezohledný Bugs vždycky porazil divokého Daffyho.

Využití animačních postupů ve filmu *Kačeří amok* je stejně tak nekonvenční jako jeho narativní forma. Protože akce probíhá velice rychle, možná si při prvním sledování filmu ani nepovšimneme, že s výjimkou titulkové sekvence a známého loga „A to je všechno, přátelé!“ („That’s All, Folks!“) se film skládá jen ze čtyř záběrů, přičemž tři z nich se odehrají v rychlém sledu na konci filmu. Převážnou část tohoto kresleného filmu tedy tvoří jediný dlouhý a plynulý záběr. Prostředí a situace se ale mění tak rychle, jak štětec a tužka proměňují obraz a jak Daffy do rámu vchází a zase z něj vychází. Často se objevuje na čistě bílém pozadí 10.107. Takové momenty zdůrazňují skutečnost, že při animaci na ultrafány jsou figury a pozadí kresleny na jednotlivé vrstvy, které mohou být snadno natáčeny odděleně. Ve filmu *Kačeří amok* je jediným jistým prostorem pouze rám samotný – což tento film dosti odlišuje od konvenčnějších kreslených filmů, které jasně stanovují lokalitu, v níž se jejich děj odehrává.

Stejně tak je překroucen i tok času, když Daffy vchází a vychází z diegetických situací. Snaží se zapojit do možné linie syžetu, jen aby zjistil, že byla přerušena tajemným animátorem. Daffy se neustále domnívá, že je na začátku filmu, ale v kresleném filmu *Kačeří amok* čas utíká neúprosně. (Obvykle bývaly kreslené filmy asi sedm minut dlouhé, aby se vešly do krátkých

▲ „Šestiletý chlapec protestoval, když jsem mu byl představen jako člověk, co kreslí králiká Bugse: ‚Ne, to není pravda! On kreslí jenom obrázky králiká Bugse.‘“
Chuck Jones, animátor

▲ „My animátoři máme společnou jen jednu věc. Jsme posedlí kontrolou. A co

se dá kontrolovat lépe než neživí tvorové? Můžete kontrolovat každé okénko, ale za jistou cenu. Tou cenou je pořádný kus vašeho života, který tenhle časově náročný proces spolkně. Zdá se, jako by předměty vysávaly váš čas a energii, aby přižívovaly svou vlastní existenci.“
Simon Pummell, animátor



10.102



10.103



10.104

10.102 *Kačeří amok*. Na začátku filmu se vytratí pozadí a změní se na bílou prázdnotu.

10.103 V prázdném prostoru se poté objeví pozadí neadekvátní pro dobrodružný film.

10.104 Zdá se, že chybou při projekci se rozdělí obraz, Daffyho nohy se objeví nahoře a jeho hlava dole.

s.
498–499

Animovaný
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

sekcí v programech kin.) Na jednom místě někde za polovinou filmu Daffy křičí: „Tak fajn! Ať už ten film začne!“ Bezprostředně potom se objeví titul „Konec“, ale Daffy ho odsune a snaží se film organizovat sám: „Dámy a pánové, už žádné další zdržování. Pokusím se vás pobavit svým vlastním nenapodobitelným způsobem...“ – a začíná stepovat na prázdném pozadí.

Kačeří amok si pohrává také s obrazovým a mimoobrazovým prostorem. Mnoho překvapujících obrátů, kterých jsme svědky, přichází z prostoru mimo rám. A co je nejdůležitější, neznámý animátor se nachází v prostoru, z něhož kamera scénu natáčí, přičemž štětec a tužka do obrazu vstupují zpoza kamery. Daffy často vchází a vychází z rámu a ten se posouvá, aby odhalil nebo skryl nové části dekorace. Když přestane hrát zvuk, Daffy o něj požádá 10.107, načež uslyšíme skřípání, jako kdyby někde mimo obraz přehrával gramofon obehnanou desku. Tento neviděný gramofon vydává neadekvátní hluky – střelbu z kulometu, když Daffy udeří do kytarových strun, oslí hýkání, když ji zlomí. Jde o promyšlený vtip upozorňující na to, že u animovaných filmů zvuk nikdy nevydávají postavy či předměty, jež vidíme v obraze.

Nejpůsobivější gag využívající prostor mimo hranice obrazu přichází, když se zdá, že se horní hrana rámu hroustí, jako by to byl černý sirup, a zavalí Daffyho 10.108. Na chvíli tu máme opačnou situaci: prostor, o němž víme, že by měl zůstat neviditelný a mimo rám, se náhle zviditelní v obraze.

Svou vynalézavostí *Kačeří amok* vyniká nad konvenčnějšími hollywoodskými animovanými filmy. Na druhou stranu ale hra filmu s médii motivuje právě lpění na narativní formě, žánru komedie a na známých postavách (Bugs jako obvykle trápí Daffyho). Je však možné jít ve zkoumání média animace ještě dále a vyprávění se úplně se vzdát, jak ukazuje náš druhý příklad.

Příklad experimentální animace: *Fuji* Na rozdíl od plynulé hollywoodské narativní animace vypadá film Roberta Breera *Fuji* nespojitě a jeví se jako primitivně nakreslený. Film se vyvíjí – podobně jako *Mechanický balet* – podle principů abstraktní formy, nijak nevyužívá vyprávění.

Fuji začíná, aniž by se objevil název filmu nebo titulky, jen něco třikrát zazvoní, zatímco v obraze je černo. Střih vede nikoli k animovanému materiálu, ale k roztřesenému a rozmazanému záběru z okna vlaku: v extrémním popředí vlevo vidíme něčí tvář a brýle. V dálí se míhají zřejmě rýžová pole. Podobně jako většina filmu, i tento záběr doprovází rytmický klapot vlaku.

Další černý zaváděcí pás vytváří přechod ke zcela jinému obrazu. Na pozadí bílého pozadí se okénko po okénku mění dva tvary, vypadají jako komolé kužely se zakulacenými hranami: jeden červený a druhý zelený. Výsledkem je rychlé blikání způsobené tím, jak se dva barevné tvary přesouvají po rámu ve zdánlivě náhodném vzorci. Po dalším černu následuje krátký rozmazaný záběr muže v tmavém obleku, který běží skrze rám nějakou podivnou chodbou.

