

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií



Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií

Program
Mediální a komunikační studia

Studijní obor
Elektronická kultura a sémiotika

Magisterská práce

KLASICKÁ FILMOVÁ NARACE

Vedoucí práce: PhDr. Jan Bernard
Vypracoval: Michal Sladký

Praha 2008

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a cituji v ní veškeré prameny, které jsem použil.

V Praze dne 7. 5. 2008

Michal Sladký

Rád bych zde poděkoval všem, kteří mi pomohli při psaní této práce, především PhDr. Janu Bernardovi za vedení práce a za poskytnutí odborných materiálů. Děkuji také Doc. Jiřímu Bystřickému a Mgr. Kateřině Krtilové za podnětné rady a připomínky.

OBSAH

ÚVOD

Rozvržení textu (6)

ČÁST I.

1. FILMOVÉ MÉDIUM

1. 1. Identita filmového média (10)

1. 2. Film a medialita (13)

2. LITERÁRNÍ A FILMOVÁ NARACE

2. 1. Základní rozlišení (16)

2. 2. Film a román (19)

2. 3. Vliv filmu na literaturu (21)

3. ZÁKLADY FILMOVÉ FORMY

2. 1. Skladba významu (23)

2. 2. Formální očekávání a konvence (24)

4. NARACE JAKO FORMÁLNÍ SYSTÉM

4. 1. Principy narativní konstrukce (25)

4. 2. Kauzalita (29)

4. 3. Čas (30)

4. 4. Prostor (31)

4. 5. Modely stavby děje (32)

4. 6. Rozsah informací fabule (34)

4. 7. Hloubka informací fabule (35)

4. 8. Schémata (37)

4. 9. Distribuce informací (39)

4. 10. Vypravěč (41)

4. 11. Hledisko (43)

4. 12. Autor (44)

4. 13. Filmové autorství (47)

5. FILMOVÝ STYL

- 5. 1. Definice filmového stylu (48)
- 5. 2. Mizanscéna (49)
- 5. 3. Střih (51)
- 5. 4. Zvuk (53)

6. KLASICKÝ HOLLYWOODSKÝ STYL

- 6. 1. Základní vymezení (54)
- 6. 2. Klasická filmová narace z pohledu kognitivní filmové teorie (57)
- 6. 3. Dějové linie (60)
- 6. 4. Srozumitelnost vyprávění (61)
- 6. 5. Strukturace děje (63)
- 6. 6. Rozdělení dějových částí (65)
- 6. 7. Kontinuitní styl (66)
- 6. 8. Jiné mody filmové narace (67)

ČÁST II.

7. STRUČNÁ HISTORIE A CHARAKTERISTIKA HOLLYWOODU (71)

8. NOVÝ HOLLYWOOD

- 8. 1. Základní rysy (75)
- 8. 2. Režiséři - Autoři (76)
- 8. 3. Moderní klasicismus (79)

9. PRŮKOPNÍCI HOLLYWOODSKÉ RENESANCE: STEVEN SPIELBERG A GEORGE LUCAS (81)

9. 1. GEORGE LUCAS

- 9. 1. 1. Přehled tvorby (82)
- 9. 1. 2. Hvězdné války (84)
 - 9. 1. 2. 1. Experiment s technikou a časem (87)

10. STEVEN SPIELBERG

- 10. 1. Přehled tvorby
 - 10. 1. 1. Šedesátá až osmdesátá léta (89)
 - 10. 1. 2. Devadesátá léta a nové milénium (93)
- 10. 2. Spielbergovy postupy (96)
- 10. 3. Záběr-sekvence a hloubka pole (98)
- 10. 4. Identifikace s postavami (99)
- 10. 5. Rozbory filmů
 - 10. 5. 1. Čelisti (101)
 - 10. 5. 2. Schindlerův seznam (104)

ČÁST III.

11. DIGITÁLNÍ ÉRA

- 11. 1. Pohyblivý obraz a jeho recepce (107)**
- 11. 2. Film - Technický obraz (110)**
- 11. 3. Simulace a filmová hyper-realita (114)**
- 11. 4. Nové způsoby konstrukce filmové reality (117)**
- 11. 5. Použití technologie (120)
- 11. 6. Klasická narace a strategie nových médií (125)
- 11. 7. Kino atrakcí (126)

ZÁVĚR (128)

Literatura (130)

Popis obrazové přílohy (135)

Obrazová příloha

ÚVOD

Ústředním tématem této magisterské práce je klasická filmová narace¹, narativní mód hraných filmů, jenž dosáhl největšího rozvoje v hollywoodských filmových studiích. Podle názorů odborníků byly základní stylistické principy klasické filmové narace ustálené kolem roku 1917 a postupně byly přijaty jako nejrozšířenější způsob filmového vyprávění. Ve svém zkoumání budu vycházet především z prací filmových teoretiků D. Bordwella a K. Thompsonové a K. Staigerové, tedy z tzv. wisconsinské školy.² Moje předpoklady se budou odvíjet od knihy *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, v níž teoretici wisconsinské školy popisují, že normy klasické filmové narace se v podstatě nezměnily přibližně do roku 1960.

Hlavním cílem práce je dokázat, že klasická filmová narace si zachovala své výsadní postavení i po roce 1960 a funguje i v digitální éře navzdory převratným technologickým změnám. Pokusím se doložit hypotézu, že v hollywoodské kinematografii přese všechny změny spojené s digitalizací a nástupem blockbustérů přetrvávají základní principy klasického vyprávění a stylu. Moje hlavní hypotéza, kterou chci obhájit, je založena na předpokladu, že klasický filmový styl je natolik pružným systémem, že všechny vyhovující změny v narativní, stylové, technické a organizační sféře rychle standardizuje, aniž by to změnilo jeho základní principy. Domnívám se, že vypravěčské postupy a strukturace příběhů se u tvůrců tzv. „nového Hollywoodu“ v základu shodují s těmi, které teoretici řadí mezi roky 1917-1960. Pro obhajobu tohoto názoru budu zejména čerpat z neoformalistických teorií wisconsinské školy.

Vybral jsem si klasickou filmovou naraci jako téma své diplomové práce, protože mám ve filmu osobní zálibu, a také protože považuji její zkoumání za přínosné pro pochopení komplexního fenoménu kinematografie a její role v kultuře. Při studiu filmu pro mě byla podnětná zejména tvorba „nového Hollywoodu“, která se vyznačuje invenční kombinací klasického stylu a moderních technologií. Zkoumání filmového vyprávění mě přivedlo ke studiu principů narace literární, z níž film čerpá. Při zpracovávání zvoleného tématu jsem mimo jiné získal cenné poznatky o vývoji kinematografie, o tvorbě hraných filmů a uchopení

¹ *Narace* (z latinského *narratio* - vyprávění) - zprostředkování děje vyprávěním.

² *Wisconsinská škola* - Pojem odvozený z universitního programu filmových studií na Wisconsinské škole v Madisonu, U.S.A.

problematiky filmu v rámci filmové teorie a mediálních studií. Vliv digitalizace na kinematografii bylo také jedním z témat, kterým jsem hlouběji zabýval při studium na katedře Elektronické kultury a sémiotiky.

Rozvržení textu

Práce vychází především z filmové vědy a teorie médií. Kapitoly věnované filmovému stylu a klasické naraci čerpají z filmové estetiky a naratologie. Vývojové etapy filmové narace jsou v odborné literatuře reflektovány pod různými úhly pohledu a v rámci různých teoretických disciplín. V centru pozornosti tohoto textu stojí především vztah mezi technologickou a textuální stránkou filmového média. Ve shodě s terminologií, kterou D. Bordwell a jeho kolegové ustanovili v knize *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, budu pojem „klasický hollywoodský styl“ používat jako synonymum pojmu „klasická filmová narace“ (zkráceně „klasický styl“, „klasická narace“). Klasický filmový styl je teoretický konstrukt, vycházející ze souboru ustanovených norem a pravidel, které jsou ve filmovém průmyslu internalizované jako forma praxe.

Text je rozdělen na tři hlavní části. Po počátečním úkolu první teoretické části, v níž film pojednám z pozice teorie médií a popíši principy narativní stavby filmových příběhů, se v druhé části zaměřím na analýzu těchto principů na konkrétních příkladech. Ve třetí, závěrečné části, se pokusím spojit úvahy z první a druhé části při zkoumání vlivu technologických změn na používání klasického narativního modelu. Zde se také pokusím obhájit svoje přesvědčení o přetrvávání klasické narace.

Před vymezením rozdílů literárního média a média filmu a jejich narativních principů popíši film jako mladší médium, které na literaturu a další umění v mnoha směrech navázalo. Po výkladu základních vlastností filmového média ve stručnosti představím teorii mediality z hlediska Viléma Flussera a Jiřího Bystřického, a v jejím kontextu popíši funkci a percepci filmu. Na mediální studia navážu v závěrečné části práce při popisu vlivu digitálních technologií na film.

Obsahem kapitoly „Literatura a film“ budou základní charakteristiky vztahu literárního a filmového média. Zde ukáži, v čem film z literatury čerpá a co je pro něj specifické. Zaměřím se zejména na rozdíly v recepci obou médií a srovnání časové organizace

vyprávění. Toto srovnání považuji za užitečný vstup do studia filmové narace. Podrobnější vymezení literatury a pohyblivého obrazu provedu v kapitole „Film a román“.

Obsahem třetí velké kapitoly budou základy filmové formy a stručné vymezení prvků, které tvoří celkový smysl vyprávění.

V kapitole „Narace jako formální systém“ popíši s pomocí teorií wisconsinské školy základní principy narativní konstrukce. Vymezení pojmů „filmový vypravěč“ a „filmový autor“ bude sloužit k lepšímu pochopení práce autorů „nového Hollywoodu“ a jejich role v kolektivní tvorbě filmového díla.

Ve čtvrté kapitole se budu věnovat problematice stylu jako formálního systému a stylistickým prostředkům, které tvoří filmové dílo. Vyložím způsoby, jimiž se jednotlivé filmové prvky stávají součástí soudržného systému, jenž sladuje jejich funkce a určuje jejich použití. Další samostatné kapitoly věnuji třem filmovým složkám: mizanscéně, střihu a zvuku. Zaměřím se na jejich formální funkce a popíši způsoby, jakými ovlivňují divákovu očekávání a vedou jeho pozornost.

V následující kapitole provedu základní teoretické vymezení pojmu „klasický hollywoodský styl“ a ve stručnosti popíši elementární pravidla a normy, které tvoří koherentní systém tohoto módu filmového vyprávění. Pro objasnění funkcí klasického stylu vyložím vztahy mezi formou, stylem a obsahem filmového díla. V podkapitolách objasním strukturaci klasického narativu a popíši stylotvorné funkce tzv. „kontinuitního stylu“, jenž zajišťuje plynulost a srozumitelnost vyprávění.

V kapitole věnované historii a charakteristice Hollywoodu představím základní aspekty hollywoodské kinematografie a objasním příčiny stability a trvanlivosti této specifické kulturní formy. Ve stručnosti zde také porovnáám charakteristiky hollywoodské a evropské filmové produkce. Tato kapitola by měla alespoň částečně vysvětlit, proč klasická narace významně ovlivnila vývoj světového filmu. Dále ukáži, že porozumění tomuto módu vyprávění filmových příběhů se zdá být přínosné pro celkové pochopení historie filmového průmyslu.

Získanou pojmovou a metodologickou výbavu se pokusím uplatnit v prakticko-teoretické analýze „nového Hollywoodu“. Součástí tohoto oddílu bude detailní přehled tvorby George Lucase a Stevena Spielberga, jenž kromě přiblížení hlavních témat a formálních postupů pomůže osvětlit vývoj a tendence moderní hollywoodské kinematografie. Abych mohl ukázat, že filmy „nového Hollywoodu“ se přizpůsobily klasickým konvencím a pravidlům, zvolím induktivní přístup, v němž rozeberu, jak G. Lucas a S. Spielberg tvoří své filmy. S odkazem na kapitoly o dějové strukturaci klasicky koncipovaného filmu srovnám, jak

se narativní stavba Lucasových a Spielbergových děl shoduje s koncepcí klasické narace. Ve stylistickém a narativním rozboru Spielbergova filmu *Čelisti* ukáží, jak tento režisér pracuje s principy klasické narace a pomocí jakých stylistických prvků vypráví příběh.

V závěrečné části práce se budu věnovat zapojení digitální technologie do filmového média s ohledem k myšlence, že klasická hollywoodská narace zůstává základním principem hraného filmu navzdory novým produkčním procesům. V analýze filmu jako *technického obrazu* v kontextu úvah V. Flussera ve stručnosti vysvětlím příčiny moci filmu a na tuto problematiku naváží rozbohem principu *simulací a hyper-reality*.

V dalších kapitolách představím nové způsoby konstrukce filmové reality v digitální éře a popíši přijetí digitalizace do hollywoodské produkce. Dále budu zkoumat, zda měla digitalizace filmu a s ní spojené rozšíření stylistických možností vliv na strukturaci filmových narativů. Pokusím se konfrontovat své hlavní teze s názory některých teoretiků, kteří odmítají názor, že klasická filmová narace není v tzv. „post-klasické“ éře uplatňována. V závěru se pokusím shrnout výsledky svého zkoumání a nastínit perspektivy klasické narace v hraném filmu.

Součástí práce je obrazivá příloha s filmovými políčky z popisovaných filmů tvůrců „nového Hollywoodu“. Poznámka: U citací z publikací v anglickém jazyce jde o překlad autora této práce.

Část I.

1. FILMOVÉ MÉDIUM

1. 1. Identita filmového média

Každé rodící se umění si musí najít způsob transcendence vyjádřitelného. Proto musí vykonat pracné dílo negativity (v hegelovském smyslu slova) a rezistence. Musí najít nerovnosti ve zřejmé tranzitivitě jazyků a dominantních či ustavených kódů. Když médium³ přichází na svět, prochází podobnou cestou - musí se konfrontovat s už ustavenými kódy (žánry, instituce, jiná média atp.). Podle A. Gaudreaulta a P. Mariona se médium reálně prosazuje až tehdy, když učinilo svůj vlastní způsob re-prezentace, vyjadřování a sdělování světa. Přijetí identity média oběma póly komunikace (produkce a recepce) je úzce spjata s procesem institucionalizace.⁴

*Identita*⁵ média není dána v den jeho vynalezení, nýbrž se konstituuje v procesu jeho používání médiem už etablovaným. Za podmínek, které je možno analyzovat, se nové médium vyděluje ze staršího, a až tím získává vlastní identitu.⁶ Média lze chápat jako entity schopné bez přestání integrovat transformace – diference, aniž by přitom přestala být tím, čím jsou. Pro ocenění *mediální odlišnosti* je třeba společně uchopit podobnosti i divergence daného média vzhledem k jeho souputníkům. Nové médium nachází svou identitu ve třech etapách: *objevení se, emergence a nastoupení*. Nová technologie (kryptomédium) je při svém objevení ve svazku s působností jiných médií, relativně legitimních praktik a žánrů, tvořících kontext, do něhož se tato technologie vtiskuje. Protože navazuje na již existující intermediální kombinace, stává se kryptomédium „protomédiem“. V jakobsonových pojmech lze říci, že v této fázi se médium vměšuje do syntagmatického řetězce žánrů a kulturně zavedených mediálních prezentací. Ve fázi emergence začíná nové médium rozvíjet své specifčnosti, odhaluje své výrazová specifika (komunikační, estetická, žánrová atp.). Když se potvrzení

³ Médium - Soubor tvořený technologií, osvojováním této technologie a sociálními praktikami produkce.

⁴ Gaudreault, A.; Marion, P.: Médium se vždycky rodí dvakrát. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, Praha 2004, s. 439-440

⁵ *Identita* je zde pojata v ricoeurovském smyslu jako vepsaná v perspektivě permanentní transformace, která je historickou perspektivou svébytnosti. Podle P. Ricoeura svébytnost může uniknout dilematu Stejného a Jiného v míře, v jaké její identita spočívá na časové struktuře odpovídající modelu dynamické identity vzešlé z poetické skladby narativního textu. (Citováno v: Gaudreault, A.; Marion, P.: Médium se vždycky rodí dvakrát. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, Praha 2004, s. 443)

⁶ Podle M. McLuhana je obsahem každého média jiné médium. Například obsahem písma je řeč. Právě proto je účinek média tak silný. (Garncarz, J.: *Historie rané kinematografie a multimédia*. In: Szczepanik (ed.): *Od varieté ke kinematografii*, s. 481)

identity a autonomie časově shoduje s institucionálním uznáním a zlepšením ekonomických zdrojů produkce, dojde ke „druhému zrození“ – nastoupení.⁷

Potvrzení identity filmového média byl poměrně pomalý proces. Pro dosažení konečné autonomizace bylo třeba, aby film reflektoval sám sebe a byl instutualizován. Nový dispozitiv⁸ kinematografického média byl dán technologickou inovací. Zde lze doplnit, že zřejmost kinematografie jakožto autonomního média vyvstává spíše z historiky a kritiky *a posteriori* zavedeného pohledu.

Kinematografické médium se nejprve zrodilo jako prodloužení praktik, které předcházely jeho objevení se a jimž bylo zpočátku podřízeno. Podruhé se zrodilo, když se vydalo cestou, v jejímž rámci prostředky, které vyvinulo, nabyly institucionální legitimnosti uznávající jeho specifčnost. Na rovině produkce je *objevení se* kinematografického média spojeno především s vynálezci filmu, jeho *emergence* s tzv. kinematografisty, a *nastoupení* s prvními filmaři.⁹

Ve svých úplných počátcích byla kinematografie vzdálená vyprávění příběhů. Lumiérovské záznamy a méliésovské filmy (a všechny jim podobné typy snímků) se nesnažily ani tak vyprávět příběhy, jako spíše ohromovat diváky obrazy.¹⁰ Než byl kinematograf uznán novým výrazovým médiem, byl považován za nový prostředek, jak vytvářet spektakl odvozený z již ustavených „žánrů“ (např. cirkus, ilusionismus, divadlo). Hraný film navázal¹¹ na performační umění¹² a postupně se vyvinul jako médium populární narativní fikce, které přineslo vlastní možnosti dramatického vyprávění. Styl raných filmů byl spíše prezentační než reprezentační; to znamená, že oslovovaly diváka „přímo“ (např. časté

⁷ Gaudreault, A.; Marion, P.: Médium se vždycky rodí dvakrát. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 443, 448-449

⁸ *Dispozitiv* - V pojetí Jeana-Louise Baudryho odkazuje k psychologickým a sociálním podmínkám percepce, čili k subjektivní pozici diváka v rámci architektonického uspořádání prostoru percepce a vzhledem k reprodukovánému obrazu a zvuku. Siegfried Zielinski chápe dispozitiv jako historicky specifický soubor technických, sociálních, ekonomických podmínek, operací a mechanismů organizujících diváckou percepci a recepci dané mediální formy. (Szczepanik, P.: Úvod do Nové filmové historie. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 14)

⁹ Gaudreault, A.; Marion, P.: Médium se vždycky rodí dvakrát. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, Praha 2004, s. 442

¹⁰ August a Louis Lumiérové původně koncipovali svůj kinematograf pro amatérský trh jako proto-videokameru. Lumiérové spatřovali ve filmu především možnost zachytit skutečnost lépe, než jak toho byla schopná fotografie. Natáčeli obyčejné události – příjezd vlaku, odchod dělníků z továrny atd. Jejich snímky byly realistické, přesvědčivě reprodukovaly místo a atmosféru okamžiku. Georges Méliès rozpoznal možnosti nového média a jeho schopnost vytvářet fantazie. Nejznámějším Méliésovým snímkem, který představil možnosti tvorby filmové iluze je *Cesta na Měsíc* (*Le voyage dans la Lune*, 1902).

¹¹ Navázání filmu na starší umělecké formy popsál už v roce 1915 Vachel Lindsay, jenž přirovnal film ke třem druhům maleb. (Lindsay, V.: *The Art of Moving Picture*, MacMillan, New York 1915)

¹² *Performační umění* (*performing art*) - Pojem označuje předvádění vizuálního představení před očima diváka. Obecně označuje veškeré kulturní projevy založené na uskutečňování určitého jednání (např. rituály, folklorní tance, divadelní představení).

pohledy do kamery a převážně frontální uspořádání prostoru). Rané filmy se otevřeně opíraly o kulturní intertexty, jakými byly například populární příběhy, písně či obrázkové seriály. Zjevné formy intertextuality kladly mnohem větší důraz na „dotvoření“ filmu publikem a jeho interakci s ním. Pro přechod ke klasickému filmu (klasické naraci) byla rozhodující systematická snaha (patrná přibližně od roku 1907) rozvíjet takový způsob vyprávění, díky němuž byly filmy sebevysvětlující a soběstačné, a jenž umožnil jejich pochopení bez ohledu na příslušné kulturní a etnické zázemí nebo místo a způsob předvádění.¹³

Kinematografie má schopnost intermediálně¹⁴ vstřebávat a přepracovávat principy dalších médií a kulturních forem jako je například divadlo,¹⁵ architektura, laterna magika, rozhlas, televize, video nebo počítačová grafika. Intermediální vztahy se ve filmu mimo jiné projevují v rovině obrazu i v narativní struktuře jako vztahy mezi různými formálními principy. Jednotlivé etapy vývoje kinematografie, organizaci filmové produkce a distribuce, žánry či jednotlivé autorské nebo herecké styly lze chápat jako výsledky vzájemných průniků více médií.

Filmové médium je na poli filmové vědy většinou vsazováno do rámce technologického vývoje. Z pozice naratologie i mediálních studií lze médium filmu lze chápat jako textuální systém a zároveň jako kulturní a sociální instituci. Podle Douglase Gomeryho a Roberta C. Allena je třeba kinematografii a filmové dějiny chápat jako komplexní interaktivní systém mezilidské komunikace, obchodních praktik, sociální interakce, uměleckých možností a technologie. Zkoumání vzájemných vazeb čtyř oblastí filmové historie - estetické, technologické, ekonomické a sociální umožňuje pochopit složitost kinematografie, která má charakter otevřeného systému vztahů.¹⁶

¹³ Hansenová: Raná kinematografie, pozdní kinematografie. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 267

¹⁴ *Intermedialita* - V širším vymezení je projevem vztahů dvou či více mediálních forem, které vstupují do takové vzájemné konceptuální fúze (sloučení), v níž obě interagující média již nelze od sebe oddělit a vrátit jim původní koherenci. Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média druhého, a tím danou mediální formu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma média, která mísí strukturální rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové. Intermedialita se liší od jiných typů vztahů mezi médii tím, že vytváří nedělitelné fúze - na rozdíl od síťové propojenosti (hypermédia), přenosů (transmedialita), juxtapozic (multimédia). (Garncarz, J.: Od varieté ke kinematografii. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 447)

¹⁵ Jeden ze základních rozdílů mezi filmem a divadlem tkví v odlišném zprostředkování děje divákovi. Fiktivní světy divadelního jeviště a narativního filmu jsou konstruovány a vnímány odlišnými způsoby. Divák získává prostřednictvím kamery mobilitu, která mu umožňuje „vstoupit“ do fiktivního prostoru příběhu. (Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 48)

¹⁶ Szczepanik, P.: Úvod. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 21

1. 2. Film a medialita

V této kapitole budu vycházet především z teorie médií, zejména z rozlišení koncepce *mediality* a *mediace*, které provádí Jiří Bystřický v návaznosti na Viléma Flussera. Bystřického interpretace a rozšíření tezí V. Flussera zde budou tvořit základní rámec úvah o přenosu informací, percepci, konstrukci světa subjektem a funkci filmového média v kontextu elektronické kultury. Teorie a filosofie médií se zaměřuje na povahu daného média,¹⁷ která také určuje, jakým způsobem o něm vypovídáme. Nepozorujeme jen zkoumané médium, ale i samotný způsob pozorování. Při vymezení způsobu pozorování filmového média a jeho funkcí je užitečné vidět toto médium v kontextu koncepce *mediality*.

Podle V. Flussera je *komunikace* proces manipulace s informacemi. Obsahuje dvě fáze: v první jsou informace produkovány, ve druhé rozdělovány do pamětí, aby byly uloženy. První fáze se nazývá „*dialog*“, druhá „*diskurs*“. Podstatou komunikace je *mediace* - symbolizace poselství.¹⁸

Mediaci (zprostředkování) lze podle J. Bystřického chápat jako proces přenášení či převádění informací v rámci vyvstání či přesunu objektu. Jde o určitou soustavu přenosů, která umožňuje transport dat pro zviditelňování. *Mediace* je ukázání se skrze „*pohyb sebe sama*“, jenž umožňuje vyvstat určitému objektu v příslušném režimu zviditelnění, transparence. Pojem v sobě zahrnuje i určité prvky přenosu zviditelnění do jiného formátu, jedná se o transformace objektů do „mediální“ podoby. Zprostředkování je dáno rozsahem využití *mediality*, je odkázané na rozsah jejího formátu a na její „dynamické prostředí“.¹⁹

¹⁷ Podle L. Wittgensteina musí být médium *logicky zformováno* tak, aby mohlo přijmout a nést struktury znaků/významů. Znaky lze považovat za média smyslu/významu. Představa znaku, který nenese význam, je nesmyslná; v podstatě znaku je, že značí čili znamená. V. Flusser, jenž navazuje v definování média na L. Wittgensteina, dává před výrazem *logická forma* přednost méně určitému výrazu *pravidlo*. Podle Flussera je médium formátováno především *pravidly* logiky a matematiky, s jejichž pomocí vzniká *pojmové myšlení*, které umožňuje tvořit aparáty a programy. Metoda tvorby *média* má následující strukturu: nejprve logika a matematika, potom *pojmové myšlení* vědy vázané na text lineárního písma a nakonec hra s výsledky tohoto myšlení. Flusser chápe médium ve dvou rovinách: první zahrnuje oblast „nástrojů“ myšlení: pravidla logiky, vědecký diskurz, historiografie, určité pojmové dichotomie atd., druhá rovina zahrnuje „uchopitelná“ média: kulturní techniky, systémy, znakové systémy (např. písmo-obraz, písmo-jazyk). Ve Flusserově pojetí je médium „matricí našeho bytí-ve-světě“. (Hubík, S.: Technický obraz a logická stavba: Flusser a Wittgenstein. In: *Flusser Studies 05*, s. 1-9)

¹⁸ Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, s. 44

¹⁹ Bystřický, J.: Medialita a problémy zprostředkování. In: *Flusser Studies 05*, s. 2

Mezi *mediace* patří podle V. Flussera text i obraz, jenž²⁰ jako chápe prostředek pro nahlížení a vnímání světa člověkem.²¹

Medialita (přenositelnost) je podle J. Bystřického schopnost předávat informace, jejím základním prvkem je instance *zpřístupnění rozdílů*.²² *Medialita* vyjadřuje stav a možnosti celé oblasti *mediace*, je *dispozicí přenosu*. Je celkovým rozsahem „možného“ zprostředkování, neboť je aktuálním stavem „propojitelnosti“ či průchodnosti mezi rozmanitými světy. Bystřický chápe *medialitu* jako instanci nést a převést určité obsahy vědomí.²³ *Medialita* jako *interaktivní rozhraní* - prostředí styku rozdílných světů umožňuje rozličné formy *mediace*. Rozeznávat předmět například ve vodě, ve vzduchu, tmě či světle nejprve předpokládá *medialitu* - určitou míru koherence, spojitost a průchodnost prostředí. O optimální rovině „ukázání se“ a následného optimálního „čtení“ objektu²⁴ by bylo možné uvažovat tehdy, pokud by daný „předmět“ přesně odpovídal režimu *mediality*: to znamená, kdyby docházelo pouze k vlastnímu sebe-zprostředkování objektu.²⁵

J. Bystřický se ve shodě s V. Flusserem domnívá, že za subjektem stojí *pozadí* - celá oblast syntetizujících „před-formátů“. Toto *pozadí* lze označit jako *medialitu*. Subjekt tím, že aktivně konstruuje a participuje na tom, co poznává, nechtěně odsouvá předpoklady („před-formáty“) této konstrukce za sebe, mimo dosah ukázaného.²⁶ Subjekt nedisponuje interní možností přepsání odlišných, heterogenních prostředí do jednoho jediného, cílového formátu, z něhož je vystaven svět objektů.²⁷ K tomu potřebuje určité interaktivní rozhraní - *medialitu*. Podle Bystřického je každá dokončená „verze“ konstrukce světa subjektem umožněna využitím daných, implicitních *matric* spojování odlišného, syntetizujících před-formátů, tedy

²⁰ Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*, s. 15

²¹ Ve Flusserově pojetí je *obraz* či *reprezentace* proces, nikoliv stav. Tento proces obsahuje řadu členů: realitu, médium, primární obraz, sekundární obraz, vnímání, interpretaci, diváka atd. *Text* je oproti *obrazu* kódovanou informací, k jejímuž přečtení potřebujeme formální vzdělání a určitý čas. (srv. Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*)

²² Ve výkladu pojmů *medialita* a *médium* přichází ke slovu spojení pojmů vědomí a média, v tom smyslu, jak o něm uvažuje J. Derrida. Vědomí je podle Derridy dlouhodobě vděčné záznamu v médiích, *medialita* je pro vědomí konstitutivní. *Medialita* má pro procesy a výstupy vědomí specifický produktivní význam, neboť funkci transparentní reflexe obsahů, které má „vědomí“ svým předmětem samo pro sebe, umožňuje *medialita* učinit reprezentujícími.

²³ Bystřický, J.; Mucha, I.: *Normy, zprostředkování a estetický význam*, s. 97

²⁴ Hegelovo pojetí dialektiky využívá zamlčeného předpokladu možnosti „čisté“ *mediality* - takového stavu věcí, v němž myšlení svojí vlastní produkcí vyjadřuje veškeré odlišné jenom skrze sebe sama právě proto, že předpokládá čistou přenositelnost mezi myšlením, pojmy a tzv. „skutečností“, jež ovšem deklaruje jako odlišnost. (Bystřický, J.: *Medialita a problémy zprostředkování*. In: *Flusser Studies 05*, s. 2)

²⁵ Bystřický, J.: *Medialita a problémy zprostředkování*. In: *Flusser Studies 05*, s. 2

²⁶ J. Bystřický uvádí, že k přímému „zpracování rozdílů“ nedochází až na úrovni subjektu, ale mnohem dříve: odlišnosti heterogenních světů jsou řešeny díky instanci syntetizace, která interakci mezi odlišnými řády umožňuje. (Bystřický, J.: *Medialita a problémy zprostředkování*. In: *Flusser Studies 05*, s. 4)

²⁷ J. Bystřický odkazuje na V. Flussera, podle něhož je *skutečnost* výsledkem lidského vnímání, které disponuje pouze omezeným a nepatrným výřezem skutečnosti podle určitého algoritmu výběru, který byl sestaven naším nervovým systémem. (Flusser, V.: *Moc obrazu*, s. 249)

určitého prostředí souladu heterogenity. Vztah subjektu k *medialitě* a *zprostředkování* se odehrává především na rovině zhodnocování linií a dat, jež subjekt využívá pro konstrukci světa. Komunikované obsahy odkazují na linie spojení a souladu, které subjekt uplatňuje v rámci již historicky zažitého sjednocování jinak rozličných „prostředí“ *mediality*.²⁸

Svět není pouze konstruován,²⁹ ale především důsledně mediován. Podle J. Bystřického mediované obsahy vypovídají spíše o tom, kam a za jakých okolností, podmínek či kontextů jsou usazeny, začleněny a propojeny, než o tom, co jsou samy o sobě.³⁰ Ačkoliv je *medialita* spíše nevnímaným či nevitelným *pozadím*, v otázkách systému zobrazování a konstrukce objektů našeho žitého světa hraje důležitou roli.³¹ S médii běžně zacházíme tak, aniž bychom si všimli jich samotných: registrujeme pouze jejich výstup označovaný za sdělení či poselství. Při sledování filmu například nebereme v potaz obrazové a zvukové vlny, digitální kódy a jejich seskupení, zapomínáme na plátno a podobně.

V. Flusser při zkoumání vztahu obrazu a kodifikace v západní společnosti používá dva základní referenční popisy: předně nahlíží rozmanité formáty sdělení z hlediska civilizačního kulturního kódu a dále vychází z hlediska principu zprostředkování dat, který zohledňuje specifickou teorii konstrukce *technických obrazů*. Na téma *technických obrazů* naváží v poslední části práce, která se zabývá konstrukcí filmové reality v digitální éře.

Na filmové médium lze pohlížet v širším rámci masové komunikace. Film se stal součástí elektronické kultury, která je protkána technologiemi ukazujícími přenosy „objektů“ jako simulované tvary, virtuální prostředí atp. Sofistikované použití technologie přispívá k moci obrazu a zároveň podněcuje ke studiu programů a postupů, které umožňují tvorbu iluzí nového řádu. Film, jenž je zcela specificky uměním technické iluze, představuje v tomto ohledu složitou síť vtažů a vrstev, v nichž se propojují tradiční a nové kódy. Narativní konstrukce filmu přispívá spolu s použitou technologií k zakrývání *mediality*.

²⁸ Bystřický, J.: Medialita a problémy zprostředkování. In: *Flusser Studies 05*, s. 4-6

²⁹ Hlavní funkcí jazyka je podle V. Flussera vytváření společných sítí slov a tím i konstrukce světa. Slovo získává svůj význam při zařazení do systému spolu s dalšími slovy, v jejichž spojení získává svůj statutární význam. L. Wittgenstein uvedl, že význam jednotlivého slova spočívá v jeho používání, a linie jeho používání, tedy spojování slov zase podléhají přílušným režimům vět, způsobům vyvozování smyslu. (Bystřický, J.: *Virtuální a reálné*, s. 126)

³⁰ Bystřický, J.; Mucha, I.: *Normy, zprostředkování a estetický význam*, s. 99

³¹ Podle J. Bystřického je vědomí *mediality* důležité minimálně už z toho důvodu, že samotný subjekt není jenom výchozí instance náhledu či zobrazování. Subjekt v souladu s pojetím J. Lacana předpokládá vědění a jedním z relevantních předpokladů je i znalost systémů mediací, které subjektu dává právě rozhraní *mediality*. (Bystřický, J.: Medialita a problémy zprostředkování. In: *Flusser Studies 05*, s. 8)

2. LITERATURA A FILM

2. 1. Základní rozlišení

Obsahem této kapitoly je základní rozlišení mezi literární a filmovou narací z pozice literární vědy a naratologie. Film a literatura mají analogické formativní prvky, které jsou součástí jejich narativní struktury.³² Obě umění jsou založena na jazyce, jejich hlavní funkcí je komunikace. Při popisu filmu ve stejné kategorii jako literární dílo (text) chápeme film jako médium, jehož základními složkami jsou obraz a mluvené slovo.

Časová organizace vyprávění (narativu)³³ tvoří nejtěsnější pojítka mezi filmem a literaturou. Vztahy mezi minulostí, přítomností a budoucností i faktory trvání utvářejí v literatuře a hraném filmu strukturu fikce. Estetik a literární teoretik R. Ingarden se domnívá, že literatura a film mají společné vrstvy schematických aspektů a zobrazených předmětností. Dvě nejnižší vrstvy v literárním díle (vrstvu jazykových zvukových útvarů a vrstvu významových celků) film nahrazuje vrstvou vizuálních aspektů. Umělecké dílo je proti realitě pouze quazireálné a proto i čas v uměleckém díle není reálný, ale pouze analogický k reálnému času.³⁴ Časová perspektiva filmového díla je sice zkreslena, ale zároveň nemusí být vždy homogenní a umělec může s časem nakládat mnohem svobodněji (např. paralelní montáž, flashback, flashforward, zrychlené a zpomalené záběry).³⁵

Podle Jana Mukařovského stojí film uprostřed mezi časovými možnostmi dramatu a epiky. Každému z těchto tří umění je vlastní dvojí časová vrstva: jedna je daná sledem dějovým, druhá časem, který prožívá vnímatel (čtenář, divák). V dramatu probíhají obojí časové vrstvy souběžně. Děj dramatu se odehrává v divákově přítomnosti, a to i tehdy, je-li jeho téma umístěno do minulosti. Čas v epice je naopak zcela odtržen od reálného času, v němž žije čtenář, což umožňuje shrnout události mnoha let do jedné věty. Čas filmu je na první pohled podobný času dramatu (zejména přítomným spoluprožíváním), schopností

³² Při určování všeobecných pravidel a součástí narativní struktury bývá často rozlišováno mezi *povrchovou strukturou* - rozpoznatelnými znaky konkrétního textu, a *hloubkovou strukturou* - abstraktní rovinou pro formulování základních pravidel. Následně je rozlišováno mezi *mikrostrukturou* - jednotlivými větami v textu, a *makrostrukturou* - vzájemnou koordinací událostí v textu. (Rimmon-Kenan, S.: *Poetika vyprávění*, s. 17)

³³ Pozoruhodnou vlastností vyprávění je schopnost zdvojit se na *vypovídání* a *výpověď*. Podle G. Genetta je na jedné straně výpověď ve vztahu k *předmětu* vyprávění - k vyličenému příběhu. Na druhé straně se výpověď vztahuje k aktu vypravování o sobě, k narativnímu *vypovídání*. Vyprávění žije ze svého vztahu k příběhu, který líčí; diskurs žije ze svého vztahu k vypravování, které jej pronáší. (Ricoeur, P.: *Čas a vyprávění II. Konfigurace ve fiktivním vyprávění*, s.126)

³⁴ V každém vyprávěném příběhu jsou obsaženy dva druhy času. Na jedné straně je čas otevřený, neukončený sled událostí a na druhé integrace, postupná kulminace, jejímž ukončením získává příběh své obrysy. Komponovat příběh znamená z temporálního hlediska odvozování konfigurace z následnosti. (Ricoeur, P.: *Life: A Story in Search of A Narrator*. In: Valdés, M., J. (ed.): *A Ricoeur Reader*, Harvester 1991, s. 427)

³⁵ Ingarden, R.: *Umělecké dílo literární*, s. 235-244, 291-294

dějového resumování je však film blízký epice. Při zpomaleném, zrychleném, či „obráceném“ filmu lze od času děje oddělit čas obrazu. J. Mukařovský přirovnává čas filmu k času lyrickému, kde dochází k potlačení času dějového i dramatického a je zdůrazněn čas znakový, který se stává zřetelný pomocí rytmu.³⁶

Seymour Chatman popisuje dvojí organizaci časové struktury jako ryze technickou kategorii,³⁷ která umožňuje odlišit narativ od deskripce³⁸ a argumentu. Jedinou výjimkou, kdy Chatman problematizuje čas, je filmová deskripce, v níž se kvůli filmovému popisu zastavuje čas příběhu.³⁹ Filmová deskripce může ukázat to, co v literatuře charakterizuje Paul Ricoeur jako rozštěpení času na čas vypravující a čas vyprávěný.

Podle P. Ricoeura je předpokladem pro vyprávění příběhu⁴⁰ naplnění narativní komprehenze. Čtenář i divák musí porozumět základním vztahům mezi jednotlivými postavami a prostředím. Dosažením stavu komprehenze krystalizuje základní logická kostra příběhu. Literární a filmová narace vyžadují rozdílné „čtení“ před dosažením komprehenze. V literárním díle přijímáme informace sériově podle syntagmatické osy, ve filmu je odečítáme paradigmaticky z obrazu. Filmový dialog ve většině případů začíná záběrem, v němž jsou představeny obě postavy. Než začne vlastní rozhovor, dáváme obě postavy do souvislosti jako paradigma, následný dialog se už rozvíjí jako syntagma. Po dosažení komprehenze se oba narativní systémy začnou řetězit i na základě protikladných os.⁴¹

Jeden ze základních rozdílů mezi literaturou a filmem lze také vymezit z hlediska percepce. Literatura pracuje se slovem, tedy s pojmy, s abstrakcí, kterou si čtenář dotváří svou vlastní představou. Význam věty se čtenáři ozřejmí až po jejím přečtení. Naopak již na začátku záběru filmový divák přijímá určitý význam, jenž se pak doplňuje, objasňuje, mění. Na diváka v každém okamžiku působí mozaika vizuálních a akustických podnětů, z nichž si

³⁶ Mukařovský, J.: Čas ve filmu. In: *Studie z estetiky*, s. 246-253

³⁷ Pojetí filmového času se v americké a evropské naratologii liší. Američtí teoretici berou čas převážně jako technickou kategorii, která slouží jako pracovní pomůcka při zkoumání narativních struktur. Evropská naratologie tíhne k problematizaci filmového času, kterou charakterizují díla H. Bergsona, E. Husserla, G. Deleuze a dalších.

³⁸ S. Chatman rozlišuje mezi *deskripcí expresivní* (explicitní) a *deskripcí diskrétní*. Popisuje tři druhy diskurzu (textového typu) – *narativ*, *argument*, *deskripce*. Dokládá, že žádní z těchto diskurzů není privilegovaný. *Narativ* může například fungovat ve službách *deskripce* a naopak. Většina textů užívá jeden převládající textový typ, ale je zároveň podřízena ostatním textovým typům. (Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 22-23, 44-47)

³⁹ srv. Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*

⁴⁰ R. Barthes tvrdí, že vyprávěný příběh je složen z tzv. „distribučních funkcí“ (vlastní funkce) a „funkcí integračních“ (indicií). Tyto funkce jsou nadále členěny na „základní funkce“ a „katalyzátory“ s tím, že „základní funkce“ jsou spojeny s těmi funkcemi, které otevírají alternativy v rozvoji příběhu, mají pro vyprávění zásadní význam a jsou motivovány chronologicky a logicky. (srv. Barthes, R.: Úvod do strukturální analýzy vyprávění. In: Koloušek, P. (ed.): *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*)

⁴¹ Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 239-241

vybírání a hledání souvislostí. Zatímco nad literární větou se čtenář může pozastavit, popřípadě zalistovat kvůli souvislostem, základní vlastností filmu jako pohyblivého obrazu⁴² je naopak neustálý pohyb vpřed, permanentní přibývání informací.⁴³

Stejně jako literární vypravěči mají i filmoví vypravěči svůj názor. Ideologický názor⁴⁴ má sklon být implicitní, ačkoliv v některých filmech je vložen do promluv postav nebo titulků. Názor může být nalezen nejen na abstraktnějších úrovních narativu, ale také v jeho aktualizaci nebo stylu.⁴⁵ V tradičně pojatém hollywoodském filmu aktualizace vysvětluje projektovaný čas a prostor příběhu, a motivuje všechny záběrové přechody „transparentním“ způsobem, který většinou zakrývá silně ideologizovaný pohled na svět.

Převádění literárních předloh do filmové podoby vyžaduje dobrou znalost výrazových prostředků a schopnost nalézt styčné body mezi oběma médii.⁴⁶ Pole teoretického výkladu filmové adaptace⁴⁷ zahrnuje pojmy jako je přepis, transfigurace či aktualizace, které zdůrazňují potenciál přeuspořádání, redistribuce energie, důrazu, intenzity, ať už z hlediska času, prostoru, postav, fantazie, rytmu a dalších jednotlivých aspektů literární předlohy.

⁴² Podle N. Carolla spočívá popularita filmového média ve využití obrazového rozpoznávání, odlišného od jiných symbolických systémů, které k tomu, aby byly srozumitelné, vyžadují zvládnutí procesu typu čtení, dekodování nebo dešifrování. N. Carroll nebere v potaz estetické zaměření diváka, který vnímá zachycenou realitu pod vlivem estetizujícího působení filmového média. Podstatu média filmu Carroll přesouvá na recipienta. V tomto ohledu se blíží koncepci J. Mukařovského, podle něhož se dílo svou estetickou účinností neobrací pouze k osobnosti určené okamžitým stavem společnosti, ale k tomu, co je v člověku obecně lidské. (Caroll, N.: Síla filmu. In: Zuska, V. (ed.): *Sborník filmové teorie 1. - Angloamerické studie*, s. 64)

⁴³ Valušiak, J.: *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*, s. 15.

⁴⁴ *Ideologii* lze považovat za systém, jenž reguluje pojmové vidění světa v celém díle nebo v některé jeho součásti. Na ideologické rovině se utváří pojem hlediska. „Autorské hledisko“ nevyjadřuje pojetí světa reálného autora, ale hledisko, které řídí organizaci vyprávění konkrétního díla. (Ricoeur, P.: *Čas a vyprávění II. Konfigurace ve fiktivním vyprávění*, s. 147)

⁴⁵ Na úrovni individuálního stylu lze nalézt ideologické či psychologické názory: například typicky paranoidní názor A. Hitchcocka, životaplný názor F. Felliniho nebo puritánský a zároveň patriotistický názor J. Forda.

⁴⁶ Distribuční klasifikace filmových adaptací (např. „volná adaptace“, „volně na motivy“) se orientují podle „věrnostního přístupu“, který je založen na respektu ke zdrojovému textu. V zeslabené podobě se tento přístup projevuje v kritickém hodnocení filmové adaptace podle toho, zda tvůrce filmu zvolil adekvátní výrazové prostředky. (srv. Brian McFarlane: *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*)

⁴⁷ Filmové adaptace literárních děl vznikaly od počátku dvacátého století. Film převzal formu známých literárních žánrů jako je detektivka, epické vyprávění, esej, lyrika. Například D. W. Griffith natočil většinu svých filmů podle básní, divadelních her, novel a románů renomovaných autorů: např. A. Tennyson, R. Browning, J. London, L. N. Tolstoy, E. A. Poe, W. S. Porter, Ch. Reade, R. L. Stevenson a dalších. (Boyum, J., G.: *Double Exposure: Fiction into Film*, s. 3)

2. 2. Film a román

Mnohé podobnosti mezi literaturou a filmem vyvstanou zejména při srovnání filmu a románu.⁴⁸ Přemýšlení o vztahu těchto dvou uměleckých forem bylo po desetiletí ovlivňováno metaforickým pojetím filmu jako románové ilustrace, které však bylo díky úsilí filmových a literárních teoretiků postupně překonáno.⁴⁹ Hraný film a román mají hodně společného, protože vyprávějí dlouhé příběhy s množstvím podrobností. Obě narativní formy manipulují s časem a vedou pozornost příjemce.⁵⁰ Film nedokáže reprodukovat celý rozsah románu v čase. Běžná velikost scénáře hraného filmu je sto dvacet pět až sto padesát strojopisných stránek, průměrný román je třikrát delší. Téměř bez výjimky se při převodu knihy do filmu některé podrobnosti vytrácejí. Časovou omezenost film vynahrazuje obrazovými možnostmi.⁵¹

Filmový rámec prezentuje události a postavy z úhlu světa vyprávěného příběhu. V literatuře je rámování (pokud vůbec existuje ve vědomí čtenáře) obrazné a pružné. Ve většině deskriptivních románů „vidíme“ pouze nárys něčeho, co je nutné přizpůsobit akci. Zapamatované filmy působí spíše jako zapamatované romány, protože si pamatujeme zápletky a postavy bezprostředněji než rámování scén.

Rozdíl mezi románem a filmem lze také vymezit z hlediska příjemce, který čte *text*. V románech „vidíme“ a „slyšíme“ pouze to, co vypráví autor. To, co popisuje, je filtrováno jeho jazykem a úhlem pohledu. Při sledování filmu má divák určitou míru svobodné volby, může si více vybírat mezi detaily. Zatímco při čtení knihy si do určité míry vizualizujeme popisovaná prostředí a situace podle své fantazie, filmové scény vidíme přesně tak, jak filmaři chtěli, abychom je viděli. Lze tedy říci, že film je médium, které ukazuje „hotové stavy věcí“. Obrazem lze prezentovat mentální stavy jako je vzpomínka, sen či představa. Filmový dialog a monolog může postihnout *výraz* myšlení postavy a prezentovat stavy její mysli.

⁴⁸ Román byl jednou z hlavních forem sociálního a kulturního vyjádření devatenáctého století. Ve dvacátém století se románová tvorba rozdělila do dvou hlavních proudů: populární román (např. James A. Michener, Stephen King, Daniele Steell) a elitní román (např. Donald Barthelme, Frederick Busch).

⁴⁹ Prostřednictvím hegemonie logocentricky orientovaných přístupů k textu se po dlouhou dobu udržovalo lpění na nezczitelných hodnotách literatury a její prioritě před filmem. Přesvědčení o hierarchické nadřazenosti literatury nad vizuálním uměním a opomíjení řady teoretických přehodnocení vztahu mezi literaturou a filmem, respektive slovem a obrazem, je příznačné pro takzvanou „teorii adaptace“. Filmová adaptace v jejím pojetí ochuzuje zdrojový text o mnohá tajemství, jež se otevírají pouze během procesu čtení románu ve čtenářově imaginaci. Film podle této teorie vychází svému divákovi vstříc a zobavením konkrétních dějů snižuje nároky, které klade na čtenáře literární text.

⁵⁰ Sontag, S.: *Against Interpretation*, s. 244

⁵¹ Monaco, J.: *How to Read a Film*, s. 27

Aranžováním extérních vizuální znaků nebo prostřednictvím lidské promluvy může film vést k dovozování myšlení, ale nemůže nám ukázat myšlení přímo.⁵² Román má kromě přímého vyprávění myšlenek a pocitů k dispozici další techniky.⁵³

Napětí románu vychází především ze vztahu mezi materiálem příběhu (zápletka, postavy, prostředí, téma atd.) a jeho literární narací, jinými slovy mezi vyprávěním a vypravěčem. Ve filmu je často přítomné napětí mezi materiálem příběhu a objektivní povahou obrazu. Pestrost obrazů přispívá k tomu, že divák má možnost měnit směr pozornosti a aktivně ovlivňovat svůj prožitek. V tomto smyslu film může přinášet mnohem bohatší zážitek. Podle S. Chatmana filmové médium oproti románu preferuje diskrétní *deskripce*. Film nabízí v jednom záběru více vizuálních detailů, než může kterýkoliv divák slovně specifikovat. Pokud nejsou deskriptivní nabídky filmu podpořeny vysvětlujícím dialogem nebo hlasem vypravěče, filmové obrazy nemohou zaručit naši schopnost pojmenovat části deskriptivní informace. Literární narativ může být důkladný, ale vždy v relativně úzkém rozsahu. Nemůže diktovat mentální obrazy jako film, může je pouze stimulovat. Deskriptivní detaily ve filmu jsou součástí prezentovaných scén a obvykle působí jako spoluprodukt zápletky.