Následuje další černý zaváděcí pás. Pak se na bílém pozadí pohybuje klikatá čára a mění svůj tvar: krátce se spojuje, aby zformovala běžícího muže a zhruba naznačila jeho pohyb, pak se rychle rozpadá do abstraktní linie a zase se proměňuje v běžícího muže. Během tohoto záběru se neustále mění barvy.

Touto záplavou obrazů probudil Breer naši zvědavost nad tím, jaký druh filmu vlastně sledujeme. Seznámil nás též s většinou motivů, jež budou v průběhu filmu různě variovány, a vytvoří tak principy jeho abstraktní formy. Pravidelný klapot a hučení vlaku poskytne rytmus, podle něž se bude řídit pohyb na plátně. Efekt blikání (*flicker effect*), způsobený tím, že se obrazy proměňují každé nebo každé druhé okénko, se bude během filmu vracet. A i když zůstane jeden tvar na plátně delší dobu, jeho barva a kontury se často chvějí v neklidném rytmu.

Takové pokusy vyhnout se plynulému pohybu a prozkoumat možnosti nabízené různými typy abstraktních kreseb jsou v experimentální animaci běžné. *Fuji* je nicméně specifický film, částečně proto, že vedle sebe klade materiál s živými objekty a animované obrazy, které evidentně vznikly schematickým překreslením okének zachycujících akci živých objektů. Tady Breer manipuluje s postupem běžně využívaným v hollywoodských kreslených filmech (a v nedávné době v japonském *anime*), kterému se říká **rotoscoping**. Stroj zvaný *rotoskop* se využívá k pookénkové projekci filmového materiálu s živými objekty, který se promítá na kreslířskou tabuli, kde pak animátor zachytí kontury figur. Původním účelem *rotoscopingu* nebylo učinit postavy v kresleném filmu zcela stejné, jako jsou ty z hraného filmu, protože jejich podoba je vlastně často dosti odlišná. Pohyb postavy je však obvykle mnohem plynulejší a přirozenější, když je okopírován z živého modelu. Disneyho animované celovečerní filmy, jako třeba *Sněhurka a sedm trpaslíků* a *Popelka* (*Cinderella*, 1950), rozsáhle využívaly *rotoscoping* pro lidské postavy. (Počítačová animace funguje na podobném principu, ale pracuje s trojrozměrným kopírováním a mapováním.)

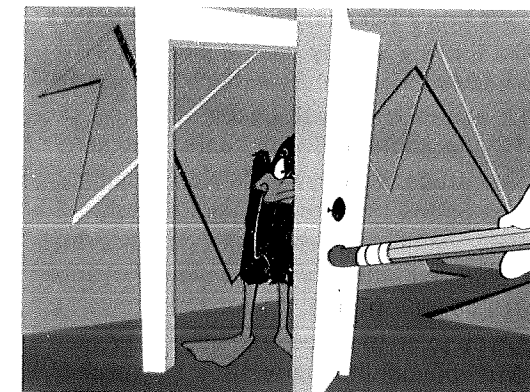
Breer využil *rotoscoping*, postup zamýšlený k vytvoření plynulého pohybu, zcela odlišně. Často kopíruje třeba jen část figury a zanechává ji na prázdném bílém pozadí místo toho, aby ji zkopíroval na ultrafán a zkombinoval ji s malovanou dekorací. V jiných případech zkopíruje pouze pozadí – třeba interiér vlaku, který se objevuje v různých barvách – nikoli však pohybující se figury. Své hrubé kresby také kreslí tužkou, místo aby je úhledně nanášel inkoustem na ultrafány, jak by to dělali hollywoodští animátoři. Breerova animace se tak vzdaluje jakémukoli dojmu plynulosti: velice rychle se přesouvá z obrazu do obrazu a ty často mění barvy. (Breer využívá pro své kresby prázdné kartotéční lístky a záměrně se vyhýbá iluzi hloubky, kterou dokáže animace na ultrafány navodit.)

10.105 *Kačeří amok*. V okénku se objeví tužka a začne konečně odhalovat, kdo je dábělským animátorem filmu.

10.106 Jako v mnoha dalších kreslených filmech studia Warner Bros. Bugs zvíťazí nad Daffym, poté se otočí a mluví k publiku.

10.107 Daffy je lapen v prostoru bez pozadí a zvuku.

10.108 Daffy se všemožně snaží ubránit trošku místa sám pro sebe, když se na něj zřítí okraj filmového rámu.



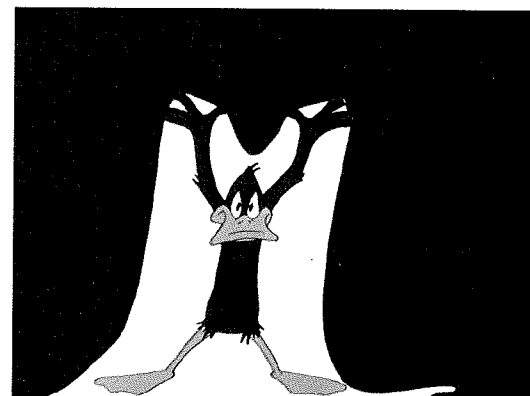
10.105



10.106



10.107



10.108

s.
500–501

Animovaný
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

Většina z blikajících obrazů ve *Fuji* trvá dvě okénka a Breer si tady možná pohrává s faktem, že v hollywoodských kreslených filmech ze studiového období byla každá sada ultrafánů skutečně natáčena po dobu dvou okének, aby se ušetřil čas a práce. V hollywoodských filmech se pohyb na plátně i přesto jeví jako plynulý a nepřetržitý, zatímco Breer vytváří natolik zřetelné odlišnosti mezi jednotlivými dvojicemi okének, že výsledek vypadá trhaně.

A co je snad nejdůležitější, Breer používá části původního materiálu s živými herci, z něhož obkresloval. Jsme tedy vedeni k tomu, abychom viděli mnohé obrazy ve filmu jako obkreslování 10.109, 10.110. Breer v podstatě využil jeden z nejrealističtějších animačních postupů, *rotoscoping*, a jeho pomocí vytvořil oslnivou abstraktní studii pohybu a vnímání v kinematografii.

Úvodní část *Fuji* je založena zejména na tvarech odvozených z interiéru vlaku. Delší druhá část (představuje zbytek filmu) začíná stylizovaným sledem obrazů zachycujících horu. Z názvu filmu předpokládáme, že jde o horu Fuji. Zase vidíme měnící se barvy a tvary, ale podobně jako dříve se zdá, že část materiálu je okopírována z okének natočených s živými lidmi a skutečnými předměty. Zvuk vlaku neustává, a jelikož se hrubě načrtnuté budovy, mosty, sloupy a pole trhavě pohybují v popředí, chápeme je nejspíš jako pohled z pohybujícího se vlaku – ačkoli v tomto případě Breer nestřídá materiál natočený s živými lidmi a materiál zkopírovaný 10.111.

▲ V záběrech zachycujících horu rozeznáme několik plánů v hloubce prostoru: pole a budovy nás míjejí ve středním plánu, zatímco vzdálená hora zůstává na stejném místě. Někdy se objeví na jedno či dvě okénka barvy nebo abstraktní tvary, ale vnímáme je v extrémním popředí blízko

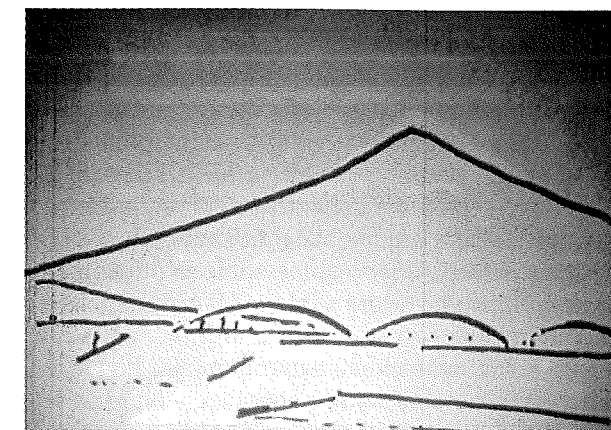
vlaku, a tak je vidíme jen jako rozmazaný záblesk. A třebaže hora zůstává na stejném místě, často se lehce obměňuje její jednoduchý černý obrys, přičemž barvy v obraze se mění vlastně neustále: někdy je nebe červené, jindy zase modré. Dojem plynulého pohybu, jež materiál zpracovaný *rotoscopingem* dokáže vytvořit, se ztrácí a hora se neustále mihotá. Tímto způsobem Breer v obrazech naznačuje realistickou hloubku a zároveň ploché abstraktní tvary.

■ Aby Breer ve *Fuji* zmíněný kontrast mezi konvenční animací a abstraktními postupy zdůraznil, vkládá do filmu jeden obyčejný pohyb vytvořený pomocí *rotoscopingu* 10.112. Objekt ve tvaru papírového pohárku, nakreslený prostřednictvím těch nejjednodušších vodítek prostorové hloubky, je jediným předmětem ve filmu, jenž se pohybuje plynule. Ale i tak vidíme, jak pohárek mění barvu nebo je pomocí dvojexpozice propojen s abstraktnějšími, blikajícími obrazy hory. Jindy vidíme pohárek pouze jako plochou barevnou skvrnu. Je zřejmé, že tvary ze začátku filmu jsou ploššími verzemi tohoto pohárku – jen jim chybí perspektiva.

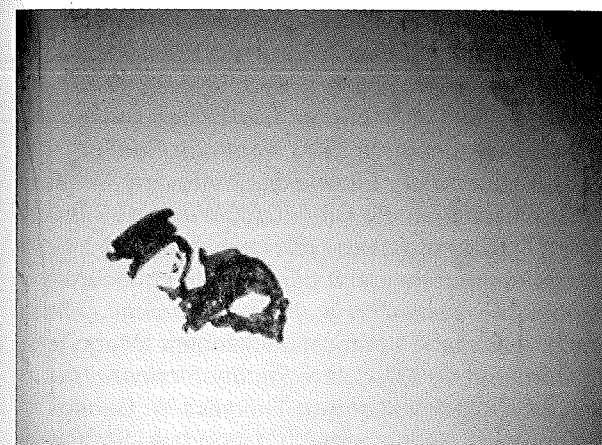
Na jiném místě se úhledná perspektiva pohárku náhle promění do zešíkmeného různoběžníku. I ty nejkonvenčnější animované pohyby lze tedy v tomto pulzujícím, nestabilním prostoru rozložit. Pomocí tohoto a desítek dalších prostředků Breer zkoumá a zobrazuje mnoho percepčních triků, na nichž je kreslená animace založena. Zatímco *Kačeří amok* unikátní schopnosti animace staví na odív, aby vytvořil komedii a zmařil naše narativní očekávání, experimentální film *Fuji* si za své téma bere animační postupy samy o sobě. Výsledkem je film, který diváka vyzývá k tomu, aby se těšil z jeho abstraktního ztvárnění, ale současně se zamýšlel obecně nad možnostmi animované kinematografie.



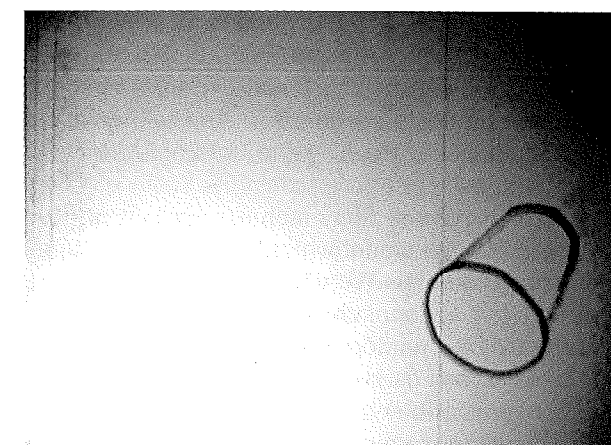
10.109



10.111



10.110



10.112

▲ „K materiálu mě nejvíce přitahovaly hory v pozadí a možnost prozkoumat perspektivu pohybu v popředí. Film si pohrává s hloubkou prostoru a obrazovými plány na plátně.“
Robert Breer, animátor

■ Profil dalšího výtečného režiséra experimentálních animovaných filmů najdete v „Len Lye, Renaissance Kiwi“.
<http://www.davidbordwell.net/blog/?p=1086>

10.109 *Fuji*. Začátkem filmu vidíme blikající obrazy, mezi nimiž se jednotlivá okénka nezřetelného dokumentárního materiálu z interiéru vlaku...