Oproti vypravěčům tradičních románů, kteří často přerušují příběh a nabízejí relativně *explicitní* argument, se v hraných filmech argumentativní komentátoři obvykle nevyskytují. Mnoho hollywoodských filmů, zvláště od dvacátých do padesátých let, obsahuje poselství, které lze chápat jako „argumenty“. Tyto argumenty jsou narativně sdělovány většinou implicitně. Filmy, v nichž vizuální a verbální struktura konstituují argument v obvyklém rétorickém smyslu, jsou velmi vzácné. Potenciál argumentu částečně vyplývá z multikanálové schopnosti filmu. Oproti psanému textu film může využít rozdílné kanály pro odlišné textové typy. Například prezentující *narativ* ve vizuálním kanálu a *argument* v audiálním či naopak.⁵⁴

⁵² Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 155

⁵³ Mezi tyto techniky patří: Technika referovaného monologu (quoted monologue) spočívá v *citování* vnitřního monologu fiktivní osoby anebo v tom, že autor nechá postavu během monologu citovat samu sebe. Další technika spočívá v líčení monologu – narativizovaný monolog (narrated monologue). V tomto případě obsahy promluv sice patří postavám, ale „líčí“ je vypravěč v minulém čase a ve třetí osobě. (Ricoeur, P.: *Čas a vyprávění II. Konfigurace ve fiktivním vyprávění*, s. 126)

⁵⁴ Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 62

2. 3. Vliv filmu na literaturu

V této kapitole poukáží na komplexitu problematiky vlivu filmu na literaturu. Literární teoretikové John L. Fell a Alan Spiegel dokazují, že literární fikce devatenáctého století⁵⁵ v určitých rysech předjímala a později také ovlivnila filmovou naraci. J. L. Fell podotýká, že „filmové prvky“ se v literatuře objevují poměrně nesystematicky a jejich zdůraznění se u každého autora liší.⁵⁶

Po rozšíření narativních možností filmu začali být spisovatelé ovlivňováni filmovou manipulací s prostorem a časem a rozvinuli moderní model románu s kratšími situacemi (scénami) a větším množstvím detailů. Nejčastěji uváděnými filmovými prvky a technikami, které se promítly do literatury, je detailní popis grafických prvků, prezentace času, zapojení zvuku a montáž. Filmový střih ovlivnil nové literární postupy jako například paralelní řazení scén, které vyvolává dojem, že se ve stejném čase odehrává více dějů. Realističnost obrazové reprodukce filmu přispěla k literárnímu realismu a naturalismu. Médium pohyblivého obrazu inspirovalo spisovatele k novému popisu vědomí, paměti a prožívání času.⁵⁷ Je pozoruhodné, jakým způsobem H. G. Wells již ve sci-fi *Stroj času* (*The Time Machine*, 1895)⁵⁸ popisuje zpomalený, zrychlený a vrácený pohyb (reverse movement), který odkazuje k možnostem nového média.

A. Spiegel ukazuje, jak je v novelách některých autorů prezentováno pozorování věcí, tedy vztah mezi vnímatelem (vypravěč i čtenář) a objekty, které vidí. Například v realistickém románu Gustava Flauberta *Paní Bovaryová* (*Madame Bovary*, 1857) je mnoho důležitých point zprostředkováno skrze vzezření věcí a způsob, jakým jsou viděny. V některých pasážích jsou obrazně popsány úhly pohledu připomínající úhly kamery. Flaubertův přístup reflektuje

⁵⁵ J. L. Fell nachází predispozice filmu zejména ve viktoriánské próze, která obsahuje fragmentaci časových sekvencí, zdůrazňování obrazů a jejich kompozic, externalizaci paměti literární postavy do popisu vizuální zkušenosti. Důležitou součástí novel devatenáctého století byla detailní deskripce prostředí, situace a postav. Důraz byl kladen na rozhovory postav, k zapojení „pohybu“, který by mohl připomínat filmovou akci, docházelo sporadicky. Ve většině novel devatenáctého století je v úvodu kapitoly nebo situace představen úvodní pohled na scénu (ve filmu je to „úvodní záběr“), z něhož text přejde k detailům. Například druhá kapitola novely *Unesený* (*Kidnapped*, Robert L. Stevenson, 1886) začíná pohledem („celkový záběr“) na krajinu z vrcholu kopce a pak následuje přechod („střih“) k detailům popisujícím město Edinburgh z pohledu pozorovatele. (Fell, J. L.: *Film and the Narrative Tradition*, s. 61)

⁵⁶ Fell, J. L.: *Film and the Narrative Tradition*, s. 54-55

⁵⁷ Téma paměti a plynutí času zpracoval například velšský spisovatel Richard Llewellyn v knize *Bylo jednou zelené údolí* (*How Green Was My Walley*, 1939). V roce 1941 toto melancholické vyprávění o hornické rodině, které se odehrává na přelomu 19. a 20. století, úspěšně převedl do filmové podoby John Ford.

⁵⁸ „Mr. Watchett came in and walked, apparently without seeing me, towards the garden door. I suppose it took her a minute or so to traverse the place, but to me she seemed to shoot across the room like a rocket. As I returned, I passed again across that minute when she traversed the laboratory. But now her every motion appeared to be the exact inversion of her previous ones.” (Citováno v: Fell, J. L.: *Film and the Narrative Tradition*, s. 82-83)

nový postoj ke světu, který vychází ze sledování povrchu reality. Z Flaubertova zdůraznění vizuální perspektivy se podle Spiegelera zrodily dvě formy vyprávění. V první spisovatel přikládá větší význam vnímání pozorovatele a odklání se od objektu. Tato forma, kterou Spiegel nazývá „vnitřní formou“ (interior form), je přítomná zejména v dílech Virginie Wolfové a Samuela Becketta. V druhé formě, kterou Spiegel označuje jako „filmovou“ (cinematographic form), se autor zaměřuje více na prezentaci *viděného* objektu (např. Joseph Conrad, James Joyce). Pohled v tomto typu literární narace většinou zahrnuje všechny nejdůležitější prvky scény podobně jako celkový záběr ve filmu. A. Spiegel považuje "filmovou formu" za jeden z hlavních rysů moderní literatury.⁵⁹

Mnoho teoretiků se shoduje na tom, že k nezajímavějším momentům literatury a filmu dochází na okrajích jejich formálních možností. Literatura posouvá své hranice zejména tehdy, když se snaží být vizuální, a činí obsah textu pro čtenáře viditelným, slyšitelným a hmatatelným. Nejpůsobivější literární popisy mají buď charakter impresionistické nebo expresionistické malby (např. Stephen Crane, Bohumil Hrabal), nebo jsou založeny na „objektivním korelativu“ – na vyjmutí dominant viděného a doplnění mezer mezi nimi čtenářskou imaginací. Herbert Read⁶⁰ a mnoho dalších autorů přirovnává dobré psaní k efektivní evokaci vizuální. Základním úkolem literatury je v tomto pojetí vyvolat v čtenářově mysli obrazy pomocí slov, umožnit mu *vidět*.

Literární text je schopen překračovat či poukazovat k hranicím, okrajům či zlomům textového-lineárního diskurzu, například v podobě intertextových⁶¹ odkazů nebo sklonem k vizuálnímu režimu. A. Spiegel zmiňuje, jak japonský autor Haruki Murakami v románu *After Dark*⁶² zprostředkovává pomocí textu filmový pohled na děj.⁶³ Murakamiho román reflektuje rostoucí význam obrazu, jeho "magičnost" a také synchronicitu obrazu oproti linearitě textu. Zvolený styl psaní poskytuje „informace na okrajích“ obou médií literatury a filmu.

⁵⁹ srv. Spiegel, A.: *Fiction and the Camera Eye: Visual Consciousness and the Modern Novel*

⁶⁰ Read, H.: *A Coat of Many Colours*, Horizon Press, New York 1956, s. 231

⁶¹ *Intertext* - Sít' vztahů v textu. Pojem *intertextualita* označuje jakýkoli vztah textu k jinému textu, efektivní (tj. smysl dodávající) přítomnost jednoho textu v textu jiném; v obecnější rovině značí vyjádření faktu, že veškerá „literatura se nutně rodí z literatury“ a pouze v jejím rámci. V užším smyslu označuje konkrétní mezitextové vztahy a jejich popis („deskriptivní intertextualita“). Tato dvě pojetí představují dva póly přístupu k problematice intertextuality, nikoli vývojovou názorovou osu. G. Genette definuje *intertextualitu* jako efektivní ko-existenci dvou textů ve formě citací, plagiarismu a aluze.

⁶² Román *After Dark* (2007) vypráví napínavý, psychologicky a detektivně příběh se dvěma paralelními liniemi, který se odehrává během jediné noci v současném Tokiu. Kapitoly jsou napsány stylem filmového scénáře a u každé z nich je uveden přesný časový údaj. Obrazy jsou popisované z pohledu filmové kamery.

⁶³ „Eyes mark the shape of the city. Through the eyes of a high-flying night bird, we take in the scene from midair. In our broad sweep, the city looks like a single gigantic creature - or more like a single collective entity created by many intertwining organisms. Countless arteries stretch to the ends of its elusive body, circulating a continuous supply of fresh blood cells, sending out new data and collecting the old, sending out new consumables and collecting the old, sending out new contradictions and collecting the old.“ (Převzato z: Murakami, H.: *After Dark*, Random House, 2007)

3. ZÁKLADY FILMOVÉ FORMY

3. 1. Skladba významu

Forma je základem všech druhů umění nehledě na médium, a proto všechna umělecká díla mají určitou stavbu a strukturu. Každé umělecké dílo vyzývá vnímatele ke specifickému druhu aktivity. Bez jeho aktivní účasti zůstává umělecké dílo pouhým předmětem. Například namalovaný obraz používá barvy, linie a další prvky k tomu, abychom si představili zobrazovaný prostor, zhodnotili kompozici, tonalitu a texturu. Jako všechna umělecká díla má film svou *formu*, která je systémem vztahů jednotlivých prvků. Divák si vytváří smysl filmu vnímáním, spojováním a porovnáváním těchto prvků a reaguje na ně rozličnými způsoby. Podle Davida Bordwella⁶⁴ se film skládá z *narativních* prvků, které konstituují filmový příběh a *stylistických* prvků vycházejících z různých filmových technik. Tyto dva subsystémy jsou vzájemně propojeny a tvoří celkový smysl vyprávění.

Každá složka filmu funguje jako součást celkové struktury.⁶⁵ Hlavní téma i abstraktní ideje vstupují do systému uměleckého díla, které divák vnímá jako celek. Následkem toho může hlavní téma a další ideje v určitém filmu získat jiný význam, než mají mimo jeho rámec. Vyznění tématu filmu je tvarováno formálním kontextem filmu a divákovým vnímáním a porozuměním. Například ve filmu *Schindlerův seznam* (*Shindler's List*, Steven Spielberg, 1993) holocaust není pouze pojmem pro vyhlazování židovského národa za druhé světové války. Holocaust zde jako aktivita zasahuje do mezilidských vztahů postav filmu a současně určuje stylistické prvky filmu. Snímek Romana Polanského *Pianista* (*The Pianist*, 2003) se zabývá stejným tématem, ale holocaust zde hraje jinou roli v odlišném formálním systému.⁶⁶

⁶⁴ D. Bordwell společně s K. Thompsonovou a J. Steigerovou vychází v neoformalistické filmové teorii z poznatků literární teorie ruských formalistů. Neoformalismus neusiluje o vysvětlení světa jako celku s uměním coby jednou z jeho částí, ale pouze o vysvětlení estetické sféry a jejich vztahů ke světu. Odmítá mnohé hypotézy a metodologie, především hermeneutiku nebo-li interpretační přístup, lacanovskou psychoanalýzu, a některé post-strukturalistické směry. Podle neoformalistů „Velké teorie“ jen potvrzují předurčené teoretické rámce, místo aby se pokoušely pomocí konkrétních výzkumů osvětlit, jak dílo skutečně funguje. Neoformalismus analyzuje formální či technické stránky filmu, jako je osvětlení, střih, zvuk, kompozice nebo speciální efekty a při tom klade důraz na aktivitu příjemce při percepci díla. Zkoumá utváření díla v relaci k příjemci, sleduje jeho aktivity vyvolávané dílem a jeho formou na širším pozadí historicko kulturního kontextu. (Bordwell, D.: *Historical Poetics of Cinema*. In: Palmer, R. B. (ed.): *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, s. 369-398)

⁶⁵ Podle M. Carrola je výchozím bodem hraného filmu význam, který je organizován do *struktury událostí*. Tato struktura generuje *strukturu sekvencí*, tvořenou obrazy a zvuky filmu. Film získává svůj význam nikoliv skrze realitu, kterou reprezentuje, ale skrze módy této reprezentace. Aby bylo možné realitu reprezentovat, je nutné zvýraznit izolované komponenty, jejich vzájemné vztahy a specifické funkce. (Carroll, N.: *Síla filmu*. In: Zuska, V. (ed.): *Sborník filmové teorie I. - Angloamerické studie*, s. 67-69)

⁶⁶ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 49-50

3. 2. Formální očekávání a konvence

Lidská mysl vyžaduje ucelenou formu. Například přerušená skladba nás znepokojuje, protože dobře rozpoznáme ucelenou formu a systém vztahů uvnitř díla. Bez přítomnosti některých vodítek nejsme schopni v mysli úspěšně sestavit celek. Jedním ze způsobů, jakým forma ovlivňuje naši zkušenost z filmu, je vytvoření dojmu, že film obsahuje vše, co v něm má být. Proto je například uspokojiví vidět, když se postava z úvodu filmu objeví v některé pozdější části. Podobný efekt má i promyšlené použití hudebního doprovodu, jehož hudební motivy se rozvíjejí a opakují během celého děje. Vztahy mezi částmi naznačují, že film má svá organizující pravidla, svůj vlastní systém. Při sledování filmu vnímáme události, které jsou součástí uzavřeného díla.

I jednoduchá filmová scéna žádá po divákovi, aby aktivně předpokládal, co se bude odehrávat v dalších částech děje. Zážitek z filmu je prostoupen očekáváním. Filmové napětí vzniká především tehdy, když tvůrce oddálí prezentaci očekávané události. Překvapení je většinou výsledkem očekávání, které se ukáže být jako nesprávné. Důležitým činitelem ve vnímání narativní formy je divákova schopnost představit si události, jež by mohli předcházet prezentovanému ději. Narativní struktura filmu může mít různé podoby a některé snímky mohou prověřit naše běžné předpoklady.⁶⁷

Protože filmy jsou lidské výtvořiny a protože umělci žijí v určitém historickém rámci a ve společnosti, jejich díla se nevyhnutelně vztahují k dílům dalších autorů a k celkovému stavu světa. Tradice, dominující styl a populární forma jsou součástí konvencí, které mají různé filmy společné. Konvence zakládají normy pro to, co je přiměřené nebo očekávané pro určitou kulturní tradici. Následováním nebo porušováním norem tvůrci vztahují své díla k dílům ostatních. Jako diváci například přijmeme ve filmu model cesty, protože jsme sami zažili cestování a protože jsme už viděli jiné filmy strukturované v tomto modelu. Naše schopnost najít vodítka, která formují vyprávění a vytvářejí očekávání, vychází z našich životních zážitků a znalostí formálních konvencí. Úspěch všech stylizovaných forem umění od opery po filmové drama závisí na ochotě publika přijmout určité konvence.⁶⁸

⁶⁷ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 50-51

⁶⁸ Tamtéž, s. 51-52

4. NARACE JAKO FORMÁLNÍ SYSTÉM

4. 1. Principy narativní konstrukce

Následující kapitoly o naraci jako formálním systému jsou pojaty z hlediska neoformalistické filmové teorie.⁶⁹ Narace nebo-li vyprávění je základní způsob, pomocí něhož chápeme svět a lidské jednání. Konstantní přítomnost narativní dimenze je v hraném filmu předpokladem pro pochopení prezentovaných dějů.⁷⁰ Narace umožňuje složit z různých prvků smysluplný celek a zároveň dává význam tomu, co je reprezentováno.⁷¹ Podle Paula Ricoeura je příběh "smysluplné sřetení událostí" a narace proces, skrze nějž příběh vzniká v průběhu díla. Je to zpřítomňování fikčního časoprostoru, v němž existují určité vzájemně spjaté postavy a události.

Protože příběhy nás obklopují a formují náš život, jako diváci hraného filmu očekáváme děj s určitými narativními postupy. Předpokládáme, že ve filmu budou vystupovat nějaké postavy, které budou mít své místo ve vyprávění. Očekáváme, že každý narativ bude obsahovat po sobě jdoucí fáze příběhu: uvedení do prostředí a situace postav, vysvětlení stavu věcí, komplikující jednání či akci, události z komplikace vyplývající, dějové vyvrcholení a závěr, v němž budou odpovězeny alespoň některé hlavní otázky. Pokud narativ tyto akty neobsahuje, dochází podle D. Bordwella k porušování formátu kanonického⁷² příběhu. Divák očekává od filmu významovou jednotu a aktivně ji při percepci napomáhá vytvářet. V tomto pojetí je filmová narace proces, během něhož film prezentuje divákovi vodítka pro konstrukci příběhu.⁷³

⁶⁹ Neoformalistické analýzy se orientují na tři oblasti vztahující se k dílu:

1) *Sledování modelu racionální konstrukce a vytváření uměleckého díla* – analyzování možností filmaře, rekonstrukce situace, v níž se rozhodoval a zároveň rekonstrukce samotné tvorby, jež má vést k určitým konkrétním efektům na diváka. Jelikož je film umělym konstruktem, je důležité se v této oblasti ptát po prvotní motivaci umělce a funkci, kterou chce dílem naplnit.

2) *Institucionální model* - zaměření pozornosti na sociální a ekonomický systém filmové produkce; zahrnuje estetické předpoklady tvorby, samotnou práci a technologické postupy, tedy celek, který je podkladem nejen pro možnosti, ze kterých vychází filmař, ale i kontext, jež se stává základem pro divákovu vnímání a popis historických podmínek recepce.

3) *Perceptuálně kognitivní model* – jelikož tento koncept počítá s aktivním divákem, je jeho podstatnou součástí zkoumání divákovu vnímání, popis toho, jak na něj působí jednotlivé konstrukční taktiky; s pomocí kognitivní psychologie sleduje divákovu dešifrování světa a tedy i díla, jeho vytváření mentálního konstruktů příběhu i celkovou relaci mezi tvůrčovým záměrem a výsledným vjemem.

⁷⁰ Casetti, F.: *Theories of Cinema 1945 – 1995*, s. 66

⁷¹ Podle G. Gennetta je narativní výpověď ve vztahu k *předmětu* vyprávění - k líčeným událostem, ať už fiktivním, či reálným. Na druhé straně se výpověď vztahuje k aktu vyprávění o sobě, k narativnímu *vyprávění*. Vyprávění žije ze svého vztahu k příběhu, který líčí a diskurz žije ze svého vztahu k vyprávění, které pronáší. (srv. Koloušek, P. (ed.): *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*)

⁷² *Kanonický* - Neoformalismus tento pojem vztahuje k systému charakteristických vztahů a vzájemných poměrů jednotlivých částí díla. *Kánon* - pevně stanovené pravidlo, předpis, norma, souhrn směrnic.

⁷³ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 34-35

Senzorické vnímání je jedním ze tří základních faktorů, jež umožňují percepci narativního filmu. Tím druhým jsou předchozí zkušenosti s uměleckými díly a reálným světem. Třetí faktor představuje samotný film, který divákovi předkládá nápovědy a vodítka.

Naraci lze popsat jako sled událostí, které jsou spojeny v kauzálním řetězci *příčiny a následku* a odehrávají se v určitém čase a místě.⁷⁴ Pro porozumění naraci jako formálnímu systému neoformalisté rozlišují *syžet* a *fabuli*.⁷⁵ Termín *syžet* označuje vše, co je ve filmu obrazově a zvukově prezentované. Vyprávění je proces v němž *syžet* prezentuje informace *fabule* divákovi. Tento proces může variovat mezi omezeným a neomezeným rozsahem informací a větší či menší mírou subjektivity. Divák při vnímání filmu (narativního textu) vytváří na základě prezentovaných informací hypotézy a přehodnocuje je. *Syžet* kontroluje množství informací, které divák obdrží a vytváří určité typy *mezer* v konstrukci *fabule*. Všechny tyto funkce vedou divákovu narativní aktivitu.⁷⁶

Fabule je příběh, rekonstruovaný divákem na základě vodítek v syžetu a stylu v interakci s narativním schématem. Tento model předpokládá, že ústředním cílem diváka je konstrukce rozeznatelného příběhu. Divák si při sledování filmu⁷⁷ připomíná informace, které mu byly předloženy, a předvídá, co bude následovat, čímž se podílí na tvorbě formy vyprávění. Soubor všech událostí, které jsou ve filmu vidět, i těch, jež si divák domyslí, tvoří *fabuli*.⁷⁸

Vyprávění typicky začne určitou situací, po níž následuje série změn podle vzoru *příčina a následek*. V závěru nastane nová situace, která vyprávění zakončí. Ze tří základních částí této definice narace jimiž jsou kauzalita, čas a prostor, jsou kauzalita a čas ty nejpodstatnější. Náhodný řetěz nesouvisejících událostí nelze chápat jako příběh. Vyprávění vede diváka k tomu, aby tvořil paralely mezi postavami, prostředími, situacemi, obdobími a dalšími prvky.

⁷⁴ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 69

⁷⁵ Jako ekvivalenty anglických slov „plot“ a „story“ používám v textu ve shodě s D. Bordwellem téměř synonymní výrazy převzaté z ruského formalismu - syžet (plot) a fabule (story). B. Tomaševskij definuje *fabuli* jako „aktuální časový a kauzální pořádek událostí“, syžet naproti tomu jako „ty samé události zapojené a propojené v díle“. (Lee T. Lemon; Marion J. Reis (ed.): *Russian Formalist Criticism: Four Essays*, s. 66)

⁷⁶ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 49

⁷⁷ Mezi implicitní autorovy anticipace vůči divákovi patří očekávání, že divák bude film sledovat v adekvátních technických podmínkách: od začátku do konce, ve správné rychlosti, s viditelným obrazem a dobře slyšitelným zvukem. Tyto podmínky nemusejí být ideální, ale má se obecně za to, že je divák nebude zhoršovat a pokusí se co nejvíce přiblížit standardu zamýšlenému autorem. (srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*)

⁷⁸ T. Todorov v rámci formalistické analýzy románů definoval *fabuli* jako lineární a kauzálně-chronologickou posloupnost, jelikož příběhy románů se obvykle odehrávají na více než jednom místě, a tudíž mohou zobrazovat paralelní události. Narativní text nemůže reprodukovat synchronii nebo multilinearitu událostí, nýbrž je musí představit jednotlivě, v řadě za sebou. (Rimmon-Kenan, S.: *Poetika vyprávění*, s. 25)

Rozpoznáváním událostí a chápáním kauzality, času a prostoru, si divák tvoří smysl vyprávění.⁷⁹

Filmy nevyprávějí pouze příběhy, ale také ukazují světy, které vždy do jisté míry přesahují hlavní dějovou linii a existenci postav. Celkový svět, v němž se příběh odehrává se označuje jako filmová *diegeze*.⁸⁰ Tento svět je pro diváka podmínkou a výchozím bodem vnímání narace a fikce. Abychom mohli prožívat příběh, musíme nejprve z dvojrozměrné, rámem vymezené plochy plátna vytvořit trojrozměrný svět, do něhož lze vstoupit.

Diegeze slouží k vymezení celku, jehož prvky existují na stejné rovině reality homogenního světa, v němž se odehrává vyprávění. Jde o svět imaginární, domyšlený divákem, vytvořený i z prvků, které nejsou přímo zobrazeny, ale pouze nějakým způsobem signalizovány (nejjednodušeji např. pohledem postavy mimo rám obrazu a zvukem evokujícím přítomnost bytosti či objektu v mimoobrazovém prostoru).⁸¹ V každém filmu lze rozlišovat prvky *diegetické* (např. zvuky a hudba, které mají svůj zdroj ve světě příběhu a mohou ji slyšet postavy) a *nediegetické* (např. titulky nebo doprovodná hudba, kterou neslyší postavy příběhu).⁸² Někteří tvůrci, filmy a žánry tíhnou k diegezi a zdůrazňují prostředí či specifický svět.⁸³

Rozdíl mezi *fabulí* a *syžetem* můžeme vidět ze dvou perspektiv. Z pozice vypravěče je příběh souhrn všech událostí vyprávění. Vypravěč může prezentovat některé z těchto událostí přímo, tedy učinit je součástí děje. Může upozornit na události, které nejsou přímo ukázané a ostatní

⁷⁹ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 51

⁸⁰ *Diegeze* (z řeckého *diegesis* - příběh) - První vymezení pojmu nalézáme u Aristotela, který jím ve své *Poetice* označuje modus zobrazování spočívající na "vyprávění", spíše než "předvádění". Ve dvacátém století pojem rozpracovala literární teorie a filmová věda. Poprvé jej použil Étienne Souriau v roce 1948, aby odlišil místo filmového označovaného proti universu filmu jako místa označujícího. Diegezi jakožto rovinu textu je třeba ve filmu odlišit od roviny diskurzu (vypravěče). Pojem odkazuje k označovanému narativnímu obsahu - událostem, postavám a dějům vyprávění, nahlíženým jakoby "o sobě", tj. bez odkazu k jejich diskurzivnímu zprostředkování. Jde o rovinu světa, který ve svém hierarchickém uspořádání hodnot působí ideologičtěji než diskurz a přiznává svého autora. (srv. S. Rimmon-Kenanová: *Poetika vyprávění*)

⁸¹ Konstrukce světa neboli *diegetizace*, jak ji popisuje francouzský teoretik R. Odin, je jednou ze základních předpokladů funkce vyprávění a fikce bez ohledu na médium. Některá média jsou pro vznik diegeze přístupnější než jiná. Diegetizovat znamená vidět místo jednotlivých prvků svět, a přitom "zapomenout" na médium, jinými slovy přestoupit z roviny dvojrozměrného obrazu a z roviny vypravěče do roviny trojrozměrného světa fikce. Je například snazší diegetizovat pohyblivý film než statickou fotografii nebo arbitrární znakový systém románu než heterogenní znakový systém divadla. Podmínkou diegeze nejsou nutně postavy a příběh, platí ale, že pokud diegetizujeme, vytváříme prostor potenciálně obyvatelný: diegeze bez postavy je proto světem v očekávání postavy, byť by byl touto postavou třeba jen sám divák. (srv. Kučera, J.: *Diegeze*. In: *Cinepur* 2001, č. 18)

⁸² Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 71

⁸³ Příkladem je filmová série *Hvězdné války* (*Star Wars*) George Lucase nebo adaptace Tolkienovy trilogie *Pán prstenů* (*Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001, 2002, 2003). *Diegezi* jakožto fikční svět těchto velkolepých vyprávění, zpřístupňují divákům i produkty, které jsou s nimi marketingově svázané - např. počítačové hry, hračky, nahrávky hudby z filmu (soundtracky), novely podle filmů, komiksy, internetové stránky atd.

události může jednoduše ignorovat. Z pozice diváka vypadá příběh odlišně. Vše, co vidí, je děj – uspořádání jednotlivých částí, z nichž si v mysli sestavuje příběh. Divák přitom rozpoznává, když děj prezentuje nediegetické prvky.⁸⁴

Z neoformalistického hlediska všechny filmové postupy fungují narativně: vytvářejí svět příběhu, aby jej předaly divákovi.⁸⁵ Každý záběr a střih je zatížen autorovým adresným sdělením a výsledný film potom vede diváka k tomu, aby na jejich základě prováděl definovatelný okruh operací. V tomto pojetí je základním účelem filmové narace divákovy porozumění příběhu.⁸⁶ Umělecké dílo samo o sobě je nehotové a teprve aktivní podíl příjemce jej sjednotí a dokončí.⁸⁷

Na tomto místě provedu stručné shrnutí uvedených tezí: Naraci chápeme jako proces, který ovlivňuje způsob, jakým divák rozumí filmu. Divák není pasivním příjemcem informací uložených v narativu, ale sám se podílí na konstruování významu vyprávění. Doplnuje chybějící údaje, vytváří nové významy, zaplňuje mezery ve fabuli a formuje hypotézy o vývoji vyprávění na základě již získaných informací. Divák zpracovává nekompletní údaje pomocí norem a principů v mysli (schémat) a uspořádává je do koherentního mentálního zobrazení. Schémata jsou aktivována prostřednictvím vodítek.⁸⁸

⁸⁴ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 71

⁸⁵ Důležitým činitelem v narativním procesu je hudební doprovod. Hudba hraje roli v interakci akce, atmosféry, emocí, charakterizace, úhlů pohledu a dalších složek a prvků. Například když zazní smyčce v módu *tremolo* (tremolo strings), hudba nejenom zesiluje napětí scény, ale je součástí procesu, který přímo vytváří napětí. (Kalinak, K.: *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*, s. 30-31)

⁸⁶ Filmová narace klade dílčí i zásadní otázky, které vyvolávají aktivně-responzivní postoj příjemce a vytvářejí dialogický charakter díla na úrovni elementárních promluv i promluvy komplexní. Kinematografické sdělení může vnášet do světa členění, které se shoduje se strukturou osvojování si skutečnosti člověkem. Film v mnohosti svých funkcí může filmová narace rozšiřovat a prohlubovat poznání skutečnosti, jíž jsou tvůrce, dílo i vnímatel součástí. (srv. Bernard, J.: *Jazyk, Kinematografie, Komunikace*, s. 21)

⁸⁷ Neoformalisté nepovažují za přínosné pro analýzu filmové narace lingvistické a psychoanalytické koncepty. Psychoanalytické interpretace pojmají diváka spíše jako pasivní subjekt, jenž nemá kognitivní schopnost aktivně konstruovat příběh z předkládaných informací. (Buckland, B.: *The Cognitive Semiotics of Film*, s. 5)

⁸⁸ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 34-37

4. 2. Kauzalita

V narativní logice klasického vyprávění je konstrukce vztahů mezi událostmi založena primárně na kauzalitě.⁸⁹ Divák předpokládá, že událost je důsledkem jiné události, psychického rysu postavy nebo celkové logiky příběhu. Narativní logika také zahrnuje abstraktnější principy podobnosti a difference. Ve většině hraných filmů postavy s určitými charakterovými rysy vytvářejí příčiny a vnímají jejich následky. Když považujeme postavu ve filmu za komplexní a dobře vytvořenou, obvykle to vychází z faktu, že postava má několik přesvědčivých charakterových rysů. Všechny příčiny a následky ve vyprávění nemusejí nutně souviset s lidskými postavami. Například v katastrofických filmech může zemětřesení, přílivová vlna nebo monstrum podnítit jednání postav. Jakmile tyto přírodní síly a okolnosti připraví výchozí situaci, lidské touhy, potřeby a cíle obvykle vstoupí do děje a rozvinou vyprávění.⁹⁰

Divák aktivně vyhledává spojení mezi událostmi na základě příčin a následků. Například po shlédnutí určitého incidentu si vytváří hypotézy o jeho důvodech. Děj často diváka vede, aby sám vyvodil příčiny a následky, které se odehrály před prezentovaným vyprávěním a tak si sestavil celkový příběh. Nejtypičtějším příkladem tohoto principu konstrukce příběhu je detektivní film, v jehož úvodu je představen spáchaný zločin, k němuž došlo z neznámých příčin. Působivost záhady závisí do značné míry na divákově tendenci dozvědět se o událostech, k nimž došlo před začátkem děje filmu. Detektiv v závěru většinou odkryje chybějící příčiny, pojmenuje vraha, vysvětlí jeho motiv a odhalí metodu vyšetřování. Vyvrcholením děje detektivního filmu je odhalení událostí, které se staly v příběhu, avšak

⁸⁹ *Kauzalita* (z latinského pojmu *causa* - příčina) - Znamená vztah mezi příčinou a jejím následkem. V silnějším smyslu znamená přesvědčení, že nic se neděje bez dostatečné příčiny. Logika rozlišuje 1. *Příčinu nutnou*: z výskytu příčiny A nutně plyne účinek B; naopak z výskytu B neplyne výskyt A. 2. *Příčinu dostačující*: z výskytu účinku B nutně plyne, že předcházela příčina A; z výskytu A ovšem neplyne, že nastane B. Podle I. Kanta je kauzalita jednou z apriorních podmínek poznání, které se zpravidla ptá právě po příčinách. Vysvětlit nějakou věc nebo událost znamená často najít její příčiny. Kant rovněž vyložil, že ze základní představy kauzality (vztahu příčiny a následku) se také odvozuje směr či smysl času: příčina nutně předchází následek a nikdy to nemůže být naopak. Z toho plyne nevrátlost (ireversibilita) času.

⁹⁰ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 72

divák je neměl možnost vidět. Ve většině případů platí, že pokud filmaři zakomponují do příběhu záhadu, neuvedou některé kauzální příčiny a prezentují v ději pouze následky. Děj však může také naopak prezentovat pouze příčiny bez následků, čímž navozuje napětí.⁹¹

4.3. Čas

Divák při sledování filmu konstruuje čas trvání příběhu na základě toho, co prezentuje syžet (děj). Při konstrukci fabule (příběhu) z jeho syžetu, se divák snaží seřadit události do chronologického pořadí a dát jim určitou *délku trvání* a *frekvenci*. Syžet vede diváka ke konstrukci událostí příběhu v různém pořadí a v různém časovém rozpětí. *Trvání fabule* je čas, který podle diváka zaujímá příběh - den, hodiny, týdny, století. Filmový děj obsahuje jen některé úseky z doby trvání celého příběhu. *Trvání syžetu* je čas dramatizovaný filmem. Například z deseti let, které předpokládaně zaujímá jednání fabule, může syžet dramatizovat jen několik měsíců nebo týdnů.⁹²

Vztahy mezi trváním příběhu, trváním děje a délkou promítacího času filmu jsou komplexní. Pro zjednodušení lze říci, že filmový tvůrce může manipulovat s délkou promítacího času filmu nezávisle na trvání děje a příběhu. Například ve filmu *Na sever severozápadní linkou* (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959) celková délka příběhu a relevantní události, které s ním souvisejí, pokrývají několik let, celkový děj trvá čtyři dny a délka promítacího času filmu je sto třicet šest minut. Tak jako trvání syžetu představuje časový výřez z celkového trvání fabule, promítací délka filmu je částí z celkového trvání syžetu. Ve filmu jsou většinou ukázány pouze momenty ze dnů, během nichž se příběh odehrává. Promítací délka může v některých případech rozšířit délku trvání fabule nebo ji naopak zkrátit, když je dlouhý časový úsek zhuštěný do několika záběrů.

Ve většině filmů je příběh prezentován v ději pouze jednou. Různé způsoby, jakými děj může manipulovat s pořadím scén příběhu, délkou scén a frekvencí, ukazují, že divák se musí aktivně podílet na tvorbě smyslu narativního filmu.⁹³ Děj poskytuje vodítka o chronologii,

⁹¹ Tamtéž, s. 72-73

⁹² Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 71

⁹³ Úvahy Gerarda Genetta o literárních dílech je možné aplikovat i na filmové texty. Genette definuje soubor užitečných termínů popisujících variace časového pořádku narativu, souhrnně označovaných jako *anachronie* (tj. jakákoli manipulace s pořádkem příběhu ustavující nový pořádek textu). Termínem *analepse* Genette označuje pohyb z narativní přítomnosti do minulosti. Jeho protipól, orientaci z přítomnosti do budoucnosti označuje

časovém rozsahu událostí a počtu jejich dění. Divák pak na základě těchto informací tvoří předpoklady, hypotézy a očekávání. Manipulace s časem je zcela závislá na principu příčiny a následku.

4. 4. Prostor

Syžet a fabule mohou manipulovat s filmovým prostorem, jenž je ve filmovém vyprávění důležitým faktorem. Většinou je prostor příběhu zároveň prostorem, v němž se odehrává děj, avšak někdy děj vede diváka k odvozování dalších míst, které jsou součástí příběhu. Narace může vyžadovat, abychom si představili místa a děje, které nejsou nikdy ukázány. Situováním děje do více prostorů nebo pouze do jednoho, lze rozšířit nebo naopak omezit míru divákova vědění. Kromě prostoru příběhu a prostoru děje, existuje filmový prostor viditelný v záběru (screen space). Stejně jako promítací délka filmu prezentuje jen určité části děje, filmový prostor vybírá části prostoru tohoto děje.⁹⁴ Při zkoumání filmového prostoru, faktických a navozených prostorových vztahů mezi prvky filmu a vztahů mezi filmem a divákem, se ukazuje, že filmový realismus⁹⁵ je realismem grafického záznamu a nikoliv iluzivní skutečností.⁹⁶

termínem *prolepse*. (srv. Koloušek, P. (ed.): *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*)

⁹⁴ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 71

⁹⁵ Ideu filmového realismu poprvé srozumitelně formuloval André Bazin, podle něhož filmová technologie a styl směřují k naprosté a kompletní reprezentaci reality. A. Bazin věřil, že filmový obraz je objektivní reprezentací minulosti, skutečným výřezem reality. Toto ztotožňování obrazu s jeho referentem však dostatečně nevysvětluje příčiny působivosti filmu. (srv. Bazin, A.: *Co je film?*)

⁹⁶ Sparshott, F. E.: Základy filmové estetiky. In: *Sborník filmové teorie 1.- Angloamerické filmové studie*, s. 24

4. 5. Modely stavby děje

Použití principu kauzality, času a prostoru obvykle ovlivňuje změny, k nimž dojde mezi výchozí a závěrečnou situací děje. Začátek filmu poskytuje základnu pro události, které přijdou a uvádí diváka do vyprávění. V některých případech děj podněcuje divákovu zvědavost tím, že představí sérii událostí, které již započaly. Divák pak spekuluje o jejich možných příčinách. V jiném typu vyprávění film začíná představením hlavních postav a jejich situací před tím, než dojde k hlavním událostem. V každém případě jsou v expozici naznačeny nebo uvedeny některé události, k nimž došlo před začátkem vyprávění, aby divák mohl začít skládat celý příběh. Tato úvodní část děje, v níž jsou představeny události příběhu a charakterové rysy, nastavuje divákovo očekávání předložením možných příčin a následků. Kauzální řetězec příčin a následků postupně vymezí užší výběr možností pro vývoj děje.

Nejčastějším modelem pro stavbu děje (pattern of plot development) je změna ve vědění filmového hrdiny.⁹⁷ Postava se během událostí, kterými prochází, dozvídá nové skutečnosti a nejdůležitější poznatek získá v posledním zlomovém bodu děje (turning point). Když se například ve filmu *Svědék* (*Witness*, Peter Weir, 1985) hrdina John Book dozví, že jeho kolega byl zavražděn, jeho hněv brzy vede k finální přestřelce. Velmi častým vzorem je zápleтка orientovaná na cíl, v němž postava činí kroky k získání nějakého objektu nebo k dosažení určitého stavu věcí. Ústředním tématem takového filmu je většinou hledání a pátrání.

Vyprávění může obsahovat pohled do minulosti - *flashback*,⁹⁸ často ospravedlněný incidentem, který přiměje protagonistu, aby si připomněl určitou událost. Zatímco *flashback*

⁹⁷ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 80

⁹⁸ *Flashback* (návrát v čase) je filmový segment (část děje) reprezentující dřívější události. Klíčovou rolí flashbacku je obvykle prezentace obrazu paměti v individuální rovině personální zkušenosti, či obrazu historie jako sdílené či zaznamenané minulosti. V rámci klasického stylu je *flashback* snadno rozpoznatelnou sekvencí,

vkládá do chronologie vyprávění dřívější události, *flashforward*⁹⁹ představuje (stejným způsobem přerušeni chronologického toku vyprávění) budoucnost. Děj může omezit délku trvání akce určitým termínem, do něhož má být provedena (deadline). Mnoho filmů kombinuje model cesty či hledání s modelem usilováním o dosažení určitého cíle, v němž hraje roli časové omezení. Pro každý dějový model si divák vytváří specifická očekávání, která se během vývoje děje zpřesňují. Jakmile chápeme hlavní cíl hrdiny, máme tendenci vidět každou prezentovanou událost jako zrychlující či zpomalující činitel na cestě k dosažení tohoto cíle. Modely vývoje děje podněcují diváka, aby si vytvořil dlouho trvajících očekávání, která mohou být oddalována, klamána nebo naplněna.

Vyvrcholení děje (climax) má po emocionální stránce vzbudit v divákovi pocit napětí. Protože divák v tomto bodě ví, že existuje pouze málo alternativ pro zakončení filmu, doufá v určitý výsledek. Vzhledem k tomuto principu se ve finále mnoha filmů formální rozuzlení shoduje s emocionálním uspokojením. Protože finále se většinou soustředí na vyřešení omezeného počtu problémů, jsou zodpovězeny všechny hlavní otázky, které byly v průběhu děje nastoleny.¹⁰⁰

neproblematizující divákovu orientaci v časové kontinuitě narativu. Termín *flashback* můžeme pokládat za výlučně filmologický pojem. Literární věda jej zpravidla striktně odmítá používat, protože je příliš těsně spjat s kineticko-vizuálními konotacemi, a přiklání se raději k pojmu *analepse*. Jakkoli však jednotlivé teoretické koncepty nacházejí rozpory v podstatách výrazů, výklad *flashbacku* i *analepse* zůstává v podstatě totožný. (Srv. Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*)

⁹⁹ *Flashforward* (pohled do budoucnosti) je podobně jako *flashback* obvykle prezentován jako subjektivně motivovaná vize některé z postav. *Flashforward* je jen výjimečně předkládán prostřednictvím čistě objektivní vševědoucí narace, která by například formou komentáře ve zvukové stopě dala jasně najevo jeho přítomnost. (Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 306-307)

¹⁰⁰ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 71

4. 6. Rozsah informací fabule

Jak už bylo popsáno, syžet prezentuje, nebo naznačuje informace fabule, které vedou divákovu narativní aktivitu. Divákův zájem může být provokován a manipulován tím, že se informace fabule v určitých momentech opatrně prozrazují. Syžet může aranžovat podněty tak, aby utajil informace v zájmu zvědavosti nebo překvapení. Nebo může nabízet informace tak, aby vyvolal očekávání nebo zvýšil napětí. Všechny tyto procesy tvoří *vyprávění* - způsob, jakým syžet nabízí informace fabule. Informovanost fabule je vymezena *rozsahem a hloubkou* informací, které syžet prezentuje.¹⁰¹

Manipulací s rozsahem informací v příběhu mohou tvůrci dosáhnout působivých efektů a vyvolat předvídatelné reakce. Vyprávění nikdy zcela neomezené, vždy existuje něco, co není divákovi sděleno. Rozsah může být maximální, což poskytuje *vševědoucí narace*, která divákovi sděluje všechny důležité informace o stavu věcí, a nic mu nezatajuje. Druhým pólem je *omezená narace*, při níž jsou divákovy určité informace odepřeny.

Typická *vševědoucí narace* obvykle funguje tak, že děj přechází od postavy k postavě, což mění náš zdroj informací. I v případě, že děj se soustředí na jednu postavu, vyprávění obvykle obsahuje několik scén, ve kterých tato postava není přítomná a nemůže vidět to, co vidí divák. Rozsah, v němž syžet prezentuje informace fabule, vytváří *hierarchii znalostí*, která je závislá na konkrétním filmu. V jakémkoliv momentě filmu se můžeme ptát, jestli divák ví více, méně, či stejně jako postavy.¹⁰²

¹⁰¹ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 83-84

¹⁰² Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 59

Jednoduchý způsob, jak zjistit rozsah informací fabule je otázka: „Kdo co kdy ví?“. Divák musí být zahrnut mezi ty „kdo“ nejenom proto, že může mít více znalostí než kterákoliv postava, ale také proto, že může mít vědomosti, které nemá žádná postava. *Omezená narace* má sklon vyvolávat v divákovy větší zvědavost a překvapení. Například když divák vidí a slyší pouze to, co vnímá hrdina procházející tajemným domem, náhlé objevení cizí postavy, jej překvapí. Naproti tomu, určitý stupeň *neomezené narace* může posílit dramatickosti děje. Větší rozsah znalostí než mají postavy, vytváří napětí, protože divák může očekávat události a předvídat následky. Alfred Hitchcock úspěšně využil tohoto principu ve většině svých thrillerů a detektivek.

4. 7. Hloubka informací fabule

Filmová narace manipuluje s hloubkou informací fabule, která ovlivňuje divákovo pochopení postav.¹⁰³ Tak, jako existuje rozdíl mezi omezeným a neomezeným vyprávěním, tak lze rozlišovat mezi objektivní a subjektivní narací. *Objektivní narace* poskytuje divákovi informaci o tom, co postavy říkají a dělají, soustřeďuje jen na vnější chování a jednání postavy. *Subjektivní narace* umožňuje divákovi přístup do vnímání postavy, jejích vjemů a niterného prožívání. V tomto případě syžet zpřístupňuje to, co postavy slyší a vidí. Záběry z úhlu pohledu¹⁰⁴ - optické pozice postavy (point-of-view shot) a zvuky, které slyší, nabízejí větší stupeň *smyslové subjektivity*. Při použití postupů, které navozují *mentální subjektivitu*, může divák slyšet hlas vyjadřující myšlenky postavy nebo může vidět záběry reprezentující vzpomínky, představy, sny a podobně.¹⁰⁵

Omezená narace nemusí nutně prohlubovat subjektivní hloubku vyprávění. Někteří režiséři poskytují ve svých filmech divákovi mnohem více informací, než mají postavy, avšak v některých momentech použijí záběry navozující *smyslovou subjektivitu*. Manipulace s hloubkou znalostí může mít mnoho funkcí a důsledků. Hlubší ponoření do mentální

¹⁰³ Uvedené kategorie *rozsahu* a *hloubky* informací o postavách vycházejí z neoformalistické teorie. V neoformalistickém rozboru narativní linie jsou velmi důležité postavy - zdroj akce v rámci fiktivního světa. Neoformalisté se v tomto ohledu kloní k sémiotikům, půjčují si terminologii B. Tomaševského a R. Barthes, označují tyto postavy jako soubory jednotlivých sémů, množin definic a charakteristik. Jednotlivé rysy jsou pak sledovány z hlediska funkce, kterou plní v díle, nejsou poměřovány skutečnou psychologií člověka.

¹⁰⁴ Termín *úhel pohledu* (point of view) lze chápat minimálně ve dvou smyslech. V optickém smyslu hovoříme o "hlediskovém záběru" (point-of-view shot) představujícím ve filmu zviditelněný či nějak v diegezi (uvnitř filmového světa) motivovaný pohled, který nás často stává do pozice některé z postav a dramatičuje její hledisko. V obecnějším smyslu můžeme pod "hlediskem" chápat celkové zaměření díla, postoj vypravěče a přítomnost autora v textu. V této části práce je termín *úhel pohledu* použit pouze v souvislosti se smyslovou subjektivitou jakou navozuje optický „point-of-view shot“.

¹⁰⁵ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 85-86

subjektivity může zesílit naši identifikaci s postavou a může podnítit naše očekávání ohledně jejího jednání. Subjektivní momenty zapadají ve většině hraných filmů do objektivně pojatého vyprávění.

Flashbacky jsou obvykle použity pro navození mentální subjektivity, protože události, které vidíme, jsou vyvolány postavou vzpomínající na minulost. Jakmile však děj přejde do vzpomínkové sekvence, události jsou obvykle prezentovány ze zcela objektivního hlediska a dokonce mohou obsahovat akce, které vzpomínající postava nemohla znát. Pomocí subjektivně motivovaného *flashbacku* lze vytvořit paralely mezi charaktery. Syžet může podnítit divákovu zvědavost ohledně motivací postavy a pak nabídnout určitý stupeň subjektivity, například vnitřním komentářem nebo subjektivním *flashbackem*, který objasní příčiny jejího chování.¹⁰⁶

Objektivita může být účinným způsobem použita pro utajení informace. V každém momentu filmu se můžeme ptát, jak hluboce známe pocity a myšlenky postavy. Odpověď odkazuje přímo ke způsobu, jakým vyprávění prezentuje nebo zadržuje informace fabule s cílem dosáhnout formálních funkcí nebo specifického efektu na diváka. Jakákoliv volba rozsahu a hloubky informací, které narace poskytuje, má konkrétní vliv na to, jak divák o filmu v jeho průběhu přemýšlí a co cítí. Ve většině hollywoodských filmů slouží objektivní narace jako pevná základna, z níž je možné se na chvíli přemístit do subjektivní hloubky.¹⁰⁷

Evropské snímky jako například *Minulé léto v Marienbadu* (*L'Année dernière à Marienbad*, Alan Resnais, 1961) vědomě odmítají konvence klasické narace a kombinují subjektivitu a objektivitu mnohoznačnými způsoby. Narativní struktura filmu *Minulé léto v Marienbadu* je vystavěná tak, že je pro diváka těžké rozlišit, co postavy skutečně prožily nebo prožívají, a co je pouze jejich představa. Časový a prostorový vztah mezi událostmi je otevřený a nabízí různé interpretace. Děj má atmosféru snu, v němž se opakují stejná setkání a konverzace tří bezejmenných hlavních postav v různých místech. Film vizualizuje mentální funkce a procesy myšlení, a to nikoliv symbolicky nebo alegoricky, ale v logice časových a prostorových

¹⁰⁶ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 74-75

¹⁰⁷ Například ve filmu *Zachraňte vojína Ryana* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998) je scéna, v níž hlavní postava, kapitán Miller (Tom Hanks), při vylodění vojska na pláži Omaha Beach v Normandii na krátký moment ohluchne. Zvuk se ztlumí a kamera střídavě zabírá tvář kapitána a bojiště s umírajícími vojáky z jeho pohledu. Filmová technika je zde použita tak, že divák slyší a vidí pouze to, co subjektivně vnímá hrdina. Steven Spielberg tímto vytržením z normální objektivní narace dosahuje velmi silného účinku, jímž zdůrazňuje vliv vyhozené kritické situace na lidskou psychiku a zároveň ukazuje absurdnost a nesmyslnost války.

artikulací ve vyprávění.¹⁰⁸ Komplikované narativy jako je *Minulé léto v Marienbadu* lze lépe pochopit, vidíme-li film vícekrát. Klasická hollywoodská narace usiluje o okamžité pochopení děje a jeho časové strukturace. Je totiž prokázáno, že příliš komplikovaný děj omezuje emocionální působivost.