10.110 ...střídají s jednotlivými okénky zachycujícími části téhož pohledu, například hrubý náčrt těla průvodčího.

10.111 Jednoduše načrtnutý pohled na horu a most, které vlak míjí.

10.112 Nejkonvenčnější animace ve filmu: geometrický tvar v podobě papírového kalíšku se převaluje na bílém pozadí.

s.
502–503

Animovaný
film

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

Shrnutí

Při sledování filmu většinou tušíme, o jaký typ jde. Jestliže se díváme na dokumentární film, očekáváme, že se něco dozvíme, a snad nás i pobaví nebo dojme. Experimentální film je zase takovou hrou – bude nás zřejmě provokovat a vybízet, abychom rozluštili jeho vzorce a strategie. Animované filmy, které můžeme vidět v kinech, nás budou zase nejspíše bavit a rozveselovat.

Když sledujeme dokumentární film, můžeme se sami sebe ptát, co se nám vlastně pokouší sdělit. Představuje jednu, nebo více kategorií? Jestliže ano, jak jsou tyto kategorie uspořádány? Snaží se filmař vyjádřit postoj k tématu? Najdeme zde abstraktní nebo narativní části, které dodávají tématu na zajímavosti? Nebo je téma uspořádáno jako argument? Předkládá filmař přesvědčivé důkazy, anebo spíše spoléhá na emocionální působení, které však vydává za logické argumenty?

Jak jsme viděli, experimentální filmy často využívají abstraktní nebo asociativní formální vzorce. Pokuste se porozumět každému spojení mezi záběry nebo mezi kratšími segmenty. Vidíte na plátně podobnosti ve tvarech, ve směru pohybu nebo v barvách? Jestliže ano, film zřejmě využívá abstraktní formu. Pokud však přijdete na nějaké podobnosti v tématu, které se během vývoje filmu zvláště proměňují, ale i tak vyvolávají jisté asociace, zřejmě se tu uplatňuje forma asociativní.

Animované filmy mohou vyprávět příběh, předávat dokumentární informace nebo experimentovat s médiem. Ve většině případů byste však měli být schopni zhruba rozpoznat, jaké postupy byly při natáčení filmu využity. Je pohyb v obraze založen na kresbách, pohybujiících se loutkách, plastelínových figurkách, plochých vystřihovánkách, anebo na CGI-obrazech? Když si uvědomíte, že u většiny animovaných filmů se

naráz natočí pouze jedno nebo dvě okénka, měli byste si dokázat představit, kolik práce se musí při takovémto způsobu natáčení vynaložit.

Kam dál

Dokumentární filmy

Bill Nichols uvádí přehled typů dokumentů a zabývá se i dalšími problémy, které s nimi souvisejí, ve svém *Úvodu do dokumentárního filmu* (Praha, Akademie múzických umění v Praze 2010). Dějiny dokumentu najdete v *Non-Fiction Film: A Critical History* Richarda Merana Barsama (Bloomington, Indiana University Press 1992) a *Documentary: A History of the Non-Fiction Film* Erika Barnouwa (New York, Oxford University Press 1993).

Naprostá většina současných prací o dokumentech se soustředí na to, jak se tento způsob natáčení liší od fikce. Kniha *Representing Reality: Issues and concepts in documentary* Billa Nicholse (Bloomington, Indiana University Press 1991) se zabývá právě touto otázkou. Viz též sborník *Theorizing Documentary* editovaný Michaelem Renovem⁵ (New York, Routledge 1993), eseje Noëla Carrola a Carla Plantingy v *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* editované Carrollem a Davidem Bordwellem (Madison, University of Wisconsin Press 1996), Plantingovu knihu *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film* (Cambridge, Cambridge University Press 1997) a sborník *The Search for Reality: The Art of Documentary Filmmaking* editovaný Michaelem Tobiasem (Studio City /CA/, Wiese 1997).

Studie o některých nejvýznamnějších dokumentaristech v dějinách kinematografie najdete v knize *The Humphrey Jennings Film Reader* editované Kevinem Jacksonem (Manchester, Carcanet 1993), dále v *Reality Fictions: The Films of Frederick Wiseman* Thomase W. Bensona a Carolyn Andersonové (Carbondale, Southern Illinois University Press 1989), *John Grierson and*

the National Film Board: The Politics of Wartime Propaganda Garyho Evanse (Toronto, University of Toronto Press 1984), *Robert J. Flaherty: A Biography* Paula Rothy (Philadelphia, University of Pennsylvania Press 1983), *Emile de Antonio: Radical Filmmaker in Cold War America* Randolpha Lewise (Madison, University of Wisconsin Press 2000) a publikaci *Emile de Antonio: A Reader* editované Douglasem Kellnerem a Danem Streiblem (Minneapolis, University of Minnesota Press 2000).

Alan Rosenthal představuje případové studie několika důležitých filmových a televizních dokumentů včetně *Harlan Barbary* Koppelové v knize *The Documentary Conscience: A Casebook in Film Making* (Berkeley, University of California Press 1980).

O filmu Roger a já

Film *Roger a já* byl po svém uvedení oslavován jako jeden z nejlepších filmů roku 1989 a získal si široké publikum v USA i v zahraničí. Zdálo se, že bude zřejmě soupeřit o Oscara, dokud série článků neupozornila na to, že skutečná chronologie událostí neodpovídá tomu, v jakém pořadí jsou tyto události ve filmu prezentovány. Závažné odhalení se objevilo v rozhovoru Harlana Jacobsona s režisérem filmu Michaelem Moorem („Michael and Me“, *Film Comment* 25, 1989, č. 6, s. 16–30). V této často bouřlivé konverzaci pak diskutují o přesnosti dokumentárních filmů a o jejich nuancích.

Když Jacobson zpochybňuje pořadí událostí, Moore připouští: „...chronologii trochu přeskakuji. Proto ve filmu nepoužívám data...“ (s. 23) Moore tvrdí, že chtěl ukázat celá osmdesátá léta a že chronologie událostí filmu ani neměla být přesná. Řekl také, že díky přeskupení událostí je film zábavnější, a zároveň mu to umožnilo zhustit celou dekádu do snesitelné délky filmu.

O této polemice pojednává článek Carleye Cohana a Garyho Crowduse „Reflections on *Roger and Me*, Michael Moore, and His Critics“

(*Cinéaste* 17, 1990, č. 4, s. 25–30). Carl Plantinga chápe film *Roger a já* jako příklad expresivního dokumentu, což je trend, který zahrnuje i práci Errola Morrisa („The Mirror Framed: A Case for Expression in Documentary.“ *Wide Angle* 13, 1991, č. 2, s. 40–53).

Experimentální filmy

Mezi kvalitní všeobecné studie o experimentální kinematografii patří knihy: *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943–1978* P. Adamse Sitneye (New York, Oxford University Press 2002), *Avant-Garde Film: Motion Studies* Scotta MacDonalda (Cambridge, Cambridge University Press 1993) a *A Line of Sight: American Avant-Garde Film Since 1965* Paula Arthura (Minneapolis, University of Minnesota Press 2005). Antologie Jana-Christophera Horaka *Lovers of Cinema: The First American Film Avant-Garde, 1919–1945* (Madison, University of Wisconsin Press 1995) se zabývá dřívějšími, často opomíjenými etapami. Obsahuje esej Williama Moritze „Americans in Paris: Man Ray and Dudley Murphy“, pojednávající o pozadí natáčení *Mechanické baletu*. Scott MacDonald publikoval rozhovory s mnoha avantgardními filmaři posledních let ve své pětidílné knize *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers* (Berkeley, University of California Press 1988–2006).

Existuje mnoho prací, které se zabývají konkrétnějšími aspekty experimentální kinematografie. *Found footage* film je probírán v knihách *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films* Williama C. Weese (New York, Anthology Film Archives 1993) a *Found Footage Film* editované Cecilí Hausheerovou a Christophem Settelem (Luzern, VIPER/zyklop 1992). Hlavní trendy v americké avantgardní kinematografii rozebírá kniha *Naked Lens: Beat Cinema* editovaná Jackem Sargeantem (London, Creating Books 1997). Lauren Rabinovitzová pojednává o ženských experimentálních filmařkách v knize *Points of Resistance: Women, Power & Politics*

s.
504–505

Shrnutí
Kam dál

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů

in the New York Avant-Garde Cinema, 1943–1971 (Chicago, University of Chicago Press 1991). Publikace obsahuje i materiál o Maye Derenové. Eseje zabývající se dějinami CGI-experimentálních filmů najdete v knize *Experimental Cinema in the Digital Age* Malcolma Le Griceho (London, British Film Institute 2001), jednoho z prvních teoretiků, kteří se CGI zabývali.

O několika experimentálních filmářích zmíněných v této knize existují samostatné studie. O Maye Derenové se dočtete v *Essential Deren: Collected Writings on Film* editované Bruce R. McPhersonem (Kingston /NY/, Docu-text 2005). Viz také *2000 BC: The Bruce Conner Story Part II* Petera Boswella, Joan Rothfusové a Bruce Jenkinse (New York, Distributed Art Publishers 1999). (Pro Connerův smysl pro humor je typické, že neexistuje žádná první část /Part I./) Pracím Andyho Warhola v různých médiích bylo věnováno mnoho pozornosti, ale mezi knihy, které jsou zaměřeny přímo na jeho filmy, patří *Andy Warhol: Film Factory* editovaná Michaellem O'Prayem (London, British Film Institute 1989) a *Warhol Films* Anny Abrahamsové (Amsterdam, Rongwrong 1989). Viz též *Anger: The Unauthorized Biography of Kenneth Anger* Billa Landise (New York, HarperCollins 1995), *Snow Seen: The Films and Photographs of Michael Snow* Reginy Cornwellové (Toronto, Peter Martin 1980) a esej Philipa Monka „Around Wavelength: The Sculpture, Film and Photo Work of Michael Snow“ obsažený ve sborníku *The Michael Snow Project: Visual Art 1951–1993* (Toronto, Art Gallery of Ontario 1994).

Analýzu *Mechanického baletu* záběr po záběru naleznete v *The Cubist Cinema* Stanishe Lawdera (Berkeley, University of California Press 1975).

Animované filmy

Prozatím nejúplnějšími dějinami animovaného filmu je publikace *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* Giannalberta

Bendazziho (London, John Libbey 1994), která je ve svém záběru vsutku mezinárodní. Donald Crafton se soustředil na němé období v knize *Before Mickey: The Animated Film 1898–1928* (Chicago, University of Chicago Press 1993). Kniha *Masters of Animation* Johna Granta (New York, Watson-Guptill 2001) poskytuje krátký úvod k dílu významných režisérů animovaného filmu celého světa.

Mnoho historiků se soustředí na hollywoodskou animaci, zejména na období krátkých filmů natáčených ve studiích. Viz *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons* Leonarda Maltina (New York, New American Library 1980) a *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age* Michaela Barriera (New York, Oxford University Press 1999). Allan Neuwirth v knize *Makin' Toons: Inside the Most Popular Animated TV Shows and Movies* (New York, Allworth Press 2003) nabízí vyprávění o dění v zákulisí, přičemž se zabývá érou začínající filmem *Falešná hra s kráľkem Rogerem*.

Dobrym obecnym úvodem do různých animátorských postupů jsou knihy *Animation: A Guide to Animated Film Techniques* Rogera Noakeho (London, MacDonald Orbis 1988) a *The Animation Book* Kita Laybourny (New York, Three Rivers 1998).

Podrobnou úvahou nad uměleckými kvalitami animace je *Art in Motion: Animation Aesthetics* Maureen Furnissové (Sydney, John Libbey 2007).

Konkrétním typům animace se věnuje antologie *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* editovaná Robertem Russettem a Cecilíí Starrovou (New York, Van Nostrand Reinhold 1976), která obsahuje rozhovor s Robertem Breerem. Dále kniha *Shadow Puppets, Shadow Theatres and Shadow Films* Lotte Reinigerové (Boston, Publishers Plays 1970), zabývající se animací siluet, a také *Clay Animation: American Highlights 1908 to the Present* Michaela Frearsona (New York, Twayne 1994). Kniha *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*

Petera Lorda a Briana Sibleyho (London, Thames & Hudson 2004) se věnuje plastelínové animaci a podrobně se zabývá prací britské firmy Aardman, mezi jejíž produkty patří filmy Nicka Parka s Wallacem a Gromitem.