4. 8. Schémata

V sestavování soudržné fabule pomáhají divákovi takzvaná *schémata* – normy a principy v jeho mysli. *Schémata* jsou uspořádaná uskupení informací, vzorce, jež má divák zakódované ve své zkušenosti a aplikuje je na film, který sleduje. Tuto činnost předjímá ještě před začátkem filmu. *Schémata* slouží k tomu, aby divák pochopil dění na plátně jako soubor událostí, které se odehrávají v určitém prostředí a jsou obvykle sjednocené principy temporality a kauzality, jinými slovy pravidly našeho časoprostoru.¹⁰⁹

Prototypová schémata umožňují rozpoznávat typizované postavy, děje, cíle a prostředí. Například při sledování filmu *Bonnie a Clyde* divák aplikuje schémata „milenci“, „bankovní loupež“, „jižanské maloměsto“ a „doba Velké hospodářské krize“.

Šablonová schémata fungují o patro výše na úrovni celého příběhu. Umožňují zařazovat jednotlivosti do celku a doplňovat je tam, kde chybějí. Většinou představují variantu nejzákladnější dějové struktury, která sleduje zhruba tuto trajektorii: seznámení se s postavami a prostředím – vysvětlení stavu věcí – komplikace – důsledky komplikací – výsledek – závěr. D. Bordwell odkazuje na výzkumy, podle nichž mají příslušníci západní civilizace tendenci převádět si vnímané události (ať už fiktivní či reálné) do sekvenčních a kauzálně spojených řetězců orientovaných na splnění určitého cíle. Takový průběh Bordwell nazývá kanonickým formátem příběhu.

Procedurální schémata fungují na základě motivací. Divák si vytváří vlastní verzi příběhu v tom okamžiku, kdy mu předchozí typy schémat vysvětlují příběh nedostatečně. Vlastní rekonstrukce může být vytvořena na základě několika motivací. *Kompoziční motivace*

¹⁰⁸ Skladba děje filmu *Minulé léto v Marienbadu* vyjadřuje myšlenku, že minulost nemůže být ukázána. Prezentované přesuny v čase nelze považovat za flashbacky. Tyto elipsy jsou podmíněnými popisy, v nichž se o možných minulostech a budoucnostech jedná jako o variacích v přítomnosti. Každý popis odpovídá narativním výroky způsobu, které jsou stejně tak přímé, jako nepřímé. Popisy tyto výroky podřívají i potvrzují tím, že se rozvíjejí směrem k naznačeným, ale vzájemně neslučitelným minulostem a budoucnostem. Přítomnost není v tomto narativu označena jako diegetický prostor, kde se události odehrávají postupně. Je spíše již v „čase“ jako rozvíjející se vyprávění, které je zároveň akustické i „literární“. Podle G. Deleuze *Minulé léto v Marienbadu* představuje „nevysvětlitelné vyprávění“. Žádné vysvětlení nemůže rozhodnout mezi soupeřícími verzemi výpovědi a popisu. I když jsou zde různá vysvětlení v rámci samých možná, navzájem si odporují. (srv. Deleuze, G.: *Film I: Obraz-čas*)

¹⁰⁹ srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*

vzniká domýšlením či vytvořením chybějících prvků přímo z toho, co již bylo odvyprávěno. Při *realistické motivaci* divák do příběhu komponuje vlastní životní zkušenosti nebo uplatňuje intertextové znalosti jiných filmů, či uměleckých děl. *Umělecká motivace* ospravedlňuje přítomnost technických prvků (druh záběru, kompozice atd.), které divák vnímá jako estetické příznakové kategorie. Čtvrtým typem jsou *stylistická schémata*, které Bordwell vyděluje jako netypická. Tato schémata stojí mimo vlastní naraci a zároveň jsou srozumitelná pouze některému divákovi.¹¹⁰

Divák pomocí schémat vytváří předpoklady, dedukce a hypotézy.¹¹¹ Například předpokládá, že postavy existují v diegetickém světě filmu i tehdy, když nejsou vidět na plátně. Hypotéza je ze všech tří případů nejvíce orientovaná do budoucnosti a představuje obsahově největší celek. Vyprávění pracuje s divákovými anticipacemi mnoha způsoby: může jeho pátrání po soudržnosti příběhu odměňovat, pozměňovat či mařit.

Nejdůležitější částí filmu pro ovlivňování divákova očekávání je většinou úvod, protože tehdy si divák vytváří základní hypotézy, jimž se všechny následné informace snaží maximálně podřídít. D. Bordwell pro tento jev používá termín z kognitivní psychologie¹¹² - efekt primarity. Další důležité informace pak divákovi bývají předkládány velmi strategicky, aby jeho anticipace nebyly naplněny příliš brzy nebo příliš jednoduše; v tomto případě Bordwell používá termín *retardace* (zpoždění), zavedený ruskými formalisty. Pokud se informace naopak příznačným způsobem zdvojují, ať už v rovině fabule, syžetu (například autorským komentářem událostí) či obojího, jde o *redundanci*.¹¹³ V klasické naraci bývá pravidlem poměrně vysoká redundance a retardace v podobě vedlejších dějových linií, komických či akčních scén, hudebních sekvencí atd.

Signifikantní momenty, v nichž divák cítí, že mu film nějakou informaci upírá, Bordwell označuje jako *mezery*. Zatímco informace z *trvalých mezer* se divák nedozví nikdy, *dočasné mezery* slouží pouze jako retardace. *Ohraničené mezery* zadržují informace z přesně

¹¹⁰ Tamtéž

¹¹¹ D. Bordwell rozlišuje hypotézu založenou na *napětí*, týkající se budoucích událostí, a hypotézu založenou na *zvědavosti*, týkající se událostí minulých. Dále hypotézu *pravděpodobnou* a *nepravděpodobnou*, *výlučnou* a *nevýlučnou*. (srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*)

¹¹² *Kognitivní psychologie* zkoumá vytváření tzv. vnitřních obrazů (modelů) vnějšího světa, ve kterém žijeme. Tedy vnitřního obrazu situací, událostí a problémů, s nimiž se setkáváme za účelem lepší orientace a možnosti učinit smysluplné rozhodnutí s předstihem. Takto vytvořený *obraz světa* je důležitým činitelem ve vnitřním řízení aktivit našeho organismu. Je nejen zodpovědný za to, jak jsme schopni reagovat, ale je také mimo jiné zdrojem naší celkové stability či nestability.

¹¹³ *Redundance* - označuje nadbytečnost prvků sdělení, vyplývající z organizace jednotek dané roviny jazyka jako systému. Zabezpečuje spolehlivost sdělovacího procesu.

vymezeného časového období, u *rozptýlených mezer* se takové období přesně určit nedá. Prostřednictvím *zjevných mezer* se jasně dává najevo, že dochází k zadržení informací, zatímco *zamlčených mezer* si divák nemusí všimnout.¹¹⁴

4. 9. Distribuce informací

Specifický případ distribuce informací představuje práce s expozicí - částí fabule, která v kanonickém formátu příběhu předchází komplikaci. Expozice poskytuje základní informace o postavách, prostředí a stavu událostí. Může být rozptýlená po celém filmu nebo koncentrovaná do několika scén na začátku či na konci filmu.

Úvodní expozice se odehraje na začátku vyprávění, jinak jde o odloženou expozici. Koncentrovaná expozice divákovi odhalí potřebné informace z fabule v jednom úseku. Jejím opakem je distribuovaná expozice, která tyto informace předkládá postupně. Průběžná expozice je kombinace expozice odložené a distribuované. Určitý druh detektivek divákovi doplní poslední neznámé informace o zločinu, kolem něhož se celý příběh točí, až těsně před jeho koncem. Je evidentní, že různé druhy expozic silně ovlivňují divákovy anticipační procesy. Koncentrovaná úvodní expozice představuje nejlepší základ pro vytváření hypotéz o dalším vývoji děje a nese s sebou také nejsilnější efekt primarity. Opačným extrémem je situace, kdy expozice zcela chybí.¹¹⁵

Při analýze filmového vyprávění mohou být sledovány tři základní vlastnosti:

¹¹⁴ srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*

¹¹⁵ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 56

- 1) *Informovanost* – souhrn fabulačních informací, které vyprávění zprostředkovává, jež jsou doplněny o pohled do nitra zúčastněných postav v rozdílném rozsahu a hloubce.
- 2) *Vědomí sebe sama* – aspekt vyprávění, které si „uvědomuje“, že je zde přítomno pro informování diváka. Zahrnuje veškeré prvky, jež komentují metody vyprávění, narušují „neviditelnost“ vypravěče.
- 3) *Komunikativnost* – míra zprostředkování a zatajování informací ve vyprávění.¹¹⁶

Film může prezentovat informovanost o své fabuli v různé míře a v různých podobách, přičemž často jde o žánrovou konvenci. Jedním aspektem informovanosti je *relevance* (důležitost, závažnost). Dalším aspektem je sebeuvědomění - míra, do jaké film dává najevo, že ví, že je vyprávěn divákům. Podle Bordwella jsou všechny způsoby vyprávění filmem sebeuvědomělé, ale některé více než jiné. Film nemusí divákovi předat všechny informace, jež má k dispozici, nebo alespoň ne najednou. Stupeň komunikativnosti „lze určit podle toho, jak ochotně se vyprávění dělí o informace, na něž mu jeho informovanost dává nárok“.¹¹⁷

Sebeuvědomělá narace dává najevo, že si je vědoma faktu, že někoho oslovuje a odhaluje tak vlastní proces zprostředkovávání informací. „Vševědoucnost“ narace se prezentuje všudypřítomností: divák se může účastnit i těch dějů, z nichž jsou hlavní hrdinové vyloučeni.¹¹⁸ *Nespolehlivá narace* divákovi zatajuje informace, které nejsou dostupné, i když by je v daném rozsahu měl mít. V tom případě je divák omezen na vidění postavy. Nikdy však nejde o úplně komunikativní nebo zcela nekomunikativní naraci.

Komunikativnost narace určujeme podle toho, zda se snaží před divákem nějaké informace zatajit či nikoliv. Napříč komunikativností probíhá dimenze spolehlivosti. Film může být nespolehlivý jak tím, že záměrně zatajuje informace, o nichž dal divákovi najevo, že je má k dispozici (a je tedy nekomunikativní), tak i tím, že určitou část fabule ukáže z několika různých subjektivních vyprávění a je tedy maximálně komunikativní. Hlavním cílem klasického stylu je odvyprávět příběh a dát divákovi k dispozici všechny informace k tomu, aby mohl ze syžetu vytvořit jednoznačnou fabuli. Narace proto bývá vysoce informovaná a komunikativní a vykazuje relativně nízký stupeň sebeuvědomění (neupozorňuje diváka na fakt, že je mu vyprávěn příběh).

¹¹⁶ Tamtéž, s. 57-61

¹¹⁷ Tamtéž, s. 59

¹¹⁸ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 34

Podle D. Bordwella filmová narace používá v zásadě dva druhy norem: *vnější a vnitřní*. *Vnější normy* představují například žánrové konvence, vnitřní normou může být epizodická struktura, pravidelně se opakující scéna, záběr na způsob refrénu a podobně. Dodržování těchto norem představuje důležitý faktor pro vytváření anticipací. *Vnitřní formy* tvoří důležitý základ pro stabilní a dlouhodobá očekávání, jež si během sledování filmu divák formuje. Porušení vnitřní narativní normy může znamenat potvrzení normy vnější a tedy setrvání v dosavadním narativním módu filmu, většinou se však jedná o velmi signifikantní zásah do divákových anticipací.

Divákově očekávání působí již před samotnou percepcí díla. Porozumění filmu je determinováno žánrovými konvencemi, dobovými percepčními stereotypy a osobními zkušenostmi. Anticipace významu se v percepci vyprávění projevuje neustále. Lidé často vkládají příčinnou souvislost tam, kde existuje pouze časová souslednost. D. Bordwell dokládá důležitost kauzality pro lidské vnímání a porozumění tvrzením, že když si lidé vybavují příběh, snáze přehodí pořadí událostí, pokud jsou události spojené pouze temporálně a nikoliv kauzálně.¹¹⁹

4. 10. Vypravěč

V úvodu této kapitoly v krátkosti připomenu Bordwellovo pojetí narace. D. Bordwell chápe vyprávění jako proces postupného odkrývání faktů a indicií, jež divákovi představují příběh podle záměru autora. Při vyprávění hrají důležitou roli tři faktory: divák, proces narace a časové rozvržení. Dva formální systémy - *syžet* a *styl* dávají v procesu narace divákovy pokyny ke konstrukci příběhu a tím i vypravěče. D. Bordwell chápe film v jeho různě vrstevnatých strukturách jako již daný, a proto odmítá pojem filmového vypravěče obsaženého v díle.¹²⁰ Jestliže přijmeme, že „vypravěč“ je organizační činnost a tato činnost nemusí být spojena s lidským faktorem, je Bordwellův přístup přijatelný.

Narativní text vychází podle D. Bordwella ze dvou promluvvých zdrojů – z vypravěče a z postav, mezi nimiž je nerovněměrný vztah. Vypravěč je nositelem funkce *konstrukční* (je nutným prostředníkem autorova tvůrčího aktu) a funkce *kontrolní* (řídí celkovou výstavbu

¹¹⁹ Tamtéž

¹²⁰ srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*

narativního textu). Postavy jsou spojeny s funkcí *akční* (podílejí se na rozvoji děje) a funkcí *interpretační* (komentáře, hodnotící soudy, vyjádření citů).¹²¹

Vypravěč - činitel, jenž kontroluje tvar a směr narace, není přítomný v samotném světě narativu.¹²² Prvky, které si divák nemůže spojit s akcí postav, jsou dílem vypravěče.¹²³ Pokud postava v narativu nemotivuje nějakou použitou techniku (např. pohyb kamery, vysvětlující titulky), divák ji spojí s postavou vnějšího vypravěče. Klasická narace má sklon skrývat přítomnost vypravěče před divákem, modernistická narace jeho přítomnost spíše odkrývá.¹²⁴

Jedna z postav příběhu může být prezentována jako „fiktivní vypravěč“, jehož komentář dává vyprávění nádech objektivitu.¹²⁵ „Fiktivní vypravěč“ však zůstává pouze postavou, zatímco vnější vypravěč (autor) vypráví film. Každý typ vypravěče představuje určitý druh komentáře k příběhu. Vyprávějí filmová postava nemusí být omezena svojí rolí a může vypovídat o událostech, která sama nezažila. Výpověď postavy může být velmi subjektivní, například založená na detailech z jejího života, nebo naopak velmi objektivní, v níž hovoří jen o vnějších okolnostech. V kterémkoliv případě je proces divákovy konstrukce příběhu z vodítek, které předkládají stylistické prostředky syžetu, částečně formován tím, co sděluje nebo zatajuje vypravěč.¹²⁶

Vypravěč - činitel narace není identický s hlasem „fiktivního vypravěče“, jenž je slyšet ve zvukové stopě. Hlas protagonisty/vypravěče patří mezi filmové složky jako je hudební doprovod, střih či osvětlení. Nejen v tradici klasického hollywoodského stylu protagonista/vypravěč mluví nejčastěji na začátku a pak až na konci filmu. Tento typ vypravěče jen vzácně dominuje filmu stejně, jako dominuje literární vypravěč románu.¹²⁷

Narace zprostředkovává zážitek postavy tím, že prezentuje její konkrétní chování

¹²¹ Tamtéž

¹²² Podle S. Chatmana vypravěč může zaujímat určité hledisko k prezentovaným událostem, ale nemůže obývat diskurz i příběh v okamžiku narace. Vypravěč „nevidí“ nic z perspektivy uvnitř příběhu, o tom, co se děje, může vypovídat pouze z vnější pozice. (Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 114)

¹²³ Podle P. Ricoeura vypravěč může postupovat stejným tempem jako jeho postavy, takže přítomný čas jeho vyprávění splývá s jejich přítomností, a tedy akceptuje své meze a svou neznalost; anebo se naopak může pohybovat vpřed i vzad, chápat přítomnost z hlediska anticipací zapamatované minulosti nebo jako minulou vzpomínku anticipované budoucnosti. (Ricoeur, P.: *Čas a vyprávění II. Konfigurace ve fiktivním vyprávění*, s. 147-148)

¹²⁴ Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 47

¹²⁵ Hlas vypravěče je jedním z mnoha prvků (včetně hudebních nahrávek, střihu, osvětlení, zvukových efektů, atd.) skrze které je vypravován filmový text. Mnoho filmových tvůrců považuje použití hlasu „fiktivního vypravěče“ pro popis příběhu a myšlení postavy za příliš snadné řešení. (srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*)

¹²⁶ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 86-87

¹²⁷ Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 132

(hraní) a kognitivní chování¹²⁸ (vnímání, představy). Vypravěč zaujímá pozici - úhel pohledu, z něhož ukazuje a komentuje situaci postavy.¹²⁹ Při sledování a hodnocení postav, vypravěč předkládá divákovi představu o struktuře vyprávěných událostí a poskytuje mu klíč k jejich interpretaci. Postavy kromě své vlastní role zároveň fungují jako prostředníci mezi vypravěčem a divákem.¹³⁰

4. 11. Hledisko

Hledisko je bod, z něhož autor vypráví příběh. Autor může sám sebe umístit do příběhu nebo mimo něj. Pro specifikování jednotlivých rovin a funkcí narativního diskursu (autor, vypravěč, postava, divák) a pro odlišení funkce vypravěče od funkce toho, kdo vidí (postava), vytvořil Gérard Genette pojem *fokalizace*. Genette rozlišuje hledisko uvnitř světa příběhu a vypravěčovo podání narativního světa z perspektivy, která je od zobrazených událostí časově oddělena. Vypravěč má možnost vyprávět příběh z hlediska jedné či více postav, které "fokalizuje", přičemž může mezi postojem postavy a pohledem vypravěče vzniknout i napětí, rozpor či distance. Zjednodušeně řečeno pojem *fokalizace* označuje bod, z něhož je vyprávění v daném místě textu vedeno.

E. Branigan rozlišuje dva typy: *Vnitřní fokalizace* představuje vyprávění z hlediska jedné postavy, které ukazuje jen to, co vnímá daná postava ze své perspektivy. Širší pojetí *vnitřní fokalizace* zahrnuje nejen percepční (vjemovou), ale rovněž psychologickou a

¹²⁸ *Kognitivní chování* - Pojem v psychologickém smyslu zahrnuje všechny operace a pochody, jejichž prostřednictvím si člověk uvědomuje, přibližuje a osvojuje svět i sebe sama. Na jejich základě je schopen sebereflexe, rozlišování objektivního a subjektivního i vytváření hodnotových orientací a světových názorů.

¹²⁹ Lze rozlišit čtyři typy záběrů, kterými vypravěč představuje situaci postav:

- a) Objektivní záběry - nejsou zaměřeny na vnitřní stavy žádné z postav uvnitř světa vyprávění.
- b) Externě zaměřené záběry - zobrazují události ze stejné perspektivy, jakou má postava (záběr přes rameno).
- c) Záběry z úhlu pohledu postavy (point-of-view shots).
- d) Vnitřně zaměřené záběry - zprostředkovávají vnitřní stavy postavy jako jsou sny nebo halucinace.

(Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 47)

¹³⁰ srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*

ideologickou perspektivu postavy.¹³¹ *Vnější fokalizace* naopak znalost postav omezuje na jejich vnější akce a slova, aniž by evokovala jejich subjektivitu, myšlenky či pocity.¹³² François Jost transponoval tento pojem do pojmu *okularizace*, který zdůrazňuje vizuální pohled a „subjektivní“ vyznačení hlediska ve filmu.

Když kamera zaujímá hledisko postavy, divák se to může dozvědět většinou jen díky kontextu montáže,¹³³ z kontextu toho, co je mimo obrazové pole, a z narativního kontextu. Třebaže tradiční pojetí ztotožňuje hledisko se subjektivitou (autora, vypravěče, postavy), „subjektivní záběr“ může jako jeden z prvků filmové řeči sloužit i jiným funkcím.¹³⁴ Místo aby informace o postavě (jejím subjektivním hledisku) zprostředkoval, může je například omezovat, a to na základě banální skutečnosti, že postava, která "vidí", je sama očím divákům skryta. Omezení divákova rozhledu na hledisko ohrožené postavy nebo naopak na hledisko útočníka umocňuje zejména v thrillerech a hororech napětí.¹³⁵

4. 12. Autor

Význam pojmu *autor* v estetickém smyslu ve filmové teorii a kritice vykládá více diskurzů s rozdílnou historickou příslušností. Počáteční koncepce filmového autora byly odvozeny z ostatních druhů umění. Na konci devatenáctého století v oblasti umění stále přetrvávala romantická koncepce autora, podle níž je autor/umělec pojímán jako někdo výjimečný (génus), kdo má styk s vyšší estetickou oblastí. Vnímatel umění, měl být podle této koncepce v prvé řadě schopen prožít umělecké dílo tak, jako ho prožíval umělec při jeho tvorbě. Tímto se ustavila identita tvůrčího a recepčního aktu, která později vyústila v psychologickou koncepci umění, kdy dílo je vodítkem k prožití umělcova duševního stavu během aktu tvorby. Ve strukturalistickém pojetí se autor nachází v postavení neutrálního činitele. Strukturalismus chápal umělecké dílo jako významovou totalitu, která se ustavuje dynamickým vztahem

¹³¹ *Vnitřní fokalizace* rozšiřuje popis prožívání a vnímání situací a objektů, v němž se projevuje přemýšlení, vzpomínání postavy atp. Divák chápe postavy jako činitele, kteří existují v narativu a jsou přímými účastníky prezentovaných událostí. Postavy, jejichž zážitky ze světa příběhu jsou předkládány divákovi, lze označit jako „fokalizéry“ (focalizers). (Branigan, E.: *Narrative Comprehension and Film*, s. 100-101)

¹³² Branigan, E.: *Narrative Comprehension and Film*, s. 101

¹³³ „Subjektivní záběr“ neboli „záběr-pohled“ (point-of-view shot) je ve filmu možný v kontextu záběrů na pozorující postavu, které slouží jako orientační body. (Aumont, J.: *Proměnlivé oko aneb mobilizace pohledu*. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 186)

¹³⁴ Subjektivní hledisko postavy, její nitro, nemusí ve filmu vyjadřovat pouze „subjektivní záběr“. Režisér François Truffaut prohlásil, že subjektivní kamera je negací subjektivního filmu a film se stává subjektivním až tehdy, když se pohled herce setká s pohledem diváka (Smith, M.: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, s. 158)

¹³⁵ srv. Kučera, J.: Hledisko. In: *Cinepur* 2003, č. 28

jednotlivých významů. Smysl poskytuje samo dílo a strukturalismus se snažil odhalit vztahy, které smysl ustavují.¹³⁶

Filmoví kritici soustředění kolem časopisu *Cahiers du Cinéma*¹³⁷ vyhlásili v padesátých letech tzv. politiku autorů, která autorství filmu přisoudila filmovému režisérovi. Přestože filmové autorství je autorstvím kolektivním, individuálním autorstvím měla být filmu přidána patina suverénního uměleckého druhu, prostředku, skrze nějž se může vyjádřit umělecký génius - režisér. Podle kritiků *Cahiers du Cinéma* lze za filmového autora považovat jen režiséra, jehož tvorba vykazuje rysy identity nebo vývojové kontinuity. Režiséra, který dokáže svoji osobitost prosadit navzdory protivenství filmového průmyslu.¹³⁸ V tomto pojetí se opakuje mýtus umělecké osobnosti, která se bytostně dostává do rozporu se systémem. Teoretikové *Cahiers* oživilí způsob nahlížení na umělecké dílo skrze figuru autora a učinili zároveň progresivní posun směrem k formální analýze. Snaha objevovat výrazné umělecké osobnosti je přivedla k analýze stylu, kterými se tyto osobnosti do filmu vepisují.¹³⁹

Podle naratologie, která zkoumá vyprávěcí akt ve vztahu k vyprávěnému příběhu, není ten, kdo vypráví příběh, figura autora, ztotožnitelná s tvůrcem, ale postava vypravěče. Při aktu četby nebo sledování filmu vnímatel spolupracuje s tím, kdo mu aktuálně příběh vypráví. Příjemce však může vypravěče vnímat i jako reálného autora. Mnohé naratologické teorie si s konceptem vypravěče nevystačí a rozšiřují ho o koncept „implikovaného autora“.¹⁴⁰ Podle S. Chatmana je „implikovaný autor“ je princip v samotném textu, který odkazuje k dílu jako k celku (nebo k celkovému smyslu díla) a zároveň působí jako aktivní konstituční faktor při každém čtení.¹⁴¹ Každé čtení či sledování narativní fikce rekonstruuje její záměr. „Implikovaný autor“ je zdroj celé struktury významu narativního textu – nejen jeho tvrzení a denotace,¹⁴² ale též jeho implikace,¹⁴³ konotace¹⁴⁴ a ideologické spojení.

¹³⁶ srv. Holý, Z.: Autor. In: *Cinepur* 2003, č. 26

¹³⁷ Někteří kritici, kteří se v *Cahiers du Cinéma* vyjadřovali k filmu a ke společenským a kulturním problémům se v 50. a 60. letech stali filmovými tvůrci „francouzské nové vlny“.

¹³⁸ Ve Spojených státech ideu individualistů - režisérů, kteří jsou skutečným původci kvality filmu začal prosazovat Adrew Sarris knihou *The American Cinema: Directors and Directions: 1929 – 1968*.

¹³⁹ srv. Holý, Z.: Autor. In: *Cinepur* 2003, č. 26

¹⁴⁰ Pojem „implikovaný autor“ zavedl do naratologie Wayne Booth (*The Rhetoric of Fiction*, 1961). Někteří naratologové odmítají rozdíl mezi reálným autorem a vypravěčem, jiní se podivují, proč by mezi ně měla být umístěna třetí bytost. (Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*)

¹⁴¹ Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 77

¹⁴² *Denotace* - logický vztah mezi výrazem a tím, co označuje, tj. denotátem. Denotátem jedinečného jména je individuální předmět, denotátem obecného jména třída předmětů. Například denotátem slova dům jsou všechny objekty, které lze jako dům pojmenovat.

¹⁴³ *Implikace* - spojení zpravidla interpretované obratem "jestliže - tedy"; též výroky vytvořené na základě takového spojení. V implikaci rozlišujeme antecedent, tj. výrok, jemuž předchází slovo "jestliže", a konsekvent, tj. výrok následující za slovem "tedy". Implikace není formalizací logického vyplývání.

V tomto pojetí je intence vypravěče nahlížena vzhledem k celku textu jako neúplná, jako podřízená komplexní intenci implikovaného autora. Implikovaného autora si čtenář či divák vytváří na základě četby nebo sledování díla, bere ho jako intenci skrytou za slovy (obrazy) vypravěče, které mohou být s touto intencí v rozporu - figury implikovaného autora a vypravěče se nemusí krýt. Je to vnitřní činitel příběhu, jenž zodpovídá za jeho nárys, včetně rozhodnutí sdělit jej prostřednictvím jednoho nebo více vypravěčů. Filmový vypravěč je přenášejším činitelem narativu,¹⁴⁵ nikoliv jeho tvůrcem. S. Chatman používá pojem implikovaný autor jako technický termín, který lze snadno nahradit slovy „textová instance“ či „záměr textu“. David Bordwell koncept implikovaného autora odmítá a tvrdí, že sama narace rozhoduje o tom, kolik informací vnímatel dostává.¹⁴⁶

Ve filmu i románu existuje nepoměr mezi tím, co vypravěč prezentuje, a tím, co dílo jako celek implikuje. „Nespolehlivá narace“ při níž vnímatel uvěří, že „fakta“ nejsou taková, jaká vypravěč prezentuje, představuje podle Chatmana nejčistší, avšak nikoliv výlučný případ implikovaného autora. Tento způsob narace není ve filmech příliš často používán snad proto, že diváci nejsou tak připraveni na narativní ironii jako čtenáři. Částečná nespolehlivost narace je jedinečná pro „dvounosičové“ médium filmu. Nerovnost může vzniknout mezi tím, co je vyprávěno jednou složkou filmového vypravěče a ukázáno jinou. Nejčastěji uváděným příkladem je Hitchcockův film *Hrůza na jevišti* (*Stage Fright*, 1950), jehož první polovina obsahuje „lživý flashback“ s falešnou verzí vraždy. V tomto filmu se zdá, že personifikování vypravěči jsou nevariabilně pohlceni v celkovém narativním procesu filmu, který nevytvářejí.¹⁴⁷ Podle Chatmana staví vedle sebe různé verze vyprávěného příběhu implikovaný autor, který divákovi umožňuje rozhodnout, která je pravdivá.¹⁴⁸

Pro naratologické studium filmů a románů Chatman doporučuje rozlišovat mezi *prezentérem* příběhu (vypravěčem, který je jednou ze složek diskurzu) a *inventorem*

¹⁴⁴ *Konotace* - afektivní, emotivní složka významu jistého jazykového výrazu, která se asociativně připojuje k jeho pojmové výrazové složce. Popřípadě se konotací rozumí všechny přídavné asociativní významové složky výrazu (*dítě, domeček* - kladné, příznivé konotace; *ropucha, barák* - záporné, nepříznivé konotace).

¹⁴⁵ *Narativ* je v širším smyslu textový typ odlišený od ostatních logikou událostí sekvence, představovanou postavami v prostředí. V užším tradičním smyslu je narativ text, z něhož vyplývají všechny podmínky širšího smyslu a diegetické podmínky. (Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 114)

¹⁴⁶ Výklad narace S. Chatmana je v mnoha bodech podobný teorii D. Bordwella, ale odlišuje se hlavně ve způsobu pojednání narativního přenosu. Chatman tvrdí, že „znalost“ nelze přiřknout pouze vyprávěcímu „procesu“ a poukazuje na nutnost implikovaného autora. Vypravěč sděluje všechno, co filmový implikovaný autor poskytne a žádá. (Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 128)

¹⁴⁷ Zatímco v celkově nespolehlivých narativech, jako je např. *Hrůza na jevišti* (*Stage Fright*, Alfred Hitchcock, 1950), musí konflikt vzniknout skrze nepoměry mezi všemi reprezentacemi vypravěče a tím, co divák musí dovozovat z filmu jako celku, částečně nespolehlivá narace ve snímku *Zapadákovi* (*Badlands*, Terrence Malick, 1973) vzniká explicitně z konfliktu mezi dvěma kontrastními komponentami filmového vypravěče. (Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 134)

¹⁴⁸ Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, 129-130

(tvůrcem) obou. „Implikovaný autor“ není původní biografická osoba, ale spíše princip v textu, k němuž přidělujeme intencionální cíle. Odmítneme-li existenci „implikované autora“ a filmového vypravěče, dovozujeme, že filmové narativy se vnitřně liší, vzhledem k základní složce, od narativů v jiných médiích. Tento postoj ale protiče Bordwellově tvrzení, že narace je proces, který není ve svých základních cílech specifický pro žádné médium¹⁴⁹. D. Bordwell přijímá existenci „vypravěčů“ v literárních narativech.¹⁵⁰ Podle S. Chatmana však není příliš vhodné tvrdit, že některé texty zahrnují složku „vypravěč“ a jiné ne. Protože narativní filmy jsou narativní, musí tu být někdo nebo něco, kdo je vypráví.¹⁵¹

Koncept implikovaného autora je obohacen a změněn konceptem „konstruovaného autora“, jenž zavedl francouzský filmolog François Jost.¹⁵² Zatímco implikovaný autor byl vyvozován pouze ze samotného textu, na tvorbě konstruovaného autora se nepodílí jen vnímátelevo sledování (čtení) díla, ale i znalosti, které jsou mu zprostředkovány uměleckou kritikou a autorovým veřejným vystupováním. Ukazuje se totiž, že pro "správné" pochopení díla, pro vytvoření si správné představy autorské intence, je často třeba znát k dílu se vážící externí údaje. V případě konstruovaného autora nejde o hledání původní autorské intence u reálného autora (dílo nespočívá v tvůrčím aktu), nýbrž o zkoumání autorské intence ve všech aspektech její konstrukce vnímatelem (dílo je v aktu recepcce).¹⁵³

4. 13. Filmové autorství

Filmové autorství lze rozdělit mezi několik osob, bez nichž by film nemohl vůbec vzniknout: scénárista, režisér, kameraman, střihač a v určitých případech i herec. Autorské zásahy může provádět i producent zastupující filmovou společnost. Ve filmu lze rozlišovat mezi dílčím původcovstvím a autorstvím celku: původce námětu, obrazu či hudby nemusí být nutně autorem filmu. Z jedné strany je třeba chápat autora jako toho, v jehož intencích se film uskutečňuje, z druhé strany je autorem ten, kdo je zodpovědný za celkový výsledek. Kvalita přínosu ostatních spolupracovníků hraje významnou roli, nicméně nejde o celkové autorství. Od nadání, výchovy, osobnostních rysů lze nalézt přímou linii k tendencím autora, pokud jde o volbu určitých námětů vyjadřovacích a prostředků. Ve shodě s Mojmírem Drvotou lze říci,

¹⁴⁹ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 131

¹⁵⁰ Tamtéž, s. 49

¹⁵¹ Chatman, S.: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, s. 131

¹⁵² srv. Jost, F.: The Authorized Narrative. In: Buckland, W. (ed.): *The Film Spectator. From Sign to Mind*

¹⁵³ srv. Holý, Z.: Autor. In: *Cinepur* 2003, č. 26

že autorství není jen výrobní značka na díle, ale niterný vztah mezi člověkem, jeho životem a jeho světem. Je to tvůrčova přítomnost ve vlastním díle, účast jeho lidské podstaty.¹⁵⁴ Umělecký výraz je nástrojem, jímž autor zpracovává téma a současně je i znakem ve smyslu sdělení.¹⁵⁵ Film jako celek je současně vrcholně soukromou věcí i věcí společenskou. Autoři pracují v rámci vyzkoušených a osvědčených norem a zároveň přicházejí s inovacemi v oblasti námětů i technického zpracování.

Jedinečnost umělce se projevuje nejen tím, že v jeho filmech vládne specifické vidění světa, nebo že vyprávějí o stále stejných tématech, ale především se projevuje v jejich osobitém stylu. Ti nejvýznamnější mezi filmovými autory jsou mistři, kteří dovedou vytvořit výraz, aniž oslabují znak. Jsou schopni bavit a zároveň se dostat do hloubky. Není důležité jen to, co si divák přeje vidět a co očekává, ale také jde o to, co je filmař schopen nabídnout. U autora lze tedy zhodnotit, jak opravdový je jeho vkus, jak kultivované je jeho výtvarné vidění, jak pohotový a bystrý je jeho vtip, jak obratný má dramatický smysl atd. Tyto faktory významně ovlivňují přijetí a úspěch filmu.

5. FILMOVÝ STYL

5. 1. Definice filmového stylu

Styl lze všeobecně popsat jako specifický a jednotný způsob výběru a kombinace dílčích prvků, popřípadě postupů při výstavbě záměrně vytvářených celků. Pojmem filmový styl¹⁵⁶ lze označit systematické použití technických prostředků, které jsou v interakci se syžetem. Technika je využita k vykonávání úkolů syžetu, k poskytnutí informací a vedení diváka při tvorbě hypotéz. Podle D. Bordwella syžet představuje „dramaturgický“ proces; styl představuje proces „technický“. Filmový styl a syžet jsou srovnatelné systémy, přičemž ten druhý má tendenci dominovat nad prvním. Zatímco syžet uspořádává fabuli do textu, styl toto

¹⁵⁴ Drvota, M.: *Základní složky filmu*, s. 86

¹⁵⁵ Tamtéž, s. 88

¹⁵⁶ Popisem narativního stylu lze vysvětlit použití určitých postupů na elementární úrovni (jednotlivé formální složky filmu) a zároveň na makroúrovni filmu jako celku (strategie vedoucí k divákově pochopení celého díla). (srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*)

uspořádání aktualizuje. Žádný z těchto systémů nemá nezávislou existenci, protože jsou to konstrukty vytvořené teorií pro vysvětlení funkcí filmového narativu.¹⁵⁷

Stejně tak důležité jako to, co je ve filmu zobrazováno, je způsob zobrazování. Technické prostředky vytvářejí v každém filmu vlastní formální systém. V narativním filmu mohou podpořit kauzální řetězec, vytvořit paralely či udržovat plynulost vyprávění. Pro naplnění požadavků syžetu existují různé techniky¹⁵⁸. Stejně jako jiné druhy očekávání, stylistická očekávání vycházejí z naší zkušenosti se světem a s filmovým vyprávěním. Pokud například vidíme dva herce v celkovém záběru, očekáváme, že bude následovat střih do bližšího záběru. Když filmová postava mluví, očekáváme zvuk, který je věrný svému zdroji a podobně. Použití konvenčních stylistických postupů zajišťuje dodržování norem, paradigmat a standardů, které odpovídají očekávání publika. Filmař si při tvorbě volí určité techniky, z nichž vychází během celé produkce. Styl filmu vychází z technických podmínek a zvolených postupů.¹⁵⁹ Filmová forma získává význam pokud dojde k organickému propojení příběhu a techniky. Každou filmovou techniku je vhodné posuzovat podle toho, jak je tato technika použita k prezentaci obsahu a jak funguje ve vztahu k mizanscéně.¹⁶⁰

5. 2. Mizanscéna

Mizanscéna¹⁶¹ označuje režijní plán pro dění před kamerou a způsob jeho snímání. Pojem zahrnuje vedení herců, osvětlení, postavení a pohyb kamery, rámování, kompozici, hloubku obrazového pole, barevnou tonalitu, dekorace a další složky. V kontrole mizanscény režisér připravuje událost pro objektiv kamery v rámci jednoho záběru.¹⁶² V narativním filmu

¹⁵⁷ Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, s. 50

¹⁵⁸ Když mají být například uvedeny dvě události, které se v příběhu odehrávají zároveň, může být použit křížový střih, záběr s hloubkou pole, v němž probíhají obě akce zároveň, rozdělený obraz nebo televizní obrazovka ukazující vysílání "živé" události. (srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*)

¹⁵⁹ D. Bordwell se domnívá, že neexistují žádné socio-kulturně podmíněné dějiny vizuální zkušenosti, jež by určovaly dominantní „mody percepce“ pro jednotlivé epochy, a tím ovlivňovaly i filmový styl. Proměny filmového stylu lze podle nejlépe vysvětlit na základě analýzy konkrétních modů filmové produkce.

(Bordwell, D.: *On the history of Film Style*, s. 139-149)

¹⁶⁰ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 175-176

¹⁶¹ *Mizanscéna* - Francouzský termín *mise-en-scene* (umístit na scénu) byl nejdříve použit při popisu divadelní režie. Ve filmové teorii se tento termín někdy užívá ve spojení s filmem, který klade větší důraz na obrazové hodnoty, realizované uvnitř jednoho záběru, než na montáž dvou záběrů. Prostřednictvím kódů mizanscény filmař usměrňuje a modifikuje divákovu čtení filmu. Kódy, které fungují uvnitř rámu obrazu bez ohledu na časovou osu děje, film sdílí s ostatními obrazovými uměními (malířství, sochařství, fotografie). (Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 176)

¹⁶² Inscenace mizanscény zahrnuje choreografii herců ve vztahu k prostoru scény a ke kameře. Steven D. Katz rozlišuje pět standardních způsobů inscenace mizanscény:

a) Postavy, akce nebo události naplňují celý záběr (staging across the frame).

mizanscéna obvykle vyžaduje určitou přípravu a zkoušení, avšak filmař může být také otevřený náhodným událostem. Herec si například může pozměnit svůj dialog nebo nečekaná změna světla přinese dramatický efekt. Stejně jako ostatní stylové složky, mizancénu je třeba analyzovat podle toho, čím je motivovaná, a jak funguje ve vztahu k dalším filmovým technikám v konkrétním filmu.¹⁶³

Prostorové a časové faktory mizanscény vedou divákovu pozornost a ovlivňují jeho vnímání obrazu. Výběr velikosti, úhlu a hloubky záběru hraje důležitou roli v manipulaci s divákovou pozorností. Jelikož je divák zbaven mnoha senzorických klíčů, ztrácí globální vjem absolutního měřítka. Velikost jakéhokoliv předmětu se může měnit podle jeho umístění v mizanscéně a způsobu nasnímání. Velikost záběru určuje prostorové vztahy publika k prezentovanému prostředí filmu. Nejdůležitější postavy a objekty jsou obvykle v obrazu komponovány tak, aby okamžitě upoutaly divákovu pozornost.

Pomocí střihu a pohybu kamery je dosaženo toho, že divák vnímá přesně to, co v daný okamžik vnímat má. Když například kamera najíždí na detail, divák nemá možnost se rozptýlovat nějakým vedlejším prvkem. Při střihu není proces změn kamerové pozice obsažen, při kamerovém pohybu je přechod mezi velikostí záběrů zaznamenán. Díky proměnlivému rámování divák sleduje děj z odpovídající vzdálenosti a v rytmu, který dává ději průzračnost.

Velké celkové záběry na prostředí přidávají filmu věrohodnost a navozují dojem, že prezentovaný svět existuje i mimo rám obrazu. Spektakulárnost vtahuje diváka do světa filmového příběhu a může podtrhnout jeho emocionální vyznění.¹⁶⁴ Velké celky a detaily jsou většinou vizuálně uspokojivější než středně velké záběry. Pro vyprávění příběhu jsou však nejpodstatnější právě středně velké záběry, protože nejlépe ukazují jednání postav. Scény

b) Postavy a akce jsou zachyceny v několika prostorových plánech (in-depth staging). Při tomto způsobu je většinou využívána „velká hloubka ostrosti“ (deep-focus cinematography).

c) Postavy jsou umístěny v kruhu (circular staging).

d) Záběry jsou komponovány podle různých lokací scény (zone staging).

e) Scény jsou strukturovány podle pohybu postav, což určuje jejich prostorovou organizaci (man on man staging). (Katz, S., D.: *Film Directing: Cinematic Motion*, s. 39)

¹⁶³ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 177

¹⁶⁴ Boorstin, J.: *Making Movies Work*, s. 15

většinou začínají záběrem (*záběr-celek*),¹⁶⁵ který představí místo děje a seznámí diváka se základními časoprostorovými charakteristikami příběhu.¹⁶⁶

Umístění děje hraje v prezentaci událostí velmi podstatnou roli. Pro místo děje může být použita již existující lokace nebo filmaři vytvoří venkovní dekorace či scénu ve studiu. Vzhled lokace a staveb může značně ovlivnit divákovo porozumění příběhu. Prvky mizanscény jako jsou například dobové kostýmy nebo nediegetická hudba mohou asociovat jinou historickou epochu a zvýrazňovat časoprostorové proměny děje.¹⁶⁷ V rámci jednoho (často velmi dlouhého) záběru mizanscény může být realizována *vnitrozáběrová montáž*. Pomocí kompozice pohybů postav a kamery, úpravy osvětlení a přeostřování mezi více plány je zachycen sled akcí, které by mohly být spojeny střihem.

Na působení mizanscény má velký vliv zacházení se světlem, protože pomáhá vytvářet celkovou kompozici, směřuje divákovu pozornost k určitým objektům a dějům. Světlo může ozdobit objekt nebo mu přidat dramatický význam, stín může naopak skrýt určitý detail nebo přispět k tvorbě napětí. Správné nasvícení scény přispívá ke tvorbě iluze trojrozměrného prostoru a zdůrazňuje klíčová gesta. Při analýze nasvícení mizanscény lze rozlišit čtyři základní rysy: kvalitu, směr, zdroj a barevnost. V zásadě rozlišujeme přední, boční, zadní, spodní a vrchní osvětlení. Při tvorbě hraných filmů jsou často použita extérní světla, která umožňují kontrolu nasvícení. Stolní lampy nebo venkovní osvětlení, které jsou vidět v mizanscéně, většinou nejsou hlavními zdroji světla. Filmaři obvykle zvolí osvětlení, které je konzistentní s viditelnými světelnými zdroji v mizanscéně.¹⁶⁸

5. 3. Střih

Střih je na fyzické rovině jednoduchý proces spojování dvou částí filmu dohromady.¹⁶⁹ Při tomto procesu se z původních významů dvou sousedících záběrů vytváří třetí význam. Střih umožňuje kontrolovat grafický, rytmický, prostorový a časový vztah mezi navazujícími

¹⁶⁵ *Záběr-celek*, který představuje prostředí děje, má mnohem větší význam, když si jej divák může spojit s postavami, které v tomto prostředí prožívají nějakou situaci. Jejich vzájemná souvislost je lépe rozpoznatelná a smysluplnější, pokud divák nejdříve vidí postavy a pak teprve prostředí. Jestli-že je divákovi jasné, kdo je přítomen v celkovém záběru, mnohem snadněji sleduje detaily, které rozvíjejí postavy. (Dmytryk, E.: *Cinema: Concept and Practice*, s. 38)

¹⁶⁶ Příkladem mistrovského úvodního záběru-celku je úvodní panoráma a jízda kamery ve snímku *Okno do dvora* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954), která ukazuje místo děje, postavy a výchozí situaci. (srv. Spoto, D.: *The Art of Alfred Hitchcock*)

¹⁶⁷ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 187

¹⁶⁸ Hlavní světlo (key light) slouží jako hlavní zdroj osvětlení a vytváří nejsilnější stíny, slabší doplňkové světlo (fill light) stíny změkčuje a eliminuje. Kombinace těchto dvou základních světel umožňuje přesnou kontrolu nasvícení scény. Způsob nasvícení scény umožňuje změkčovat a idealizovat vzezření objektů a postav, nebo jim naopak přidávat ostré rysy. (Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 191-193)

¹⁶⁹ Až do zavedení digitálního střihu v 90. letech byl střih prováděn spojováním dvou částí filmu.

záběry, což jej řadí mezi ústřední nástroje tvorby filmového díla.¹⁷⁰ Umění střihu spočívá především ve výběru ze dvou nebo více verzí téhož záběru a v rozhodnutí, jak dlouho má každý záběr trvat. Hlavními proměnnými v syntaxi záběru jsou vzdálenost, z níž je záběr pořízen, hloubka ostroty a úhel snímání. Jednotlivé druhy záběrů (celky, polocelky, detaily atd.) určují, jak bude skladba filmu vypadat. Stříhová koordinace jednoho záběru s druhým strukturuje filmové vyprávění a významně ovlivňuje působení filmu.¹⁷¹

Střih umožňuje kontrolovat čtyři základní vztahy dvou navazujících záběrů: grafický vztah, rytmický vztah, prostorový vztah a časový vztah. Stříhové spojení dvou záběrů vytváří interakci podobností a odlišností ryze obrazových kvalit. Aspekty mizanscény (např. osvětlení, umístění, kostýmy, jednání postav) a kinematografické kvality (např. rámování, pohyb kamery) dávají každému záběru specifické grafické prvky. Všechny filmové obrazy vnímáme jako konfigurace grafického materiálu. Když jsou dva záběry spojeny na základě svých grafických podobností (graphic match) vzniká nová kvalita a význam.¹⁷²

Tvůrce přizpůsobováním délky trvání záběru vzhledem k ostatním záběrům, kontroluje rytmus filmu - jeden z nejdůležitějších aspektů filmového díla. Filmový rytmus, jehož základními faktory jsou důraz, takt a tempo, nevychází pouze ze stříhové skladby, ale i z dalších filmových technik. Filmař zároveň pracuje s pohybem postav a objektů ve scéně, pozicí a pohybem kamery nebo rytmem zvukového doprovodu. Důležitou roli hraje sladění stříhového rytmu s hudebním doprovodem. Kontrolou délky záběrů lze vytvořit akcentovaný dramatický moment. Pravidelný takt může být navozen stejnou délkou záběrů, postupné prodlužování záběrů navozuje pomalejší tempo, zkracování může naopak tempo zrychlit.¹⁷³

Střih nejenom vytváří kontinuitu mezi záběry, ale také modifikuje časoprostorové vztahy mezi scénami. Pomocí střihu lze spojit dvě odlišná prostředí a vytvořit iluzi jednoho prostoru. Jakýkoliv časový úsek lze překlenout během několika vteřin. V některých případech jsou i velké časové úseky děje odděleny ostrým střihem (záběry na sebe navazují bez prolnutí). Pro vyjádření časových posunů se nejčastěji používá prolínačka (dissolve), stíračka (wipe), zatmívačka (fade out) a roztmívačka (fade in). Prolínačka slouží k nejrůznějším účelům -

¹⁷⁰ Alternativou k tradiční stříhové montáži je *prostorová stříhová montáž* (spatial montage), která ukazuje několik obrazů najednou. Filmař určuje v jaké sestavě se spolu obrazy objeví, kdy se objeví a jaké mezi nimi budou vztahy. Vizualní znázornění několika oddělených událostí na jedné ploše, hrálo po staletí prominentní roli v evropské vizuální kultuře. Například na některých italských renesančních freskách je každá vyprávěná událost zarámována odděleně, ale všechny mohou být pozorovány v jednom obrazovém prostoru. Hlavní předmět malby je v těchto dílech často zdrojem mnoha „mikrovyprávění“. (Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. 269)

¹⁷¹ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 294-295

¹⁷² Tamtéž, s. 297

¹⁷³ Tamtéž, s. 303

často je používána k přechodům ve flashbacku nebo do flashbacku. Při použití v sekvenci může prolínačka vyjadřovat plynutí dlouhých časových období.¹⁷⁴

Lineární montáž spojuje záběry v přímé časové následnosti. *Paralelní montáž* (parallel editing, crosscutting)¹⁷⁵ umožňuje střídání dva děje, kterou mohou vzájemně souviset. Složitější typy střihové montáže dovolují vyprávění bez ohledu na chronologii. Při *asociativní montáži*, jež spojuje kauzálně nesouvisející záběry, může vzniknout filmová metafora. Častým nástrojem filmové dialektiky je srovnávací střih,¹⁷⁶ který spojuje dvě samostatné scény opakováním děje nebo prvků mizanscény.

Střihová skladba¹⁷⁷ filmu se mimo jiné odvíjí od křivky zrání záběru (neboli křivky divákovy zájmu), která vychází z jednotlivých aspektů daného záběru (obsah, délka, velikost, tempo, rytmus). Záběr je součástí uceleného díla, a proto jeho vlastnosti i jeho křivka zrání závisí na okolních záběrech a celkové povaze filmu. Doba divákovy poznávání záběru (čtení) záleží na délce záběru, která se odvíjí od jeho velikosti. Křivka divákovy zájmu stoupá v okamžiku, kdy se záběr objeví a divák má potřebu dozvědět se a vstřebat co nejvíce informací. Stoupání se zastaví ve chvíli uspokojení divákovy zájmu – když ví, o co v záběru jde. V tomto momentu záběr „dozraje“, zájem diváka klesá, pokud ovšem nepřijde další nová informace, která by křivku opět zvedla nahoru.

5. 4. Zvuk

Zvuk má velký vliv na to, jak vnímáme filmový obraz a naopak. Zvuk může spolu s obrazem vyprávět příběh přímo nebo jej může nepřímou podporit. I když percepční mechanismy pro obraz a zvuk jsou odlišné, divák si zvuk a obraz slučuje do jednoho celku. Zatímco divák snadno rozliší různé objekty prezentované v záběru, zvuk na něj působí spíše podvědomě a

¹⁷⁴ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 304-308

¹⁷⁵ Princip *paralelní montáže* významně rozvinul D. W. Griffith ve snímku *Zrození národa* (*The Birth of a Nation*, 1915). Griffith sestavil dramatickou scénu atentátu na Lincolna ze záběrů, které střídavě ukazují dvě prostředí a akce. Střih je proveden v nejzajímavějších momentech, kdy divák chce vidět více, což zvyšuje a udržuje napětí sekvence. I když Griffith nebyl vynálezce všech filmových postupů, které jsou mu často přičítány, dal jim ve svých filmech silnou narativní motivaci. Griffithův styl (zejména tvorba mizanscény a střih) významně ovlivnil vývoj filmové řeči. (Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 469-470)

¹⁷⁶ Ve filmu *Vesmírná odysea 2001* (*2001: Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) je proveden střih z kosti letící vzduchem na záběr orbitální stanice kroužící kolem Země. Tento střih, který eliminuje miliony let času příběhu, představuje patrně nejambicióznější časový skok v dějinách filmu. Srovnáním nástrojů, které prodlužují lidské schopnosti, je vyjádřen technologický pokrok.

¹⁷⁷ G. Deleuze označil střihovou skladbu za uspořádání *obrazů-pohybů* ustavujících určitý nepřímý obraz času. Podle Deleuze střih představuje organizující princip neboli *uspořádání* obrazů do formy Idejí. Nejdůležitější vlastností střihové skladby je schopnost vyjadřovat změnu, a tak dávat času formu (přímou nebo nepřímou). Lze rozlišit čtyři různé Ideje střihové montáže - různé historické způsoby uspořádání celku v obrazech: organickou skladbu amerických filmů, dialektickou montáž sovětských filmů, kvantitativní a extenzivní montáž francouzských impresionistických filmů, intenzivní montáž německého expresionismu. (Deleuze, G.: *Film 1: Obraz - pohyb*, s. 42-45)

jednotlivé zvukové prvky od sebe neodděluje. Tento fakt je využit při použití nediegtického hudebního doprovodu, který zdůrazňuje atmosféru scény a podkresluje akci. V klasickém stylu zvuk slouží vyprávění především tím, že podporuje kontinuitu místa a času.¹⁷⁸

Téměř každý, kdo se podílí na vzniku filmu, bere v potaz jeho zvukovou stránku. Režisérova znalost potenciálu zvuku je při tvorbě kvalitního filmu nezbytná. Scénáristé začleňují do vyprávění zvukové prvky. Lokace pro natáčení jsou často vybírány vzhledem k jejich zvukovým podmínkám. Kameramani někdy přizpůsobují nasvícení scény tak, aby nebylo možné vidět mikrofony. Architekti a technici upravují scény pro minimalizaci nežádoucího hluku. Zvukoví režiséři připravují nahrávky pro postprodukcí a dohlíží na celkovou zvukovou koncepci. Ve většině případů je zvuk pro hraný film sestaven v postprodukcí z mnoha zvukových záznamů, které díky přesnému střihu tvoří kompletní zvukový zážitek. Na celkovou koncepci zvukového doprovodu filmu a tvorbu zvukových efektů dohlíží zvukový designér (sound designer).

Střih zvuku obvykle provádí režisér s hlavním střihačem, protože významně ovlivňuje plynutí narace. Například nasazení nového zvuku do posledního záběru končící scény (prelapping) navozuje dojem, že vyprávění jde rychleji dopředu. Některé zvukové prvky jsou ve filmu hlasitější než v realitě, aby je divák mohl rozpoznat. Tento efekt dobře ilustrují takzvané ruchy (foley sound effects) jako jsou například zvuky kroků, vytvořené zvukovými specialisty. Zvukové efekty¹⁷⁹ mohou být použity pro nasměrování divákovi pozornosti k jevu, který se odehrává mimo plátno. Klasický hollywoodský styl spojuje většinou maximálně srozumitelný dialog, postrádající jakékoliv prostorové znaky, a zvuk z bodu slyšení (point-of-audition sound).¹⁸⁰

6. KLASICKÝ HOLLYWOODSKÝ STYL

6. 1. Základní vymezení

David Bordwell, Kristin Thompsonová a Janet Staigerová nazvali dominantní narativní formu hraných hollywoodských filmů „klasickým stylem“ pro svojí dlouhou, stabilní a vlivnou

¹⁷⁸ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 332-333

¹⁷⁹ *Zvukové efekty* - Uměle vytvářené nebo upravované zvuky, které jsou rovnocennými doplňky dalších zvukových složek (mluvené slovo, filmová hudba). V profesionální filmové a televizní postprodukcí se odděluje nahrávání mluveného slova (kontaktního zvuku, dabingu, postsynchronu), hudby a ruchů (zvuky prostředí).

¹⁸⁰ *Point-of-audition sound* - zvuk identifikovaný svými fyzickými charakteristikami (zejména redukovanou hlasitostí a zesíleným dozvukem), s nimiž by mohl být slyšen postavou ve světě filmu. Tento postup je často používán ke spojování prostorů, jejichž vzájemné vztahy nemohou být snadno prezentovány v jediném ustavujícím záběru. (Altman, R.: *Film jako událost*. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 140)

historii. V knize *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* představili tito autoři klasickou hollywoodskou kinematografii jako celistvý, koherentní systém, který uvádí do vzájemného vztahu specifický mód produkce¹⁸¹ (založený na fordovských principech průmyslové organizace) se souborem na sobě vzájemně závislých stylistických norem, jež byly ustaveny kolem roku 1917 a zůstaly více méně beze změn přibližně do roku 1960. Klasický hollywoodský styl je umělecký a zároveň ekonomický fenomén, jedinečný způsob filmové praxe s vlastními zákonitostmi a průmyslovými podmínkami existence, jenž hraje ústřední roli v americkém filmovém průmyslu. A. Bazin výstižně napsal, že klasická kvalita amerického filmu není výsledkem talentu jednotlivce, ale „génia systému, bohatosti jeho stále silné tradice a plodnosti v kontaktu s novými prvky.“¹⁸²

Narativní a stylistické postupy, které Hollywood považuje za vlastní, spočívají podle Bordwella na kánonech, které kritici v kterémkoliv médiu obvykle nazývají „klasickými“.¹⁸³ Podobně jako v případě literatury a estetiky, předchůdců, kteří se dovolávali klasické starobylosti coby svého modelu má i aplikace přívlastku „klasický“ na kinematografii retrospektivní povahu.¹⁸⁴ Důraz je kladen spíše na tradici a kontinuitu než na novost v podobě difference a změny.

D. Bordwell, K. Thompsonová a J. Staigerová v *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* popisují, že klasický narativ se adaptoval na různá média a technologie, funkčně se přizpůsobil nástupu zvuku stejně jako jiným inovacím (např. barva, širokoúhlý formát atd.). Tento princip podle mého názoru platí i pro éru digitalizace.

Podle D. Bordwella a jeho kolegů představuje klasické stylistické paradigma¹⁸⁵ strukturovaný a strukturující rámec, který reguluje hranice estetických možností a rozhodnutí.¹⁸⁶ Tím, že tito

¹⁸¹ *Mód filmové produkce* tvoří soubor všeobecně používaných a osvědčených stylistických norem, které udržují funkci systému. Tyto normy určují předpoklady, jak by měli filmy působit, jaké příběhy by měly vyprávět, zároveň určují filmový styl a předpovídají reakce publika. Mód filmové produkce modifikuje podmínky možných reprezentačních strategií, a je jimi také zároveň zpětně ovlivňován. Koncept módu filmové produkce pomáhá při analýze narativů (textů) a propojuje historii filmového stylu s historií filmového průmyslu. (Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*)

¹⁸² Bazin, A.: *La Politique des Auteurs*. In: Peter Graham (ed.) *The New Wave: Critical Landmarks*, s. 137-155

¹⁸³ Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*, s. 6

¹⁸⁴ Odkazy na „klasičnost“, hollywoodských filmů mají francouzský původ. Již v roce 1926 použil Jean Renoir slovní spojení „filmový klasicismus“ (odkazoval na Chaplina a Lubitsche). (Hansen, M.: *Masová produkce smyslů*. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 302)

¹⁸⁵ *Paradigma* - Filosofie tímto pojmem vyjadřuje předpoklad samotného vnímání, platformou na jejímž základě vnímáme svět jistým způsobem. Podle T. S. Kuhna je paradigma souhrn základních domněnek, předpokladů, představ dané skupiny vědců. V teoretické rovině paradigma reprezentuje kumulativní etapu ve vývoji vědecké disciplíny a specifikuje způsob myšlení.

¹⁸⁶ srv. Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*

autoři obhajují „funkcionalistický“ přístup k analýze strukturální produkce a systematiky, hovoří o formálních prostředcích z hlediska jejich speciálních funkcí v rámci historicky a kulturně definovaného souboru textuálních možností.

Vzhledem k historicky omezeným prostředkům (technickým i imaginativním), které jsou dostupné v konkrétním čase, je možné prostřednictvím důkladné analýzy zrekonstruovat, které formální prostředky by se v určité chvíli a v konkrétní textuální situaci mohli plnohodnotně nahradit – například ostrý střih může nahradit prolínačku. Tato perspektiva umožňuje pochopit, proč některé textuální formy přetrvávají navzdory možným alternativám, a jakým způsobem jsou některé estetické možnosti hierarchicky uspořádané z hlediska jejich pravděpodobného použití.

D. Bordwell ve své filmově-historické koncepci¹⁸⁷ vysvětluje stabilitu podstaty systému klasického stylu pomocí pojmu „funkční ekvivalence“. Ten je založen na předpokladu, že v dějinách klasického filmu plní jednotlivá technická zlepšení a nové stylistické prostředky funkce, které naplňovaly již dříve jiné prostředky. Jedny prostředky nahrazují druhé, ale formální funkce zůstávají (např. mluvené dialogy místo mezititulků jako nástroj poskytování narativních informací).¹⁸⁸

„Funkční ekvivalence“ zaujímá jako *praktický* koncept centrální postavení v organizaci hollywoodského průmyslu a v jeho módu produkce, který považuje kontinuitní scénář (continuity script) za základ realizace filmu. Tento přístup potvrzuje narativní a verbální původ filmové reprezentace a strukturuje typ a frekvenci formálních prostředků použitých ve filmu. Protože každý záběr je určený narativní funkcí, kterou má naplnit, pole reprezentačních možností je v klasickém stylu dopředu hierarchizované. To má za následek malé rozdíly v různých realizacích stejné funkce. Čím víc je vztah mezi scénářem, realizací a finálním filmem regulovaný, tím víc jsou zaměnitelní jeho tvůrci, což také znamená předvídatelnost ekonomického zisku.¹⁸⁹

Při zkoumání stavu filmové řeči v jakémkoliv historickém okamžiku je prostřednictvím pojmu „funkční ekvivalence“ možné analyzovat filmové prostředky vzhledem k jejich paradigmatické nahraditelnosti. Bordwell tvrdí, že Hollywood úspěšně

¹⁸⁷ D. Bordwell nazývá svůj filmově-historický přístup „historickou poetikou filmu“ a zdůrazňuje, že se v jeho rámci soustředí na konkrétní otázky filmové formy a nechává stranou kulturní či ideologické kontexty. Ve své „historické poetice“ Bordwell zkoumá principy stylistické a narativní výstavby filmů a podmínky v rovině filmové produkce, jež jsou příčinou existence změn těchto principů. Při tom popisuje normy filmové praxe čili soubory alternativ, jež vymezují pole preferovaných tvůrčích rozhodnutí v dané době. (Bordwell, D.: *Historical Poetics of Cinema* In: R. Barton Palmer (ed.): *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, 369-398)

¹⁸⁸ Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*, s. 298-308

¹⁸⁹ Tamtéž, s. 117-127, 132-139

inovuje a osvojuje nové technologie reprezentace, pokud naplňují už existující textuální funkce. Naznačuje to celkem jednoduchý sled problémů a řešení - některé technologie vhodné pro klasický narativ uspěly, jiné nikoliv, protože nepřinášely žádný zisk. Všechny hlavní technologické inovace filmu jako zvuk, barva a širokoúhlé plátno, zapadly do už existujících textuálních forem a funkcí. Domnívám se, že tento princip platí i pro éru digitalizace, v níž digitální technologie pronikla do všech fází produkce hollywoodských filmů.

V Bordwellově pojetí je modernita hollywoodského módu produkce v rovině organizace průmyslu podřazována cíli udržet stabilitu systému jako celku. Velké technologické a ekonomické změny jsou popisovány v pojmech hledání funkčních ekvivalentů, jimiž se instituce snaží zajistit celkovou kontinuitu paradigmatu. Jakékoliv stylistické deviace modernistického¹⁹⁰ typu v rámci klasické kinematografie jsou důkazem flexibility systému. Klasický hollywoodský styl například ve dvacátých letech převzal důraz na charakterovou subjektivitu evropského „uměleckého filmu“.

Klasický hollywoodský styl se během dvacátého století stal paradigmatickým vzhledem k dominantnímu postavení amerického filmu a lze jej považovat za druh universální filmové řeči, kterou převzaly v podstatě všechny světové kinematografie. Klasické narativní postupy jsou srozumitelné bez ohledu na hranice mezi společenskými třídami a kulturami, protože schémata spojená s tímto druhem narace představují téměř nevyhnutelnou součást percepční zkušenosti člena (přínejmenším západní) civilizace.¹⁹¹

6. 2. Klasická filmová narace z pohledu kognitivní filmové teorie

V této kapitole se ve stručnosti pokusím nastínit vztah klasického filmového vyprávění k principům lidského vnímání v kontextu kognitivní filmové teorie. Podle D. Bordwella je

¹⁹⁰ Opozice mezi klasicismem a modernismem má dlouhou historii v literatuře, umění a filosofii. Vztah mezi klasickou kinematografií a modernismem je v rámci *cinema studies* obvykle chápán jako protikladný vztah dvou nekompatibilních pojmových rejstříků. Klasicismus bývá spojován s modelem tradice a modernismus s rétorikou odvracení se od této tradice. V přenesení této opozice do oblasti kinematografie a filmových dějin klasická kinematografie spadá na stranu tradice a alternativní filmová praxe na stranu modernismu. Pokud kinematografii chápeme jako součást historického útvaru modernity, jako soubor kulturních, estetických, technologických, ekonomických, společenských a politických transformací, pak se opozice klasické kinematografie a modernismu stává komplikovanějším problémem. (Hansen, M.: Masová produkce smyslů. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 302)

¹⁹¹ srv. Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*

klasické paradigma dostatečně silné, aby usměrnilo cokoliv, co by je ohrožovalo.¹⁹² Vynalézavost a stabilitu klasického stylu D. Bordwell připisuje optimálnímu využití mentálních struktur a percepčních kapacit, které jsou v člověku „biologicky zabudované“ již po desítky tisíc let.¹⁹³ D. Bordwell implikuje ahistorické pojetí klasického modelu narativní struktury, jehož trvanlivost je v důsledku vysvětlována vrozenými kapacitami lidské mysli v jejím stávajícím evolučním stádiu.¹⁹⁴

Kognitivní psychologie¹⁹⁵ podle Bordwella a jeho kolegů umožňuje zkoumat, jak film působí na diváka. Kognitivní filmová teorie vychází od vědomých, racionálních operací diváka a ptá se, co dělá divák s filmem, aby mu porozuměl, a jak film toto porozumění umožňuje. Zabývá se např. procesy typu pamatování, pozornosti, percepce, imaginace atd. Tato teorie se tedy především věnuje vědomí diváka, protože na této rovině dílo nejvíce ovlivňuje vnímání a myšlení. Kognitivismus poukazuje na to, že při sledování fikce zpracováváme informace podobným způsobem jako ve skutečném životě a paradoxně ve fikčních (neexistujících) světech zažíváme skutečné (opět s běžným životem srovnatelné) emoce (např. využíváme procesů empatie). Striktně polarizované vymezení fikce a skutečnosti¹⁹⁶ se dále problematizuje i tím, že v běžném životě stejně jako ve filmu vytváříme hypotézy, hrajeme (si), předstíráme, jednáme s komunikačním záměrem. Pojem skutečnost přestává být absolutní, jednoznačně daný, ale charakterizuje určité pocity a kognitivní hodnocení jevů v kontrastu k jiným zakoušeným jevům.¹⁹⁷

¹⁹² Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*, s. 81

¹⁹³ Noël Carroll ve shodě s Davidem Bordwellem tvrdí, že rozhodujícím činitelem působivosti hraného filmu je jeho snadná pochopitelnost díky společnému biologickému založení. Divák nepotřebuje speciální přípravu k tomu, jak vnímat filmové obrazy, protože schopnost rozeznávat, co tyto obrazy představují, se vyvinula jako součást divákoví schopnosti rozeznávat objekty a události ve svém okolí. (Carroll, N.: *Síla filmu*. In: Zuska, V. (ed.): *Sborník filmové teorie 1. - Angloamerické studie*, s. 64)

¹⁹⁴ Bordwell, D.: *On the history of Film Style*, s. 142

¹⁹⁵ *Kognitivní psychologie* předpokládá, že kognitivní procesy mají zprostředkující funkci mezi podnětem a reakcí. Není to tedy podnět sám, který vyvolává určité chování, ale význam, který osoba tomuto podnětu sama přisoudí. *Kognitivní procesy* zahrnují smyslové poznávání, představy a obrazotvornost, myšlení (vytváření a používání pojmů, usuzování, vytváření soudů), paměť a učení.

¹⁹⁶ Hranice mezi *fikcí a nefikcí* není pevně daná; často závisí na kontextu sledování a hledisku diváka. I fikční film lze sledovat "nefikčně", budeme-li místo prožívání příběhu analyzovat způsob střihu, herecký styl nebo ideologii. Roger Odin definuje fikční modus jako specifický způsob vztahu divák-film, kdy divák: 1) Přestane vnímat dvojrozměrné vzorce světla promítané na plátno a vstoupí do diegeze (světa filmu). 2) Začne vnímat příběh, tj. nechá se zaplést do sítě vztahů a procesů identifikace. 3) Představí si jako zdroj sledovaného filmu fikčního (nikoli skutečného) vypovídajícího. (srv. Kučera, J.: *Fikce*. In: *Cinepur* 2006, č. 45)

¹⁹⁷ Fikce z tohoto pohledu není alternativní, "neskutečnou" aktivitou, ale je úzce svázána s naší schopností konstruovat realitu. Implicitním měřítkem toho, co pocítujeme jako *fikci*, je zážitek "skutečného". Namísto polarizovaného pohledu, striktně rozlišujícího fikci od nefikce, je patrně vhodnější přijmout odstupňovaný model rozlišující různé roviny fikčnosti a umožňující postihnout i aktuální hybridní formy mezi realitou a fikcí. Ke zhodnocení stupně fikčnosti je třeba kognitivně zhodnotit status reality. (Grodal, T.: *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, s. 4, 26-27)

S těmito myšlenkami souzní Bordwellův náhled na divákovo vytváření hypotéz, které jsem již zmínil v kapitole *Principy narativní konstrukce*.¹⁹⁸ Podle Bordwella jsou při divákově¹⁹⁹ aktivní konstrukci filmové „reality“²⁰⁰ nejpodstatnější tři základní faktory: sensorické vnímání, zkušenosti s uměleckými díly a reálným světem, a samotný film, který divákovi poskytuje nápovědy a vodítka. Narace je z pohledu kognitivní filmové teorie proces, v němž film předkládá divákovi vodítka pro „stavbu“ příběhu.

Bordwell předpokládá, že divák může „vytvářet smysl“ filmu čtyřmi možnými způsoby:

1. Během vytváření smyslu narativního filmu, dává divák vzniknout různým verzím diegeze nebo časoprostorovým světům, čímž vytváří nezávislé linie na příběhu (fabuli). Divák také může konstruovat nenarativní formy, jako jsou například taxonomické nebo rétorické. Nabízí tím podobu světa, který manifestuje strukturu doložené a kategorizované přirozenosti. Při vytváření filmového světa nevyužívá divák jen znalosti o filmových a mimofilmových konvencích, ale také uplatňuje koncepce o kauzalitě časoprostoru. Tento extenzivní proces nazývá Bordwell „referenčním významem“ (referential meaning), jehož referenty pocházejí z imaginárního i reálného světa.

2. Příjemce může přejít do abstraktní roviny a označovat konceptuální významy. Pokud divák chápe film abstraktním významem, pak význam, jež vytváří, nazývá Bordwell „explicitním významem“ (explicit meaning).²⁰¹

3. Příjemce se však může zaměřit i na skryté, nevyslovené významy. Takový divák předpokládá, že k nim film promlouvá nepřímou. Složky skrytých významů jsou obvykle nazývány „tématy“, jež jsou chápány jako určité problémy či otázky. Divák se k tomuto způsobu může uchýlit buď v případě, že nemůže přijmout odchylky referenčních nebo explicitních aspektů díla, nebo když naopak hypoteticky uzná, že jakékoli elementy a anomálie mohou sloužit jako základ implicitního (skrytého) významu.

¹⁹⁸ D. Bordwell vychází z konstruktivistické teorie psychologické aktivity, jednoho ze směrů kognitivní psychologie, podle níž je samotný percepční vjem výsledkem konstrukce. Podle této teorie je veškeré lidské vnímání zpětnově propojené s anticipačními procesy. Anticipací se podle Bordwella nedá vyhnout ani na zcela elementární, fyziologické rovině. Příkladem může být mimovolné kmitání oční bulvy, pomocí níž oko samo vyhledává nejvhodnější místa pro sběr vjemů. (srv. Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*)

¹⁹⁹ Základním postojem diváka fikce je tzv. "vědomá suspenze nedůvěry" (willing suspension of disbelief). Divák se při sledování fikčních příběhů ocitá ve specifickém režimu víry, který znamená oscilaci mezi nedůvěrou (vím, že to, co sleduji, není skutečné) a dobrovolným odkladem této nedůvěry (přesto tomu věřím).

²⁰⁰ *Realita* není z kognitivistického pohledu objektivní danost, ale specifická mentální a emocionální konstrukce, závislá na řadě parametrů: např. přítomné stavy jsou zakoušeny jako skutečnější než minulé či budoucí; percepční zdroj ve vnějším prostoru je vnímán jako reálnější než stavy vnitřní (vzpomínky, plány, představy); jednání bez komunikačního záměru působí skutečněji než jednání s cílem komunikovat (předstírání, hraní)

²⁰¹ *Referenční* a *explicitní* významy jsou podle Bordwella většinou řazeny mezi doslovné významy (literal meaning).

4. Divák může rekonstruovat represivní a symptomatické významy, které dílo prozrazuje nedobrovolně. Pokud jsme chápali explicitní význam jako jakýsi plášť a implicitní význam nám připomínal sémiotickou roušku (závoj), potom bychom mohli symptomatický význam přirovnat k přestrojení, jež je důsledkem umělcových obsesí nebo ekonomických, politických a ideologických procesů.

D. Bordwell zdůrazňuje, že charakter všech čtyř jím navržených procesů vytváření významu,²⁰² je funkční a heuristický, nikoli skutečný. Během těchto procesů se příjemce přibližuje k filmu, přičemž jeho interpretace může sestávat z celého cyklu významotvorných procesů, mezi nimiž je možné „přepínat“.²⁰³

Srozumitelný klasický styl zprostředkovává fikční příběhy, které umožňují divákovi nezávazně (v modu "hravého předstírání") zakusit pestrou škálu (alternativních) situací, jednání a emocí. Filmového režiséra lze jako tvůrce, který chce srozumitelně a poutavě komunikovat s publikem, považovat za „praktika kognitivní psychologie“. Režisér musí brát na zřetel základní principy vnímání filmu,²⁰⁴ uvědomovat si omezený rozsah zapamatování informace divákem, a podle toho distribuovat informace a rozmísťovat katalyzátory.²⁰⁵

6. 3. Dějové linie

V klasicky koncipovaném hollywoodském filmu se děj v první řadě odvíjí od motivace postav, které se snaží o vyřešení jasně vymezeného problému nebo o dosažení specifického cíle. Narace neupoutává pozornost sama na sebe a soustřeďuje se na psychologii a jednání

²⁰² D. Bordwell tvrdí, že tyto způsoby vytváření významu procházejí napříč staletími literární interpretace. Pohled do historie interpretačních doktrín může podle Bordwella přispět k pochopení, že i filmová kritika stojí na poměrně koherentní tradici. (srv. Bordwell, D.: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*)

²⁰³ srv. Bordwell, D.: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*

²⁰⁴ Při vnímání filmu probíhá několik procesů: *Fyziologické procesy* - automatické reakce, které divák neovládá (vnímání pohybu ve sledu statických obrazů). *Podvědomé procesy* - snadné, téměř automatické zpracování informací, které jsou tak známé, že o nich nemusí přemýšlet. *Vědomé procesy* - aktivity, kterých si je vědom. Patří k nim mnohé kognitivní procesy (např. snaha porozumět příběhu, interpretovat určité významy). *Nevědomé procesy* - lze dělit na procesy, které se snadno stávají vědomými, a procesy, které subjekt vytěsňuje. První uvedené procesy jsou *deskriptivně nevědomé* (vzpomínky, informace, dovednosti), druhé procesy jsou *dynamicky nevědomé* (vzpomínky, fantazie, přání).

²⁰⁵ srv. Bordwell, D.: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*

postav.²⁰⁶ Motivace postav částečně vychází z jejich povahových rysů. Protagonisté hollywoodských filmů jsou většinou aktivní, vyhledávají cíle a usilují o jejich naplnění.²⁰⁷ Touha hlavní postavy něčeho dosáhnout nebo něco získat stanoví jasný cíl nebo sérii cílů. V rámci tohoto úsilí vstupuje do konfliktu s dalšími postavami či s vnějšími okolnostmi. Opozice ke snaze protagonisty vytváří v klasickém vyprávění konflikt. Protagonista například musí konfrontovat s protivníkem, jehož charakterové rysy a záměry jsou opačné. Nejčastější příčinou změny směru vyprávění je proměna protagonistova cíle.²⁰⁸

Jako katalyzátory nebo předpoklady pro rozvinutí zápletky mohou sloužit události, nad kterými nemá kontrolu žádná postava filmu. Příkladem mohou být přírodní katastrofy (záplavy, zemětřesení) nebo sociální příčiny (instituce, války, ekonomické krize).²⁰⁹ Vyprávění se v každém případě soustředí především na osobní důvody a charakterové rysy postav, s nimiž souvisí jejich rozhodnutí a možnosti volby. Téměř bez výjimky cíle hlavních postav určují hlavní dějové linie, které jsou kauzálně propojené. První dějová linie obvykle sleduje cíl protagonisty, druhá je většinou věnována heterosexuální romanci. Příběh končí jasným vítězstvím nebo porážkou, vyřešením problému a zřetelným dosažením či nedosažením cílů. Většina hollywoodských filmů má jednoznačné završení hlavních a vedlejších dějových linií. Ve finálním zakončení řetězce příčiny a následku se divák dozví o osudu hlavních postav, dostane odpověď na záhady, které byly v průběhu děje naznačeny a vidí také výsledky konfliktů. Epilogy často slouží pro uzavření zbývajících linií vyprávění. Výjimkou v této generalizaci jsou filmy vytvořené s vědomím možného pokračování, v nichž je naznačený směr, jakým se bude ubírat jednání protagonistů v příštím díle.²¹⁰

6. 4. Srozumitelnost vyprávění

Klasická filmová narace představuje metodu optimálního vedení divákovi pozornosti a maximalizace jeho porozumění příběhu pomocí budování zápletky a emocionálního napětí. D. Bordwell a jeho kolegové zdůrazňují pečlivou motivaci a koherenci (soudržnost) kauzality, jasnost a redundanci při usměrňování mentálních operací diváka. Dále pak formální vzorce

²⁰⁶ Podle psychoanalyticky orientovaného konceptu *kinematografického dispozitivu* má klasický styl tendenci zastírat vypravěče a proces vypovídání, nabízet možnost primární a sekundární identifikace a dematerializovat divácký prostor kina ve směru narativního prostoru. (Hanáková, P.: Aparát. In: *Cinepur* 2001, č. 17)

²⁰⁷ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 14

²⁰⁸ Tamtéž, s. 27

²⁰⁹ V žánru katastrofických filmů je zpravidla hlavní motivací pro jednání postav snaha vyrovnat se s živelnými pohromami. Například ve filmu *Dobrodružství Poseidonu* (*The Poseidon Adventure*, Ronald Neame, 1972) způsobí přílivová vlna převrácení lodi a zapříčiní všechna následující dobrodružství. (Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 13)

²¹⁰ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 12

opakování a variace, rýmování, rovnováhy, symetrie; celkovou kompoziční jednotu a uzavřenost.²¹¹

Působivost klasického stylu spočívá především v jeho srozumitelnosti a jasnosti. Převážná většina hollywoodských filmů je vytvořena tak, aby bylo relativně snadné je pochopit. S tím souvisí fakt, že obvykle postrádají mnohoznačnost a symbolismus, jenž je přítomný v dílech některých evropských tvůrců.²¹² Tyto „umělecké“ atributy však mohou okouzlovat, stejně jako mohou působit nepřírozně. Většina kvalitních hollywoodských snímků jakékoliv éry je stejně komplexní jako jejich zahraniční ekvivalenty, které jsou nazývány „uměleckými filmy“. Síla hollywoodského systému produkce spočívá ve schopnosti poskytovat nejlepším scénáristům, režisérům a dalším tvůrcům možnost plést složitou síť filmových postav a dějů, které se zdají zcela jednoznačné.²¹³

Podle K. Thompsonové jsou sjednocujícími prvky, které stojí v základu klasického stylu motivace a konvence. Každá událost je ve vývoji vyprávění motivovaná. Ucelenost a krystalická průhlednost filmu vyžadují, aby všechny akce postav, charakterové rysy, události a objekty byly dostatečně motivované a opodstatněné dalšími prvky vyprávění. Hollywood upřednostňuje ucelené příběhy, což v základu znamená, že každá příčina vede k následku, jenž se v nepřerušném kauzálním řetězci stává zdrojem další akce. Nikoliv každý následek však přichází okamžitě po své příčině. V některých případech dochází k realizaci naznačené akce až v závěru filmu. Řetězci příčiny a následku se podřizuje filmový čas, motivace postav a další faktory. Specifické prostředky jako je schůzka (appointment) nebo termín (deadline) určují závislost času příběhu na kauzálním řetězci, v němž jsou za sebou chronologicky seřazeny pouze podstatné události. Zmínění schůzky či termínu pomáhá zachovat přehlednost časového posunu mezi scénami.²¹⁴

Možnosti střihu manipulovat s filmovým časem využívá klasický styl především pro narativní účely.²¹⁵ Akce irelevantní ke kauzalitě děje jsou v klasickém narativním modu vynechány nebo alespoň zkráceny pomocí časových elips. Když je potřeba ukázat dlouhodobý proces nebo časový úsek, je většinou použita *montážní sekvence*.²¹⁶ K jasnosti časové a logické

²¹¹ Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*, s. 19-20

²¹² Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 10

²¹³ Tamtéž, s. 11

²¹⁴ Tamtéž, s. 12

²¹⁵ V klasickém stylu se rytmus střihu částečně podřizuje akci nebo určuje její tempo, a napomáhá konvenčnímu očekávání. Rychlost střihu (cutting rate), místa střihu (cutting points) a délky jednotlivých záběrů jsou podřízeny dramatické stavbě, nové informace jsou prezentovány v nejhodnějším okamžiku. Např. v napínavém thrilleru jsou střihy rychlé a ostré, v melodramatu většinou převažují delší záběry a častější použití prolínaček (crossfade).

²¹⁶ *Montážní sekvence* - V této časové elipse jsou obvykle prezentovány krátké ukázky z procesu, informativní titulky, dokumentární záběry a další obrazy, které jsou spojené ostrým střihem nebo prolínačkami. Téměř ve všech případech tyto sekvence podehrává adekvátní hudební doprovod.

návaznosti děje často přispívá věta na konci scény, která se označuje jako „dialogový háček“ (dialogue hook). Filmová postava na konci scény zmíní, co hodlá dělat a v začátku následující scény tuto akci divák vidí. Příliš časté používání dialogového háčku však může působit mechanicky, a proto je tento princip uplatněn jen v některých scénách.

Divákova pozornost není během sledování filmu stále stejná a podléhá únavě. Filmový děj se rychle odvíjí a divák má během projekce málo času na reflexi toho, co je ve filmu řečeno. Informace o termínech, v nichž mají protagonisté uspět, jejich charakterových rysech a dalších důležitých prvcích jsou v hollywoodských filmech záměrně několikrát opakovány, aby nedocházelo k tomu, že divák přestane rozumět ději. Opakující se vizuální a zvukové motivy přispívají ke srozumitelnosti vyprávění a k jeho emocionální působivosti.²¹⁷

Narativní struktura klasicky koncipovaného filmu se skládá z vytváření otázek, na které následující záběry a sekvence odpovídají. Očekávání odpovědí na položené otázky, je obecným rysem lidského kognitivního ustrojení. Pokud děj zobrazuje lidské jednání ve formách zrcadlících logiku praktického usuzování, film je všeobecně pochopitelný. Některá scéna může vyvolat otázku, která se bezprostředně zodpoví v následujícím záběru nebo následující události. K zodpovězení některých otázek, které jsou organizujícím činitelem děje, dochází až v závěru filmu. Uvedením souboru otázek, řízeným očekáváním a postupným odpovídáním, navozuje klasická filmová narace u diváka dojem, že se o ději dozvěděl vše podstatné. Spolu s vizuálními prostředky jako je proměnlivé rámování, patří princip tvorby otázek a odpovědí k hlavním zdrojům intenzivního zaujetí klasickým vyprávěním.²¹⁸

6. 5. Strukturace děje

Od prvních manuálů pro scénáristy éry němého filmu až po moderní příručky odkazuje většina autorů k Aristotelovu názoru, že hra by měla mít začátek, prostředek a závěr. Rozložení děje na několik velkých částí dává příběhu srozumitelnost. Podle většiny scénáristických manuálů se děj hraného hollywoodského filmu obvykle skládá ze tří aktů. K.

²¹⁷ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 20

²¹⁸ Tamtéž, s. 12

Thompsonová se domnívá, že scénáristé k tomuto tříaktovému modelu dramatu sice přihlížejí, ale často strukturují děj do čtyř i více aktů, které vycházejí z logiky daného příběhu.²¹⁹

Jak jsem uvedl výše, v klasicky koncipovaném filmu nejčastěji určuje směr narace změna cílů protagonisty. Pokud můžeme zdůvodnit strukturu příběhu prostřednictvím těchto cílů, máme přijatelné schéma. Cíle protagonistů jsou během děje formulované, vyvíjené, pozměňované, blokové a nakonec dosažené či nikoliv. Většina hollywoodských filmů je tvořena ze čtyř zřetelně oddělených částí, jejichž trvání se odvíjí podle hlavních změn ve vývoji děje. Podle terminologie, kterou nejvíce používají scénáristé, budu nazývat čtyři části hraného filmu úvod (setup), komplikující se akce (complicating action), vývoj (development) a vyvrcholení (climax).²²⁰

V úvodu je představena výchozí situace, během níž je určen jeden nebo více cílů protagonisty. V některých případech jsou v úvodu pouze představeny okolnosti, které později povedou k formulaci cílů. Komplikující se akce potom určuje nový směr vývoje děje. Ten může být ovlivněn výraznou změnou taktiky ve sledování cíle, jenž byl naznačen v úvodu. V mnoha případech však komplikující se akce slouží jako základ pro tvorbu nové situace, s níž se musí protagonista vyrovnat. Třetí velká část filmu - vývoj, se často výrazně odlišuje od komplikující se akce. V této ústřední fázi vyprávění je už známa většina předpokladů, cílů a překážek. Obvykle se zde odehrává protagonistův boj o dosažení cíle, během něhož se objevují události, které vytvářejí akci, napětí a prodlevu. Vývojová část obvykle končí v bodě, kdy byly představeny všechny premisy týkající se cílů a dějových linií. V tomto bodě začíná část závěrečného vyvrcholení, v níž děj přímočaře a koncentrovaně směřuje k finálnímu rozuzlení. Klíčovou otázkou v této fázi je, zda protagonista dosáhne svého cíle či nikoliv.²²¹

Podle K. Thompsonové se ve většině amerických filmů rozhodující zlomový bod (turning point) nachází přesně v polovině vyprávění a téměř vždy souvisí s cíly postav.²²² Zlomový bod se může objevit, když protagonista vysloví svůj cíl. Například komplikující se akce ve filmu *Amadeus* (Miloš Forman, 1984) končí v momentě, kdy Salieri spálí svůj krucifix a prohlásí, že zničí Mozarta a pomstí se tak Bohu. Zlomový bod může přijít tehdy, když je jeden cíl splněn a nahradí jej další. Během úvodu filmu *Vetřelec* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) je cílem posádky kosmické lodi identifikovat zdroj záhadného rádiového signálu. Jakmile mimozemský organismus napadne jednoho ze členů posádky, stane se cílem určení původu

²¹⁹ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 23

²²⁰ Tamtéž, s. 27-28

²²¹ Tamtéž, s. 28-29

²²² Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 28

této podivné bytosti. Další příčinou zlomového bodu může být nová premisa (předpoklad), která vede k novému cíli protagonisty.²²³

I když zlomový moment přichází většinou v závěru velké dějové části, nemusí tomu tak být vždy. K zásadnímu zlomovému bodu v ději může dojít ihned po přechodu z velké dějové části do další. Zlomový bod nemusí znamenat jediný moment, ale akci, která může určitou dobu probíhat. Výše popsany zlomový bod obvykle navede dvě dějové linie do jiného směru. Někdy jsou dějové linie oddělené a každá má svůj vlastní zlomový bod. Příkladem může být Coppolův *Kmotr (Godfather, 1973)*, jehož úvod končí dvěma zlomovými momenty.²²⁴

Syd Field, odborník na psaní scénářů, jehož kniha *Screenplay* představuje jednu z výchozích publikací pro scénáristy a další filmové profesionály, uznává existenci významného zlomového bodu uprostřed děje. S. Field ale nepovažuje tento bod za třetí zlomový moment, který by ukončoval celý akt. K. Thompsonová naopak přikládá prostřednímu zlomovému bodu v ději strukturálně stejný význam, jako mají ostatní zlomové body. Svoji tezi podporuje pečlivou analýzou širokého spektra hollywoodských filmů studiové i moderní éry.²²⁵ Ve scénaristických manuálech často uváděná a doporučovaná tři aktová struktura děje se ukazuje jako nepřesná pro vysvětlení narativní stavby klasicky koncipovaných filmů. Děj hraných filmů je většinou rozdělen na čtyři části, které mají přibližně stejnou délku: úvod, komplikace děje, vývoj a vyvrcholení.²²⁶

6. 6. Rozdělení dějových částí

Optimální délka trvání jednotlivých částí děje byla objevena už v při formování klasického stylu kolem roku 1917. Následující popis členění děje v hollywoodských filmech indikuje setrvávající klasický model. Podle většiny filmových teoretiků, kteří se zabývají koncepcí scénářů, by měl první akt ve dvouhodinovém filmu končit přibližně po třiceti minutách. Úvod tedy zabírá přibližně jednu čtvrtinu dvouhodinového filmu. Třetí akt by měl začít přibližně třicet minut před koncem filmu. Z toho vyplývá, že prostřední části filmu je vyhrazena přibližně jedna hodina. Přibližně stejně dlouhé dějové segmenty o délce mezi dvaceti až třiceti

²²³ Tamtéž, s. 29

²²⁴ Tamtéž, s. 30

²²⁵ Například přesně v polovině modelového hollywoodského filmu *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) hlavní hrdina Rick obrátí svoje předchozí rozhodnutí a rozhodne se pomoci své bývalé přítelkyni Ilse uprchnout. Ve filmu *Jurský Park (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993)* dochází k ústřednímu zlomovému bodu v polovině děje poté, kdy podplacený počítačový správce Nedry sabotuje ochranný systém parku. Po tomto zlomovém momentu se děj soustřeďuje na dva cíle protagonistů: obnovit elektrické napájení parku a dostat se do centra pro návštěvníky. (Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 32)

²²⁶ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 28

minutami zůstaly po desetiletí v hollywoodských filmech normou.²²⁷ Dvouhodinový film se typicky skládá ze čtyř velkých segmentů, což vyvrací teorii nezbytné tří aktové stavby.²²⁸

Tendence rozdělovat děj na dvaceti až třiceti minutové části platí stejně dobře i pro kratší hrané filmy. Například snímky s délkou pod sto minut se mohou skládat ze tří základních částí. Naopak velmi dlouhé filmy trvající kolem sto padesáti minut se často dělí na pět vyvážených částí. Jedním z důvodů pro časově vybalancované dějové části je poskytnutí srozumitelného rámce, v němž vzrůstá a klesá dynamika děje. Rozmístění intenzivních momentů v intervalech poskytuje prostor pro odpočinkové scény, které zpravidla objasňují motivaci protagonistů a význam vedlejších dějových linií.²²⁹

Větší dějové části pomáhají ukázat postupné změny ve vývoji postav. Pokud mají postavy změnit své původní povahové rysy nebo motivace, musí být jejich proměně vyhrazen dostatečně dlouhý čas. Časově vyvážené dějové segmenty dávají filmům strukturu, v níž má každá část vyprávění svůj tvar a zaručuje rozmanitost. Přibližná délka dvaceti až třiceti minut, které mají dějové části v klasicky strukturovaných filmech, odpovídá optimální době, během níž se divák plně soustředí na vývoj události.²³⁰ Uvedený popis důvodů pro rozdělení filmového děje na velké části není vyčerpávající. Další vysvětlení proč větší dějové segmenty slouží k lepší percepci a pochopení filmového příběhu, lze nalézt například v oblasti již zmíněné kognitivní psychologie.

6. 7. Kontinuitní styl

Součástí klasické filmové narace je kontinuitní styl - komplexní soubor pravidel a vizuálních kódů umožňující plynulé vyprávění.²³¹ Prvořadým účelem kontinuitního stylu, v němž je čas a prostor organizován podle chronologické prezentace událostí, je maximálně srozumitelná narace. Kontinuitní styl skrývá časové a prostorové mezery, vylučuje takové prvky, které upozorňují na samotný proces vyprávění (typické je vyloučení pohledu postavy do kamery). Základem kontinuitního stylu je *pravidlo sto osmdesáti stupňů* (180-degree rule) zaručující přehlednost prostoru děje. Pokud je divákovi představen prostor, v němž osoba A je na pravé

²²⁷ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 36

²²⁸ Robert McKee ve svém manuálu pro scénáristy tvrdí, že tři akty jsou v hraném filmu normou, která však nemusí být pokaždé uplatněna. Pokud prostřední dlouhý akt ztrácí tempo a napětí, McKee navrhuje více vedlejších dějových linií nebo rozdělení děje do více aktů. McKee upřednostňuje více vedlejších dějových linií, avšak poznamenává, že některé filmy bez nich fungují lépe. (McKee, R.: *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*)

²²⁹ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 37

²³⁰ Tamtéž, s. 43

²³¹ Stylistické prostředky jsou jasně vymezeny (určité typy svícení, úhlů a pohybů kamery, velikosti záběrů apod.) Např. záběr z ostrého nadhledu nebo podhledu vyžaduje žánrovou nebo kompoziční motivaci.

straně a osoba B na levé, kamera nepřekračuje osu, jež mezi nimi stojí. Překročení sto osmdesáti stupňů by znamenalo vizuální převrácení pozic postav.²³²

Divák by měl v každém momentu filmu vědět, kde se nachází postavy a zároveň by měl znát svoji pozici jako pozorovatele děje. Prostor scény nesmí diváka dezorientovat, protože by to odvádělo jeho pozornost od sledování narativního řetězce příčiny a následku. Kontinuitní střih přizpůsobuje filmový prostor, aby sloužil kauzalitě. V úvodním záběru scény (establishing shot) je obvykle představeno prostředí, potom následují bližší záběry na postavy. Při dialozích se v kontinuitním stylu střídají záběry na oba mluvící herce, jejich obličeje jsou umístěny v protilehlých stranách obrazu. Použití principu záběr/protizáběr (shot/reverse-shot) zajišťuje divákovu orientaci ve scéně a umožňuje přesah dialogu mezi záběry, což podporuje kontinuitu. Při dialogu dvou postav je záběr hovořící postavy obvykle vystřídán záběrem postavy naslouchající těsně před ukončením promluvy hovořícího. Důležitou součástí kontinuitního stylu je kontinuitní střih (continuity editing), díky němuž divák vnímá čas a prostor jako plynule navazující.²³³ Kontinuitní střih zdůrazňuje důležité vizuální prvky a podporuje manipulaci s časem, která je součástí vyprávění a přispívá k narativní ekonomii. Rámování obrazu, které dodržuje *pravidlo sto osmdesáti stupňů*, vhodné nasvícení scény a kontinuitní střih poskytují divákovi optimální pohled na probíhající akci a usnadňují konstrukci jednoznačně definovaného časoprostoru.²³⁴

6. 8. Jiné mody filmové narace

Východiska wisconsinské školy, která hollywoodskou kinematografií považuje za normu, vůči níž jsou jiné mody kinematografické praxe vymezovány, jsou užitečná při rozlišení různých modů filmové narace. Jejich variace (např. parametrická, umělecká, historicko-materialistická)²³⁵ jsou definovány svými odchylkami od klasického vyprávění, které zobrazuje děj jako chronologický, kauzální řetězec událostí odehrávajících se v rámci určitého

²³² Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 311

²³³ Střih v pohybu navozuje dojem časové kontinuity a podřizuje se plynutí narace. Jednotlivé záběry se mají v divákově vědomí skládat v jednotný proud. Dynamika a směrová orientace pohybu postav nebo objektů musí v bodu střihu přesně navazovat, protože diskontinuita narušuje filmovou iluzi. Tyto principy zajišťují, že se divák vždy dívá tam, kam má, a dobře chápe probíhající děj.

²³⁴ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 90

²³⁵ *Parametrická narace* vyžaduje od diváka objevit jisté vzorce za narativní zápletkou a syžetem. *Umělecká narace* od diváka očekává, že si bude klást otázky, co je reálné, a proč se postavy ve filmu chovají určitým způsobem. Zvýrazněna je nejednoznačnost, zpochybnění kauzality, "otevřený konec". *Umělecká narace* také často produkuje vlastní vnitřní normy, které určují způsob vyprávění (např. filmy Alaina Resnaise vyžadují, aby divák některé zdánlivě "objektivní" scény chápal jako subjektivně motivované flashbacky nebo flashforwardy). *Historicko-materialistická narace* (uplatňovaná např. v sovětské avantgardě) žádá od diváka držet se jistých rétorických propozic a chápat film jako dialektickou srážku protikladů.

času a prostoru. Je-li pro klasický film typická jednoznačně definovaná postava vybavená konzistentními povahovými vlastnostmi a chováním směřujícím k dosažení stanoveného cíle, pak narace „uměleckého“ filmu je mimo jiné charakteristická právě absencí konzistentní a cílevědomé postavy.

Jak jsme již uvedl výše, sjednocujícím principem konstrukce klasické fabule je kauzalita, propojení událostí vztahem příčiny a následku. Klasický syžet zpravidla obsahuje dvojitou kauzální strukturu, dvě linie zápletky, které jsou na sobě závislé a vzájemně se ovlivňují. Scéna buď pokračuje v rozvíjení vztahů příčiny a následku v souvislosti s předchozí scénou, nebo je uzavírá a otevírá nové kauzální linie pro další rozvíjení. Alespoň jedna linie musí zůstat neuzavřená, aby motivovala přechod k další scéně. Namísto komplexních proplétání kauzálních linií (např. J. Rivett) nebo jejich náhlého přerušení (např. M. Antonioni, R. Bresson) klasický modus upřednostňuje linearitu.