Většina knih o počítačové animaci je cílena spíše na začínající praktiky a učí je příslušné postupy. Kniha *The Art of 3D Computer Animation and Effects* Isaaca V. Kerlowa (Hoboken /NJ/, Wiley 2009) obsahuje úvod do dějin počítačové animace a vysvětluje, jak jsou postupy, o nichž jsme mluvili ve třetí části (osvětlování, pohyb kamery apod.), simulovány pomocí počítačových programů. Nejpoužívanější program pro CGI-animaci, Maya, je vysvětlen (včetně instrukčního CD-ROM) v publikaci *The Art of Maya* (Sybex 2007). Kniha *Digital Animation* Andrewa Chonga (Lausanne, AVA Publishing 2008) představuje dějiny postupů využívajících počítač ve filmu i hrách a obsahuje mnoho výtečných ilustrací.

Mezi práce o jednotlivých režisérech animovaných filmů patří *Norman McLaren: Manipulator of Movement* Valliere T. Richarda (Newark, University of Delaware Press 1982), *Emile Cohl, Caricature, and Film* Donalda Craftona (Princeton, Princeton University Press 1990), sborník *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer* editovaný Peterem Hamesem (Trowbridge, Wiltshire /VB/, Flicks Books 1995), *Tex Avery: The MGM Years, 1942–1955* Johna Canemakera (Atlanta, Turner 1996), kniha *The Fleischer Story* Leslieho Cabargy (New York, Nostalgia Press 1976), která se zabývá Davem a Maxem Fleischery (což jsou autoři postaviček Pepka námořníka a Betty Boop), sborník *Chuck Jones: Conversations* editovaný Maureen Furnissovou (Jackson, University Press of Mississippi 2005), *The Animated Man: A Life of Walt Disney* Michaela Barriera (Berkeley, University of California Press 2007) a *Ray Harryhausen: An Animated Life* Raye Harryhausena a Tonyho Daltona (London, Aurum Press 2003).

O animaci také často píšeme na blogu „Observations on film art“. O tom, jaké místo

zaujímá animace v dějinách filmu, viz „Too many toons? Then why are they making so much money?“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=338. O tom, proč nám současné celovečerní animované filmy připadají často lepší než jejich rivalové s živými herci, spekulujeme v článku „By Annie standards“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=178.

O humoru ve filmech jednoho z nejlepších režisérů animovaných filmů působícího během zlaté éry studií ve Warner Bros. viz „Pausing and chortling: A tribute to Bob Clampett“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=1991. Rozsáhlý seznam filmů natočených ve studiu Aardman (proslavených filmy s Wallacem a Gromitem) nabízíme v příspěvku „Tracking down Aardman creatures“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=1795.

Téma pro blog nám několikrát poskytlo studio Pixar. O stříhu počítačově animovaných filmů viz „Reflections on Cars“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=16, „Rat rapture“ na webu: www.davidbordwell.net/blog/?p=1207, nebo „A glimpse into the Pixar kitchen“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=2205. O Disneyem se dočtete v článku „Uncle Walt the artist“ na: www.davidbordwell.net/blog/?p=247.

Japonská anime

Ačkoli se animované filmy vyrábějí v mnoha zemích, světovému komerčnímu trhu dlouho dominovaly – a vlastně stále dominují – americké kreslené filmy, zejména ty vyrobené ve studiu Disney. Až poměrně donedávna byla animace filmů pro kina tak finančně náročná, že ji mohly podporovat jen velké společnosti. Nicméně v sedmdesátých letech vznikly malé japonské společnosti, které soupeří s hollywoodskými firmami. Začaly vyrábět stovky filmů, pro něž se vžilo pojmenování *anime* a jež se rychle staly součástí světové filmové kultury.

V japonské *anime* rozeznáme mnoho žánrů. Obzvláště populární byly pokusy o sci-fi, jako byly série *Macross* (1982–2011)

a *Gundam* (1979–2011) či film *Pěst Velkého vozu* (*Hokuto no ken*, 1984). Podobné popularitě se těšily postapokalyptické cyberpunkové ságy, zejména *Bubblegum Crisis* (1987) a *Akira* (1988). Vznikaly též fantazijní komedie (*Urusei jacura*, 1981, a *Ranma ½*, 1989), vážná dramata (*Hrob světlušek – Hotaru no haka*, 1988) a filmy pro děti s poklidným kouzlem, kterého ztěštné Disneyho filmy dosáhnou jen stěží (zejména filmy Hajaa Mijazakiho *Doručovací služba slečny Kiki – Madžo no takjubin*, 1989, a *Můj soused Totoro – Tonari no Totoro*, 1988). Některá *anime* se vzpírají jakémukoli popisu. Mezi ně patří potrhlý *Projekt A* (*Purodžekuto Ako*, 1986) a eroticko-mytický film *Legenda o démonovi Urocukidódži* (*Čódžin densecu Urocukidódži*, 1989).

Japonským animátorům se nedostává takové finanční podpory jako velkým americkým společnostem, a tak se naučili docílit více s minimem prostředků. Nemohli napodobovat neustálé hemžení a okázalé efekty s hloubkou pole, kterým dávalo studio Disney přednost, takže pracovali se statickými záběry oživenými jen jemnými pohyby: šaty zašustí ve větru, slza skane po tváři, dokonce postačil i záblesk v očích postavy. Režiséři se také soustředili na *mecha* figury – roboty a obrovské stroje, jež se kvůli jejich robustním rysům a těžkopádným pohybům snáze animují než pružné lidské tělo. Když byla animace lidí nezbytná, Japonci je často uzavírali do pevného skafandru (vlastně je přeměnili v roboty), nebo je pojímali jako poměrně ploché tvary – podobně, jako se tomu děje v komiksech. Mnohá *anime* pak zkoumají drobné změny v barvě způsobené světlem, kapalinou, mlhou a odrazy – to vše se totiž zobrazuje jednodušeji než krajina hemžící se figurami.