Filmaři v průběhu vývoje kinematografie vědomě opomíjeli některá pravidla kanonického vyprávění nebo upřednostnili zcela odlišné narativní mody. Porušení klasických narativních konvencí předznamovali v některých filmech například Ingmar Bergman a Federico Fellini. Významné změny přinesli autoři „francouzské nové vlny“ - François Truffaut,²³⁶ Jean-Luc Godard,²³⁷ Claude Chabrol, Èric Rohmer či Jacques Rivette. Obdiv těchto tvůrců k hollywoodské tradici byl zjevný zejména v tvorbě žánrových filmů, strukturace narativů jejich „experimentálních“ filmů se však odklonila od kanonického vyprávění.

V devadesátých letech došlo s příchodem nových tvůrců k výraznému vzestupu „nezávislého“²³⁸ amerického a evropského filmu. Hollywood některé narativní a stylistické

²³⁶ François Truffaut se soustředil především na téma mezilidských vztahů, které svým charakteristickým rukopisem zpracoval v různých žánrech. Natočil například psychologický příběh o dospívání - *Nikdo mě nemá rád* (*Les quatre cents coups*, 1959), gangsterský film - *Střílejte na pianistu* (*Tirez sur le pianiste*, 1960), milostnou romanci - *Jules a Jim* (*Jules et Jim*, 1961), adaptaci sci-fi románu *Fahrenheit 451* (1966), film o natáčení filmu - *Americká noc* (*La nuit américaine*, 1973), kriminální komedii - *Konečně neděle* (*Vivement dimanche!*, 1983).

²³⁷ Jean-Luc Godard natáčel nejdříve osobní verze žánrových filmů: gangsterský film - *U konce s dechem* (*À bout de souffle*, 1960), muzikál *Žena je žena* (*Une femme est une femme*, 1961), film-noir *Vojáček* (*Le petit soldat*, 1963), melodrama *Pohrdání* (*Le Mépris*, 1963). V následujících filmech *Bláznivý Petříček* (*Pierrot le fou*, 1965), *Dvě nebo tři věci, které o ní vím* (*Masculin féminin: 15 faits précis*, 1966), *Víkend* (*Week End*, 1967) Godard odmítnul tradiční narativní konvence a experimentálně zkombinoval hraný film a esej.

²³⁸ *Nezávislý film* (independent film) - Pojem všeobecně označuje filmy s uměleckými ambicemi, které se odkloňují od norem klasické hollywoodské narace. Tuto filmovou produkci lze posuzovat z ekonomického hlediska (vznik nezávisle na velkých studiích) a estetického hlediska (příběh, herecké výkony, sdělení atp.)

postupy tohoto proudu převzal zejména při tvorbě komorních příběhů.²³⁹ Někteří američtí filmaři se odklonili od formátu kanonického příběhu (canonical story format) a navázali na odkaz „francouzské nové vlny“ příběhy s několika liniemi (multi-strand narratives).²⁴⁰ David Bordwell popsal konvence, které využívají narativy s větvími se liniemi: Větvící se linie jsou lineární, pokud jsou po rozdělení vedeny vztahem příčiny a následku bez dalších větvení; místa větvení jsou jasně vyznačena; větvící se linie se dříve či později znovu protnou; linie často postupují paralelně.²⁴¹

Děj filmu *Historky z podsvětí (Pulp Fiction)*, Quentin Tarantino, 1994) realizuje více variant téže paradigmatické osy a nelineárním způsobem propojuje čtyři příběhy. Kombinace krimi a černé komedie, nekonvenční struktura děje, rysy pastíše,²⁴² sebereflexe a intertextuální odkazování na různé snímky a pop kulturu řadí *Pulp Fiction* mezi typické postmoderní filmy. Ve snímku *Magnolie (Magnolia)*, Paul Thomas Anderson, 1999) se během jednoho dne propojí příběhy několika postav žijících v Los Angeles. Devět hlavních dějových linií spojují společná témata - např. osudové náhody, zklamané naděje, nesprávná výchova, vliv médií. Kromě paralelních dějových linií je zde paralelismus postav, které mají podobné charakterové rysy a životní příběhy. Oba zmíněné filmy dodržují většinu konvencí klasického stylu, v narativní rovině je přítomný kauzální řetězec a popis motivací postav.

Sean Cubitt spojuje s narativní strategií typickou pro tzv. „neobarokní film“²⁴³ pojem „databázový narativ“, v němž je příběh čistě abstraktní konstrukcí času. V „neobarokních filmech“ jako *Obvyklí podezřelí (The Usual Suspects)*, Bryan Singer, 1995) jsou kvality pravděpodobnosti a věrohodnosti potlačeny ve prospěch konstrukce zjevně nepravděpodobné

²³⁹ Například komorně laděné filmy *Lepší už to nebude (As Good as It Gets)*, James L. Brooks, 1997), *Dobry Will Hunting (Good Will Hunting)*, Gus Van Sant, 1998) a *Americká krása (American Beauty)*, Sam Mendes, 1999) byly komerčně úspěšnější než předpokládané hity sezóny (event films).

²⁴⁰ Podle R. Altmana v paralelních nebo větvících se příběhových liniích vystupují do popředí paradigmatické vztahy. Altman ve svém konceptu „dvouhnikového narativu“ (dual-focus narrative) uplatnil "paradigmatický" přístup ke zkoumání filmového narativu v opozici vůči dominanci přístupu "syntagmatického". Syntagmatická osa je osa kombinace, na níž jsou lineárně řazeny prvky nějakého systému (například slova do věty), zatímco paradigmatická osa (osa výběru) je vertikální "databáze" alternativních prvků (např. významově ekvivalentních slov). (srv. Altman, R.: Dickens, Griffith, and Film Theory Today. In: Jane Gaines (ed.): *Classical Hollywood Narrative. The Paradigm Wars*)

²⁴¹ D. Bordwell z hlediska filmového teoretika-kognitivisty sleduje do jaké míry je konstrukce tohoto typu příběhu ovlivňována a omezována kognitivními možnostmi diváka. Ke srozumitelnosti přispívá přítomnost konvencí a schémat a také dlouhá tradice filmů s paralelními situacemi, postavami a jednáním počínající snímky jako jsou *Intolerance* (David W. Griffith, 1916) nebo *Three Ages* (Buster Keaton, 1923).

²⁴² *Pastíš* (z francouzštiny napodobenina, imitace) - Umělecké dílo, které vzniká napodobením uměleckého nebo neuměleckého textu. Na rozdíl od parodie si pastiš obvykle zachovává vůči předloze loyálnost.

²⁴³ *Neobarokní film* (nazývávan také "cinéma du look") - Tento pojem je většinou spojován s tvorbou francouzských režisérů (zejména Luc Besson, Leos Carax, Jean-Jacques Beineix), kteří v 80. letech zapojili do narativního filmu křiklavě podbízivou estetiku reklamy a videoklipu. S. Cubitt jej užívá v obecnějším smyslu v souvislosti s hollywoodskou kinematografií. (srv. Cubitt S.: *The Cinema Effect*)

zápletky. Narativ komedie *Na Hromnice o den více* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993) není podle Cubitta příběh v pravém smyslu slova, ale je výsledkem jednoho z mnoha možných průchodů skrze databázi narativních událostí, jejichž souhra je spíše strukturní než časová. Ve filmu *Femme Fatale* (Brian De Palma, 2002) je možné sledovat vztah mezi narativní strukturou založenou na větvících se liniích a procesem recepce spojeným s nutností konstrukce kognitivních map a s potlačením časové dimenze.²⁴⁴ Film navíc reflektuje svou narativní strukturu a vztah diváka k ní. Dvě větvící se linie příběhu *Femme Fatale* zdůrazňují, že alternativy budoucnosti jsou i alternativami žánru - první linie patří žánru film-noir, druhá melodramatu.

Někteří teoretici analyzují určité tendence filmů, které se v rámci lineárního příběhu snaží simulovat prvky spojované s interaktivními médii. Raymond Bellour ukazuje spojitost mezi příběhy s větvícími se liniemi a počítačovými hrami na příkladu snímku *Smoking/No Smoking* (Alain Resnais, 1993), který je tvořen dvěma filmy (*Smoking* a *No Smoking*). Oba začínají stejnou scénou, která se dále větví a v každém filmu vede k šesti možným zápletkám uspořádaným posloupně. Počítačové hry výrazně ovlivnili narativní strukturu a stylistiku filmu *Lola běží o život* (*Run Lola Run*, Tom Tykwer, 1998). Tuto tvorbu lze chápat jako produkční volbu využívající kulturních návyků, dovedností a způsobů vyvozování, získaných při recepci příběhů zprostředkovaných novými médii.

²⁴⁴ Filmy s komplikovanou narativní strukturou založenou na paralelismu nebo větvících se liniích vedou diváka ke konstrukci mentálních "map" různých variant a paralelních linií obdobně, jako to činí hráč videoher. V obou případech se ovšem tento typ aktivity váže na určitou míru zkušenosti s daným narativním světem a nabízí potěšení "znalce" (connoisseur pleasure). Fikce je chápána jako příležitost ke komunikaci a může být doprovázena například interpretací autorského záměru. Podle M. Smithe tyto filmy umožňují divákovi větší fascinaci narativní konstrukcí, potěšení z formy a způsobu vyprávění příběhu. (Smith, M.: *Parallel Lines*. In: Jim Hillier (ed.): *American Independent Cinema*, s. 155-161)

Část II.

7. STRUČNÁ HISTORIE A CHARAKTERISTIKA HOLLYWOODU

Hollywood, jako místo a zároveň systém prosperujících filmových společností a korporací, vyrostl mezi lety 1910-1920, když se skupiny producentů a distributorů spojili pro vytvoření nového průmyslového odvětví se sídlem v Los Angeles. Pojem Hollywood označuje centrum americké kinematografie a zároveň organizovanou filmovou produkci, kterou někteří teoretici připodobňují k průmyslově produkovánému modernismu masového charakteru.²⁴⁵

²⁴⁵ Srv. Röwekamp, B.: *Hollywood*

Již v rané fázi hollywoodského filmu mezi lety 1910-1917 se filmaři naučili vytvářet realisticky působivou iluzi skutečnosti. Práce kamery, střih, osvětlení a vedení herců začaly být organizovány tak, aby divák mohl fiktivní děj snadno pochopit. Filmová technika začala sloužit nejen k tvorbě atraktivních obrazů, ale také k vedení divákovy pozornosti. Do roku 1917 byly prověřené principy rozvinuty do standardizovaných formálních postupů tvorby a filmové řeči, které teoretici souhrně nazvali klasickým hollywoodským stylem.

Na přelomu dvacátých a třicátých let prošla hollywoodská kinematografie komplexní transformací, během níž se nově definovaly fundamentální koncepty technické a ekonomické organizace produkce, mezinárodního systému distribuce a předvádění. Pozměnila se podoba hollywoodského filmu jako hlavního produktu i kinematografické instituce jako základny pro jeho vznik a šíření.²⁴⁶ V tomto období došlo k vytříbení jednotlivých filmových žánrů²⁴⁷ jako jsou například gangsterky, westerny, muzikály, thrillery ve stylu film-noir,²⁴⁸ historické filmy. Hollywoodský systém, který fungoval v závěru éry němého filmu, byl standardizovaný, ale jeho produkty nebyly nikdy identické jako z tovární linky. Základem pro dosažení tvůrčích cílů se stalo dodržování směrnic a pravidel, které pomáhají koordinovat činnost všech lidí zabývajících se plánováním, natáčením a postprodukcí.²⁴⁹ Dialektika mezi autory a danými strukturami žánrů, v nichž tvořili, přispívala k rozvoji klasického hollywoodského stylu zejména během „zlaté studiové éry“ ve třicátých a čtyřicátých letech. Režiséři jako Orson Welles²⁵⁰, John Ford, Howard Hawks a Alfred Hitchcock²⁵¹ byli pokládáni za autory, kteří mají rozhodující vliv ve studiích, a jsou schopni realizovat své osobní vize.

²⁴⁶ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 2

²⁴⁷ *Filmový žánr* je tradičně definován na základě opakujících se témat, charakterů, strukturace fabulí a vizuálního stylu. Kombinací konvencí a prvků několika žánrů vznikají subžánry. Mezi nejvýznamější americké žánry patří western, protože ztělesňuje mýty jako je individualismus, země, právo a pořádek versus anarchie, na nichž stojí národní identita Spojených států. Metaforické možnosti žánru westernu rozšířil zejména J. Ford. *Žánrové filmy* často zviditelňují národní mýty či dokonce ukazují jejich samotný proces zrodu. Mezi národem a žánrem je možné vidět zásadní podobnost v tom, jak probíhá proces jejich konstituování a opětné proměny, jak se to, co bylo na periferii (určitá společenská skupina, resp. žánrový příměsek ozývající se v podobě adjektiva "muzikálový", "westernový" a pod.), dostává do centra a je sám opět ohrožován z periferie. Žánr tak může být určitým zástupným modelem vypovídajícím mnohé o národu. (Altman, R.: *Film/Genre*)

²⁴⁸ Žánr *film-noir* je důsledkem temné, paranoidní atmosféry konce 40. a počátku 50. let. Kombinuje v sobě detektivní příběh, částečně gangsterku a městské melodrama. (Monaco, J.: *How to Read a Film*)

²⁴⁹ *Postprodukce* - Finální fáze tvorby filmu, v níž dochází ke střihu, nahrávání hudby, výrobě speciálních efektů, titulků, úpravě obrazu a mixáži zvukových stop. Mezi zvukové materiály, které jsou zpracovány v postprodukcí patří záznamy nahrané během natáčení na lokacích, zvukové archívy, nově vytvořené zvukové efekty a hudba.

²⁵⁰ *Občan Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) vypráví příběh mediálního barona a politika, který je emblémem americké prosperity v první polovině 20. století. *Občan Kane* nepatří k žádnému konkrétnímu žánru, ale tvaruje konvence žánrových filmů do různých dramatických podob.

²⁵¹ Alfred Hitchcock, který filmařsky dozrál v Anglii, se v Hollywoodu prosadil zejména žánrem thrilleru, jemuž dominoval půl století. Většina filmů, které Hitchcock natočil během čtyřicátých let pojednává o paranocii. *Sabotér* (*Saboteur*, 1942) byl prvním filmem, jehož příběh o pronásledování zahrnoval úvahy o vztahu mezi

Pro současníky znamenal Hollywood klasického období ve třicátých a čtyřicátých letech symbol současnosti, přítomnosti, moderní doby. Hollywood okouznil nejen masové publikum, ale i avantgardní umělce a intelektuály po celém světě. Nelze opomenout, že americký filmový průmysl si v tomto období zajišťoval dominanci svých produktů na zahraničních trzích také pomocí kontroly distribuce a projekce.²⁵² V závěru čtyřicátých let se studiový systém značně změnil. Hlavní filmové společnosti se začali více věnovat distribuci filmů vyráběnými nezávislymi producenty. V šedesátých letech se studia stala součástí zvětšujících se korporací. Nová vládní politika ovlivnila fungování studií, produkci a distribuci filmů.²⁵³

Ekonomický úspěch srozumitelných příběhů ustanovil převahu klasického modelu v rámci filmového průmyslu. Metody a normy vyvinuté v Hollywoodu začala s rozdílnými úspěchy kopírovat evropská, japonská i indická kinematografie. Hollywood změnil v sedmdesátých letech svojí podobu zavedením velkého množství nových technologií i decentrováním moci - nadnárodní korporace koupily většinu filmových studií.²⁵⁴ Hollywoodská produkce dominuje světovému trhu, což má za následek, že prezentace různé alternativní produkce je především odkázaná na festivaly a některé pozoruhodné snímky jsou dostupné pouze relativně malému počtu diváků.

Hollywoodská kinematografie je specifickou kulturní formou, která měla a má vliv téměř na všechny sféry kulturního života západní civilizace od architektury po vzory fyzické krásy. Nejlepší hollywoodské filmy charakterizuje komplexnost a výborné řemeslné provedení, jehož cílem je maximální realismus.²⁵⁵ Podle D. Bordwella a J. Staigerové je realismus v hollywoodském filmu spojen především s industriální organizací výroby. Realismus je v tomto pojetí závislý na institucionálních diskurzích filmového průmyslu jako racionální a pragmatický nástroj v průmyslové soutěži. Se zdůrazněním, že filmový průmysl je odvětví jako každé jiné, D. Bordwell a J. Staigerová připisují změny ve filmové technologii

občanem a státem v době války. Ve snímku *Ani stín podezření* (*Shadow of a Doubt*, 1943) je v protikladu nevinnost a kriminální sklony. *Rozdvojená duše* (*Spellbound*, 1945) zpracovává freudovské psychoanalytické koncepce. Triller *Pověstný muž* (*Notorious*, 1946) popisuje paranoidní vztah poznamenaný válkou.

²⁵² Ve 30. a 40. letech byl americký filmový průmysl ovládnán specifickým marketingovým systémem osmi velkými filmovými studii, přičemž pět z nich vlastnilo i řetězce převážně premiérových kin. (tzv. vertikální integrace). Tento systém přísně reguloval načasování, geografické rozvržení a cenovou strategii jednotlivých period a způsobů nasazování filmů do kin.

²⁵³ V roce 1968 Americká filmová asociace (Motion Picture Association of America) zavedla ratingový systém, který určuje přístupnost filmů podle věku diváků.

²⁵⁴ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 2

²⁵⁵ D. Bordwell ztotožňuje „realismus“ s pravděpodobností (verisimilitude), a jako takový je považován za jeden ze čtyř typů narativní motivace (kompoziční, realistická, intertextuální, umělecká). Toto vymezení je vhodné ve vztahu k rozmanitosti hollywoodských žánrů, neřeší ale problém filmového realismu obecně, ať už jako rétorického požadavku, ideologické fikce či estetické možnosti. (srv. Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*, s. 19)

k faktorům, které sdílí všechny moderní společnosti – efektivita, diferenciací produktů, zachování standardu kvality.²⁵⁶ Hollywoodská struktura průmyslové výroby umožňuje zaměnitelnost personálu, a tudíž určitý druh stability praktických aspektů filmové tvorby. Do výroby hollywoodského filmu je vloženo ohromné lidské a organizační úsilí, v němž se všechny části tvorby filmu organicky propojí do jednoho celku. Hollywoodská výrobní praxe se skládá ze systému, který zahrnuje jednotlivce a skupiny, pravidla, instituce, dokumenty, pracovní procesy a teoretické concepty.

Otázka, co je příčinou moci Hollywoodu na globální úrovni souvisí podle M. Hansenové s fenoménem amerikanismu. Tato autorka tvrdí, že americký kulturní export sdílí základní rysy s americkou masovou kulturou, pokud pod tímto pojmem myslíme nejen kulturní artefakty a na ně napojené formy, ale také občanské hodnoty a společenské vztahy kapitalistické společnosti. Hegemonické mechanismy, díky kterým Hollywood uspěl ve Spojených státech amerických při propojování pestré škály různých tradic, diskurzů a zájmů, jsou zodpovědné za část všeobecné přitažlivosti a stabilní atraktivnosti hollywoodských produktů v zahraničí. Hollywoodská kinematografie má velký vliv na masovou kulturu a lze předpokládat, že tomu tak bude i nadále. Americká kinematografie vytvořila masový trh z etnicky a kulturně heterogenní společnosti, vyvinula idiom, snadněji přenositelný do jiného prostředí, než se to podařilo konkurenčním národním kinematografiím.²⁵⁷

Navzdory vnitřním konfliktům, hospodářským krizím, politickým změnám a společenským tlakům vycházel Hollywood z nepříznivých situací vždy znovu posilován. Princip univerzálních narativních schémat společně se schopností srozumitelně artikulovat a šířit historickou zkušenost patří mezi jeho nejsilnější přednosti. Stálý úspěch hollywoodských filmů nevychází pouze z používání univerzální narativní formy, ale také ze zprostředkování odlišných významů odlišnému publiku.²⁵⁸

Podle M. Hansenové Hollywood produkuje a globalizuje nový smyslový aparát a vytváří nové subjektivity i nové subjekty. Stejně jako ze schopnosti upoutat diváka na narativně-kognitivní rovině či z poskytování modelů identifikace zprostředkovávajících modernost, vychází

²⁵⁶ Tento industriální model umožňuje pohled na specifické činitele jako jsou výrobní a dodavatelské firmy a profesionální asociace, v jejichž diskurzech (konference, obchodní setkání, publikace) jsou jasně specifikované standardy a cíle stylistických a technických inovací. Jednou z priorit technické inovace je pro členy společnosti SMPE (Society of Motion Picture Engineers) schopnost poskytnout divákovi dokonalý audiovizuální zážitek.

²⁵⁷ Hansen, M.: Masová produkce smyslů. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 310

²⁵⁸ Hansen, M.: Masová produkce smyslů. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 311

masová přitažlivost hollywoodských filmů také z oblasti, kterou W. Benjamin nazval „optickým podvědomím“. Tyto filmy otevřely dosud nevnímatelné mody smyslové percepcie a zkušenosti, a prokázaly schopnost evokovat odlišné uspořádání každodenního světa.²⁵⁹

Esenciální charakteristiky kinematografie Hollywoodu a Evropy jsou obvykle stavěny do přímého protikladu. Jednoduché rozlišení evropské kinematografie (nekomerční, umělecká, autorská) a hollywoodské kinematografie (komerční, populární, žánrová) poukazuje na proces vzájemné sebeidentifikace. Kategorie "evropský" a "hollywoodský" film se uplatňují především v "imagináru"²⁶⁰ režisérů, producentů, diváků, kritiků či "ochránců evropské kultury". Historii vzájemného ovlivňování evropského a hollywoodského filmu je nutné vnímat s vědomím problematičnosti postulování jejich "esenciálních vlastností", a zároveň se vyhnout zpětnému projektování linearitu a determinismu tam, kde je nutné uvažovat spíše v kategoriích vzájemného (nejednosměrného a komplikovaného) působení a křížení. Zřejmě nejvýraznějším příkladem vzájemného působení je vliv klasického Hollywoodu na „francouzskou novou vlnu“, která později přinesla inspiraci "novému Hollywoodu“. Klasický hollywoodský styl ovlivnil a stále ovlivňuje evropský film.²⁶¹ Také v evropské produkci lze vidět potvrzení univerzálnosti klasických pravidel, které umožňují v rámci různých žánrů a kulturních kontextů srozumitelně a poutavě vyprávět.

8. NOVÝ HOLLYWOOD

8. 1. Základní rysy

Pojem „Nový Hollywood“ filmoví historici spojují s nastupující generací režisérů v polovině sedmdesátých let, která výrazně přispěla k ekonomickému a kreativnímu oživení hollywoodské filmové tvorby. V této době došlo poprvé v historii amerického filmu ke

²⁵⁹ Tamtéž, s. 315

²⁶⁰ Koncept "imaginárna" (v lacanovském smyslu - tj. chápaného jako pole takových obrazů - reprezentací, které jsou mylně vnímány jako obrazy sebe sama, jako součást vlastní identity) jsem převzal z textu Thomase Elsaessera *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary*.

²⁶¹ Například český režisér Jan Svěrák (nar. 1965) patří mezi filmaře, kteří zdařile spojují evropskou senzibilitu se srozumitelností americké kinematografie. Svěrákova inspirace vizuální stránkou blockbusterů S. Spielberga a G. Lucase je patrná zejména v komediální fantazii *Akumulátor 1* (1994), která obsahuje tradiční i digitální efekty. Svěrákův celosvětově úspěšný film *Kolja* (1996) má klasickou narativní strukturu a styl.

konglomeraci nezávislých autorů a filmového průmyslu.²⁶² Při vymezení „nového Hollywoodu“ jako historické etapy amerického filmu J. Wyatt, Schatz, T. Elsaesser a další zdůrazňují uplatnění nových marketingových strategií a jejich estetických důsledků, uplatnění progresivních filmových technologií, změnu struktury vlastnických vztahů na mediálním trhu a prosazování nového vizuálního stylu.²⁶³

Evropský film a filmová kritika ovlivnili způsob, jímž americký film porozuměl v sedmdesátých letech sám sobě. V sedmdesátých letech hollywoodský film přijal některé prvky evropského uměleckého filmu, především „francouzské nové vlny“, „nového německého filmu“ a „italské postneorealistickej generace“. Kombinace žánrů, citace a seberefrenčnost typické pro současnou kinematografii, je možné sledovat až k „francouzské nové vlně“, která obdivovala Hollywood třicátých a čtyřicátých let.²⁶⁴ Jedním z hlavních přínosů nové generace amerických filmových tvůrců byla schopnost efektivně pracovat s bohatým rejstříkem scénářistických i technologických nástrojů, které světový film během své vývoje vynalezl.

Filmaři „nového Hollywoodu“ neustavili nový narativní a stylistický systém, jako tomu bylo v případě Hollywoodu klasického. Technologický vývoj, který podnítli a jeho vliv na filmovou formu, byl však enormní.²⁶⁵ Úspěšnost „nového Hollywoodu“ tkví mimo jiné v zaměření na mladé publikum, které vybavilo americký filmový průmysl výjimečným růstovým potenciálem.

8. 2. Režiséři - Autoři

Mezi nejvýznamnější režiséry, kteří vytvořili „nový Hollywood“ patří Francis Ford Coppola, George Lucas, Steven Spielberg, Martin Scorsese a Brian DePalma. Filmy těchto režisérů – autorů se staly okamžitými hity, které významně pozvedly hollywoodský filmový průmysl.²⁶⁶ Několik režisérů uspělo téměř ihned po absolvování filmové školy, namísto procházení

²⁶² Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 2-3

²⁶³ Tamtéž, s. 2

²⁶⁴ Elsaesser, T.: Zdradlovost a pohlcení. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 325

²⁶⁵ Výrazný vliv na filmovou formu měla stylistika hudebních videoklipů s rychlými střihy. Ve studiové éře se hraný film skládal průměrně ze šesti stovek záběrů. Filmy režisérů „Nové vlny“ a následujících generací většinou obsahují více než devět set záběrů, některé akční a dobrodružné filmy mají až patnáct set záběrů. Tak velké množství obrazů je výzvou pro filmaře, kteří chtějí zachovat kauzalitu a jednotnost prostoru a času. Rychlejší střídání záběrů doprovází zjednodušování obrazových kompozic. (Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 19)

²⁶⁶ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 2

jednotlivými příčkami filmového průmyslu. V institucích jako je New York University, University of the Southern California nebo University of California at Los Angeles tito mladí tvůrci nejenom pochopili mechanismy produkce, ale získali také vzdělání ve filmové estetice a historii. Nová generace měla encyklopedické znalosti všech významných filmů a obdivovala tradici hollywoodské studiové éry. Protože filmy byly velkou součástí života těchto mladých režisérů, mnoho filmů „nového Hollywoodu“ vycházelo z postupů „zlaté hollywoodské éry“ a z dalších kinematografických tradic.²⁶⁷

Znalost filmové historie umožnila režisérům dát do svých filmů určitou „retro“²⁶⁸ kvalitu a tato taktika se ukázala jako nesmírně úspěšná. Ústředními postavami tohoto proudu jsou George Lucas a Steven Spielberg. Po úspěšném částečně autobiografickém snímku *Americké nápisy na zdech (American Graffiti, 1973)*²⁶⁹ Lucas získal světovou proslulost filmem *Hvězdné války: Episoda IV. - Nová naděje (Star Wars: Episode IV. - New Hope, 1977)*, v němž předvedl nový standard speciálních vizuálních efektů.²⁷⁰

Spielberg natočil po thrilleru *Čelisti (Jaws, 1975)* sci-fi *Blízká setkání třetího druhu (Close Encounters of the Third Kind, 1977)*, kterými potrdil své vypravěčské schopnosti. Lidé chodili na Spielbergovy a Lucasovy filmy opakovaně, aby mohli znovu prožít pocity vzrušení a úžasu z nových možností kinematografie. Jejich výrazný komeční úspěch začal od konce sedmdesátých let určovat podobu vysokorozpočtových hollywoodských produkcí.

Režisér Brian DePalma od počátku své tvůrčí dráhy čerpal z Hitchcockova stylu a tematiky. Jeho snímek *Oblečen k zabíjení (Dressed to Kill, 1980)* je otevřeně inspirovaný filmem *Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)*. Film *Co je, doktore? (What's Up, Doc?, Peter Bogdanovich, 1972)* inovoval žánr „bláznivé“ komedie s odkazem na snímek *Leopardí žena (Bringing Up Baby, Howard Hawks, 1938)*. Někteří režiséři usilovali o tvorbu komplexních děl ve stylu soudobých evropských filmařů. Nejznámějším filmem inspirovaným evropskou kinematografií té doby je pravděpodobně *Rozhovor (The Conversation, 1974)*, napínavý

²⁶⁷ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 490

²⁶⁸ *Retro-film* - Filmový žánr, který se tematicky se vrací do 20. - 40. let dvacátého století. Obvykle je v něm kladen důraz na dobové kostýmy, rekvizity a atmosféru; často vytváří paralelu mezi minulostí a současností. (srv. Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*)

²⁶⁹ Filmový kritik Thomas Elsaesser při analýze několika autorských snímků jako jsou *Americké nápisy na zdech* přišel s pojmem „nový realismus“, který podle něj indikuje uvolnění hollywoodské politiky. (Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 2)

²⁷⁰ *Speciální vizuální efekt (special visual effect)* - Způsob snímání nebo kombinovaného zpracování kinematografického obrazu. Cílem je vytvořit obraz, u kterého by realizace běžným postupem byla finančně nákladná, technicky obtížná nebo neuskutečnitelná. Z hlediska technických a výrobních metod se dělí na kamerové, optické, perspektivní, projekční, fotografické, laboratorní a digitální.

příběh o tajném odposlechu, v němž F. F. Coppola přepracoval motivy snímku *Zvětšenina* (*Blow-Up*, Michelangelo Antonioni, 1966).²⁷¹

Podobně jako autoři „francouzské nové vlny“ tito režiséři - filmoví nadšenci, vytvořili v rámci tradičních žánrů velmi osobní snímky s autobiografickým podtextem. Většina z nich měla ambice stát se autorskými tvůrci, a některým se to podařilo. Autorští režiséři jako F. F. Coppola, G. Lucas nebo S. Spielberg měli na začátku sedmdesátých let nepochybně v úmyslu pozměnit fungování Hollywoodu. F. F. Coppola, jenž v roce 1969 založil vlastní produkční společnost American Zoetrope, je považován za prvního autora, který dosáhl určitých změn. Coppola tvrdil, že prvním krokem k autorské svobodě je vybudování pevné pozice v hollywoodském systému, což do značné míry realizoval po natočení žánrového filmu *Kmotr* (*The Godfather*, 1972).

Možnosti mladých režisérů pracovat uvnitř hollywoodského systému se přímo odvíjely od komerčních úspěchů jejich filmů.²⁷² Ti, kteří natáčeli příliš nestandardní snímky s malými tržbami, byli odsunuti na okraj dění. Nejznámějším příkladem je Robert Altman, který se po několika neúspěšných „uměleckých“ filmech jako *Tři ženy* (*Three Women*, 1977) nebo *Quintet* (1979) musel spokojit s nezávislou nízkorozpočtovou produkcí. George Lucas šel zcela opačným směrem a prvním filmem série *Hvězdné války* začal svou sérii hitů, jejichž zisky a výsadní právo na poskytování licencí na doprovodné produkty mu umožnily dosáhnout producentské a umělecké nezávislosti.

Vzestup první autorské generace změnil hollywoodské praktiky méně, než by se na první pohled mohlo zdát. Nová vlna autorů v sedmdesátých letech nepředstavuje zvěstovatele dramatických změn v hollywoodském systému výroby a v používání klasického narativního stylu, ale spíše vlnu, která omladila americký film a měla občerstvující vliv na filmový průmysl.²⁷³

Úspěch generace „nového Hollywoodu“ vychází především ze schopnosti inteligentní a tvůrčí analýzy tradičního vyprávění tak, aby uspokojilo potřeby nejširšího publika. Starší filmy a žánry se ukázaly být cenným zdrojem postmoderních odkazů a inspirací pro náměty. Žánry „kategorie B“ jako jsou rock-and-rollové muzikály, katastrofické a science-fiction

²⁷¹ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 5

²⁷² Značný úspěch některých tvůrců „Nového Hollywoodu“ ukázal ekonomický potenciál „autorské nálepky“. Díky publicitě získali někteří režiséři takové postavení, jaké měl ve studiové éře například A. Hitchcock. Jména úspěšných režisérů „Nového Hollywoodu“ pomohla při ustanovení identity produktů (brand-identity). Inovace některých stylistických postupů byla studii podpořena v rámci rozvíjení autorského rukopisu. (King, G.: *New Hollywood Cinema*, s. 114)

²⁷³ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 7-8

filmy nebo dobrodružné seriály, režiséři „nového Hollywoodu“ pozvedli ve svých filmech do „kategorie A“ zpracováním na nejvyšší možné úrovni. Stejně jako pro literární nebo výtvarnou postmodernu²⁷⁴ je i pro kinematografii tvůrců „nového Hollywoodu“ a navazujících vln charakteristické odkazování na další druhy textů, stylů a uměleckých forem. „nový Hollywood“ svojí podporou rozvoje technologií položil základy pro digitalizaci filmu, k níž došlo v plné míře v polovině devadesátých let.²⁷⁵

Během 80. let se vedle již uznávaných jmen prosadilo několik nových tvůrců, kteří představovali další vlnu. James Cameron se prosadil s invenčně ztvárněnou sci-fi *Terminátor* (*The Terminator*, 1984). Tim Burton zaujal komiksově laděnými snímky *Beetlejuice* (1988) a *Batman* (1989). Lucas a Spielberg se kromě tvorby vlastních filmů začali věnovat produkci²⁷⁶ projektů jiných režisérů a nadále zůstávali ve vedoucím postavení. Režisér Robert Zemeckis prokázal svůj talent v komediální sci-fi trilogií *Návrat do budoucnosti* (*Back to the Future I. - III.*, 1985, 1989, 1990) a snímkem *Falešná hra s králíkem Rogerem* (*Who framed Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis, 1989), které natočil ve Spielbergově produkci. Posílení středního proudu kinematografie přišlo také z Velké Británie (Tony Scott a Ridley Scott), Austrálie (Peter Weir) a z Německa (Wolfgang Petersen).²⁷⁷

8. 3. Moderní klasicismus

Někteří teoretici²⁷⁸ zejména v devadesátých letech vyjádřili názor, že na rozdíl od filmů „starého Hollywoodu“ nemají nové hollywoodské snímky klasickou dějovou strukturu a skládají se z volně spojených akčních scén, kaskadérských výkonů a zvláštních efektů.

²⁷⁴ *Postmoderna* - Myšlenkový směr konce 20. století, charakteristický pluralitou a zrovnoprávněním názorů. Z filosofického hlediska je reakcí na modernu. Odmítá koncepci jediné pravdy a jediného cíle, kulturní nadřazenost západní civilizace i nadřazenost racionality v procesu poznání a naproti tomu usiluje o alternativní přístup ke světu. V umění je postmoderna charakteristická zejména citacemi, plagiátorstvím a hrou s kulturními symboly a ikonami. V „postmoderních“ filmech lze nalézt "dvojí kódování", přímou formu v zábavné podobě, naplňující představy jednoduchého vnímání, obohacenou o skryté odkazy a sdělení, které odhalí a vylouští náročnější (erudovanější) divák. (srv. Hubík, S.: *Postmoderní kultura*)

²⁷⁵ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 8

²⁷⁶ V produkci Spielbergovy společnosti Amblin Entertainment vznikl *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), na němž se Spielberg podílel i jako spoluautor scénáře, fantazie *Gremlins* a *Gremlins 2* (Joe Dante, 1984, 1990), filmová verze televizního seriálu *Pásmo soumraku* (*Twilight Zone*, 1983), televizní série *Neuvěřitelné příběhy* (*Amazing Stories*, 1985-1987), televizní série *SeaQuest* (1993-1996), sci-fi *Transformers* (Michael Bay, 2007) a další.

²⁷⁷ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 490

²⁷⁸ Mezi tyto teoretiky patří T. Elsaesser, T. Schatz, J. Wyatt, T. Corrigan. (Szczepanik, P.: Úvod. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 20-21)

Komplexní charakterové rysy a vývoj postav byl podle těchto teoretiků nahrazen jednorozměrnými stereotypy a narativní komplexnost byla obětována na úkor podívané. Pro dokázání pravdivosti teze, že nové hollywoodské filmy vznikají v „post-klasickém“ stylu, který postrádá tradiční vyprávěcí postupy, bylo na post-klasický model aplikováno několik vybraných snímků.²⁷⁹ Tento postup je však podle mého názoru limitován filmy, které odpovídají vykonstruovanému modelu.

Při definování post-klasicismu hollywoodské kinematografie teoretici přihlížejí ke změnám v rovině stylu a narace, technologie, produkce, marketingu, distribuce a uvádění.²⁸⁰ Mezi filmové teoretiky, kteří tvrdí, že hollywoodský film se stal „post-klasickým“ patří Justin Wyatt. Podle Wyatta již tento styl není tak formalizovaný a ucelený, jako styl klasického Hollywoodu, který se plně rozvinul v éře studiového systému ve 30. až 40. letech. Za základní rys „post-klasického“ filmu považuje Wyatt tendenci zjednodušovat postavy a vyprávění, které se svou závislostí na efektním obraze „distancuje“ od diváka. Hlavním východiskem „post-klasického“ filmu je v tomto pojetí „vysoký koncept“ (high concept) - ústřední nápad, který má svojí srozumitelností a atraktivností zaujmout publikum.²⁸¹ Tento koncept podle Wyatta v synergickém efektu podporují doprovodné produkty jako jsou například hudební soundtracky, upomínkové předměty a marketinkové strategie. Wyatt se domnívá, že tyto postupy proměnily tradiční hollywoodský filmový styl včetně jeho typických stylistických znaků. Marketingové strategie²⁸² vznikající v rámci „silné konceptualizace“ filmové tvorby Wyatt považuje za jeden z hlavních rysů „nového Hollywoodu“.²⁸³

Domnívám se, že změny, které popisuje J. Wyatt, lze považovat za posílení tradičních hollywoodských praktik. Změny v marketingu filmů neovlivnily systém klasického hollywoodského stylu a jeho narativní postupy. Všechny hollywoodské filmy byly vždy založeny na nápadech, které mohly být shrnuty do několika jednoduchých vět. Například Frank Capra vymyslel příběh svého filmu *Je to krásný život* (*It's a Wonderful Life*, Frank

²⁷⁹ Například T. Elsaesser zdařile aplikoval „post-klasický“ model na atypický film *Bram Stoker's Dracula* (F. F. Coppola, 1992). (Elsaesser, T.: Zrůdnatost a pohlcení. Francis Ford Coppola a *Dracula*. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 323-341)

²⁸⁰ Szczepanik, P.: Úvod. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 21

²⁸¹ Wyatt, J.: *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, s. 8

²⁸² V polovině 70. let Hollywood produkoval omezený počet nízkorozpočtových filmů, které měly kompenzovat ztráty z drahých prestižních produktů. Vysokorozpočtové filmy začaly být koncipovány jako univerzálně použitelné prostředky zábavy přinášející zisky ze všech forem prezentace. Tržby z prodeje doprovodných produktů se od této doby staly nedílnou součástí kalkulací hollywoodských studií. V tomto druhu obchodu nazývaném „merchandising“ se film stává výchozím mediálním objektem a všechny další produkty, které jsou souběžně s ním uvedené na trh, k němu odkazují. Samotné filmy jsou nosiči reklamy na jiné produkty (product placement).

²⁸³ Wyatt, J.: *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, s. 8

Capra, 1946} na základě pohlednicového přání. Marketing, upomínkové předměty a doprovodné produkty byly aktuální už v roce 1910 a postupem let získávali na důležitosti.²⁸⁴

Podle názoru D. Bordwella jsou kromě spektakulárních prvků zdrojem půvabu amerického filmu obratně realizované a zvládnuté mechanismy klasického stylu. Filmy „nového Hollywoodu“ uplatňují podobně jako snímky vzniklé už v desátých letech dvacátého století konstrukci zápletky ve dvou paralelních liniích (linie heterosexuálního milostného vztahu a linie sféry práce). Přetrvávajícím rysem je orientace postav na dosažení cíle. Motivace se dostávají do konfliktu, který je v hollywoodském filmu tradičním zdrojem napětí. Podstatu estetické působivosti populárního hollywoodského filmu lze vidět v důrazu na vizuální způsob sdělování informací a v obratné manipulaci s divákovou pozorností.²⁸⁵

V protikladu k závěrům filmových teoretiků jako je J. Wyatt, zastávám ve shodě s D. Bordwellem a K. Thompsonovou názor, že v průběhu sedmdesátých a osmdesátých let nedošlo k převratnému posunu ve stylistice hollywoodských filmů ani k zavedení „post-klasického“ filmového stylu. Většina hollywoodských mainstreamových tvůrců pokračovala v tradici klasické narace. Kontinuitní stříh zůstal normou, stejně jako dodržování kauzality a strukturace děje s jasným řešením hlavních dějových linií. Jak ukáží v následujících kapitolách, režiséři S. Spielberg a G. Lucas vylepšili tradiční stylistické postupy novými nebo znovoobjevenými technikami.

9. PRŮKOPNÍCI HOLLYWOODSKÉ RENESANCE: GEORGE LUCAS A STEVEN SPIELBERG

Američtí režiséři a producenti George Lucas a Steven Spielberg jsou pokračovatelé hollywoodské tradice, která započala v prvních desetiletích dvacátého století a jsou všeobecně považováni za vizionáře moderní kinematografie. Lucas a Spielberg významně přispěli k renesanci klasického stylu a zaslouženě je jim připisováno založení moderní mytologie²⁸⁶ amerického filmu. V druhé polovině sedmdesátých let přinesli nejfunkčnější poválečný model rodinné filmové zábavy a stali se nejvýznamnějšími tvůrci hollywoodských trendů.

Nadčasová kvalita Spielbergových a Lucasových filmů vychází především z tradičně koncipovaných příběhů a dodržování pravidel klasické filmové narace. Spielberg a Lucas se

²⁸⁴ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 3

²⁸⁵ Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 89-90

²⁸⁶ *Mytologie* je zde chápána jako tradicí předávané pojetí víry a kultu nějaké společnosti. Mýty jsou obvykle příběhy založené na tradičních legendách, které vysvětlují řád světa, jeho stvoření, přírodní síly a jiné jevy a události. Mnohé mýty ukazují působení různých nadpřirozených sil nebo božstev. Mytologické postavy jsou často svázány s nějakým náboženstvím.

řídí pravidlem, podle něhož filmař musí dobře znát filmovou historii, pokud chce k této historii významně přispět. Svoji tvorbou se zařadili mezi tvůrce, kteří byly jejich vzory - John Ford, Alfred Hitchcock, David Lean, Walt Disney, François Truffaut, Stanley Kubrick, Akira Kurosawa a další. Spielberg a Lucas částečně vychází ze studia práce těchto režisérů a z jejich řešení narativních problémů a zároveň nabízí svá vlastní řešení. Převzetím některých prvků, motivů a postupů do svých filmů skládají poctu těm, jejichž tvorba pro ně byla inspirací. Vztah k tvůrcům a filmům, které je formovaly, se promítnul do volby témat a jejich zpracování.

S vědomím působivosti a vlivu filmového média oba režiséři dbají na dobrý morální podtext svých filmů a jejich výchovný efekt. Jejich hlavní cílovou skupinou je především mladé publikum. Oba tvůrci mají hluboký vztah ke kultuře, jejíž jsou součástí. Zasazením děje některých svých filmů do období americké historie přispívají k tvorbě amerického sebevědomí a tím i společnosti, do které se narodili. Jako tvůrci moderních mýtů je zajímá způsob, jakým přítomnost nahlíží na minulost, a zejména, jak se tato minulost zrcadlí ve filmovém umění.

Ve věku masové produkce je při výrobě filmu kromě tvůrčího potenciálu nezbytná vnější kontrola bezprostředního organizačního a ekonomického prostředí. George Lucas a Steven Spielberg tuto kontrolu postupně získali a zároveň si udrželi statut autorů, jejichž kreativní vliv a ekonomická moc patří k nejsilnějším v hollywoodské historii.

9. 1. GEORGE LUCAS

9. 1. 1. Přehled tvorby

George Lucas (nar. 1944) natočil svůj první hraný film už během studií na Filmovém institutu University of Southern California. Filosofická sci-fi *THX 1138: 4EB (Electronic Labyrinth)* o společnosti budoucnosti, v níž jsou jedinci utiskováni chladným byrokratickým režimem, nadchla učitele i vedoucí společnosti Warner Bros. G. Lucas v tom snímku vyjádřil přesvědčení o svobodné vůli jednotlivce, který žije ve zdánlivém vězení. Vědomí vlastní hodnoty a převzetí kontroly nad svým životem jsou motivy, které Lucas zdůraznil i ve většině svých pozdějších projektů. Už v první fázi Lucasovy tvůrčí dráhy se projevila tendence neustále svá díla zdokonalovat. Lucas nebyl s technickým zpracováním filmu spokojen a v

roce 1971 v produkci svého mentora a kolegy Francise Forda Coppoly natočil novou profesionální verzi nazvanou *THX 1138*.²⁸⁷

V roce 1973 uvedl Lucas komediální příběh pro mládež s autobiografickými rysy *Americké grafiti* (*American Graffiti*), který je reflexí dospívání v Californii v šedesátých letech. *Americké grafiti* jsou ukázkovým příkladem filmu „nového Hollywoodu“, který je částečně inspirován evropskou autorskou kinematografií – především režiséry „francouzské nové vlny“. Po překvapivém úspěchu *Amerických grafiti* začal Lucas připravovat sci-fi film *Hvězdné války* (*Star Wars*) inspirovaný komiksovými příběhy Flashe Gordona, jehož děj se odehrává ve vzdálené galaxii. *Hvězdné války* měly obsahovat náročné trikové sekvence, pro jejichž vytvoření však v polovině sedmdesátých let v Hollywoodu chyběla technologie. Pro uskutečnění své vize Lucas podnítl vznik technických zařízení, která do té doby neexistovala.

George Lucas si byl od počátku své tvůrčí dráhy vědom, že umělec je omezen technologií média, v němž pracuje. Také proto se začal angažovat ve vývoji technologií rozšiřujících filmařské možnosti. V roce 1975 založil produkční společnost Lucasfilm Ltd., pod jejíž střechou vznikla firma ILM²⁸⁸, v které Lucas se svým týmem vyvinul techniku pro natáčení modelů (motion-control).²⁸⁹

Uvedení *Hvězdných válek*²⁹⁰ v roce 1977 přispělo k přesunu rodinného publika a multimediálního marketingu do centra americké kultury. Lucas se stal tvůrcem působivých moderních filmových mýtů, v nichž je možné nalézt reakci na soudobou kulturní a politickou situaci ve Spojených státech. Jako spoluautor scénáře a producent se Lucas podílel na filmu *Dobyvatelé ztracené Archy* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), který režíroval jeho přítel Steven Spielberg. Tento diváky i kritikou obdivovaný snímek se stal prvním dílem úspěšné série *Indiana Jones*, která čerpá z podobných inspiračních zdrojů jako *Hvězdné války* a získala srovnatelné kultovní postavení.

V roce 1988 Lucas produkoval fantasy²⁹¹ *Willow* v režii Rona Howarda, jehož příběh a postavy byly inspirovány Tolkienovou trilogií *Pán prstenů*. Lucas v tomto filmu určeném

²⁸⁷ Hearn, M.: *The Cinema of George Lucas*, s. 45

²⁸⁸ ILM (Industrial Light and Magic) – Firma na výrobu speciálních filmových efektů založená v roce 1975 se stabilně vysokou úrovní produkce. V roce 1979 vzniklo v ILM oddělení výzkumu počítačové animace, které položilo základ pro vznik digitálních efektů.

²⁸⁹ John Dykstra, jeden z předních inovátorů trikových technologií v 70. letech, vyvinul pro koordinaci pohybů kamery a modelů vesmírných lodí elektronické zařízení (motion control). Systémem Dykstraflex bylo možné vytvářet realisticky působící filmové obrazy v první trilogii *Hvězdné války*. Kromě těchto elektronických zařízení byly ve *Hvězdných válkách* použity počítačově vyrobené efekty.

²⁹⁰ Několik týdnů po úspěšném startu *Hvězdných válek* v kinech Lucas připojil k názvu podtitul *Episoda IV. – Nová naděje*, jenž označil film jako první díl plánované trilogie.

²⁹¹ *Fantasy* - Oblast umění (literárního, filmového, výtvarného), která vychází z pohádek a mytologií. Podobně jako sci-fi (s níž se fantasy částečně překrývá) je definována rekvizitami a prostředím, do nichž je děj situován.

především mladým divákům opět oživil řadu dobře známých mytologických figur a témat. *Willow* byl první hraným film, v němž animátoři ILM pod vedením mistra speciálních efektů Dennise Murena úspěšně realizovala *morphing*²⁹², jenž umožnil magickou přeměnu zvířete v člověka.²⁹³ Snímek *Tucker: Člověk a jeho sen* (*Tucker: The Man and His Dream*, 1988) v režii Francise Forda Coppoly vzniknul rovněž v Lucasově produkci. Do filmového zpracování skutečného příběhu vynálezce Prestona Tuckera, jenž na konci druhé světové války rozvíjel vizi automobilu budoucnosti, Coppola a Lucas promítli své zkušenosti s usilováním o vlastní uměleckou nezávislost.

Od počátku osmdesátých let Lucas podporoval vývoj digitální animace, editačních programů a nového standardu pro reprodukci zvuku – THX.²⁹⁴ Když v roce 1993 ILM vytvořila realisticky působící digitální dinosaury pro Spielbergův *Jurský Park* (*Jurassic Park*), Lucas usoudil, že přišel čas na přípravu nové trilogie *Hvězdné války*, která měla s původní vytvořit kompaktní celek.²⁹⁵

9. 1. 2. Hvězdné války

George Lucas vytvořil koncepci *Hvězdných válek* na základě studia různých světových mytologií, filosofii a náboženství (např. konfucianství, toismus). Knihy mytologa Josepha Campbella Lucase přesvědčily, že nadčasové archetypy²⁹⁶ budou nejlepším základem pro tvorbu epického filmového příběhu.²⁹⁷ Lucas promítnul do hlavního protagonisty Luka Skywalkerera své osobní přesvědčení o důležitosti víry ve vlastní intuici a talent, které člověku

Častými postavami fantasy jsou udatní hrdinové, elfové, trpaslíci, draci, démoni, víly. Základním kamenem fantasy bývá magie (kouzelnická, technologická). Příběh se nejčastěji odehrává ve světě, jehož realie odpovídají starověku, středověku nebo vzdálené budoucnosti.

²⁹² *Morphing* - Digitální efekt, v němž se jeden tvar plynule promění v druhý. Jde o kontinuální (nestříhový) přechod od jednoho objektu k druhému provedený pomocí počítačové animace.

²⁹³ Hearn, M.: *The Cinema of George Lucas*, s. 153

²⁹⁴ THX - Soubor norem, které mají za cíl zajistit maximálně kvalitní obraz a poslech zvuku. Normy určují, jaká kritéria má splňovat technika, kterou jsou zvuková studia i kinosály vybaveny. Hlavním záměrem je, aby diváci film v kině viděli a slyšeli přesně tak, jak jej nastříhali a zvukově namíchali tvůrci ve studiu. THX nechal sestavit G. Lucas v 1981, když byl při uvedení filmu *Hvězdné války: Episoda IV. – Impérium vrací úder* nespokojen s úrovní projekce v amerických kinech. V 90. letech začal G. Lucas podporovat vývoj technologií pro vysoce kvalitní digitální reprodukci filmů.

²⁹⁵ Hearn, M.: *The Cinema of George Lucas*, s. 174

²⁹⁶ *Archetyp* - praobraz, pravzor, původní podoba. V historických vědách je to předpokládaný nejstarší text, který se nedochoval, ale k němuž ukazují zachované písemné památky. V analytické psychologii C. G. Junga jsou archetypy vrozené psychické struktury, primární schémata představ fantazie, obsažené v tzv. kolektivním podvědomí a formující apriorně činnost představitivosti. Jsou základem všelidské symboliky, jež se projevuje v mýtech a náboženství, ve snech, ve výtvorech literatury a v umění.

²⁹⁷ G. Lucas čerpal především z knihy J. Campbella *The Hero with a Thousand Faces* (1949), v níž je popsán model archetypálního hrdiny, který se objevuje ve většině světových mytologiích.

dávají svobodu. Velká hollywoodská studia zpočátku odmítala film financovat, až se nakonec projektu ujala společnost Twentieth Century Fox. Lucas požadoval předem od studia 40% ze zisku a k tomu zdánlivě nevýznamnou položku – právo k prodeji jména filmu, protože doufal, že všechny doprovodné produkty pomůžou posílit divácký zájem o prezentovaný imaginární svět.²⁹⁸ Okolnosti vzniku snímku byly pro Lucase frustrující zejména kvůli neustálému tlaku ze strany producentů. Tvorba vizuálních efektů byla problematická a zpočátku vůbec nepostupovala podle plánů.

Hvězdné války se navzdory počátečním pochybnostem a produkčním potížím staly dokonalým produktem „nového Hollywoodu“. Krátce po jejich úspěšném uvedení do kin v květnu roku 1977 připojil Lucas k původnímu názvu podtitul *Epizoda IV. - Nová naděje*,²⁹⁹ kterým určil místo filmu v plánované sérii. Formálně a obsahově přitažlivá podívaná oslovila široké spektrum diváků.

Hvězdné války představují nadčasovou syntézu nejpoužívanějších prvků, které jsou prezentovány v klasickém hollywoodském stylu. Kombinací motivů sci-fi, fantazy,³⁰⁰ melodramatu, ale i válečných, samurajských a dobrodružných filmů, a ve značné míře westernu – hlavního amerického mýtu, Lucas vytvořil „vlastní“ žánr.

Hrdiny filmu jsou archetypální postavy, jejichž charakteristika se objevuje v mnoha světových příbězích – dobrý učitel (Obi-Wan Kenobi), zasvětitel (Yoda), dobrodruh (Han Solo), princezna (Leia), zlý mnich (Imperátor), komičtí glosátoři (roboti), rytíř Zla (Darth Vader) a především Luke Skywalker, jednoznačně kladný hrdina dospívající z idealistického mladíka v mistra řádu Jedi. V roce 1980 Lucas navázal na *Novou naději* pokračováním *Impérium vrací úder (Empire Strikes Back)*³⁰¹, jehož režii světil zkušenému Irvinu

²⁹⁸ Od prvního uvedení *Hvězdných válek* v roce 1977 spojili s úspěchem filmu svoje výrobky v licenci Lucasfilmu stovky firem. Lucas díky tomu získal velkou finanční nezávislost na hollywoodských studiích, s níž potom mohl realizovat celou ságu ve velkém stylu.

²⁹⁹ *Hvězdné války – Episoda IV. – Nová naděje*: Mladík Luke Skywalker, který žije s příbuznými na farmě na planetě Tatooine, se prostřednictvím dvojice droidů dostane do kontaktu s Obi-Wan Kenobi, posledním rytířem řádu Jedi. S ním se z hvězdného přístavu Mos Eisley na lodi Millenium Falcon pašeráka Hana Sola dostane mezi rebely, kteří bojují proti totalitářskému galaktickému Impériu. Luke osvobodí ze zajetí vůdkyni rebelů, princeznu Leiu Organu, zatímco Obi-Wan prohraje v souboji s pravou rukou Imperátora, lordem Darthem Vaderem. V závěru se Luke stává hrdinou, protože dokáže naslouchat svojí intuici a uvěřit ve svoje schopnosti. Ve velké kosmické bitvě zlikviduje nejsilnější zbraň Impéria – Hvězdu smrti.

³⁰⁰ G. Lucas byl při koncipování světa, postav a dějových linií také inspirován trilogií J. R. R. Tolkiena *Pán prstenů (The Fellowship of the Ring)*.

³⁰¹ *Hvězdné války: Episoda IV. – Impérium vrací úder*: Imperátorovi zvědomé odhalí základnu rebelů na ledové planetě Hoth. Luke na planetě Dagobah pod vedením mistra Yody pozná tajemství kosmické duchovní Síly. Aniž však dokončí svůj trénink, spěchá na pomoc přátelům, které pronásleduje Darth Vader. Vinou zrady Solova bývalého společníka Landa jsou všichni Vaderem lapeni. Luke v závěru svede souboj s Vaderem, a při tom se od něho dozví, že je jeho synem. S pomocí své sestry Leii a Landa unikne. Han Solo je zmrazen do karbonitového bloku a je předán svému věřiteli, tatooinskému vládci Jabbovi. Film končí částečnou prohrou hrdinů v souboji s galaktickým Zlem.

Kershnerovi. Následoval *Návrat Jediho* (*Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983), který završil první trilogii.³⁰² Tváře hrdinů, fantastické bytosti, mimozemšťané, monstra, roboti a vesmírné lodě z *Hvězdných válek* se přiřadili ke všeobecně známým symbolům populární kultury.

Na G. Lucase stejně jako na S. Spielberga zapůsobilo technické zpracování filmu S. Kubricka *Vesmírná Odysea 2001* (*Space Odyssey 2001*, 1968), jenž nastavil nový standard ve tvorbě speciálních efektů i v prolnutí filosofie se žánrem sci-fi. Lucas a jeho tým vytvořili podle Kubrickova vzoru svět *Hvězdných válek* s mimořádnou pečlivostí. Stavby, kostýmy, prostředí, dopravní prostředky a další prvky působí autentickým dojmem. Použití sofistikované filmové technologie přispívá k divákově ochotě uvěřit předváděné iluzi. Přesvědčivá vizuální a zvuková stránka³⁰³ posiluje ve *Hvězdných válkách* dojem uvěřitelnosti zcela fantastické podívané.

První film *Nová naděje* vyniká jednoduchostí, jež však s dalšími dvěma díly nabývá nového významu a demonstruje svoji komplikovanost. Osu vyprávění tvoří příběhy rodiny Skywalkerů, jejichž peripetie jsou předkládány v podobě postupně odhalovaného tajemství. Lucas ve všech dílech používá princip *retardace*, jemuž jsem věnoval pozornost v kapitole o schématech. K plné reflexi a akceptování světa *Hvězdných válek* jako celosvětového fenoménu došlo ve chvíli, kdy byla trilogie kompletní a dovolila ocenit plnou šíři autorových úmyslů. Finální scéna *Návratu Jediho*, v níž je Luke sofistikovaně pokoušen ke Zlu, je hlavním pilířem seriózních rozborů trilogie, neboť srozumitelnou formou převádí komplikované vyvrcholení myšlenkové linie příběhu do krystalicky čisté mýtiské podoby.

Zatímco humor je přítomný jen ve vnějším traktování jednotlivých elementů vyprávění (například vztah princezny a kosmického pašeráka), hrdinský patos souboje Dobra se Zlem zůstává nedotčen. Nadčasovost této vesmírné ságy³⁰⁴ zajišťuje mimo jiné ucelenost její „mytologie“, která umožňuje divákovy volný pohyb na několika úrovních: od uspokojení

³⁰² *Hvězdné války: Episoda VI. – Návrat Jediho*: Luke a Leia osvobodí Hana Sola na planetě Tatooin ze zajetí. Zatímco Luke se pak úmyslně vydá do rukou Imperátorovi a Vaderovi, Leia a Han se s pomocí domorodých obyvatel Ewoků na planetě Endor zmocní energetického štítu, chránícího novou Hvězdu smrti. Ve vrcholné scéně Imperátor Luka vyzývá, aby dal průchod svému hněvu a zaútočil na vlastního otce, který se doposud projevoval jako nástroj Zla. To by však neznamenal vítězství Dobra, ale naopak Lukeův přechod k Temné straně. Jeho otec Vader ho za cenu vlastního života zachrání před Imperátorem, kterého zabije. Říše Zla je zničena, Luke dosáhl mistrovství v umění rytířů Jedi. V závěru Leia padne do náruče milovanému Solovi a rebelové slaví vítězství.

³⁰³ G. Lucas je přesvědčen o tom, že zvuk tvoří padesát procent divákovy zážitku z filmu. Tuto filosofii uvedl do praxe především ve zvukovém studiu Skywalker Sound, které je součástí společnosti Lucasfilm Ltd.. Důležitou součástí světa *Hvězdných válek* jsou zvuky zbraní (světelné meče, laserové pistole, děla), vesmírných lodí a různých bytostí, které vytvořil zvukař a střihač Ben Burtt se svým týmem.

³⁰⁴ Každá epizoda *Hvězdných válek* začíná větou "A long time ago in a galaxy far, far away...", po níž následují titulky uvádějící základní dějový kontext, v němž se bude příběh odehrávat.

elementárních konzumentských potřeb až po možnost hlubších teoretických rozborů. První trilogii lze chápat jako variantu oidipovského mýtu, gnostický film a podobně. Velkolepost vyprávění umocňuje hudba Johna Williamse v podání Londýnského symfonického orchestru.³⁰⁵ Přirozenou součástí *Hvězdných válek* je sebevědomé postmoderní odkazování na různé zdroje. Vedle zřejmých vizuálních inspirací - například kosmické souboje vznikly po vzoru leteckých bitev z druhé světové války, jak je ukazují archivní dokumenty, v nich najdeme i přímé citace.³⁰⁶ *Hvězdné války* lze považovat ze rozsáhlý a zasvěcený katalog historie Hollywoodu a jeho vývoje. Uvážíme-li, kolik prvků, konvencí a triků filmového řemesla si Lucas vypůjčil z klasických děl různých žánrů, je jenom přiměřené, že *Hvězdné války* jsou nejúspěšnější filmovou sérií v dějinách kinematografie. *Hvězdné války* potvrzují, že spektakl je součástí klasického hollywoodského filmu a že má smysl pouze tehdy, pokud je zarámován kvalitním narativem.

9. 1. 2. 1. Experiment s technikou a časem

Hvězdné války jsou postmoderní fikcí³⁰⁷ zprostředkovanou moderní technologií. Jejich vřelé přijetí ukázalo potřebu Američanů vrátit se do relativně idealistických 30. a 40. let a navázat na domácí tradice, jež v dílech generace „Nového Hollywoodu“ vedla k znovunastolení „hollywoodského kina snění“, oživeného comicsovou vypravěčskou dynamikou.

George Lucas v plné míře využil digitální technologii a kompletně zrestauroval původní trilogii, kterou v roce 1997 uvedl pod názvem *Star Wars Trilogy - Special Edition*. Vylepšení především technického rázu umožnila filmy prezentovat v podobě, která v mnohém předčila původní koncepci a zároveň připravila půdu pro nové díly. Lucas pro tuto

³⁰⁵ John Williams symfonickým hudebním doprovodem k *Hvězdným válkám* významně ovlivnil vývoj filmové hudby. Hudba získala v roce 1978 cenu Americké filmové akademie, Zlatý Glóbus, Cenu Grammy a další ocenění. J. Williams vyšel při tvorbě hudebních leitmotivů pro jednotlivé postavy a události ze zlaté éry klasického Hollywoodu a také z evropského romantismu, zejména z oper Richarda Wagnera. Williamsův doprovod znamenal návrat ke konvencím „klasické filmové hudby“ (classical film score), která ve 30.-50. letech představovala normu. Mezi hlavní konvence klasického hudebního modelu patří služba vyprávění, podřízení hudby dialogu, vysoký stupeň synchronizace hudby a akce a podpora kontinuity vyprávění. (Kalinak, K.: *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*, s. 203)

³⁰⁶ *Hvězdné války: Episoda IV. Nová naděje* - Scéna, v níž Luke objeví vypálenou farmu, je citací westernu *The Searchers* (John Ford, 1956). Scéna v závěru filmu, v níž piloti letí úzkým koridorem při útoku na nepřátelskou Hvězdu smrti, odkazuje k válečnému filmu *The Dam Busters* (Michael Anderson, 1955). Způsob vyprávění příběhu z pohledu vedlejších postav je převzatý z *Hidden Fortress* (Akira Kurosawa, 1958)

³⁰⁷ Postmoderní fikce rozšiřuje prostor fiktivního diskursu směrem k mýtu, procesem mýtizace, a narušováním "první" hranice mezi realitou a fikcí. Postmoderní fikce tedy prozrazuje fiktivnost jazyka svým přesvědčivým prozrazováním vlastní fiktivnosti a tím nabývá současně povahy non-fiktivního, pravdivého tvrzení, obdobně jako výrok "vše je relativní", vztážen sám na sebe relativizuje svou vlastní platnost. Tvrzení "vše je fiktivní" zřikativňuje vlastní smysl a implikuje non-fiktivní (referenční, korespondenční, reprezentativní) pól jazyka či jiných znakových (symbolických) systémů. Propracované trikové (referenční) scény a prostředí ve *Hvězdných válkách* podporují přesvědčivost fikce.

“definitivní“ edici natočil nový materiál (například záběry s vojáky Impéria), který byl v postprodukci³⁰⁸ začleněn do původních i nově přidaných scén. Obnovení původní trilogie je po technické stránce téměř stejně revoluční, jako bylo její samotné natočení. Díky digitálnímu vyčištění originálního negativu a vylepšenému prostorovému zvuku filmy působí novým dojmem. Pro větší realističnost byly upraveny zejména vizuální efekty (např. kosmické lodě, výstřely) a pozadí původně vytvořená metodou *matte-painting*.³⁰⁹ Přibýly galaktické bytosti a stroje v ulicích Mos Eisley v *Nové naději* nebo záběry Oblačného města v *Impérium vrací úder*. Lucas do všech dílů přidal scény,³¹⁰ které byly vystřižené, nedokončené či neuspokojivé pro nedostatek času, financí či technologie, avšak k zásadním změnám v celkové fabuli nedošlo.³¹¹

Nová podoba původní trilogie je logickým pokračováním Lucasova vytváření „neexistující reality“. Touha poměřit se s pomíjivostí času a vrátit jej, či jej alespoň zadržet, je vlastní nejen Lucasovi, ale i většině jeho kolegů z generace „Nového Hollywoodu“. George Lucas a Steven Spielberg se k estetickému a technickému stárnutí filmů postavili s energií, kterou dosud žádní tvůrci nevyvinuli.³¹² Významná podpora uchování a rekonstrukce kinematografických klenotů se u těchto filmařů projevila i v tvůrčí rovině. Obnovená první trilogie *Hvězdné války* poskytla divákům příležitost vidět staré snímky „nově“ navzdory uplynulému času.

V roce 1999 uvedl Lucas první díl nové trilogie³¹³ nazvaný *Episoda I. - Skrytá hrozba (Star Wars: Episode I. - Phantom Menace)*, jejíž ústřední postavou je Anakin Skywalker, otec

³⁰⁸ *Postprodukce* - Finální fáze tvorby filmu, v níž dochází ke střihu, nahrávání hudby, výrobě speciálních efektů, titulků, úpravě obrazu a mixáži zvukových stop. Mezi zvukové materiály, které jsou zpracovány v postprodukci patří záznamy nahrané během natáčení na lokacích, zvukové archívy, nově vytvořené zvukové efekty a hudba.

³⁰⁹ *Matte-painting* - Malba tradičně zhotovená na skle nebo plátně vloženém před kameru nebo do pozadí scény, jejíž obraz je pomocí dvoj-expozice sloučen s ostatními záběry.

³¹⁰ V epizodě *Nová naděje* byla například přidána scéna rozhovoru Luka s přítelem Biggsem před útokem na Hvězdu smrti, scéna setkání Hana s Jabbou Huttem, který se původně objevil až ve druhém filmu. Ve finále *Návratu Jediho*, kde Luke páli pod hvězdným nebem otcovo tělo a Ewokové s jeho přáteli slaví vítězství, přibýly scény oslav v různých částech galaxie.

³¹¹ Hearn, M.: *The Cinema of George Lucas*, s. 182-184

³¹² G. Lucas a S. Spielberg se souběžně s podporováním rozvoje filmových technologií, restaurace a archivace filmů angažovali na poli domácího videa, počítačové zábavy a vzdělávání. Lucas založil společnosti LucasArts Entertainment, Lucas Licensing a Lucas Learning. Zároveň podepsal smlouvu s několika hračkařskými společnostmi (např. Hasbro, Lego), které vyrábí produkty s filmovými motivy.

³¹³ *Episody I., II., III.* popisují pád Staré republiky a zánik řádu rytířů Jedi. V třetí epizodě zuří „Klonové války“, které prohloubily rozpory mezi kancléřem Palpatinem a Radou rytířů Jedi. Mladý Jedi Anakin Skywalker podlehne slibům a pokušení „Temné strany“, vstoupí do služeb lorda Dartha Sidiousa (kancléř Palpatin) - skrytého vůdce nepřátelských Sithů. Po jejich útoku na rytíře Jedi přežijí pouze mistři Yoda a Obi-Wan Kenobi, který zvítězí v dramatickém souboji nad Anakinem. Darth Sidious zmrzačeného Anakina zachrání a v rámci svého dlouhodobého plánu z něj učiní Dartha Vadera (variance na Dark Father – Temný otec), s nímž vládne následujících třicet let galaxii.

hlavního hrdiny první trilogie, Luka. Následovala *Episoda II. - Klony útočí* (*Star Wars: Episode II. – Attack of the Clones*, 2002) a závěrečná *Episoda III. - Pomsta Sithů* (*Star Wars: Episode III. – Revenge of the Sith*, 2005), která výtečně propojuje novou a původní trilogii. Lucas v autorském duchu všechny tři epizody napsal a režíroval. Důležitou součástí série je hudební doprovod (score)³¹⁴ Johna Williamse, jehož základní motivy procházejí všemi šesti díly. Zejména ve Spojených státech, kde jsou *Hvězdné války* a Williamsova hudba považovány za nedílnou součást moderní kultury, se nová trilogie stala fenoménem.

Lucasova filmová série³¹⁵ představuje ojedinělé, dlouhodobě koncipované zacházení s „diváckým časem“, které má formálně blízko ke koncepci komiksu či vysílání rozhlasového seriálu. Jasně odlišené Dobro a Zlo, důraz na hodnoty jako jsou přátelství, čest, odvaha, empatie, tolerance, odkazují k prověřeným zdrojům literární a filmové historie. *Hvězdné války* Lucasovi umožnily nejenom zviditelnit svou osobní výpověď, ale znamenaly také příležitost vytvořit imaginární a zároveň srozumitelný svět s inspirativními postavami.

10. STEVEN SPIELBERG

10. 1. Přehled tvorby

10. 1. 1. Šedesátá až osmdesátá léta

Steven Spielberg (nar. 1946) dostal první profesionální příležitost v roce 1969, když krátkým nízkorozpočtovým snímkem *Amblin'* (1968)³¹⁶ upoutal pozornost producentů Universal Pictures. V pouhých dvaceti jedna letech podepsal smlouvu se studiem Universal a režíroval některé díly televizních serií jako například *Doktor Marcus Welby* (*Marcus Welby M.D.*) nebo *Noční galerie* (*Night Gallery*). Natočil také pilotní díl k proslulé sérii *Columbo* (*Murder by the Book*, 1970). V roce 1971 Spielberg režíroval televizní film *Duel* o nerovném souboji

³¹⁴ *Score* (Original Motion Picture Score) - Soubor instrumentálních kompozic, které jsou výhradně nediegetického charakteru a které zpravidla mívají jediného autora. *Soundtrack* (Original Motion Picture Soundtrack) – Hudební nosič, kterém může obsahovat veškerou zvukovou stopu bez ruchů - tj. instrumentální skladby, písně (včetně diegetických) i úryvky dialogů.

³¹⁵ *Hvězdné války* jsou prototypem filmové série (tzv. franchise), pro níž je příznačné upozorňování na svůj mediální původ, vnímání sebe jako ustálené značky, v jejímž rámci se může plně projevit režisérův či v některých případech producentův styl. Jednotlivé díly odkazují ke své vlastní „mytologii“, k utvořenému fikčnímu světu a jeho postavám, které divák již dobře zná.

³¹⁶ *Amblin'* – S. Spielberg natočil tento dvacetičtyřminutový snímek ve stylu „road-movie“ během svého studia na California State University, Long Beach. Snímek vypráví jednoduchý příběh o mladé dvojici, která cestuje přes kalifornskou poušť k pacifickému pobřeží.

mezi bezúhonným řidičem a záhadným kamionem, v němž předvedl svůj talent pro tvorbu nervy drásajícího napětí. Film se díky svému úspěchu v televizi promítal později i v kinech.³¹⁷

Spielberg prošel vývojem, během něhož dokázal schopnost zpracovat v rámci různých filmových žánrů velmi odlišná témata. Většina Spielbergových filmů vypráví příběhy o lidské odvaze, soucítění, potřebě domova, odpovědnosti za druhé a možnosti spásy. První Spielbergův celovečerní hraný film, drama *Sugerlandský expres* (*Sugerland Express*, 1974), byl diváky přijat vlažně, kritika nicméně ocenila režisérovu invenci a profesionalitu. *Sugerlandským expresem* začala Spielbergova plodná spolupráce se skladatelem Johnem Williamsem, jehož hudba hraje ve Spielbergových filmech zcela zásadní roli. Tři roky po *Duelu* se Spielberg pustil do natáčení filmu s podobným tématem, v němž mohl ještě více projevit své režijní ambice a dokázat hollywoodským studiím, že je připraven na velké projekty.

Film *Čelisti* (*Jaws*, 1975) o boji „obyčejných lidí“ se žralokem, jenž Spielberg natočil podle novely Petera Benchleyho, obsahuje mnoho typických spielbergovských motivů a postupů.³¹⁸ *Čelisti* definovaly žánr moderního thrilleru a učinily z kina opět místo neuvěřitelných zážitků a senzací. Natáčení filmu provázely značné technické potíže, což zredukovalo původně plánovaný počet záběrů na mechanický model žraloka. Tím, že žralok je vidět ve filmu jen krátce a pokaždé v překvapivém momentu, je v ději udržováno mnohem větší napětí, než kdyby si divák mohl zvíře dobře prohlédnout. *Čelisti* daly Spielbergovi tvůrčí a finanční svobodu, díky níž se mohl pustit do realizace osobnějších filmů.³¹⁹

V roce 1977 Spielberg představil autorskou sci-fi *Blízká setkání třetího druhu* (*Close Encounters of the Third Kind*),³²⁰ která tématicky vychází z jeho amatérského snímku *Ohnivá záře* (*Firelight*, 1964). *Blízká setkání třetího druhu* mají ve Spielbergově filmografii zvláštní

³¹⁷ Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 51

³¹⁸ *Čelisti* začínají typickým Spielbergovým postupem - tajemnými zvuky na černém plátně, které navozují napětí. Tento tón pokračuje v úvodním záběru (29 vteřin) pod vodou z pohledu plujícího predátora. Následuje více konvenční záběr (46 vteřin), v němž pomalá jízda kamery ukazuje skupinu mladých lidí sedících kolem ohně na pláži. Tento pohyblivý záběr (tracking shot) postupně představující prostor a postavy je alternativní volbou ke statickému celkovému záběru (master shot), který vše představuje najednou. Film v roce 1976 získal cenu Americké filmové akademie za střih, hudbu a zvuk. (Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 31-32)

³¹⁹ S. Spielberg současně s budováním statutu autora zaujal v Hollywoodském filmovém průmyslu klíčové pozice (producent, spoluvlastník studia, člen asociace filmových režisérů, člen AFI, poskytovatel licencí).

³²⁰ *Blízká setkání třetího druhu*: Hlavním hrdinou je elektrikář a otec rodiny z předměstí Roy Neary (Richard Dreyfuss), který se během noční jízdy autem náhodně setká s UFO. Neary je po tomto zážitku posedlý touhou odhalit, jaký má jeho zkušenost význam. Osamělá matka Jillian, které mimozemšťané unesli syna z jejího domu se s Royem náhodně setká. Mimozemské poselství, zakódované do pětitéonové melodie, dokáže naráz oslovit tisíce lidí po celém světě. Záhadné jevy zkoumá mezinárodní skupina vědců pod vedením Francouze Lacombea. Ústřední dvojice Roy a Jillian se společně vydává k monumentální hoře Devil's Tower ve Wyomingu, kde vědci vybudovali základnu pro přistání mimozemských návštěvníků. V závěru filmu dochází k setkání dvou civilizací, které je prezentováno jako akt spásy. Z ohromné mateřské lodi mimozemšťanů postupně vycházejí unesení lidé a různé mimozemské rasy. Neary společně s několika vybranými experty nastoupí na její palubu a odlétá.

místo, protože v nich poprvé prezentoval téma, které jej skutečně fascinovalo a současně do filmu promítnul svou víru v imaginaci a nevinnost. Film obsahuje řadu mýtických a pohádkových motivů, které silně rezonují s inspirací a motivací téměř každého tvůrčího jedince. Kontakt dvou vesmírných civilizací symbolizuje v této humanistické vizi možnost míru mezi národy. Film je zároveň obhajobou snahy o naplnění snu nehledě na okolnosti a osobní oběti. Proměňující zážitek obyčejného člověka za neobyčejných okolností zde znamená osvobození od strachu z neznáma. Spielberg mistrně zkombinoval rovinu posedlosti hlavního hrdiny odhalit pravdu, se spektakulárností³²¹ setkání s mimozemšťany. Zejména závěr filmu, v němž hraje důležitou roli komunikace mezi lidmi a mimozemskými návštěvníky pomocí hudby a barev, vyvolává úžas z možností filmu. I když *Blízká setkání* obsahují velký počet speciálních efektů, síla filmu spočívá především v příběhu hlavního protagonisty, který zosobňuje režisérovo alter ego.³²² Finální vysvětlení záhadných jevů a kontakt s mimozemskou civilizací představuje naplnění hrdinovy cesty a zároveň režisérovy umělecké vize. K uvěřitelnosti a působivosti filmu přispěla režisérova vynikající práce s herci a zejména s dětskými představiteli.³²³

Po extravagantní, avšak nepříliš úspěšné komedii *1941* (1979), která parodizuje japonský útok na Pearl Harbor, natočil Spielberg přelomový snímek dobrodružného žánru *Dobyvatelé ztracené Archy* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981)³²⁴ - úvodní díl série *Indiana Jones*.³²⁵ Lucasův a Spielbergův první společný projekt představuje důmyslně propracovaný hold filmovému řemeslu, jenž čerpá z tematiky a poetiky dobrodružných seriálů třicátých a čtyřicátých let. Podobně jako ve *Hvězdných válkách* působí úvodní scéna filmu jako pokračování předchozího dobrodružství, které okamžitě vtáhne diváka do příběhu.

V roce 1982 Spielberg navázal na tematiku filmu *Blízká setkání třetího druhu* sci-fi pohádkou *E.T. – Mimozemšťan* (*E.T. - The Extra Terrestrial*), v níž brilantně zkombinoval rodinné

³²¹ *Spektakulárnost* – Vizuální velkolepost. *Spektákl* (z francouzského *spectacle*) - Působivá vizuální podívaná. Od sedmáctého století se tento pojem používá pro označení určitého typu anglického divadelního dramatu. První němé filmy z počátku kinematografie byly považovány za *spektákly*.

³²² *Alter ego* (z latiny - druhé já) - duševně, charakterově spřízněný člověk, důvěrný přítel.

³²³ Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 100-101

³²⁴ *Dobyvatelé ztracené Archy*: Hlavním hrdinou je archeolog a dobrodruh Indiana Jones (Harrison Ford), jenž je pověřen vládou Spojených států, aby našel legendární Archu úmluvy se zvláštní mystickou silou. Hlavními zdroji inspirace byly filmy *Zorro Rides Again* (John English, William Witney, 1937), *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) a *The Treasure of the Sierra Madre* (John Huston, 1948).

³²⁵ Série *Indiana Jones* stejně jako série *Hvězdné války* navázala na tradici spektakulárních narativů, v nichž se objevuje *mýtus obzoru* (myth of the frontier) patřící mezi nejstarší narativní rámce. *Mýtus obzoru* lze považovat za jeden z nejdůležitějších článků americké kultury. Spektakulární filmy, v nichž je představena zóna obzoru či hranice (např. divoký Západ, ostrov s dinosaury, vzdálená galaxie) nabízejí imaginární řešení konfliktu mezi vzdálenou, neprozkoumanou zónou a technologickou modernitou. Hrdinové těchto narativů obvykle stojí mezi neznámým prostorem a civilizací. (King, G.: *Spectacular Narratives*, s. 5)

melodrama s fantastickou podívanou. *E.T. – Mimoszemšťan* patří mezi Spielbergovy nejklassičtější a zároveň nejoblíbenější filmy. Režisér do filmu promítnul autobiografické téma touhy po harmonickém domově a zároveň v něm realizoval svůj chlapecký sen potkat laskavého přítele z hvězd a prožít neobyčejné dobrodružství. Film vypráví příběh jedenáctiletého chlapce Elliota (Henry Thomas), kterému setkání s mimozemským návštěvníkem změnil život. Moudrý mimozemšťan zosobňující nejlepší lidské vlastnosti představuje pro chlapce spasitele, díky němuž pozná skutečné přátelství a hodnotu domova.³²⁶ Film naznačuje, že přátelství mezi různými kulturami je možné spíše v případě mladých a nevinných lidí, jejichž otevřenost a upřímnost je v kontrastu s cynickým světem dospělých. Důležitou roli hraje ve vyprávění motiv létání, které vizualizuje motiv povznesení se nad všední skutečnost a naplnění snu.³²⁷

Vedle létání tu slaví úspěch i další oblíbená spielbergovská témata – dítě v ohrožení a autobiografický motiv „nepřítomného“ otce. Spielberg byl první režisér, který setkání dvou představitelů různých inteligentních civilizací včlenil do příběhu o obyčejné rodině a dokázal mu dát filmařsky originální podobu, vtip, jímavost, patos a velmi osobní tón. Zároveň s lehkostí vedl dětské představitelky a zvládnul mimořádně náročné trikové požadavky. Klíčovou roli přesvědčivá elektronicko-mechanická loutka mimozemšťana, kterou vytvořil mistr animatronických modelů Carlo Rambaldi. Spielberg natočil film v klasickém hollywoodském stylu s pomocí nejmodernější filmové techniky počátku osmdesátých let. Všechny události a jednání postav jsou v ději jasně motivované a příběh graduje k jednoznačnému vyřešení. Postupným předkládáním informací a vodítek Spielberg vede diváka ke konstrukci fabule a usměrňuje jeho očekávání. K silné emocionální působivosti filmu přispívá hudba Johna Williamse, která posiluje plynulost a gradaci narace a povzbuzuje v divákovy sympatie k protagonistům. V roce 2002 Spielberg po vzoru Lucasova obnovení původní trilogie *Hvězdných válek* uvedl speciální jubilejní verzi filmu s digitálně vylepšenými záběry, dvěma přidanými scénami a remixovaným soundtrackem.

V roce 1984 Spielberg s Lucasem uvedli *Indiana Jones a chrám zkázy* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*), druhý díl dobrodružné série. Většina děje, jenž se odehrává ve východní Indii, je vyprávěna v mnohem temnějším tónu než má snímek *Dobyvatelé ztracené Archy*. Spielbergův první vážný film *Purpurová barva* (*The Color Purple*) z roku 1985 natočený

³²⁶ Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 142

³²⁷ Silueta letícího Elliota a E.T. před Měsíce v úplňku se stala logem Spielbergovi produkční společnosti Amblin Entertainment založené v roce 1982.

podle stejnojmenné novely Alice Walkerové pojednává o životě africko-amerických žen během „Velké deprese“. Film oslovil diváky i kritiku a podnítl diskuze o portrétování rasové a genderové diskriminace. V roce 1986 Spielberg natočil adaptaci autobiografické novely J. G. Ballarda *Říše Slunce* (*Empire of the Sun*, 1987), která popisuje život dvanáctiletého chlapce v japonském zajateckém táboře během druhé světové války. Film byl mnohými renomovanými kritiky oceněn jako nejlepší filmové dílo roku a obdržel pět nominací na Oscara, nicméně jeho divácká návštěvnost byla na Spielbergovy poměry nízká. *Říše Slunce* je bezpochyby jeden z nejvýznamějších filmů o konfrontaci dětského vidění světa s tvrdou realitou války.³²⁸

Po dvou dramatech se Spielberg vrátil k oblíbenému archeologovi a natočil *Indiana Jones a poslední křížová výprava* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989), v níž kromě Harrisona Forda zazářil v roli jeho otce Sean Connery. Výborný příběh s klasickou narativní stavbou, hvězdné obsazení a Spielbergova zkušená režie vytvořila z *Poslední křížové výpravy* nezapomenutelný film. V závěru roku 1989 uvedl Spielberg svůj první ryze romantický snímek *Navždy* (*Always*), jenž je moderní verzí filmu *Chlapík jménem Joe* (*A Guy Named Joe*, Victor Fleming, 1943). *Navždy* vypráví v klasickém stylu o odvážném pilotovi (Richard Dreyfuss), který zahyne při hašení lesního požáru a vrátí se mezi své přátele jako duch, aby zasvětil do létání nového pilota.³²⁹

10. 1. 2. Devadesátá léta a nové milénium

Spielberg vstoupil do devadesátých let s pohádkově stylizovaným filmem *Hook* (1991), jehož hlavní postavou je dospělý Peter Pan (Robin Williams), hrdina stejnojmenné knihy, který jako dospělý právník Peter Banning zapoměl na svá chlapecká dobrodružství. Při rodinné návštěvě Londýna mu jeho dávný protivník kapitán Hook unese děti do fantastické Země-Nezemě. Peter se vydá na dobrodružnou výpravu, zachrání děti a při tom si připomene důležitost svého dětství. Spielberg spojil s klasickým tématem věčného chlapectví svůj oblíbený motiv rodiny a vytvořil okázalou podívanou, která navzdory studiovým dekoracím působí hřejivě. K silným stránkám filmu patří herecké výkony (Robin Williams, Dustin Hoffman) a opět skvělý hudební doprovod.

V roce 1993 Spielberg realizoval dobrodružnou sci-fi o genetickém oživení dinosaurů *Jurský Park* (*Jurassic Park*) podle stejnojmenné novely Michaela Crichtona, kterou upevnil svůj statut nejvlivnějšího hollywoodského režiséra a producenta. *Jurský Park* je přelomovým

³²⁸ Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 129-130

³²⁹ Tamtéž, 135-136

snímkem v kombinaci záběrů reality a digitální simulace. Nová počítačová technika umožnila vytvořit realisticky působící dinosaury, kteří přilákali do kinosálů miliony diváků a učinili z filmu kulturní fenomén své doby.

Po ryze zábavné podívané Spielberg s velkou odvahou natočil *Schindlerův seznam* (*Schindler's List*, 1993), jeden z nejdůležitějších filmů o holocaustu. Film je založen na skutečném příběhu německého průmyslníka Oskara Schindlera, který v roce 1945 v polském Krakově záchránil 1100 židů před deportací do koncentračního tábora v Osvětimi. Přesvědčivá výpověď o židovské tragédii z pohledu obyčejných lidí přinesla Spielbergovi uznání kritiky a významně přispěla k obeznámení obecného povědomí o tragédii holocaustu.³³⁰

Po tříleté režijní pauze³³¹ Spielberg natočil pokračování *Jurského Parku* nazvané *Jurský Park: Ztracený svět* (*Jurassic Park: Lost World*, 1997), jehož narativní struktura je v základu podobná koncepci prvního filmu. Více trikových záběrů a více dinosaurů bylo výsledkem pokroku v oblasti digitální animace. Téhož roku Spielberg uvedl vynikající historickou fresku *Amistad*³³² o vyšetřování vzpoury afrických zajatců, k níž došlo při plavbě otrokářské lodi do Ameriky v roce 1839. *Amistad* je další Spielbergův mistrovský film s historickou tematikou, který podobně jako *Schindlerův seznam* připomíná právo každého člověka na svobodu. V létě roku 1997 Spielberg natočil působivý válečný film *Zachraňte vojína Ryana* (*Saving Private Ryan*, 1998) pojednávající o vylodění spojenců v Normandii. Spielberg zkombinoval závažnou tematiku se strhující podívanou, v níž zdůraznil téma odvahy a důležitost vědomí historických souvislostí. Snímek vyniká realistickým zobrazením válečného boje, přesvědčivými postavami a filosoficko-etickým rozměrem.

Dalším mezníkem ve Spielbergově tvorbě se stala filosofická sci-fi *A.I. Umělá inteligence* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001), která obsahuje motivy pohádkové knihy Pinocchio (*Le avventure di Pinocchio*, Carlo Collodi, 1883). Spielberg převzal tento

³³⁰ Po uvedení *Schindlerova seznamu* Americká filmová akademie konečně začala Spielberga respektovat jako tvůrce, který si zaslouží nejvyšší ocenění. Film získal jedenáct Oscarů včetně sošky za nejlepší film a režii. *Schindlerův seznam* získal také Zlatý Glóbus za nejlepší film a cenu Asociace amerických režisérů (DGA). V roce 1999 Americký filmový institut zařadil *Schindlerův seznam* mezi deset nejlepších filmových děl historie.

³³¹ Mezi lety 1994-1997 se Spielberg věnoval produkčním aktivitám a uskutečnil dva významné projekty. Část zisků ze *Schindlerova seznamu* použil pro založení Survivors of the Shoah Visual History Foundation (mezinárodní program pro mediální záznam výpovědí svědků holocaustu). V roce 1994 společně se studiovými manažery J. Katzenbergem a D. Geffenem založil Spielberg produkční a distribuční společnost DreamWorks SKG, jejíž grafická prezentace obsahuje typické rysy Spielbergovy produkce (brand identity).

³³² *Amistad* - Film obsahuje učebnicové příklady stylizace atmosféry scén podle dramatického vývoje příběhu. Každá ze čtyř scén u soudu má jinou světelnou atmosférou, která odpovídá emocionálnímu stavu protagonistů. V počátečních scénách je světlo zahalené v oparu a záběry jsou natočeny neklidnou kamerou. Poslední scéna, v níž bývalý prezident Spojených států Quincy Adams (Anthony Hopkins) hovoří o právu všech lidí na svobodu, je jasně nasvícena a natočena plynulými pohyby kamery. (Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 392)

ambiciózní projekt po zesnulém režisérovi Stanley Kubrickovi a napsal k němu scénář. *Umělá inteligence* nastoluje otázky etiky při použití technologie a mimo jiné se zamýšlí nad základními aspekty lidskosti a života. Následující rok Spielberg natočil futuristickou sci-fi *Minority Report* (2002), jejíž narativní struktura a vizuální motivy vycházejí ze stylu film-noir. Současně se zdařilým prolnutím žánrů Spielberg představil syntézu tradičních a moderních filmových postupů. Ústředním tématem *Minority Report* je otázka, zda je budoucnost daná, nebo zda je možné ji změnit svobodnou vůlí, což odkazuje k filosofickému tématu svobodné vůle a determinismu.

V roce 2002 Spielberg opět vystřídal žánr a uvedl komediální retro *Chyt' mě, když to dokážeš* (*Catch Me if You Can*) podle autobiografické knihy Franka W. Abagnalea. Svižný film o mladém podvodníkovi (Leonardo DiCaprio), kterého pronásleduje agent FBI (Tom Hanks) zpracovává téma rozpadu rodiny a možností falešné identity v atmosféře šedesátých let. Následovala romantická komedie *Terminál* (*Terminal*, 2004) volně inspirovaná skutečným příběhem.³³³ Film pojednává o návštěvníkovi Viktoru Navorském (Tom Hanks) z fiktivního státu Krakozia, který je zadržen v mezinárodním prostoru newyorského letiště JFK, protože jeho doklady po převratu v rodné zemi pozbyly platnost. Navorski je nucen žít na letišti devět měsíců bez možnosti odejít do města nebo se vrátit do rodné země. Postupně se seznámí s několika zaměstnanci letiště, kteří se stanou jeho přáteli a pomohou mu překonat nejisté období. Spielberg ve své třetí spolupráci s Tomem Hanksem začlenil aktuální téma emigrační politiky amerických úřadů do své koncepce příběhu o obyčejném člověku v neobyčejné situaci.

Katastrofická sci-fi *Válka světů* (*War of the Worlds*, 2005) je moderní adaptací stejnojmenného románu H. G. Wellse z roku 1898, jenž pojednává o invazi Mart'anů na Zemi.³³⁴ Film začíná jako komorní rodinné drama, které se při prvním útoku mimozemských strojů promění ve spektakulární podívanou, stylizovanou v postmoderním duchu. Hlavní narativní linie popisuje vývoj vztahu mezi otcem a jeho dvěma dětmi, v druhé linii se odvíjí boj lidí s agresory.³³⁵ Spielberg líčí mimozemskou invazi ze subjektivního pohledu - divák nevidí a neví víc, než postavy. „Vševědoucí“ narace je použita pouze v úvodu a závěru příběhu (děj rámuje vypravěčův prolog a epilog). Spielbergův film se poměrně věrně drží

³³³ *Terminál* - Tvůrci se volně inspirovali osudem Írance Merhana Karimi Nasseriho, který se v roce 1988 stal zajatcem imigračních úřadů na pařížském letišti Charlese de Gaulla.

³³⁴ První filmová verze *Války světů* (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) byla prodchnuta religiozností a politickým podtextem. Mimozemská invaze představovala alegorii komunistické hrozby.

³³⁵ Podobně jako ve filmech *Blízká setkání třetího druhu* a *E.T. - Mimozemčan* je vedle linie setkání s mimozemskou civilizací postavena linie rodiny a problematický vztah otce a dětí. Ve *Válce světů* otec při invazi přebírá roli ochránce a tím sjednocuje rodinu.

atmosféry Wellsova námětu, ale jeho narativní struktura a zasazení děje jsou odlišné.³³⁶ Lucasova ILM vytvořila přesvědčivě působící digitální objekty a provedla „neviditelné“ úpravy v pěti stovkách záběrů. Příkladem invenčního využití počítačových možností je plynulá jízda kamery, která v jednom záběru krouží kolem jedoucího auta s protagonisty, nebo zapojení digitálních modelů mimozemských strojů (po třech nohách kráčející „tripody“) a hroutících se budov do mizancény s herci.

Ve filmu *Mnichov* (*Munich*, 2005) o teroristickém útoku, k němuž došlo na mnichovské olympiádě roku 1972, Spielberg vychází z historických událostí a porovnává hledisko dvou nesmiřitelných stran. Film funguje jako čistý thriller, ale zároveň s divákem komunikuje o terorismu a o morálních aspektech odvetné akce. V roce 2007 natočil Spielberg po dlouholetých přípravách film *Indiana Jones a království křišťálové lebky* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008), čtvrtý díl populární série, do něhož Spielberg a Lucas promítli svůj neutuchající zápal pro vyprávění dobrodružných příběhů. V rovině stylu film představuje brilantní kombinaci tradičních postupů a digitální technologie.³³⁷

10. 2. Spielbergovy postupy

Film, jenž je syntézou mnoha umění, vyžaduje dobrou znalost filmové historie, zvládnutí všech filmových postupů a produkčních požadavků, hudební a výtvarné cítění, schopnost empatie, talent srozumitelně komunikovat své představy a rychle volit z několika možností. Steven Spielberg tyto požadavky jako jeden z nejvýznamnějších světových režisérů nepochybně splňuje.

Režisér, který dosáhne mistrovské úrovně v kreativním použití techniky, povyšuje své řemeslo na umění.³³⁸ Spielbergovy filmy jsou po všech stránkách dokonale řemeslně provedené, avšak jejich kvalita netkví pouze v brilantním zvládnutí filmařských postupů.³³⁹

³³⁶ V knize H. G. Wellse je detailně popsáno zničení Richmondu, Kingstonu a Wimbledonu. Děj Spielbergova filmu je situován do Spojených států a útoky na jiných kontinentech jsou jen letmo zmíněny. S ohledem na současné vědecké poznatky nejsou veřelci Marťané, ale blíže nespecifikovaní mimozemšťané. Oproti verzi z roku 1953 Amerika nemá v roce 2005 strach ze studené války, ale obává se teroristického útoku.

³³⁷ Je pozoruhodné, že hlavní Spielbergovi spolupracovníci, mezi které patří producenti Frank Marshall a Kathleen Kennedyová, střihač Michael Kahn a hudební skladatel John Williams se nezměnili ani po dvaceti sedmi letech, které od sebe dělí první a čtvrtý díl série. Hlavní motivací pro natočení *Království křišťálové lebky* byla pro S. Spielberga, G. Lucase a H. Forda možnost opětovné spolupráce a ambice rozšířit sérii, která se stala ikonickou součástí americké kinematografie.

³³⁸ W. Buckland nazývá S. Spielberga vzhledem k jeho mistrovskému ovládnutí technické stránky filmového média „režisérem-kouzelníkem“ (magician-director), jenž praktikuje „sekulární magii“. (Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 4-5)

³³⁹ S. Spielberg často volí složitě komponované záběry, nestandardní pohledy kamery a specificky pracuje se světlem a barevným tónováním filmu. Velká část jeho formálních inovací ovlivnila přístup ke zpracování různých žánrů (např. způsob nasnímání bojových scén ve válečném dramatu *Zachraňte vojína Ryana*).

Spielberg vychází během přípravy, produkce i postprodukce filmu především z toho, co bych chtěl jako divák na plátně vidět. Vládne schopností ovládat filmové médium z pozice tvůrce a zároveň jej vidět z pozice vnímatele, kterému jsou skryty mechanismy konstrukce filmové iluze. Spielbergovy filmy jsou manipulativní, avšak režisér si otevřeným přiznáním svých manipulativních intencí získává diváky, kteří jsou ochotni se nechat vést.

Podle W. Bucklanda filmový režisér, podobně jako hudební dirigent, dohlíží nad výkonem početného týmu a je zodpovědný za celkové vyznění díla. Režisér vede herce, kontroluje, jakým způsobem každý pracovník přispívá k projektu, vytváří vizuální kontinuitu, věnuje se velkým celkům i detailům.³⁴⁰ Spielbergovy postupy jsou založeny na internalizaci řady vysoce ritualizovaných dovedností (skills), konvencí (conventions) a zvyků (habits), které konstituují jeho znalosti. Tyto znalosti umožňují Spielbergovi činit konzistentní volby při tvorbě filmových narativů. Spielberg konzistentně zapojuje do konstrukce narativu méně konvenční postupy, které pozvedávají jeho filmovému vyprávění vysoko nad běžný „průměr“.

Působivost jednotlivých složek a částí filmu (např. záběr, zvukový efekt) nemusí být vysoká, avšak jejich kombinací může vzniknout jednotný a významný celek. Spielberg soustředěně dohlíží na vyváženou kombinaci všech prvků, které vytváří „organickou jednotu“ (organic unity). Lze říci, že ve většině Spielbergových filmů mají všechny prvky nejvyšší možnou úroveň integrace, jsou propojené takovým způsobem (např. hudební motivy s vizuálními), že by jejich rozpojení znamenalo ztrátu celkové hodnoty díla.³⁴¹

Podle D. Bordwella tvůrci „nového Hollywoodu“ a jejich následovníci uplatňují ve filmech „zintenzivnělou kontinuitu“ (intensified continuity), která zintenzivňuje pravidla *kontinuitního stylu* a tak rozšiřuje možnosti klasické narace. Mezi základní rysy tohoto přístupu patří: rychlejší střih a s tím související větší počet záběrů; časté používání širokoúhlé optiky; více detailů na tváře v dialogových scénách; pohyblivější kamera.³⁴² Spielberg tyto techniky zapojuje do svého formálního stylu s použitím nejmodernější filmové technologie.