Některá TV *anime* se vysílala v televizích v Evropě i v Severní Americe a filmy *Akira*, *Mobilní obrněný přepadový oddíl* (*Kókaku kidótai*; u nás známý pod anglickým názvem *Ghost in the shell*, 1995) a *Pokémon: První film* (*Poketto Monsutá: Mjúcú no gjakušú*, 1998) byly úspěšně uvedeny v anglicky mluvících zemích. I tak

je však pro *otaku* (vášniví fanoušky) ze Západu, kteří pořádají fanouškovské srazy a tráví hodiny v on-line diskusích o svých oblíbených filmech, hlavním zdrojem *anime* video. Pro základní informace o dějinách viz dvě knihy Helen McCarthyové *Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation* (London, Titan 1993) a *The Anime Movie Guide* (London, Titan 1996). McCarthyová napsala i detailní studii o tvůrci Kiki, Totoro, princezny Mononoke a magických stvoření z *Cesty do fantazie* s názvem *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry* (Berkeley /CA/, Stone Bridge 1999). Užitečnými příručkami jsou publikace *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?* Gillese Poitraxe (Berkeley /CA/, Stone Bridge 1999) a *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917* Jonathana Clementse a Helen McCarthyové (Berkeley /CA/, Stone Bridge 2001). Kniha *Animation in Asia and the Pacific* editovaná Johnem A. Lentem (London, John Libbey 2001) obsahuje několik esejů o *anime* i o jiné asijské animaci, která se k *anime* nějak vztahuje.

Webové stránky

www.documentary.org Stránka časopisu *International Documentary*. Zásobárna informací o profesionálním dokumentárním natáčení. Obsahuje různá oznámení, zprávy z festivalů a recenze.

dmoz.org/Arts/Movies/Filmmaking/Experimental Portál odkazující k různým webovým stránkám o experimentální kinematografii.

www.hi-beam.net/cgi-bin/flicker.pl Webová stránka Flickr je zdrojem informací o experimentální kinematografii – umělcích, filmech a nadcházejících akcích po celém světě. Filmaři zde také uveřejňují své krátké filmy. Sprátená stránka Frameworks, **www.hi-beam.net/fw.html**, obsahuje rozsáhlé a neustále probíhající diskuse o experimentálním filmu.

www.keyframeonline.com Poskytuje informace o různých aspektech současného animovaného filmu.

www.hcs.harvard.edu/~anime/links.html Stránka odkazující k mnoha dalším stránkám o *anime*.

www.awn.com/?int_check=yes Animated World Network, stránka s různými rozcestníky, novinkami a dalšími články.

www.bcdb.com The Big Cartoon Database s informacemi o americké animaci. Podobná stránka **www.toonopedia.com** obsahuje data o komiksech i o filmech.

Doporučené bonusy na DVD

DVD s dokumentárními a experimentálními filmy obsahují bonusy zřídka, takže u těchto dvou typů uvádíme seznam těch nejdůležitějších filmů, které jsou k dispozici.

Dokumentární filmy

Mezi celovečerní dokumentární filmy, které jsou dostupné na DVD, patří *4 děvčátka* (*4 Little Girls*, 1997; HBO Home Video), *Divocí papoušci z Telegraph Hill* (*The Wild Parrots of Telegraph Hill*, 2003; New Video Group), *Příběh o uplakaném velbloudovi* (*Die Geschichte vom weinenden Kamel*, 2003; New Line Home Video), *Enron – nejchytřejší kluci v místnosti* (*Enron – The Smartest Guys in the Room*, 2005; Magnolia – tento disk obsahuje i bonusy, mezi nimiž je i film o filmu), *Plavba* (*The Cruise*, 1998; Live/Artisan), *Grizzly Man* (2005; Lions Gate), *Al Džazíra – jiný úhel pohledu* (*Control Room*, 2004; Lions Gate), *Ptačí svět* (*Le peuple migrateur*, 2001; Sony), *Válečná místnost* (*The War Room*, 1993; MCA Home Video), *Narození do nevěstinců* (*Born Into Brothels: Calcutta's Red Light Kids*, 2004; Thinkfilm), *Všichni možní sběrači a já* (*Zeitgeist*), *The UP Series* (1964–2005; First Run Features), *Super Size Me* (2004; Hart Sharp Video), *Břímě snů* (*Burden of Dreams*, 1982; Criterion) a *Bez slunce* (*Sans soleil*, 1983; Criterion). Krátké filmy jsou souhrnně uvedeny na pětidílném DVD *Full Frame Documentary Shorts* (2003–2007; New Video Group).

Mezi klasické dokumenty dostupné na DVD patří série dokumentů *Zač jsme bojovali* (*Why We Fight*, 1943–1944; Edi Video)⁶, *Příběh létající pevnosti* (*Aircraft Films*), *Triumf vůle* (*Triumph des Willens*, 1934; Synapse), *Ve znameňní Kon-Tiki* (*Kon-Tiki*, 1950; Image Entertainment), *V roce Vepře* (*Homevision*), *Faktická poznámka!* (*Point of Order!*, 1964; New Yorker Video) a *Obchodní cestující* (*Salesman*, 1969; Criterion). Jeden z prvních tvůrců dokumentů Robert Flaherty je reprezentován filmy *Nanuk – člověk primitivní* (*Nanook of the North*, 1922; Criterion) a *Muž z Aran* (*Man of Aran*, 1934; Homevision). DVD *Naslouchej Británii a další filmy Humphreyho Jenningse* (*Listen to Britain and Other Films by Humphrey Jennings*; 2002; Image) je sbírkou prací významného britského filmaře.⁷

Experimentální filmy

Rozsáhlý sedmidiskový soubor *Unseen Cinema: Early American Avant-Garde Film 1894–1941* je přehled 155 experimentálních filmů. Soubor vydala společnost Image Entertainment a stejnojmennou knihu samostatně publikovala Anthology Film Archives. Tento soubor se částečně překrývá s disky *Avant Garde-Experimental Cinema of the 1920s & 1930s* a *Avant-Garde 2: Experimental Cinema 1928–1954* (Kino Video), ale ty se soustředí spíše na evropské filmy. *American Treasures IV: Avant-garde Film 1947–1986* (Image) obsahuje mnoho klasických experimentálních filmů poválečné éry. Film Luise Buñuela *Andaluský pes* (*Un Chien andalou*, 1928; Transflux Films)⁸ a *Zlatý věk* (*L'Age d'or*, 1930; Kino video) patří ke klasickým surrealistickým dílům.

Samostatnými celovečerními experimentálními filmy jsou třeba *Koyaanisqatsi* (MGM), *Berlín, symfonie velkoměsta* (*Berlin: Die Sinfonie der Großstadt*, 1927; Image Entertainment) a *Muž s kinoaparátem* (Image Entertainment).