Spielberg ve filmech často prezentuje kameru (aparát)³⁴³ a používá princip „film ve filmu“, v němž je záznam či „přímý přenos“ ukázaný na televizní obrazovce³⁴⁴ nebo

³⁴⁰ Práce režiséra zahrnuje tyto klíčové aktivity: vizualizaci (visualization) a kontrolu plynutí záběrů (shot flow), inscenování akce (blocking the action), natáčení akce (filming the action). Při převodu děje literárního scénáře do vizuální podoby režisérovi značně pomáhají tzv. storyboardy (kresby a malby záběrů) vznikající v první fázi výroby filmu. Storyboardy vymezují velikost záběru, úhel pohledu, rozsah akce atd. Spielberg se s produkčním týmem věnuje pečlivému plánování, během něhož jsou všechny záběry připraveny v grafické podobě, některé návrhy choreografie scén jsou realizovány v animovaných sekvencích. Zároveň probíhá výběr lokací a casting herců, stavba scén, výroba kostýmů a modelů atd. (Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 31-32)

³⁴¹ Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 29-31

³⁴² Bordwell, D.: Intensified Continuity. In: *Film Quarterly*, vol. 55, no. 3, s. 16-28

³⁴³ Nasměrování pozornosti k záznamovému aparátu připomíná divákovi podstatu filmového a televizního média. Například ve filmu *Blízká setkání třetího druhu* kamery natáčejí přilet mimozemšťanů. V *Dobytelích*

filmovém plátně. Tyto postupy posilují iluzi, že hlavní probíhající děj je „skutečný“ a odehrává se v „přítomnosti“. Věrohodnost³⁴⁵ a dramatičnost akčních scén Spielberg vytváří především promyšleným střihem a rozzáběrováním, které stupňuje napětí vzhledem k pevnému časovému bodu (deadline). Takto konstruované scény většinou vrcholí konvenční „záchranou v poslední chvíli“ (last-minute rescue), která působí díky adekvátnímu střihovému rytmu uvěřitelně.³⁴⁶

Steven Spielberg patří ke stylisticky nejvlivnějším režisérům, jeho filmy obsahují komplexní stylistické a narativní postupy. V tomto ohledu lze i Spielbergovy ryze zábavné snímky považovat za seriózní umělecká díla, která představují stejně sofistikované vyprávění jako filmy vážné.³⁴⁷

10. 3. Záběr-sekvence a hloubka pole

Filmařská jistota spojená s bohatými zkušenostmi umožňuje Spielbergovi v rámci kanonického vyprávění do určité míry experimentovat. V této kapitole ukáží, jak Spielberg zdokonalil a obohatil funkci dlouhých *záběrů-sekvencí* a *hloubky pole*³⁴⁸ *Záběr-sekvence* je stylisticky i esteticky nejvýraznějším filmařským prostředkem pro vtažení diváka do příběhu, protože podněcuje jeho aktivní spolupráci. Natočení tohoto typu záběru vyžaduje přesnou režii a technickou jistotu. Divák nemá žádný prostředek jak zrychlit nebo zpomalit film, a

ztracené Archy nacisté zaznamenávají na film závěrečnou religiózní ceremonii. Útok mimozemských agresorů ve *Válce světů* je v jednom záběru ukázán zkrze monitor videokamery atp.

³⁴⁴ Několik příkladů: *Blízká setkání třetího druhu*: Hlavní protagonisté se z televizního zpravodajství dozví o existenci hory Devil's Tower ve Wyomingu, která se stane cílem jejich cesty. *E.T. - Mimosmšťan*: E.T. sleduje v televizi hraný snímek o UFO. Při sledování filmu *Tichý muž* (*The Quiet Man*, John Ford, 1952) E.T. telepaticky přenesl jednání filmového herce na chlapce Elliota, který je právě ve škole. *Jurský Park*: Hosté po příchodu do návštěvního centra sledují na plátně sekvenci vysvětlující vytvoření dinosaurů z nalezené DNA. *Jurský Park – Ztracený svět*: Protagonisté sledují televizní zpravodajství o stavu dinosaurů rezervace. *Terminál*: Hlavní protagonista vidí v letištním terminálu televizní reportáž o změně politické situace ve své vlasti.

³⁴⁵ Výraz „věrohodnost“ je zde vhodnější než výraz „realističnost“, protože akce a události prezentované ve filmu nemusí nutně vycházet z reality. Prezentované děje jsou uvěřitelné uvnitř fikce, filmová věrohodnost je závislá na konzistenci vytvořeného fiktivního světa, který má svoji vlastní logiku. Většina událostí ve filmu je opodstatněna zdánlivě nezbytným kauzálním vztahem k dalším událostem v ději. (Thompson, K.: *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, s. 53)

³⁴⁶ Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 49

³⁴⁷ Tamtéž, s. 228

³⁴⁸ *Hloubka pole* znamená v technickém smyslu hloubku ostrosti (deep-focus). Jde o vzdálenost mezi minimální a maximální vzdáleností od kamery, v jejímž rámci je obraz ostrý. Ve stylistickém smyslu odkazuje k práci s hloubkou prostoru v záběru. Hloubka pole se objevuje jako stylistický a dramaturgický prostředek v takových záběrech, kde se děje něco významného zároveň ve dvou nebo více prostorových plánech – na rozdíl od „mělkých“ záběrů, v nichž je divákova pozornost vedena pouze k jedné „vrstvě“ prostoru. Hloubky pole se dosahuje prací s technikou (např. volba objektivu, filmového materiálu) a režii mizanscény. (Bordwell, D.; Thompson, K.; Staiger, J.: *The Classical Hollywood Cinema*, s. 341)

musí se filmovému času během projekce podvolit a prožít jej jako svůj vlastní. Prodlužovaná spojitost filmového a reálného času přispívá k navození autentičnosti vyprávění.³⁴⁹

Scéna ve filmu *Jurský park*, v níž si návštěvníci v laboratoři prohlížejí zrození dinosaura začíná pohledem na počítačový obraz dinosauřího DNA a končí na vejci, z něhož se líhne dinosauří mládě. Během tohoto dlouhého záběru (32 vteřin) kamera pomalým zpětným pohybem odhaluje prostředí a vytváří záběr s velkou hloubkou ostrosti.³⁵⁰ Ve snímku *Ztracený svět: Jurský park* Spielberg kombinuje *záběr-sekvenci* (73 vteřin) s použitím velké hloubky ostrosti ve scéně, kdy Malcolm navštívá podnikatele Hammonda. Zatímco Hammond hovoří v hale s vnoučaty, do popředí vstoupí jeho synovec Ludlow a podepisuje dokumenty. Malcolm poté vejde do středu prostoru a dlouze mluví s Ludlowem, děti v pozadí přitom odejdou ze scény.

V druhé scéně filmu *Čelisti* je dlouhý statický záběr-sekvence s velkou hloubkou pole, v němž šerif Brody v popředí telefonuje a jeho žena stojí se synem v pozadí. Spielberg vytváří v jednom záběru napětí mezi popředím a pozadím z modu „vševědoucí narace“. Zatímco Brody se z telefonu dozvídá o zmizení dívky na pláži, kterou napadnul žralok, žena v pozadí ošetřuje chlapci pořezanou ruku. Syn se ptá, zda se může jít vykoupat, matka souhlasí. Divák si složí dohromady informace prezentované v záběru a uvědomí si, že by nebylo dobré, kdyby chlapec šel do vody.³⁵¹

10. 4. Identifikace s postavami

Diváková identifikace³⁵² s postavami probíhá v různé míře, v různých stupních, a v průběhu filmu se mění. Film umožňuje, aby se v ději vyskytovalo několik postav, s nimiž jsme jako diváci silně "propojeni". Nejintenzivnější sepětí s postavou přinášejí filmy, v nichž se vykytuje pouze jedna hlavní postava, z jejíhož hlediska film prožíváme, zatímco ve filmech, kde je mnoho hrdinů, bývá většinou intenzita našeho "propojení" s postavami slabší. Emoce a myšlenky, které v nás filmy vyvolávají na základě našich vazeb k postavám, nejsou založeny na tom, že bychom umísťovali sami sebe do jejich mysli a těl, ale na tom, že chápeme situace, v nichž se postavy ocitají, a emocionálně a kognitivně na ně reagujeme. Existují odlišné typy

³⁴⁹ Aumont, J.: Proměnlivé oko aneb mobilizace pohledu. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 180

³⁵⁰ Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 190

³⁵¹ Tamtéž, s. 92

³⁵² V rámci filmové teorie se na způsob, jakým se divák "identifikuje" s postavami, zaměřily především dva směry: Ideologicko-kritické, feminismem a lacanovskou psychoanalýzou silně ovlivněné myšlení 70. a 80. let a výše zmíněný filmový kognitivismus 80. a 90. let, ovlivněný výzkumy kognitivní psychologie. (Bendová, H.: Identifikace. In: *Cinepur* 2005, č. 39)

vztahu mezi divákem a postavou (něco jiného je chápat, co postava cítí; něco jiného je cítit to spolu s ní; něco jiného je mít ji rád, "fandit" jí atd.).³⁵³

Steven Spielberg má výjimečný cit pro to, co působí na emoce diváků. Jeho autorství se projevuje v manipulaci a transformaci klasických norem, která vyvolává v divácích obdiv a úžas. Vedením herců a invecním použitím filmových prostředků dokáže diváka přimět k velmi intenzivní identifikaci s postavami. V úvodu většiny Spielbergových filmů se protagonista dostane do situace, která dramaticky změní jeho život. V konfrontaci s protivníkem nebo překážkami, jejichž nebezpečnost se projeví v průběhu děje, překonává protagonista sám sebe. K divákově identifikaci se Spielbergovými postavami nepochybně přispívá i to, že se většinou jedná o sympatické „obyčejné“ lidi. Dramatickou výchozí situaci a charakterové rysy postav Spielberg zprostředkovává vizuálním stylem, jenž je hraje klíčovou roli pro navození identifikace. Spielberg používá shodné postupy umožňující divákovu identifikaci s postavami v různých žánrech.

Klasický styl nabízí několik postupů, jejichž prostřednictvím je divák do prostoru příběhu "umístován". Spielberg mistrovsky ovládá kameru a dokáže inscenovat akci způsobem, jenž ukazuje jednání postav z nejuhodnějšího úhlu. Pokud je to v souladu s narativem, Spielberg používá dlouhé plynulé záběry, v nichž kamera kopíruje pohyb postavy. I když si divák uvědomuje, že není v prezentované scéně přítomný, přijme pohyb kamery za svůj vlastní. V některých scénách Spielberg oddaluje celkový záběr (establishing shot), aby mohl nejdříve vizuálně propojit několik postav. Po tomto propojení celkový záběr funguje na několika rovinách.

Spielberg často zapojuje subjektivní *záběry z pohledu postavy* (point-of-view shot), které přenáší diváka do pozice protagonisty a přispívají k divákově identifikaci.³⁵⁴ Sdílení

³⁵³ Murray Smith provedl důkladnou analýzu jednotlivých procesů obvykle nerozlišeně zahrnovaných pod pojem *identifikace* a dal jim název *struktura sympatie*. Naše začlenění do fikce skrze postavu, náš emocionální a kognitivní vztah k ní (engagement), je podle něj budován na základě:

1) rozpoznání postavy (recognition) – základní konstrukce postavy jako entity obdařené určitou identitou, vědomím atd.

2) spojení s postavou (alignment) – budované díky tomu, jak velké je naše "časoprostorové připojení" k postavě (nakolik máme možnost spoluprožívat s ní situace v rámci filmu, být "s ní") a jak velký je "subjektivní přístup" (nakolik se z filmu dozvídáme, co si myslí a co cítí, nakolik nás film nechává nahlédnout do jejího nitra).

3) spolčení s postavou (allegiance) – vazba na postavu budovaná na základě našeho morálního hodnocení jejího charakteru a chování, míra toho, nakolik je nám sympatická či nikoli. (srv. Smith, M.: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*)

³⁵⁴ Postupy, které slouží k identifikaci diváka s postavami, lze vyložit pomocí principu hry se zrcadlem, jak ji popisuje Ch. Metz z pozice psychoanalýzy. Podle Metz je film pro diváka jako zrcadlo, v němž se však neodráží on sám. Tím, co umožňuje, aby divák srozumitelně chápal film i bez své přítomnosti na plátně, je fakt, že divák už má z dětství zkušenost se zrcadlem. Metz se domnívá, že člověk čerpá primární identifikaci (formování vlastního Já) z vidění svého obrazu jako někoho druhého vedle dalších lidských bytostí. Dětské Já se

stejného úhlu pohledu, jaký má postava, psychologicky umisťuje diváka do její situace. Například scéna ve filmu *Čelisti*, v níž šerif Brody píše policejní zprávu o první oběti žraloka, obsahuje detailní záběr ze šerifova pohledu na slova „Útok žraloka“. Když si pak Brody čte knihu o žralocích, Spielberg střídá detailní pohledy do knihy s detailními záběry na jeho tvář. Tímto postupem režisér ukazuje divákovi přesně to, co v daný okamžik vidí postava a zároveň mu zprostředkovává její emocionální stav.

Většina záběrů filmu *E.T. – Mimoszemšťan* je natočena z pohledu dítěte, což zprostředkovává dětské vidění světa. Spielberg současně s postupným odkrýváním povahových rysů a zázračných schopností mimozemšťana odhaluje charaktery hlavních postav. Specifickými identifikačními postupy navozuje vcítění do jejich emocionálních stavů. Kamera v počátečních scénách neukazuje, jak mimozemšťan vypadá v plném světle, což více podněcuje divákovu zvědavost a přispívá k většímu překvapení.³⁵⁵

10. 5. Rozbory filmů

10. 5. 1. Čelisti

V této kapitole porovnám schéma formátu kanonického příběhu s dějovou strukturací Spielbergova filmu *Čelisti*, jenž je příkladem narativní a stylistické virtuozity, kterou mají nejlepší hollywoodské filmy. Každý záběr v nich posouvá děj dopředu, kontinuitní střih zajišťuje jednotu prostoru a času, adekvátní hudební doprovod zdůrazňuje emocionální náboj scén. W. Buckland považuje *Čelisti* za první Spielbergův film, jenž má „organickou jednotu“ (organic unity).³⁵⁶

Film vypráví příběh policejního šerifa Martina Brodyho (Roy Scheider) žijícího s rodinou v malém přímořském letovisku Amity, jehož obyvatele začne napadat velký

utváří v identifikaci s tím, co se mu podobá a to ve smyslu metonymickém i metaforickém. Filmový divák chápe dění na plátně díky tomu, že je schopen konstituovat svět objektů, aniž by v něm musel nejprve rozpoznávat sebe sama. Jako každá jiná aktivita, která má charakter „sekundárního procesu“, vnímání filmu předpokládá, že už byla překonána prvotní nerozlišitelnost Já a Ne-já. Identifikace s vlastním pohledem je podle Metz ve vztahu k zrcadlové zkušenosti sekundární, ale je základním principem kinematografie. (srv. Metz, Ch.: *Imaginární Signifikant. Psychoanalýza a Film*, s. 65-68).

³⁵⁵ Ve scéně, v níž Elliot přivede E.T. do svého pokoje, divák očekává odhalení vzhledu mimozemšťana. Okamžik údivu a překvapení prožitý společně s Elliotem posiluje divákovu identifikaci s touto postavou. Elliot se vidí v E.T. jako v zrcadle a identifikuje se sám se sebou skrze jeho pohled. Dochází zde k identifikaci diváka s hlavní lidskou postavou a zároveň se sledovaným filmem.

³⁵⁶ Buckland, W.: *Directed by Steven Spielberg*, s. 86

lidožravý žralok.³⁵⁷ *Čelisti* dokazují, že zlomové body příběhu se nemusí nutně nacházet v intenzivních dramatických momentech. Zlomový bod je v *Čelistech* většinou zřetelný moment v ději, který určuje obsah a atmosféru následující části. Divák většinou vnímá děj *Čelistí* jako sérii útoků žraloka na obyvatele přímořského města, po nichž následuje snaha zvíře zneškodnit. Drastické scény jsou zde důležitým zdrojem napětí, avšak ani jeden ze zlomových momentů filmu nenastane v jejich průběhu. Děj celkově směřuje ke zničení „monstra“, k čemuž dochází až po uplynutí dvou hodin filmového času, kdy poskytlo dostatek vzrušujících momentů. Všechny tři zlomové body se týkají lovce žraloků Quinta (Robert Shaw), jehož jednání nakonec hlavnímu protagonistovi umožní usmrcení predátora.

Dějovou strukturu *Čelistí* lze rozdělit čtyři velké části. V úvodní části jsou představeny dvě dějové linie. První linií je touha šerifa Brodyho vyřešit problém se žralokem, který byl jasně definován jeho prvním útokem na člověka. Během první poloviny filmu Brody naráží na překážky, které mu staví do cesty obyvatelé ostrova. Obchodníci odmítající uzavřít turistické pláže a starosta města navzdory Brodyho nesouhlasu prosadí otevření pláží při oslavách státního svátku. V druhé polovině příběhu vytváří překážky Quintovo výstřední chování a komplikovaný lov vytrvalého a „inteligentního,, zvířete. Druhou dějovou linií je neschopnost Brodyho, bývalého policisty z New Yorku, začlenit se do komunity města, které je jeho novým domovem. Tato neschopnost je symbolizována Brodyho strachem z moře. I když tato dějová linie je jasně podřízená hlavní linii lovu žraloka, poslední věta filmu odkazuje k jejímu zdárnému vyřešení.

Úvod filmu končí ve scéně, v níž se obyvatelé dohadují o zavření pláží. Lovec žraloků Quint nabídne svoje služby, ale jeho nabídka je odmítnuta jako finančně náročná. Naděje obyvatel města se pak upnou k odměně, kterou nabídne matka druhé oběti. Závěr tohoto setkání je první zlomovým bodem příběhu. Quint byl představen jako hlavní činitel, který nakonec vyřeší problém, základní situace je nyní zcela jasná.

V tomto sto dvaceti čtyř minutovém filmu trvá úvod pouze dvacet dva minut. Důvodem je jednoduchost výchozí situace a pozdržení představení třetí hlavní postavy - odborníka na žraloky Matta Hoopera (Richard Dreyfuss). Hooper po svém příjezdu do města potvrdí fakt, že amatérští lovci, kteří se snaží ulovit žraloka, jsou nebezpeční a představují pro šerifa Brodyho jednu z překážek. V následující části Hooper zjistí, že žralok chycený rybáři není hledaný zabiják a podpoří Brodyho záměr vyrazit na lov. Třetí útok žraloka ohrozí

³⁵⁷ Představa zvířecího monstra neslyšně plujícího pod hladinou probouzí instinktivní reflexy a archetypální vzorce lidského strachu z neznáma. Spielberg obratně manipuluje divácké očekávání, opakovaně jej klame a napětí stupňuje až k finálnímu střetu žraloka s člověkem, který poskytuje katarzi.

Brodyho syna a Brody v nemocnici naléhá na starostu, aby najal Quinta. Centrální zlomový bod přichází v momentě, kdy starosta podepíše Quintův kontrakt.

Druhá polovina filmu je věnována lovu žraloka, kterého muži lokalizují po vyplutí z přístavu na volné moře. Protože by série nepodařených pokusů mohla působit monotónně, je ve scénách před vyplutím představena nesnášenlivost mezi Quintem a Hooperem. Scény, v nichž trojice pozoruje žraloka a snaží se jej zabít, jsou dramatinizovány neshodami v taktice lovu. Finální část děje začíná ve chvíli, kdy všichni tři muži spojí svoje síly.

Při představování postav a určování cíle nedojde k velkému dějovému posunu, což je typický rys většiny klasicky strukturovaných filmů. V závěru první části lovu je žralok stále naživu navzdory usilovné snaze pronásledovatelů jej zneškodnit. Během této části jsou představeny důležité prvky - například bomby se stlačeným vzduchem, které budou později zapojeny do akce. Když Hooper zmíní možnost použití bomb, Quint si jej dobírá, že budou k nepotřebě. Quintova poznámka není důležitá pro motivaci postav, ale nenápadně připravuje diváka na pozdější události.³⁵⁸

Vývoj dějové části lovu končí scénou, v níž trojice hlavních protagonistů sedí večer v kajutě a porovnává si své jizvy. Quint vypráví svůj pohnutý příběh z druhé světové války, během níž sloužil na lodi USS Indianapolis a strávil několik dní v moři plném žraloků. V tomto dlouhém monologu odhaluje Quint svůj vztah k moři a důvod, proč začal se stal lovcem. Společný zpěv trojice pak potvrzuje, že Quint přijal Hoopera jako kamaráda. Toto je zlomový moment v příběhu, protože nyní budou tito tři muži spolupracovat. Žádná nová informace nemusí být v tomto bodě uvedena a děj je připraven na finále.

Závěrečná část začíná záběrem, kdy na hladinu vyplují barely³⁵⁹ ohlašující návrat monstra. Žralok zaútočí na loď a Quint se začne během jeho útoků chovat iracionálně, čímž ohrozí život celé posádky. Pro dosažení dramatického efektu je ústřední trojice vystavena smrtelnému nebezpečí v nedostatečně velké lodi. K finálnímu vyřešení hlavní dějové linie dojde ve scéně, kdy žralok usmrtí Quinta a Brody zvítězí tím, že prostřelí kyslíkovou bombu,

³⁵⁸ Quint: „Yes, real fine, expensive gear you’ve brought out here, Mr. Hooper, but I don’t know what that bastard shark’s gonna do with it. Might eat it, I suppose.“ V této části filmu Brody pronese větu o tom, že budou potřebovat větší loď („You’re gonna need a bigger boat.“), kterou podle osvědčeného hollywoodského „pravidla tří“ ještě později dvakrát zopakuje.

³⁵⁹ Pět žlutých barelů, které Quint postupně připoutá ke žralokovi, jsou příkladem promyšleného použití vizuálních prvků, které umožňují vizuální vyprávění. Barely mají v ději několik funkcí. Vystřelování harpun, které připevní barely ke žralokovi, tvoří napínavé a vzrušující sekvence. Jakmile jsou barely připevněny, slouží jako ukazatelé pohybu zvířete ve scénách, v nichž by jej nebylo možné vidět. Žralokovo ponoření navzdory tomu, že táhne tři barely, vyvolá ve zkušeném Quintovy údiv a zvyšuje napětí. Spielberg tímto tahem zdůrazňuje fakt, že ústřední trojice je konfrontována s neobyčejně silným protivníkem. Záběr na barel, který vypluje na hladinu po delší žralokově absenci, předznamenává začátek boje, který završí film. Dva nepoužité barely slouží v epilogu protagonistům k doplutí ke břehu.

kteřou se zvíře pokusilo pozřít. V epilogu Hooper vypluje na hladinu a po krátkém dialogu společně s Brodym plave ke břehu. Brodyho poslední věta o tom, že nenáviděl vodu („I used to hate the water.“) uzavírá vedlejší dějovou linii, která byla představena v úvodu filmu. Brody se při boji se žralokem zbavil strachu z moře a je pravděpodobné, že se nyní lépe začlení do místní komunity.

Jak jsem uvedl v kapitole „Dějové linie“, ve většině klasicky strukturovaných filmů se děj odvíjí od motivací, které vycházejí z povahových rysů postav. Každé postavě je přisouzeno několik jasných rysů a pokud je jednání postavy konzistentní, divákovy první dojmy z těchto rysů přetrvávají až do závěru příběhu. Pokud se postava chová v rozporu se svými charakterovými rysy, děj pro to poskytne divákovi vysvětlení. V *Čelistech* policejní šéf Brody nemá rád moře a přesto vyjede spolu s rybářem Quintem a vědcem Hooperem zabít žraloka, což se mu nakonec podaří. Brody se na lov vydává s obavami a jeho strach z vody je během lovu stále patrný. Příběh implikuje fakt, že hrdina udělá něco, co pro něj není charakteristické, protože má silnou potřebu ochránit svojí rodinu a komunitu. V *Čelistech* nedochází ke zlomovým bodům při útocích žraloka, což svědčí proti teorii, podle níž „post-klasické“ filmy upřednostňují vizuální spektakulárnost před kauzální logikou. Kauzální logika založená na motivacích postav, nových premisách, cílech a rozhodnutích ve změně taktiky tvoří v *Čelistech* strukturu, do níž jsou začleněny intenzivní momenty.

10. 5. 2. Schindlerův seznam

Film *Schindlerův seznam* (*Schindler's List*, 1993) je logickým a přirozeným pokračováním Spielbergovy umělecké cesty. Druhá světová válka byla častým pozadím děje Spielbergových filmů, ať už v komedii *1941*, v sérii *Indiana Jones* nebo v dramatu *Říše Slunce* (*Empire of the Sun*, 1987). Spielberg musel podle svých slov k filmovému přepisu novely Thomase Keneallyho intelektuálně i emocionálně dozrát.³⁶⁰ *Schindlerův seznam* vyzývá k toleranci a lidské sounáležitosti, což byla pro Spielberga, rozeného Žida, který vyrůstal v židovské komunitě, vždy důležitá témata. Tento film o působení Oskara Schindlera v polském Krakově za druhé světové války je černobílý, má nejednoznačného, zpočátku vysloveně záporného hrdinu, a jedno z nejmučivějších témat. Spielberg jej ale natočil takovým způsobem, že diváci na film chodili a identifikovali se s ním. Podobně jako v případě snímku s výhradně

³⁶⁰ Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 161

afroamerickým obsazením *Purpurová barva*, Spielberg dokázal navázat komunikaci s publikem.

Snímek je natočen s maximální vizuální a faktickou seriózností, i když osoba Oskara Schindlera (rodáka z moravských Svitav) je do určité míry zidealizována pro potřeby dramatu.³⁶¹ Podnikatel Schindler (Liam Neeson) je pojatý jako typický Spielbergův „pan nikdo“, který se teprve postupně stává hrdinou. Zásadní vliv na jeho lidskou přeměnu má židovský účetní Izák Stern (Ben Kingsley) a konfrontace s postavou velitele koncentračního tábora Amona Goetha (Ralph Fiennes), jenž je prezentován jako zosobnění zla.³⁶²

I když vizuální stránka filmu má dokumentární nádech, dějová struktura a režie odpovídá klasickým standardům. Stupňovitý konec, v němž se splétají všechny linie vyprávění poskytuje dostatek prostoru pro emotivní doznění filmu. Po symbolickém probuzení Židů ruským vojákem přichází barevný epilog na jeruzalémském hřbitově, v němž vystupují herci i skuteční Židé, aby položili kamínek na hrob Oskara Schindlera.

Patos klíčových scén, jako je například rozloučení Schindlera se svými zachráněnými zaměstnanci, Spielberg nenápadně umírňuje detaily jako je upuštění darovaného prstenu na zem. Při Goethově popravě oběšením, která je prezentována jako akt spravedlivé odplaty, vzniknou potíže se stoličkou. Všechny tyto drobné „nedokonalosti“ jednání přispívají k větší autenticitě.

Spielberg využívá možnosti představit beztvarou skupinu osob, z níž postupně fixuje tváře, opatřuje je minipříběhy, případně jmény, a tak je individualizuje. Dav dělníků, shromážděných v závěru filmu v tovární hale při Schindlerově projevu, je skupinou jedinců. Podobně jako ve většině Spielbergových filmů, i v *Schindlerově seznamu* je dobro a zlo jasně odlišeno. Režisér „dobré“ a „zlé“ postavy jemně relativizuje z hlediska charakterizačních konvencí, které fungují spíše podvědomě. Například Sternova tvrdošijnost a neúprosná morálnost je nepříjemná ve chvíli, který si odmítá připít se Schindlerem, který již v této fázi děje působí sympaticky. Náklonnost démonického Goetha k židovské služce Heleně vnáší do jeho charakterizace náznak zjemnění. Na neschopnosti Goetha projevit pravou lásku k příslušnici odlišné rasy Spielberg výmluvně demonstruje zvrácenost nacistické ideologie.

³⁶¹ Film začíná v září 1939 v Krakově, kde je židovská obec vystavována stále se zvyšujícím tlaku ze strany nacistů. Do této situace vstupuje Oskar Schindler, ženami obdivovaný šarmantní bonviván a člen NSDAP, který si chce ve městě otevřít továrnu na výrobu hliníkového nádobí. Jako zaměstnance si najme Židy - v dané situaci nejlevnější možnou pracovní sílu. Po vystěhování židovského obyvatelstva nacisty do gheta přichází jeho deportace do pracovního tábora. Schindler ovšem nechce své zaměstnance ztratit, a tak se svým účetním Izákem Sternem sepíše seznam, který zachrání život 1100 lidem.

³⁶² Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 164-165

Stejně jako práce s charaktery postav si zaslouží pozornost zacházení s intenzitou a kvalitou černobílého obrazu, který je v několika záběrech kolorován pro zdůraznění židovství a nevinnosti (plamen svíčky v prologu, červený kabát židovské holčičky). Spielberg ve filmu důsledně rozvrhnul potenciál všech významotvorných a stylotvorných prvků, aniž by některý z nich působil nadměru rušivě. Záběry kameramana Janusze Kaminského působí esteticky a zároveň velmi autentickým dojmem. Částečný podíl na tom má i použití ruční kamery, jejíž obraz rezonuje s dobovými fotografiemi a dokumentárními filmy. Černobílá část vyprávění přispívá k divákově spoluúčasti na „vidění“ příběhu a zároveň zabraňuje doslovnosti fyzicky hrůzných scén krajního násilí.³⁶³

Schindler se Sternem sepisují seznam Židů, které je možné zaměstnat a tím zachránit. Tento Schindlerův seznam je opakem nacistických seznamů, v nichž jsou židé degradováni na položku určenou k likvidaci v továrnách na smrt. Seznam potvrzuje Schindlerovo úsilí vrátit anonymním bytostem jejich lidskou hodnotu. Film je protestem proti degradaci lidské individuality na položku v seznamu, proti zahrnutí jedince do anonymního a manipulovatelného davu. Režisér v něm ve větší míře než v jiných filmech zkoumá osobní odpovědnost za podobu světa. Film vyznívá jako příběh o možnosti spásy, která souvisí s probuzením svědomí. Steven Spielberg *Schindlerovým seznamem* dokázal, že je schopen vyprávět o traumatických a bolestných událostech historie, jejichž příčiny jsou stále latentně přítomné.

³⁶³ Taylor, M., F.: *Steven Spielberg*, s. 165

Část III.

11. DIGITÁLNÍ ÉRA

11. 1. Pohyblivý obraz a změna percepce

Film změnil vizuální perspektivu paradigmatu systému vidění a tedy i jeden ze základních vztahů člověka ke skutečnosti. Zejména v tomto ohledu je pohyblivý obraz revoluční vynález, který je součástí mediálně-technologické proměny světa.³⁶⁴ Film je nositelem vlastní produkce symbolů, má vliv na vnímatele i na mediálně referovanou skutečnost jako celek.

Základní náplní této kapitoly je zhodnocení obrazového režimu klasického stylu v kontextu analýz vidění a percepce pohyblivého obrazu. Gillesse Deleuze představil víceúrovňový popis filmového obrazu a tím i posun horizontu vidění. Nahlíží na percepci pohyblivého obrazu z hlediska optiky, která vidí oko jako clonu redukující přebytek světla pro další zpracování.³⁶⁵ Oči jsou podle Deleuze registrační prahy, určitá interface pro rozhraní viditelnosti. Žádný celek zde není celkem v uzavřenosti, ale seskupením podle ideje, vzoru či matrice přechodu mezi prostředím.³⁶⁶ Seskupení může spojovat velmi odlišné prvky, i v tomto případě je však relativně uzavřené nebo uměle ukončené. Celek má jinou povahu: patří do řádu času, je vždy proměnlivý, proniká všemi seskupeními a zabraňuje jim, aby se úplně uzavřely.³⁶⁷

G. Deleuze chápe v souladu s H. Bergsonem čas jako otevřenost, jako něco, co se neustále mění. Čas je celek, který není prostým seskupením, ale neustálým přechodem z jednoho seskupení do druhého: je takto proměnou jednoho seskupení v jiné.³⁶⁸ Tím se dostáváme k roli filmu, jenž podle Deleuze umožňuje uchopit problematiku vztahu tří komponent - času, celku a otevřenosti. V proměnlivé otevřenosti času dochází k vzájemné

³⁶⁴ Bernard, J.: *Jazyk, Kinematografie, Komunikace*, s. 21

³⁶⁵ Podle G. Deleuzeho objekty nejsou temné, nejsou našimi perceptivními orgány jakoby nalézány a vyzvedány na povrch horizontu, ale spíše naopak. Oko je už ve věcech, je součástí obrazu, je viditelností obrazu. Právě to nám podle Deleuzeho ukazuje H. Bergson: obraz sám od sebe je svítivý nebo viditelný, potřebuje pouze „černou clonu“, která mu zabrání pohybovat se s jinými obrazy všemi směry a jenž odráží a lomí světlo. Světlo, které by se nerušeně šířilo bychom nikdy nezaznamenali. (Deleuze, G.: *Rokovania*, s. 67)

³⁶⁶ V. Flusser v tomto kontextu zmiňuje nárůst procesů kódování elektronických obrazů, který je úměrný nárůstu teorie, použité k jeho vytvoření a využití. Úvahy V. Flussera o alfanumerické společnosti umožňují lépe pochopit efekt vizualizace a otevřeného rozhraní možnosti viditelného. Podle Flussera člověk odstoupením od textů a přechodem k *techno-obrazům* vstoupil z poměrně bezpečného lineárního světa do skutečnosti *imaginované* a *simulované* - do imaginárního světa modelů. Jedná se o modely, jejichž programování na základě teorií umožňuje číst *reálné* jako přímý důsledek interaktivního režimu různých forem kódování objektů. (srv. Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*)

³⁶⁷ Deleuze, G.: *Rokovania*, s. 69

³⁶⁸ G. Deleuze zkoumá hledisko, z něhož film ukazuje čas. Pojem *obraz-pohyb* vyjadřuje v jeho teorii způsob jak vnímat a pochopit trvání jako obraz či jako specializaci času. Deleuze rozlišuje *obrazy-pohyby* ve smyslu univerzální variace či pohyblivého řezu celku (všeho), které se proměňuje. Po vzoru H. Bergsona redefinuje celek jako to, co zabraňuje každému souboru (nehledě na velikost), aby se doopravdy uzavřel. Porozumět trvání znamená představit si temporalizaci prostoru jako změnu, nikoliv „zprostorování“ času jako pohyb. Čas jako interval je variabilně zrychlená přítomnost a čas jako celek je spirála otevřená na dvou koncích, nesmírnost minulosti a budoucnosti. Nekonečně roztážená by se přítomnost stala sama celkem; nekonečně stažený celek by podle Deleuze přecházel do intervalu. (Deleuze, G.: *Film 1: Obraz - pohyb*, s. 42-45)

interakci mezi třemi koexistujícími rovinami filmu,³⁶⁹ jež sice nabízejí možné vyústění, ale nikoliv završení. Film tak neustále odkazuje ke své neuzavřenosti. Do této úvahy o proměnlivosti zapadá koncepce *estetiky mizení* P. Virilia, podle něhož způsob, jak se nám svět jako určitý celek jeví, je tím, co neustále mizí z bezprostředního uchopení.³⁷⁰ Film lze chápat jako modulaci, proměnlivost parametrů provizorního, které nenahrazuje celek, ale přivádí do hry otevřenost času. Deleuze uvádí, že u filmu je vždy podstatná novost režimu výpovědi, především pokud jde o jeho schopnost chápat protikladné výpovědi.

J. Bystřický v návaznosti na G. Deleuze, J. Derridu, J. Baudrillarda či P. Virilia používá modelu modifikací a re-modifikací aby upozornil na to, že každý děj, který můžeme percipovat (tedy i film) je sám o sobě již jistým způsobem mírně posunutý, diferencovaný a modifikovaný v čase. Na tomto ději se podepisuje faktor modifikace rámce či formátu, v němž přetrvává pouze do doby, než nastane příliv nového či odlišného.³⁷¹ To, co vidíme, je podle Bystřického pozůstatkem vícenásobné difference - re-modifikace parametrů. Tyto parametry umožňují nová spojení v režimu lineárního, a to mezi tvarem, liniemi pravidelností a pozadím.³⁷² J. Bystřický ve shodě s P. Viriliem tvrdí, že čím je rychlost přenosu informací vyšší, tím více se přebytek *reálného* omezuje na „základní linie“ a *virtuální* takto redukuje možný chaos a nahodilost. Tento přebytek *reálného* má však zvláštní povahu – jeho vnímání je závislé na estetice, která odpovídá rychlosti přenosu.³⁷³

Podle R. Belloura má textualita filmu paradoxní a prchavou podobu, protože díky ukončenosti a zároveň nezadržitelné pohyblivosti může být zpřítomněna jen skrze textuální analýzu. Při ní ale narážíme na problém, spočívající v tom, že film nelze citovat. Konstitutivním rysem filmového textu je pohyb.³⁷⁴ Pohyb lze chápat jako linii v časovém rámci, který je tím více výkladový jako model pravdy, čím více je otevřen proti původnímu pohybu, proti základní

³⁶⁹ G. Deleuze rozlišuje tři roviny filmu: rámování (určuje charakter i formát provizorního, uměle uzavřeného seskupení), střih (určuje pohyb), montáž (znovu uspořádává pohyb a celek).

³⁷⁰ P. Virilio uvažuje o filmu skrze vztah vidění-tělo-optika ve své *dromologii*, v níž se zabývá zrychlováním pohybu a ovládnutím prostoru. Podle Virilia člověk v moderní době přešel do nové fáze individualizace, celá jeho tělesnost a vnímavost je pohlcována narůstající abstrakcí. Rostou tak nároky na adekvátní psychické reakce a na adaptační schopnosti těla. (srv. Virilio, P.: *Informatická bomba* / Virilio, P.: *Stroj vidění*)

³⁷¹ Protože *reálné* se neodehrává jinak než jako neustále se obnovující a korigující proces re-figurace *virtuálního*, nelze tudíž vycházet z jakési jedné dané stejnosti, ale pouze z pravidla analogií. Z tohoto důvodu je proces dění v reálném procesem povětšinou do-simulovaným, dotvářeným s ohledem na naše schopnosti vizuálního pole a percepční matrice, která re-modifikuje úpravy všech změn, které nastávají tak, aby dění reálného neustále připomínalo proces totožnosti se sebou samým. (srv. Bystřický, J.; Mucha, I.: *Simulace, systémy a kontingence*)

³⁷² Bystřický, J.; Mucha, I.: *Simulace, systémy a kontingence*, s. 34

³⁷³ Tamtéž, s. 26-27

³⁷⁴ srv. Bellour, R.: *The Analysis of Film*

verzi časového rámce. Filmová narace umožňuje i takový typ výpovědí, které jsou mimo dosah zavedených modelů pravdy.

Médium pohyblivého obrazu od svého vzniku rozšiřuje pole vidění a ovlivňuje způsoby adaptace na vliv technologií v tomto poli.³⁷⁵ Zároveň rozšiřuje a proměňuje estetické³⁷⁶ vnímání.³⁷⁷ Všeobecná akcelerace technologického vývoje v digitální éře se promítá i do tvorby a percepce filmů. Neschopnost správně vyhodnotit sdělení, které je tvořeno například příliš rychlým sledem střihů nebo zmnožením detailů, vede k tomu, že divák se nedokáže vcítit do prezentovaných jevů. Klasický filmový styl zajišťuje adekvátní diváckou recepci a vyhodnocení prezentovaných informací. Škála stylistických prostředků je v klasickém stylu jasně vymezena (určité typy svícení, velikosti záběrů, úhly a pohyby kamery). Například záběr z ostrého nadhledu nebo podhledu je možný jen výjimečně a vyžaduje žánrovou nebo kompoziční motivaci. I když tento stabilní systém dovoluje začlenit do narativu například „avantgardní“ sekvence s diskontinuitním střihem, všechny alternativní a ozvlášťující prvky jsou podřízeny přehlednosti děje a srozumitelnosti sdělení. V kontextu výše uvedených úvah lze říci, že tradiční klasický styl má schopnost předkládat informace v takovém pořadí a tempu, které divákovi umožňuje plně vnímat a reflektovat estetickou rovinu díla, a zároveň prožívat rovinu narativní. Zmíněná „zintenzivnělá kontinuita“ (intensified continuity) na tuto schopnost klasického stylu navazuje zachováním přijatelných podmínek vizuální i zvukové percepce.

11. 2. Film - Technický obraz

³⁷⁵ Dlouho před tvorbou digitálních virtuálních realit došlo zásluhou filmu a dalších vynálezů konce 19. století (např. telefon, fonograf) k „virtuálnímu“ rozšíření lidského vnímání událostí a míst překračující jeho fyzické a časové meze. Film spolu s novými komunikačními technologiemi začal stimulovat a usnadňovat nové zakoušení času, prostoru a události. Konstrukce času, v níž spočívá ontologická a epistemologická specifická filmů, nabídla nové způsoby vidění, a tedy i nová pozadí a analogie. (Uricchio, W.: Záznam, simultaneita a mediální technologie modernity. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, Praha 2004, s. 452-453)

³⁷⁶ *Eстетika* (z řec. *aisthetikos* - vnímavost, cit) - Filosofická disciplína zabývající se krásnem, jeho působením na člověka, lidským vnímáním pocitů a dojmů z uměleckých i přírodních výtvorů. Estetické úvahy provázely filosofii již od jejích samotných počátků, jako samostatnou disciplínu ji vymezil v roce 1750 A. G. Baumgarten.

³⁷⁷ J. Bystřický vychází při definici *estetického* z předpokladu, že estetika je jednou z hraničních pozic komplexity, specifického vztahu, na kterém se střetávají složky *vizuálního*, *mediálního* a *normativního*. *Vizuální* lze chápat jako pásmo registračního pole vizuálních dat. *Mediální* je registračními prvky člověka formátovaná operativní instrukce k translaci dat, které mají vymezené okruhy pohybu. *Mediálnímu* předchází proces *medializace* - způsob transportu dat. *Normativní* - skutečnost nastavení daností jako normy, platného pravidla popisu a rozumění. Normativní aspekt je formou stabilizace okruhů *mediálního*, pohyb vizuálních dat v drahách, které subjekt dokáže vnímat. (Bystřický, J.; Mucha, I.: *Normy, zprostředkování a estetický význam*, s. 9-10)

V této kapitole se budu zabývat principem filmu jako *technického obrazu* a vysvětlím příčiny a důsledky jeho moci z hlediska teorie médií Viléma Flussera. Obrazy jsou podle Flussera *plochy* s významem, které jsou prostředníkem mezi světem a člověkem. V časoprostoru vnějšího světa *plocha* znamená něco, co se pro nás má stát představitelné jako abstrakce - jako zkrácení čtyř časoprostorových dimenzí na dvě dimenze *plochy*.³⁷⁸ Archaický člověk si k nahlížení a vnímání reality vytvořil symboly a ty si složil do *obrazů* v rámci magické konstrukce obrazu světa. Obrazy se postupně staly příliš složitými, a musely být interpretovány. Tak vznikl text (písmo): simultánnost se proměnila v následnost - linearitu. Lineární texty (především abeceda) nahradili *magické vědomí historickým vědomím*. Podle Flussera jde o přepis dvourozměrných obrazů, které zachycují či mapují statický stav scény, situací či stavu věcí do lineárních řádků.

Vznik dějin a historičnost západního světa v protikladu k cykličnosti jiných kultur je přímým důsledkem písma. Dějiny začínají s vynálezem písma, nikoliv protože písmo zachycuje procesy, ale protože proměňuje scény v procesy a tím vytváří historické vědomí. Teprve psaním se dějiny stávají lineárními - mají průběh od minulosti do budoucnosti.³⁷⁹ Lineární psaný text proměnil pojetí a chápání času: stvořil čas, v němž se cykly proměňují ve zdánlivě plynulý tok.³⁸⁰

Písmo dovoluje rozkládat obrazy do pojmů³⁸¹ a tyto pojmy poté lineárně sestavovat do souvislých řad, včetně časových tak, aby celek měl svůj logicky sledovatelný počátek a konec. Metoda sestavení takového celku je vlastně metodou žánru, jenž dovoluje používat jistá pravidla, z nichž je možné sestavit příslušný celek.

³⁷⁸ Flusser, V.: *Moc obrazu*, s. 136

³⁷⁹ V. Flusser je přesvědčen, že lineární kód je *základním kódem*, pro nějž je západní společnost převážně programována. V moderní době se zásadně mění pojmové myšlení, změna paradigmat se odráží v „křizi linearity“. Charakteristickými rysy linearity jsou procesualita, kauzalita, „písemnost“. Linearita podporuje víru, že svět je procesuální dění; že „bytí“ je stáváním se dění; čas je jednoznačný proud, v němž se nic neopakuje a každý okamžik je neodvolatelný a jedinečný. Flusser přemýšlí lineárním, kauzálním způsobem, který popisuje. Vypráví příběhy (děje), argumentuje s pomocí kauzality a logiky. (srv. Flusser, V.: *Za filosofií fotografie*)

³⁸⁰ Bystřický, J.: *Virtuální a reálné*, s. 138

³⁸¹ V. Flusser považuje za základy západní tradice *pojmy*, které v rámci určité logiky zpřístupňují, zprostředkovávají svět. Tyto *pojmy* lze chápat jako „obsahy myšlení“, které jsou odlišeny od myšlení samotného. Soustředíme-li se na způsob vlastního myšlení, nejsou tyto *pojmy* již metafyzické, ale *mediální*, stávají se *kódem*. Podle Flussera naše myšlení, citění, přání, jednání, vnímání i představy jsou do značné míry formovány strukturou kódu, v němž prožíváme svět i nás samotné. Pojmové myšlení je podle Flussera abstraktnější než imaginativní, neboť vylučuje z fenoménů všechny dimenze s výjimkou přímek (lineární pohyb). Texty tudíž neznamenají svět, nýbrž obrazy, které jsou těmito texty značeny. Záměrem textů je vysvětlit obrazy, záměrem pojmů je objasnit představy. Texty jsou takto metakódem obrazů. V nadvládě *technických obrazů* je zřetelné, že se obrazy stávají stále pojmovější a texty stále více imaginativnější. (Flusser, V.: *Za filosofií fotografie*, s. 10-11)

V. Flusser rozlišuje obrazy *tradiční* a *technoobrazy*. Ontologicky znamenají *tradiční obrazy* fenomény, zatímco *technoobrazy* (*technické obrazy*) znamenají pojmy. Objektivita *technických obrazů* je klam, protože nejsou pouze symbolické, ale znázorňují daleko abstraktnější komplexy symbolů než *tradiční obrazy*.³⁸² Poselství *technických obrazů* jsou kódována symboly a daný režim kódování dodržuje pravidla vědeckých teorií (lineárních textů).³⁸³ K porozumění *technickému obrazu* potřebujeme znát nejen záměr autora, ale také vědecké teorie, na nichž jsou založeny aparáty (přístroje).³⁸⁴ *Technický obraz* je obraz vyrobený aparáty. A protože aparáty jsou produkty užitých vědeckých textů, jde u *technických obrazů* o nepřímé výtvořiny vědeckých textů. Vědecký text se zobrazuje do *technického obrazu* a tento obraz nyní vysvětluje text. Protože *technické obrazy* spočívají na vědecké teorii a jsou vytvářeny aparáty, jsou určitým zobrazením *stavu věci*.³⁸⁵

H. Bergson, jenž používá kinematografický model pro vysvětlení práce intelektu, tvrdí, že nemůžeme obnovit statický sled obrazů tím, že se budeme snažit obnovit jednotlivé předchozí pozice v prostoru či okamžiky v čase, než došlo k zastavení.³⁸⁶ V Bergsonově pojetí obrazy představují výseče času a prostoru, místo diskrétních bodů singulárního pohybu času je nastaven obraz, a to podle logiky kontinuálního pokračování. Podle Flussera, který na Bergsona zjevně odkazuje, je nám ovšem tato logika pokračování vlastní proto, že dodatečně můžeme zpětně nahlížet smysl každého takového spojení. Jakákoliv událost je tak jen jedním obrazem skutečnosti, která podléhá stejné logice řazení, v níž každý další obraz může plynule navazovat.

Význam³⁸⁷ obrazu podle Flussera spočívá na *povrchu*,³⁸⁸ což je paradox moci obrazů. Chceme-li při sledování obrazu pochopit jeho význam do hloubky, musíme abstrahovat jeho

³⁸² Flusser, V.: *Za filosofií fotografie*, s. 13-14

³⁸³ Poselství obrazů, ať už *tradičních* nebo *technických*, se dešifrují prostřednictvím klouzáním zraku po povrchu. Oko snímá postupně symboly rozložené na povrchu - analyzuje obrazové poselství. Poselství textů se dešifrují prostřednictvím přejíždění zraku po řádku. Poselství přijmeme, až když pohled dospěje na konec lineární struktury textu. Universum významu obrazů je scénické, universum obrazu textů je procesuální. Tyto dvě universa jsou zásadně odlišná. (Flusser, V.: *Moc obrazu*, s. 20)

³⁸⁴ *Aparát* - Flusser jej popisuje jako hračku simulující myšlení, která je tak složitá, že ji ten, kdo si s ní hraje, nemůže prohlédnout. (Flusser, V.: *Moc obrazu*, s. 246) Všechny aparáty (a nikoliv teprve počítače) jsou podle Flussera počítačové stroje a v tomto smyslu „umělé inteligence“, a to platí i pro kameru, přestože její vynálezci tuto vlastnost uvážet nemohli. (Flusser, V.: *Za filosofií fotografie*, s. 28)

³⁸⁵ V. Flusser vystavěl svoji teorii *technického obrazu* na koncepcích, které vyložil L. Wittgenstein ve svém *Traktátu (Tractatus logico-philosophicus)*. (srv. Hubík, S.: *Technický obraz a logická stavba - Flusser a Wittgenstein*)

³⁸⁶ srv. Bergson, I.: *Hmota a paměť*

³⁸⁷ *Význam* je zde chápáný ve smyslu davidsonovské teorie významu: Rozhodnutí o tom, zda je nějaká věta správně přeložena předpokládá, že už známe její význam.