Mezi kolekcemi prací jednotlivých experimentálních filmařů najdeme *By Brakha: An Anthology* s šestadvaceti filmy Stana

Brakhage (Criterion; tato kolekce též obsahuje rozhovory s filmařem), *Maya Deren: Experimental Films* (Mystic Fire Video), *The Guy Maddin Collection* (Zeitgeist), *The Brothers Quay Collection* (Zeitgeist) a dvoudiskovou edici *The Films of Kenneth Anger* (Fantoma). Mezi dokumenty o experimentálních filmařích patří *V zrcadle Mayi Derenové* (*In Spiegel der Maya Deren*, 2002; Zeitgeist Films) a *Brakhage* (1998; Zeitgeist Films).

Animované filmy

Film o filmu *Bambi: Narodil se princ* (*The Making of Bambi: A Prince Is Born*) se zabývá postupy a výtvarnou podobou filmu. Část *Výtvarná podoba: Atmosféra lesa* (*Art Design: Impressions of the Forest*) obsahuje výtečné vysvětlení postupu zvaného *multiplane camera*,⁹ který byl využit pro vytvoření efektu hloubky prostoru v tomto i dalších filmech ze studia Disney. Ukázka *Řemeslné triky* (*Tricks of the Trade*) dále rozebírá práci s *multiplane camera*, studuje vodítka hloubky prostoru a předvádí využití tohoto postupu v úvodu filmu *Bambi* (1942). Bonus *Uvnitř archivu studia Disney* (*Inside the Disney Archive*) předvádí ukázky ultrafánů i pozadí, včetně velmi dlouhých pozadí využívaných k simulaci pohybu kamery. V bonusu *Bambi: Setkávání s Waltem* (*Bambi: Inside Walt's Story Meetings*, 2005) čtou herci transkripty setkávání z období výroby filmu a diskutují o velice různorodých narativních a stylistických možnostech, přičemž jsou zároveň přehrávány scény z daného filmu.

Bez drátů: Film o filmu Pinocchio (*No Strings Attached: The Making of Pinocchio*, 2009) je dalším výtečným dokumentem o klasickém filmu studia Disney.

V bonusu *Jak se vyklubal Slepíčí úlet* (*The Hatching of Chicken Run*, 2000) najdete některé zákulisní informace o animaci studia Aardman, které má též na svědomí sérii s Wallacem a Gromitem a sérii *Mezi námi zvířaty*. Bonus se zabývá zvláštnostmi animace, včetně toho, jak

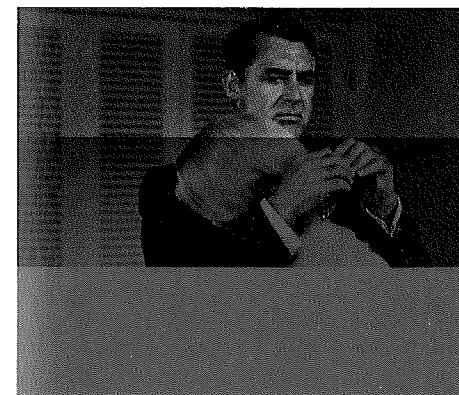
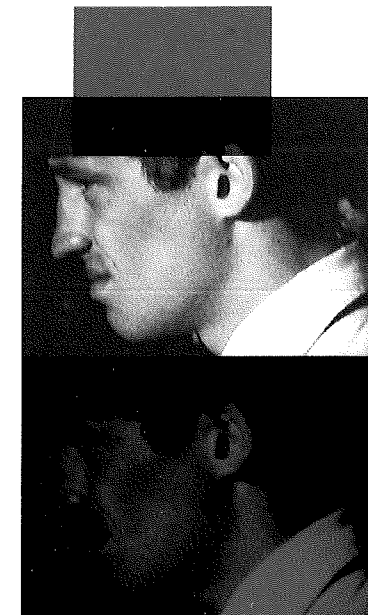
na velice malém rozsahu funguje tříbodové osvětlení. (Bonus *Drůbež v pohybu* /*Poultry in Motion*, 2000, určený pro děti, poskytuje o dost méně informací.) DVD *Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka* obsahuje několik informativních a zábavných bonusů: *Jak Wallace a Gromit válcovali Hollywood* (*How Wallace and Gromit Went to Hollywood*, 2006), historický exkurz do kariéry režiséra Nicka Parka spojené se studiem Aardman, *V zákulisí filmu Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka* (*Behind the Scenes of „Wallace & Gromit: The Curse of the Were-rabbit“*), *Den ze života Aardmanu: Prohlídka studia* (*A Day in the Life of Aardman: Studio Tour*) a *Jak vyrobit králíčka* (*How to Make a Bunny*), ukázka toho, jak se tvoří plastelinové figury.

DVD filmu *Úžasňákovi* obsahuje dva bonusové „filmy o filmu“. První z nich, *Film o filmu Úžasňákovi* (*Making of The Incredibles*, 2005), obsahuje jen málo informací a zaměřuje se zejména na to, jak potrhly a výstřední je tým Pixaru. Druhý, *Ještě jednou film o filmu Úžasňákovi* (*More Making of The Incredibles*, 2005), je vynikajícím přehledem základních postupů natáčení složitého CGI-filmu – od vytváření postav, přes tříbodové osvětlení až k ruchům.

Někteří důležití režiséři animovaných filmů byli představeni na bonusech DVD. Dokument *Jiří Trnka: Mistr loutkového filmu* (*Jiří Trnka: Puppet Animation Master*, 1999) na DVD *Loutkové filmy Jiřího Trnky* (*The Puppet Films of Jiří Trnka*, 2000) nabízí studii kariéry významného českého režiséra animovaných filmů.¹⁰ Na DVD *Norman McLaren: Sběratelská edice* (*Norman McLaren: The Collector's Edition*, 2003) naleznete životopisný celovečerní dokument *Tvůrčí proces: Norman McLaren* (*Creative Process: Norman McLaren*, 1993), který obsahuje mnoho ukázek z McLarenových filmů. McLaren používal řadu nápaditých metod, a proto *Tvůrčí proces* upozorňuje na nepřeborné množství možností, jež animace nabízí.

část V

Kritické analýzy filmů



s.
510–511

Kam dál

kapitola 10
Dokumentární,
experimentální
a animované
filmy

část IV
Typy
filmů