³⁸⁸ *Povrch* má své výsadní postavení z toho důvodu, že sdělení a jeho příslušná forma se vždy nabízí nejprve jako formát, v němž je již zpracována a následně poté přenášena jako situace scénického uspořádání. Až po této

dimenze, to znamená, že dovolíme pohledu, aby povrch důkladně ohledal. Význam obrazu při tomto ohledávání (*scanning*) povrchu obrazu odkrývá syntézu dvou intencí: té, která se projevuje v obraze, a té, která je vlastní divákovi. Z toho plyne, že obrazy nejsou *denotativní* (jednoznačné) komplexy symbolů nýbrž *konotativní* (mnohoznačné) komplexy symbolů, což nabízí prostor pro jejich interpretaci. Při *scanningu* obrazu se můžeme vracet ke stále stejnému prvku, a povýšit jej na nositele významu. Scanningem rekonstruovaný prostor je prostorem vzájemně propůjčovaného významu. Podle Flussera tyto principy dávají obrazům nadbytek moci.³⁸⁹

Flusser považuje za zdroj moci³⁹⁰ *technických obrazů* propojená universa scény světa a procesu světa, která byla původně odlišná a nespojitá. Nové aparáty, jako nové prostředky tohoto zobrazování v sobě ukrývají něco z obou těchto světů. Proto se může aparát na tvorbu obrazů chovat jako utilita na instantní „zastavení“ dějin, jako přehradní hráze procesů, která současně programuje scény.³⁹¹ Podle Flussera lze *magickou* fascinaci technickými obrazy pozorovat ve všech sférách života moderní společnosti. Ve chvíli, kdy přestaneme chápat původ *technického obrazu*, stává se pro nás skutečností a přestává být *obrazem*.

Domnívám se, že tento princip lze vztáhnout na princip moci filmu, a to zejména v digitální éře. Film - *technický obraz* významně přispěl a přispívá k rostoucímu významu obrazu v západní kultuře. "Magičnost" a snadná pochopitelnost filmu vyzývá k jeho opakovanému shlédnutí v různých formách (biograf, domácí kino atd.). Divák nevidí původ filmového obrazu, který je výsledkem schopnosti aparátu (technologie) předložit určitou obrazovou sekvenci ze scény světa. Tento obraz je vytvořen podle logiky spojení určité vědecké teorie, kterou nelze zpětně rekonstruovat pouze tím, že domýšlíme autorův záměr.

Za scénami, které jsou významy fotografických i digitálních obrazů, lze rozpoznat procesy, které jsou významy teorií. Když sledujeme film, neuvědomujeme si, že přitom vlastně

druhé fázi následuje řazení, začlenění a případná interpretace na straně příjemců. Povrchy upozorňují na metodu přístupu ke sdělení, na možný a účinný způsob jak čist příslušný formát mediálního dispozitivu. Například barvy jsou způsoby, jak se nám jeví povrchy. Zároveň jsou jedním z významných způsobů kodifikace světa. (Flusser, V.: *Medienkultur*, s. 21)

³⁸⁹ Bystřický, J.: *Virtuální a reálné*, s. 140-141

³⁹⁰ V. Flusser varuje před mocí a nadvládou *technických obrazů*. Podle Flussera svět není člověku přístupný bezprostředně, mají mu jej zprostředkovat obrazy. Kdykoliv to ovšem činí, staví se mezi svět a člověka. Moc *technických obrazů* vede člověka k zapomínání na to, že je tvůrcem těchto obrazů. Namísto toho, aby obrazy svět představovaly, zakrývají ho, až člověk nakonec začíná žít ve funkci obrazů, které sám vytvořil. (Flusser, V.: *Za filosofií fotografie*, s. 9)

³⁹¹ Bystřický, J.: *Virtuální a reálné*, s. 138

dešifrujeme³⁹² *technické obrazy*. Můžeme se naopak myslet, že sledujeme tradiční kódy, které umožňují film „číst“ jako román, nebo jej sledovat jako divadelní hru. V digitální éře se „filmový“ obraz tvoří kombinací několika obrazových vrstev z různých technologických zdrojů. Tento princip však nelze z prezentovaného obrazu (plochy s významem) vyčíst.

*Technické obrazy*³⁹³ podle Flussera neprovokují naši *imaginaci*, nýbrž jiný způsob dešifrování - *technickou imaginaci*.³⁹⁴ *Imaginace* je schopnost vytvářet obrazy ze stavu věcí, ať už vnitřních nebo vnějších a jedná se ve skutečnosti o stav, ve kterém jsme zároveň schopni tyto stavy věcí v příslušných obrazech rozeznat. *Technická imaginace*³⁹⁵ umožňuje tvorbu obrazů z pojmů a takové obrazy pak dešifrovat jako symboly³⁹⁶ pojmů. *Fikce* na rozdíl od *imaginace* znamená určité překódování algoritmů na obrazy, je to druh převodu čísel do linií, ploch, případně těles, včetně pohyblivých objektů.³⁹⁷ V okamžiku, kdy člověk bez výhrad přijímá *technické obrazy*, přestává je dešifrovat, a to znamená, že se postupně stává pouhou funkcí svých vlastních obrazů. *Imaginace* se v tomto procesu proměňuje ve víru v permanentní *simulace*.

Divácká percepce se vyznačuje oscilací mezi vědomím média a zapomínáním na něj. Při sledování filmů s přesvědčivými digitálními efekty jsme bezprostředně zasaženi silou realistických *simulací*. Kompozice *technických obrazů* a manipulace s jejich rychlostí a jejich pořadím umožňuje filmu konstruovat fiktivní svět. K pochopení prezentovaných událostí dochází díky divákově schopnosti přijmout iluzi. Lze říci, že mechanismy filmové narace a vizuální přesvědčivost iluze natolik „zaměstnávají“ percepční schopnosti diváka, že mu nezbyvá čas na dešifrování prezentovaných *technických obrazů*. V návaznosti na výše uvedené teze V. Flussera lze říci, že klasická filmová narace je jako linerání vyprávění založena na západním vnímání času a popisování světa. Tento narativní mód je prostředkován obrazy vytvořenými aparáty, které jsou sestaveny s pomocí lineárních textů.

³⁹² Podle Flussera „dešifrovat nějaký technický obraz neznámá dešifrovat to, co je jím ukazováno, nýbrž vyčíst z něj jeho program.“ (Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*, s. 48).

³⁹³ Flusser psal své úvahy o *technických obrazech* před masovým rozšířením osobních počítačů a rozvojem digitalizace. Od počátku osmdesátých let se původní rozmanitost *technických obrazů* začala postupně redukovat na jeden jediný typ - *digitální obraz*. Lze se domnívat, že Flusser by místo o universu *technických obrazů* hovořil o universu *digitálních obrazů* a *technickou imaginaci* by nahradil pojmem *digitální imaginace*.

³⁹⁴ Flusser, V.: *Komunológiá*, s. 124

³⁹⁵ Podle Flussera jsme jako konzumenti (příjemci sdělení) i jako tvůrci nové *technické imaginace* ve službách aparátů. Aparáty nám nabízejí neomezené možnosti a my se poslušně těmto možnostem podřizujeme. Aparáty mění naše vnímání světa, skutečnosti a my je přijímáme. Nemůžeme patrně dělat nic jiného, ale měli bychom vědět, co děláme. (Flusser, V.: *Moc obrazu*, s. 248)

³⁹⁶ *Symbol* tím, že zastupuje jiný jev získává význam. *Symbolizovat* znamená bezvýznamnému propůjčovat význam (dávat smysl). *Dekodifikovat* znamená daný smysl opět odkryt a vrátit se tak ke konkrétním věcem. (Flusser, V.: *Bezvedno*, s. 126-127)

³⁹⁷ Flusser, V.: *Moc obrazu*, s. 248

11. 3. Simulace a filmová hyper-realita

V této kapitole se zaměřím na koncepty *simulace* a *hyper-reality*, které lze vztáhnout na působení filmového média v digitální éře. Jean Baudrillard tvrdí, že postmoderní kultura existuje a narůstá výhradně sebereferencí. Přestává v ní totiž platit tradiční pojetí reprezentace, což činí koncepty jako „referent, inovace, autenticita a novost“ nejasnými a problematickými - jejich význam se posunuje. Baudrillard v souvislosti s působením elektronických médií rozvíjí myšlenky o procesu *simulace*³⁹⁸ či fikcionalizace, v němž realitu nahrazují *simulakra*.³⁹⁹ Reálné mizí podle Baudrillarda nikoli ve prospěch imaginárního, ale ve prospěch toho, co je reálnější než realita: *hyper-reálného*. *Hyper-realita* jako svět sebereferečních znaků eliminuje možnost porovnat sebe samu s realitou.⁴⁰⁰ Vztah k reálnému se posléze zakládá uvnitř systému díky jím samotným konstruovaným modelům reality. Pak se obtížně rozlišuje sociální skutečnost a její simulace, realita a simulovaná realita.

Podle Jiřího Bystřického lze *simulakra* přirovnat k *techno-obrazům*, které Flusser používá v popisu produkce virtuálních *techno-kódů*: tedy všeho, co dnes zaznamenáváme jako analogické a digitální programování lidského světa aparáty. Rozumět alespoň částečně tomuto světu předpokládá umět číst logiku kódů dvourozměrných scén a algoritmů spojování, z nichž se skládá novodobá kulturní matrice symbolů.⁴⁰¹

Středem úvah je v Baudrillardově perspektivě otázka: „Nakolik skutečná je skutečnost?“ Baudrillard se domnívá, že žijeme ve světě, kde nejvyšší funkcí znaku je

³⁹⁸ *Simulace* je klíčovým tématem Baudrillardova myšlení. Podstatou „dokonalého zločinu“, který nemá motivaci ani pachatele, je podle Baudrillarda „zabití“ autentické reality. „Skutečnost“ mizí protože již nelze rozlišovat mezi reálným a imaginárním, simulace odstranila „princip pravdy“ a tím „vymazala“ sémantickou ekvivalenci mezi signifikantem a signifikátem. Vznikající simulace již nedisponují žádnými referenty, nic neoznačují, pouze interreagují s jinými simulacemi. Tento proces začal podle Baudrillarda malými trhlinami, nesrovnalostmi, mikroskopickým odstupem světa, o němž se hovoří a světa, který skutečně byl. Dominanci znaků Baudrillard označuje jako *sémiokracii*. Podmínkou pro bezreferenční epistemologii postindustriální společnosti je fakt, že nové technologie, zvláště média, vystupují jako systémově založené faktory a že se staly kódy pro utváření moderních společností. Baudrillardova diagnóza mizení reality nepostihuje elementární a nesimulovatelné události lidského života. (srv. Baudrillard, J.: *Dokonalý zločin*)

³⁹⁹ *Simulakra* se etablojí jako efektivní simulace objektů, věcí či myšlenek, což znamená důsledně dovedený kulturní a technologický přepis znaků do stále umělejší a efektivnější podoby. Jejich výchozím principem je nahrazení reálna znaky reálna tak, aby podkladem bylo stále více simulovaného a méně reálného. Simulakrum odvádí znaky od jejich reálné předlohy a nahrazuje svět reálného světem *hyper-reálného*. (srv. Baudrillard, J.: *Dokonalý zločin*)

⁴⁰⁰ Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 126

⁴⁰¹ srv. Bystřický, J.: *Texty k postmoderně II*.

umožnit realitě, aby zmizela, a toto zmizení současně navíc maskovat.⁴⁰² Předmětem simulace může být proces simulace samotné či umělecký obraz společnosti. V digitální éře dochází díky technologiím ke stále hlubšímu a důmyslnějšímu maskování, zastírání či manipulaci s realitou. To klade požadavky na odpovědnost tvůrce, který vytváří iluzi - simulaci reality. V ideálním případě by měl filmový tvůrce prostřednictvím díla „vracet“ divákovi realitu, ukazovat vztah mezi člověkem a skutečností, která je základem fikce. To se jeví jako nesnadný úkol, protože samotná realita (skutečnost) je v moderní době tvořena ze *simulaker*, které již k „původní“ realitě nemají žádný vztah.⁴⁰³ Film ukazuje skutečnost skrze *simulaci*, avšak i v této *simulaci* lze nalézt podněty k uvažování o světě a odpovědi na podstatné lidské otázky. Domnívám se, že filmové vyprávění má (nezávisle na kódu zprostředkování jeho obrazu) schopnost ukazovat fiktivní děje v podobách, v nichž lze dobře nahlédnout základní aspekty života.

Frederic Jameson se ve shodě s J. Baudrillardem domnívá, že postmoderní kultura neguje myšlenku o schopnosti rozlišit mezi označujícím a označovaným, čímž se stává kulturou obrazu jako *simulakra*.⁴⁰⁴ Vzájemné prostupování reálného a simulovaného způsobuje podle Baudrillarda situaci univerzální simulace, oživované inscenacemi reálného.⁴⁰⁵ Baudrillard nazývá tento stav *hypertelií*, nadměrným bujením simulovaného.⁴⁰⁶ Totéž se týká i *znaků* – je to jakýsi stav *sémiurgie*, který prožíváme díky zprostředkovaným obrazům. Sémiurgie v tomto pojetí znamená, že vše se dá říci, vyjádřit, všechno může přijmout sílu nebo formu *znaku*. Digitální technologie ve službách masové produkce jsou základem pro vznik nového aspektu formality kultury, jenž se projevuje seriálností, opakováním a sebeodkazováním.

⁴⁰² srv. Baudrillard, J.: *Dokonalý zločin*

⁴⁰³ V. Flusser tvrdí, že pokud se chceme vrátit ke konkrétnímu - k realitě, k sobě samým, je nutné zlomit moc *technických obrazů*. A to nejlépe tak, že vystoupíme z produkce *simulací* a začneme promýšlet způsob, jak nám *technické obrazy* představují a znázorňují svět. Potom můžeme začít nahlížet, jak se aranže reality s pomocí obrazů mohou měnit v náš prospěch. (srv. Bystřický, J.: *Virtuální a reálné*, s. 141)

⁴⁰⁴ Jameson, F.: *Signatures of the Visible*, s. 17

⁴⁰⁵ Model *simulace* inscenující reálné je vyobrazen ve filmu *Kozoroh jedna (Capricorn One)*, Peter Hyams, 1978). Poté, co v průběhu vesmírné mise shoří kosmická loď bez posádky v atmosféře, NASA zinscenuje expedici na Mars v televizním studiu a rozhodne se usmrtit kosmonauty, kteří nikdy neopustili Zemi. J. Baudrillard tento postup chápe jako příklad *simulace*, v níž pro realitu již není místo. (srv. Baudrillard, J.: *Dokonalý zločin*)

⁴⁰⁶ Podle J. Baudrillarda se svět jako industriální mašinerie esteticky projasňuje (a svádí) a jeho systém funguje spíše podle estetické nadhodnoty znaku než podle nadhodnoty zboží. Ve stavu *hypertelie* nastoupila na místo původně proklamované hry diferencí, která měla stavět na původní pestré a rozmanité vizi postmoderny, spíše progresu růstu stejného. Systémy nepracují na svých rozporech, nejsou jimi poháněny, motivovány a obohacovány, nýbrž přecházejí do extáze sebezrcadlení. Stupňování různosti vyvolává současně rostoucí lhostejnost možností, které tato různost vytvořila. Různé možnosti se vzájemně neutralizují a splývají v *indiferenci*. Toto stupňování diferencí k indiferentnosti představuje pro Baudrillarda konec iluzí hypertrofovaného myšlení diference. (srv. Baudrillard, J.: *Dokonalý zločin*)

S baudrillardovskými tezemi koresponduje *filmový hyper-realismus*, jehož stěžejním úsilím je dosáhnout maximální realističnosti a překonat své modelové médium (např. animace se snaží simulovat kódy filmů s živou akcí).⁴⁰⁷ *Hyper-reálnost*⁴⁰⁸ je v digitální éře důležitou vizuálně komunikační strategií, která využívá potenciálu realistické animace a filmové reality. *Hyper-realita* jako jedna z typických charakteristik digitální kinematografie naplňuje estetiku „klouzání po povrchu“ (surface play)⁴⁰⁹ a přispívá ke spektakularitě - důležitému rysu moderního filmu.

Obrazové simulace díky digitálním technologiím překonávají předlohy,⁴¹⁰ z nichž vycházejí a poskytují zdání pohybujícího se „fotografického“ zachycení nemožného.⁴¹¹ Spojením počítačově generovaného a zaznamenaného filmového obrazu vzniká podívaná,⁴¹² která nabízí potěšení ze sledování nadživotní reprezentace, jasnější a intenzivnější, než je běžná realita.⁴¹³ Jak již jsem zmínil v první části této práce, divák sleduje film s určitým očekáváním, je připraven na vizuální stimuly a aktivně se podílí na konstrukci příběhu. Aktivita, kterou spektakulární *hyper-reálné* obrazy vyvolávají, není prioritně intelektuální a nesměruje k reflexi viděného, protože tyto obrazy uchvacují v první řadě smysly.⁴¹⁴

Na závěr této kapitoly lze konstatovat, že díky *hyper-reálnosti* digitálních obrazů lze vytvořit přesvědčivý simulovaný svět,⁴¹⁵ který svou *diegezi* významně podporuje fikci. *Hyper-reálnost* obrazu neovlivňuje v klasicky koncipovaném hraném filmu motivaci postav, zápletku a logickou kauzalitu, která je součástí narativní struktury.

⁴⁰⁷ První digitální film s fotorealistickými postavami *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001) vybízí přes hyper-realističnost obrazů zbavených referentů spíše k obdivu ke schopnostem digitální technologie, než ke vstupu do fikce.

⁴⁰⁸ *Hyper-reálnost* se ještě před filmem začala objevovat v jiných formách vizuálních sdělení, například v televizní reklamě, která patří k nejvíce vumělkovaným a přestylizovaným vizuálním formám. Sémiotika a postmoderní filosofie spojuje *hyper-realitu* s neschopností vědomí rozlišit realitu od fantazie.

⁴⁰⁹ Tendence „klouzání po povrchu“ (surface play či hra diskurzů) je velice silná především u masové vizuální kultury, jejíž rozličné formy mají mnoho společných znaků: odkazují na již existující umělecké formy a fungují především na základě povrchní zajímavosti a zábavnosti.

⁴¹⁰ Po překonání svých předloh simulace odkazují na sebe sama, na svoji vlastní produktivní praxi: tj. zkraslení, vyprazdňování, nahrazování a konstrukci multi – znaků (*simulaker*). Ty mohou žít svým vlastním životem, pokud není důvodu, měnit opěrné body reprezentace. Ve světě elektronických médií je spíše pravidlem spolehnout se na simulace, aby nebylo nutné verifikovat každou formu mediality a mediálního sdělení nejprve určitým validizačním a poté i falzifikačním procesem. (srv. Bystřický, J.: *Texty k postmoderně II.*)

⁴¹¹ Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 99

⁴¹² Typickým příkladem jsou tzv. *filmy-jízdy* (*ridefilms*), které jsou založeny na souhře tří složek: zhuštěné verze cesty, vystupňovaného a umocněného vztahu mezi tělem a strojem a kinematografické konstrukce *hyper-realismu*. (Rabinovitzová, L.: Od Hale's Tours ke Star Tours. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 207)

⁴¹³ King, G.: *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, s. 1

⁴¹⁴ Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 168

⁴¹⁵ Například film *Svět zítřka* (*Sky Captain and the World of Tomorrow*, Kerry Conran, 2004) evokující fantastické filmové a komiksové seriály 30. let byl vytvořen kombinací digitálních simulací a staveb, do nichž byla zakomponována herecká akce.

11. 4. Nové způsoby konstrukce filmové reality

Filmové médium lze chápat jako hybrid v horizontálním a vertikálním smyslu.⁴¹⁶ V dějinách médií vždy existovaly různorodé mody reprezentace i recepce, jež se mohly vzájemně křížit a vrstvit, ustupovat a cyklicky se vracet. Některé mody reprezentace i recepce můžeme rozpoznat (reinterpretovat) až zpětně pod vlivem zkušenosti se současnými médii. Digitální technologie, stejně jako jiné technologie, definuje sama sebe ve vztahu k dřívějším technologiím reprezentace. Mezi jednotlivými sférami média filmu působí složitá síť mnohoznačných a oboustranných vztahů, diskontinuit, interakcí a vzájemných transformací.⁴¹⁷

Podle některých teoretiků (např. T. Gunning, M. Hansenová) se v řadě filmů využívajících počítačovou grafiku naplňují vzorce raného filmu. Elektronická média jsou nahlížena prizmatem doby, kdy byla opticko-chemická média a fotografie a filmu nová.⁴¹⁸ Thomas Elsaesser se domnívá, že nová média nejsou emulací filmu a navrhuje zkoumat média v benjaminovském smyslu, jako realizaci těch efektů, které film sám nemůže poskytnout.⁴¹⁹

Hollywoodské blockbusterové filmy jsou považovány za dědice kouzel tradice, iluzionismu a spektakularity, která se v dějinách audiovizuální populární kultury a filmu periodicky vynořovala po obdobích dominance narativity.⁴²⁰ V souladu se zmíněnými teoretiky lze připustit, že kinematografie speciálních počítačových efektů a audiovizualita nových elektronických médií se v určitých rysech podobá ranému filmu a předklasické kinematografii.

K digitální manipulaci obrazu vedl dlouhý vývoj počítačového hardware a software. Po vzniku prvních počítačů (čtyřicátá léta) následoval vývoj algoritmů (šedesátá léta) a

⁴¹⁶ Každé médium je horizontálně hybridní, protože se jeho identita vyvinula na pozadí a z konceptů starších médií a dále se mění pod vlivem médií novějších. Vertikální hybridita znamená, že médium není možné definovat jako technický přístroj nebo nosič informací. Pokud chceme popsat působení média v dějinách kultury, je nezbytné definovat je jako hybrid technické, institucionální a diskurzivní roviny, jako konstrukt, který je současně technický, sociální i diskurzivní. (Szczepanik, P.: „Konzervy se slovy“, nebo „Sny, které z dálky šeptají“? In: *Kino-Ikón*, SFÚ 2003, č. 2, s. 171)

⁴¹⁷ Szczepanik, P.: Úvod. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 12

⁴¹⁸ Například L. Manovich se domnívá, že v rané kinematografii docházelo k anticipacím tehdy neexistujících elektronických technologií. Manovich přirovnává některé efekty filmu *Muž s kinoaparátom* (Dziga Vertov, 1929) k postupům digitálních umělců experimentujících s novými druhy grafiky. Rozdělený obraz a zmnožené kompozice Vertovova filmu vypadají podle Manoviche jako anticipace videografického vrstvení obrazů a digitálního morfingu. (Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. XIV-XXIV)

⁴¹⁹ Elsaesser, T.: Historie rané kinematografie a multimédia. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 128

⁴²⁰ Szczepanik, P.: Úvod. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 19

experimentování s tvorbou simulovaných objektů (od poloviny sedmdesátých let).⁴²¹ V devadesátých letech dosáhla počítačová grafika „fotorealismu“⁴²² - schopnosti napodobit fotografickou realitu, jak ji snímá optika kamery. Při tom došlo k simulaci typických znaků filmové optiky, jako je hloubka pole a rozostřenost obrazu při záznamu pohybu.

Lev Manovich tvrdí, že technicky pokročilejší a historicky pozdější mody mediální praxe nestojí proti předchozím, nýbrž je ve své organizaci subsumují a činí z jejich obsahu a vlastností pouhé „efekty“, jež mohou být reprodukovány, a to obvykle rychleji, levněji a automatickým způsobem. Fotografické snímání živé akce, po desetiletí považované za dominantní modus implicitní hodnoty kinematografického systému, se v digitální éře stalo jen jednou z částí filmové produkce. Digitální obraz, chápaný jako grafický modus, zahrnuje fotografický modus pouze jako jeden z řady modů či efektů, jimiž vládne.⁴²³

Film přivítal počítače jako produktivní nástroj, avšak nevzdal se svého unikátního filmového efektu, jenž navozuje dojem nasnímané reality. Souběžně se zdokonalováním fotorealismu a digitálně vytvořených efektů jako jsou například exploze, bylo mnoho výzkumu věnováno tvorbě „syntetických herců“. Digitální animace se v devadesátých letech dostala na takovou úroveň, že specialisté byli schopni vytvořit realisticky vypadající bytosti a začlenit je do scén s živými herci. Digitálně vytvořené postavy působí dojmem, že by mohly existovat v třírozměrném prostoru a tudíž by mohli být zaznamenány na film.

S nástupem digitální technologie přestala platit představa úzkého propojení skutečnosti a fotografického obrazu, který je základem obrazu filmového. Digitální technologie umožňuje manipulace nejrůznějšího druhu, realita může být úplně zapomenuta a filmaři mohou pracovat jen s „virtuálním materiálem“.⁴²⁴ Manipulace existovala už u fotochemického záznamu, tyto změny však bylo možné provádět pouze omezeně a některé jen

⁴²¹ S rozvojem filmové a televizní technologie začali počátkem 70. let přicházet nové vizuální formy, které nejsou založeny na lineárním vyprávění a nemají fotorealismus filmu. Příkladem jsou počítačové hry a hudební videoklipy. Manipulace s obrazy pomocí analogových a digitálních zařízení, je u těchto produktů přiznaná, což je opak hollywoodského přístupu. Konstrukce obrazů z různých zdrojů není v těchto vizuálních formách podřízena fotorealismu, ale estetickým funkcím. (Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. 202)

⁴²² Podle základní definice „fotorealismu“ má být jakýkoliv syntetický obraz neodlišitelný od fotografického záznamu. Fotografický obraz je záznamem části vnější reality, který je filtrován skrze optiku s omezenou hloubkou ostrosti, má omezenou tonalitou a filmové zrno. Syntetický obraz, jenž není limitován jako pohled kamery nebo lidského oka, může mít téměř neomezené rozlišení a několikanásobně vyšší úroveň detailu než fotografický obraz. V případě „fotorealismu“ počítač napodobuje nějakou externí realitu, ale jiné médium. (Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. 199)

⁴²³ Elsaesser, T.: Historie rané kinematografie a multimédia. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 121

⁴²⁴ Ira Konigsberg definuje *digitální obraz* "za prvé jako jakýkoli obraz vytvořený pomocí počítačového digitálního systému nebo animovaný snímek či snímek s jednjacími nebo živými složkami, které byly digitálně pozměněny nebo do nichž byly vloženy digitálně vytvořené prvky, a za druhé jako neviditelný obraz uložený v binárním kódu počítačového systému předtím, než je změněn na obraz videa nebo přenesen na film". (Konigsberg, I.: *The Complete Film Dictionary*, New York 1997, s. 94)

s pomocí náročných technologií. U digitálního obrazu lze všechny tyto změny uskutečnit bez omezení. Například známou realitu jako je lidské tělo nebo krajinu lze pozměnit do fyzicky „nemožného“ stavu.

Když hollywoodští tvůrci používají počítače k simulaci⁴²⁵ fantastické a neskutečné reality, musí vytvořit svět, který svou dokonalostí diváka přesvědčí. Většina digitálně komponovaných nebo upravených záběrů má působit dojmem, že byla natočena v reálném prostředí. Divák obvykle nemůže rozeznat obrazové body (pixely), z nichž jsou digitální objekty složeny, protože jsou v obrazovém souladu se scénou a jejím osvětlením. Digitální kód, jehož výsledkem je obraz ve filmovém rozlišení, je divákům důmyslně skrytý.

Záběry jsou prezentovány jako neupravené fotografické záznamy událostí, které zachytila kamera. Digitálně upravené filmové obrazy nejsou reprezentacemi událostí, které se odehrály před kamerou. Nereprezentují realitu, ale vytvářejí svou vlastní „filmovou realitu“. Dokonalost digitálně vytvořeného obrazu je základnou pro to, aby divák při sledování filmu alespoň částečně zapomněl, že vidí něco, co se v realitě neexistuje. Přesvědčivost těchto obrazů je pochopitelně do značné míry závislá na úrovni technického zázemí a umělecké vizi tvůrců.⁴²⁶

Uvedené myšlenky lze vztáhnout k Flusserovu pojetí *mediality* a *mediace*, jehož principy jsem popsal ve třetí kapitole. Využití digitálních prostředků při konstrukci filmové reality počítá s limity lidské recepce.⁴²⁷ Digitalizace filmu⁴²⁸ nabízí obrazy s dosud nezvyklou mírou rozlišení ve spektru viditelného, dochází ke kvantizaci v oblasti zvuku atd. Technologie vytvářejí formáty a obrazy, které jdou ve své komplikovanosti daleko za hranice možností umožňujících rozlišit záznam „reality“ od simulace.⁴²⁹

⁴²⁵ *Digitální simulace* se v některých případech stává skutečnější než samotná realita, což v důsledku přináší transformaci vizuálních kódů. *Hyper-realismus* bývá označován jako iluzionistický realismus (kombinující naturalismus a iluzi), superrealismus (odkaz na americký malířský styl šedesátých let – fotorealismus, kdy malba kopírovala fotografii) či druhořadý realismus (second-order realism) – realistické zobrazení toho, co v podstatě není reálné. (Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 83)

⁴²⁶ Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. 200

⁴²⁷ V určitém stavu vnímání jsou pro nás média neviditelná, vnímáme jen to, pro co jsme dokonale „nastaveni“. Pokud ale matrice dokonale „nesedí“, nebo se překrývá více maticí, začnou být patrné „okraje“, okrajové zóny, stopy, zlomy atd. (srv. Bystřický 2002).

⁴²⁸ Digitalizace filmu úzce souvisí s faktem, že v digitální éře se stal dominujícím vědeckým diskursem alfanumerický kulturní kód. Podle V. Flussera je logická a procesuální struktura lineárních textů jako vůdčí metoda vědeckého myšlení nahrazována či vytlačována *virtualitou*. Dochází tak ke změně paradigmatu, proměně, kterou je možné označit za důsledek efektů post-dějinného vědomí. Západní společnost pozvolna odstupuje od textů jako báze souvislé a vyvíjející se formy rozumění a přechází k audiovizuálnímu „programování“ - nové fázi metody, s jejíž pomocí lze rozumět světu. (srv. Flusser, V.: *Moc obrazu*; Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*)

⁴²⁹ Technologie digitálních obrazů je postavena na teoriích, které redukuje, vzorkují a přepisují uspořádání dat tak, aby výsledek byl beze švů, odchylek a šumů, a současně, aby byly eliminovány alternativy. Vše, co už nelze v daných kombinacích převést je zahlazeno do té míry, do jaké jsou aparáty schopné této re-kombinované struktury. (srv. Flusser, V.: *Moc obrazu*)

11. 5. Použití technologie

Podle T. Elsaessera digitální konvergence mezi médií obrazu, zvuku a písma – praxe multimédií – nevyhnutelně modifikuje představy o filmových dějinách jako uspořádané chronologii filmů, hnutí a mistrovských děl.⁴³⁰ Jisté je, že i v éře elektronických médií filmový průmysl produkuje stále stejný základní produkt - dlouhometrážní hraný film. Raná kinematografie, klasická kinematografie i digitální éra v sobě zahrnují procesu oddělování obrazů od jejich materiálních referentů.⁴³¹ Digitální obraz se zdá být logickým technologickým pokračováním dlouhých dějin mechanické vizuality.⁴³²

Vývoj technologie v americké kinematografii důležitou roli, protože obohacuje filmovou řeč a estetiku, přináší nové možnosti v tvorbě fiktivních světů a ovlivňuje komerční úspěch filmů. Inovace v oblasti zvuku, barvy, formátu nebo zapojení digitálních technologií do produkce speciálních efektů se staly součástí marketingových strategií. Neustálá poptávka po nových audiovizuálních zážitcích, které ve značné míře přinášejí speciální efekty, podněcuje revoluční změny ve vývoji technologie. Ekonomické zhodnocení speciálních efektů se stalo jedním z motivů technologického pokroku. Technické inovace, k nimž od počátku kinematografie docházelo, Hollywood vždy absorboval a přizpůsobil soudobým požadavkům. Zároveň spoléhal na prověřené narativní a stylistické principy, které zaručují vysokou úroveň umělecké kvality a s ní související zisk.⁴³³ Digitalizace tyto postupy nezměnila. Standard nastavený v sedmdesátých letech autory „nového Hollywoodu“ – blockbuster s hereckými hvězdami a principem spektaklu – začleňuje digitální vizuální efekty⁴³⁴ do živé herecké akce a zdokonaluje počítačově generovanou grafiku pro plně animované narativní filmy.

Digitální technologie vstoupila do filmové tvorby zpočátku pouze jako nový způsob, jakým lze obohatit vizuální stránku a tím i filmový příběh. Ačkoliv technické filmové zázemí prošlo

⁴³⁰ Elsaesser, T.: Historie rané kinematografie a multimédia. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 113

⁴³¹ Tamtéž, s. 129

⁴³² Podle některých filmových badatelů elektronická média do historie kinematografie zaměřené na film jako text či artefakt vůbec nepatří. Například Jean Douchet, jenž navazuje na tradici Andrého Bazina, považuje ztrátu indexového spojení s realitou v digitálním obraze za hlavní hrozbu pro obrazové dědictví lidstva. Na druhé straně stojí badatelé a filmaři, kteří elektronická média a digitalizaci vítají jako rozšíření možností. (Srv. Elsaesser, T.: *Historie rané kinematografie a multimédia*. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 113)

⁴³³ Srv. Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*

⁴³⁴ *Digitální vizuální efekty a triky* v sobě integrují dva vývojové zdroje – obrazovou manipulaci (cílem je přidat či změnit v obraze to, co tam při záznamu nebylo přítomno) a obrazovou syntézu (generování nových obrazů počítačem). V efektech nacházejí své užití formy filmových, počítačem generovaných obrazů (CGI - Computer Generated Imagery) a tvary filmové počítačové animace, které odpovídají soudobému stavu digitální technologie. Jinak též mohou být chápány jako dílčí metoda produkce zobrazení.

během dvacátého století radikálními změnami, výsledný obraz byl vždy (ve formálních modifikacích) reprodukovánou „realitou“. S postupnou náhradou tradiční filmové technologie technologií digitální proběhla redefinice jak samotného procesu tvorby filmu, tak procesu prezentace. Digitální vizuální efekty byly zpočátku nejvíce zřetelnými projevy nové technologie ve filmu. Od poloviny devadesátých let se digitální technologie prolula do všech fází výroby hollywoodských hraných filmů a transformovala výrobní postupy.⁴³⁵ Digitální technologie nabízí nové možnosti při přípravě scén, umožňuje simulaci objektů, bytostí, pomáhá při konstrukci mizanscény. Technické inovace rozvinuly možnosti produkce i postprodukce.

George Lucas, jeden z nejúspěšnějších tvůrců blockbusterů, považuje přechod k digitálnímu procesu za stejně převratný mezník jako byl vynález zvukového filmu nebo barevný film. V Lucasově pojetí je digitální technologie prostředek, který umožňuje vyprávět tradičně koncipované příběhy novým způsobem. Základní podstata komunikace tvůrce s divákem prostřednictvím filmového média zůstává stejná. Lucas prohlásil: „Digitalita je jako říci: budeš používat kameru Panavision nebo Arriflex? Budeš psát perem nebo na laptopu? Chci říct, že se tím nic nemění“.⁴³⁶ Z tohoto hlediska nevznáší používání digitální technologie do režisérova (vypravěčova) řemesla žádný zásadní rozdíl. Domnívám se, že určitý rozdíl při používání nové technologie existuje, protože i když filmař vykonává stejné úkoly, změna média změní status těchto úkolů. V případě nových digitálních médií jsme determinováni stejně tak tím, co Marshall McLuhan vyjádřil ve své tezi, že obsahem média je forma předchozího média.⁴³⁷

K tomuto tvrzení připojuji názor Waltera Benjamina, který prohlásil, že umělecké formy často usilují o účinky, jichž může být dosaženo jen zavedením „změněných technických standardů“.⁴³⁸ Na výtku některých kritiků, že použitím digitální technologie přestaly být jeho filmy „opravdové“, Lucas odpověděl tím, že film „nikdy nebyl

⁴³⁵ Tradiční filmový materiál začal od roku 2002 postupně nahrazovat digitální záznam. Na počítačích se píše scénáře, plánují se rozpočty a termíny, kreslí se storyboardy a návrhy staveb, testují masky i komplikované pohyby kamery. Samozřejmostí se stala digitální postprodukční úprava obrazu a zvuku. Skladatelé mohou na počítačích připravit pracovní verze hudebních doprovodů a poslat je režisérovi pro rychlou synchronizaci s editovanými sekvencemi. Příchod digitálního střihu (nonlinear editing) zásadně změnil proces řazení záběrů a umožnil okamžitou kontrolu každé části filmu a zvukové stopy. Na rozdíl od tradičního střihu filmového materiálu, může být sekvence záběrů uložených na harddisku počítače pozměněna během několika vteřin. (Manovich, L.: *The Language of New Media*)

⁴³⁶ Kelly, K.; Parisi, P.: *Beyond Star Wars – What's Next for George Lucas*. In: *Wired* 5, č. 2, 1997

⁴³⁷ Srv. McLuhan, M.: *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*

⁴³⁸ „Jednou z nejdůležitějších úloh umění odjakživa bylo vytvářet poptávku, k jejímuž plnému uspokojení dosud hodina nenadešla. Dějiny všech uměleckých forem mají kritická období, v nichž se usiluje o efekty nenásilně dosažitelné pouze za změněného technického standardu.“ (Benjamin, W.: Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: Walter Benjamin: *Dílo a jeho zdroj*, s. 36)

opravdový“.⁴³⁹ Tento Lucasův postoj shrnuje fakt, že v hraném filmu vždy technologie a stylistické prostředky sloužili k tvorbě přesvědčivé iluze světa příběhu a k uvěřitelnosti děje.

V roce 1977 Lucas představil *Hvězdnými válkami* nový standard výroby speciálních efektů a postprodučních postupů, které započaly další fázi ve vývoji kinematografie. Se svojí společností Industrial Light and Magic byl Lucas na začátku osmdesátých let jeden z mála filmařů, kteří se intenzivně zabývali použitím digitální techniky a začleněním digitálních prvků do mizanscény s živou hereckou akcí. S. Spielberg Lucasovy technologické inovace vítal a podporoval, protože si uvědomoval jejich zásadní význam pro moderní film.

Tvorba vizuálních efektů pro filmy *Star Trek II.: Khanův hněv* (*Star Trek II.: The Wrath of Kahn*, Nicholas Meyer, 1982), *Tron* (Steven Lisberger, 1982) a první trilogii *Star Wars* vedla k vývoji algoritmů, které se začaly v hollywoodské produkci běžně používat. Produkcí filmových sekvencí kompletně vytvořených počítači bylo možné začít, až když dostatečně vzrostli výkony procesorů a kapacity paměti. Filmy Jamese Camerona *Propast* (*Abyss*, 1989), v němž účinkuje digitálně animovaná vodní bytost a *Terminátor 2: Den zúčtování* (*Terminator 2: The Judgement Day*, 1991), ve kterém kybernetický organismus bez potíží prochází kovovými mřížemi, výrazně upozornily na možnosti nové digitální technologie.

Společnost ILM vytvořila realisticky působící dinosaury pro Spielbergův *Jurský park* (1993), jenž je milníkem digitální simulace. *Jurský park* je ukázkovým příkladem hollywoodského filmu vytvořeného kombinací tradičních a nových postupů. Na postprodukcii *Jurského parku* pracovalo osmnáct měsíců padesát programátorů, designérů a animátorů.⁴⁴⁰

V roce 1994 upoutal diváky na celém světě rodinný snímek *Forrest Gump*, který Robert Zemeckis natočil v klasickém hollywoodském stylu s pomocí pokročilé technologie. *Forrest Gump* je jedním z prvních filmů, v němž jsou všechny digitální úpravy a efekty „neviditelné“. Hlavní představitel Tom Hanks byl v několika scénách digitálně vkomponován do historických filmových záběrů, čímž byly poprvé nastoleny otázky hranic manipulace digitální techniky s dobovými dokumenty. Spojení původních a nově vytvořených záběrů

⁴³⁹ srv. Hearn, M.: *The Cinema of George Lucas*

⁴⁴⁰ Jedním z úspěchů *Jurského parku* je bezešvé propojení záběrů reálných scén s počítačově vytvořenými objekty, které byly v původním stavu nepřírozně čisté a ostré. Pro dosažení tohoto propojení musela být kvalita počítačově vytvořených objektů degradována, aby vyhovovala zrnitosti filmového materiálu. Ostré hrany byly s pomocí speciálních algoritmů změkčeny a do obrazu byl pro lepší prolnutí počítačových a filmových prvků přidán stěžejší rozpoznatelný šum. (Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. 202)

nelze odlišit, což těmto novým obrazům umožňuje simulovat realitu nehledě na časoprostorovou charakteristiku jednotlivých prvků.⁴⁴¹

Zejména v žánrech science-fiction a fantasy získala vizuální stránka rysy kombinace animovaného a hraného filmu.⁴⁴² Společnosti ILM vznikla konkurence v podobě nových studií na výrobu speciálních efektů. Velmi realisticky působící katastrofa v *Titanicu* (1997) Jamese Camerona proslavila společnost Digital Domain. Uplatnění digitální technologie v žánru katastrofického filmu zdařile prezentovali například snímky *Drtivý dopad* (*Deep Impact*, Mimi Leder, 1998), *Armagedon* (Michael Bay, 1998), *Volcano* (Mick Jackson, 1998). Komiksově koncipovaná sci-fi trilogie *Matrix*, *The Matrix Reloaded* a *The Matrix Revolutions* (Andy a Larry Wachovski, 1999, 2003)⁴⁴³ zpracovala digitalizaci a simulaci reality tematicky,⁴⁴⁴ čímž vyvolala řadu filmově-filozofických diskuzí. V oblasti digitálního animovaného filmu⁴⁴⁵ slavila počítačová technologie triumf. Filmy studií Pixar a Dreamworks lze považovat za reprezentativní příklady estetiky hlavního proudu digitální animace. V roce 1995 uvedlo studio Pixar první kompletně digitálně animovaný film *Toy Story* (John Lasseter, 1995),⁴⁴⁶ na který navázalo pokračování *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon, 1999). Prvním digitálně animovaným filmem studia Dreamworks byl *Antz* (Eric Darnell, Tim Johnson, 1998).⁴⁴⁷

Lucasova nová trilogie *Hvězdné války* (1999, 2002, 2005) představuje další mezník v použití digitální technologie. Záběry, v nichž museli být v první trilogii použity elektronicky

⁴⁴¹ Manovich, L.: *The Language of New Media*, s. 204

⁴⁴² Někteří teoretici se domnívají, že ve filmech, v nichž se spojuje digitální animace a hraný film dochází k tzv. *remediaci*. Jay David Bolter a Richard Grusin označují remediaci jako reprezentaci jednoho média v jiném médiu. Na jedné straně remediace multiplikuje média, na druhé pak maže všechny stopy mediace. Logika hypermediality (hypermediacy) přikazuje médium zviditelnit a z jeho neprůhlednosti učinit zdroj potěšení, logika bezmediálnosti (imediacy) má tendenci zahladit veškeré stopy zprostředkování. Vědomí přítomnosti média (hypermedialita) je zdůrazněno technologickou a stylistickou spektakulárností. (Bolter, J., D.; Grusin, R.: *Remediation. Understanding New Media*, 1999)

⁴⁴³ Trilogie *Matrix* kombinující film s digitální technologií obsahuje inovativní speciální efekty a mnoho postmoderních prvků, které jsou prezentovány v konvenčním stylu (rámování, stříhová skladba, použití hudebního doprovodu atd.) a zapojeny do klasické narativní struktury.

⁴⁴⁴ Téma simulace reality, elektronické mediace subjektivity a společnosti či nezávislého, paralelního elektronického univerza se v 90. letech objevila také ve filmech *Trávníkář* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992), *Truman Show* (Peter Weir, 1998), *Pleasantville* (Gary Ross, 1998).

⁴⁴⁵ *Digitální animovaný film* svou ikonicitou evokuje představu druhotné vazby k realitě. Snaha o simulaci kódu hraného filmu vede v digitálně animovaném filmu k nadměrnému realismu a k hypertrofii stylizace akcí. S využitím vyspělé počítačové technologie dosahuje animovaný film realističnosti podobné filmovému zobrazení, a tím se stírá rozdíl mezi hraným a animovaným filmem.

⁴⁴⁶ *Toy Story* navázalo na krátké digitální animované filmy Pixaru, které vznikaly od poloviny 80. let. Podle A. Darleyho je tento film příkladem „realismu druhého řádu“, který produkuje tradiční způsoby reprezentace novými prostředky. (Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 82)

⁴⁴⁷ Nasledovali tři díly série *Shrek* (2001, 2004, 2007), *Příběh žraloka* (*Shark Tale*, 2004), *Madagascar* (2005), *Za plotem* (*Over the Hedge*, 2006), *Život brouka* (*Bug's Life*, 1998), *Příšerky s.r.o.* (*Monsters, Inc.*, 2001), *Hledá se Nemo* (*Finding Nemo*, 2003), *Doba ledová* (*Ice Age*, 2002), *Doba ledová 2* (*Ice Age: The Meltdown*, 2006).

řízené modely a namalovaná pozadí, byly v nových dílech vytvořeny digitálně. Fotografický a digitální záznam skutečných lidí a prostředí tvořil menší procento výchozího materiálu, větší část filmových políček byla naplněna pomocí digitální simulace. *Episoda I. - Skrytá hrozba* byla natočena na filmový materiál, následující epizody už Lucas natočil s novými kamerami na digitální záznam.

K futuristické vizualitě Spielbergových sci-fi filmů *Umělá inteligence (A.I. - Artificial Intelligence, 2001)* a *Minority Report (2002)* značně přispěly realisticky působící digitální efekty a digitální postprodukční úprava obrazu,⁴⁴⁸ která se stala zcela běžnou součástí hollywoodských produkcí. Spielberg těmito filmy ukázal, jak je v digitální éře schopný v rámci klasického stylu propojit narativní a vizuální rovinu, vést diváka ke ztotožnění s postavami a zároveň mu nabídnout potěšení ze sledování spektakulárních obrazů.⁴⁴⁹

Při tvorbě monumentální trilogie *Pán prstenů: Společenstvo prstenu, Dvě věže, Návrat Krále (Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Two Towers, Return of the King, 2001, 2002, 2003)* podle předlohy J. R. R. Tolkiena navázal režisér Peter Jackson⁴⁵⁰ na produkční a postprodukční postupy, které o dvě desetiletí dříve začaly rozvíjet George Lucas a Steven Spielberg. Jacksonovo zpracování Tolkienovy klasiky žánru fantasy demonstruje brilantní propojení všech dostupných filmařských postupů.⁴⁵¹ V trilogii *Pán prstenů* podobně jako ve *Hvězdných válkách* umocňují velkolepost vyprávění hudební doprovod, lokality, propracovanost staveb, rekvizit, kostýmů a dalších prvků. Tradiční a nové technologie slouží v *Pánu prstenů* klasicky koncipované naraci, která vede diváka v konstrukci fabule a nabízí jednoznačné řešení dějových linií.

⁴⁴⁸ Filmový negativ byl v postprodukcí téměř zcela odbarven (proces bleach-bypass), což spolu se záměrnou přesvětleností záběrů přispělo k futuristické atmosféře filmu. Další úpravy obrazu byly provedeny v počítačích. Mezi „neviditelné efekty“ (invisible effects) použité v *Minority Report* patří například digitální úprava oblohy, přidání nebo odstranění objektů nebo vyretušování lan, které jistili herce během natáčení.

⁴⁴⁹ Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 104

⁴⁵⁰ Peter Jackson (nar. 1960) začal svou filmařskou kariéru hororovými a fantasy filmy na Novém Zélandu, kde podle vzoru Lucasovy ILM založil se svým kolegou R. Taylorem v roce 1993 firmu na speciální efekty Weta.

⁴⁵¹ V přípravné fázi každého dílu byly použity animované sekvence (previsualization storyboards), z nichž byl složen film, jehož délka odpovídala předpokládané délce výsledného filmu. Tyto sekvence významně pomohly v koordinaci velkého množství produkční a postprodukční práce. V postprodukcí byly různé prvky v počítačích nepostřehnutelně spojeny do jednoho celku, takže v některých záběrech například vystupují skuteční herci, reálné i miniaturní kulisy. Do bitevních scén, které byly natočeny s několika reálnými herci, bylo přidáno ohromné množství digitálních postav s individuálními pohyby, které umožnil nový software Massive (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment). Prostřednictvím CGI byla vytvořena početná vojska, realisticky působící bytosti a další prvky. Pomocí digitálních nástrojů bylo také provedeno tónování obrazu (digital grading). (Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art: An Introduction*, s. 249-250)

11. 6. Klasická narace a strategie nových médií

Klasická filmová narace je založena na lineárním, nepřerušném vyprávění, které se značně liší od interaktivních strategií *nových médií*.⁴⁵² Technologie nových médií jako je například internet dokáže vytvořit efekt přítomnosti ve virtuálním světě, a to spojením odlišného obrazu a času. U nových médií lze rozlišit základní vizuální komunikační strategie⁴⁵³: neukončenost (unfinished),⁴⁵⁴ kontinuitu (continuity), smyčku (loop), hyperrealitu (hyper-reality), interakci (interactivity),⁴⁵⁵ vnoření (immersion) a fragmentaci (fragmentation). Čas jako fundamentální prvek lidské existence a jako jedna z klíčových kulturních kategorií se v digitální přítomnosti reprezentuje zcela specificky. Peter Lunenfeld tvrdí, že vše digitální je svou povahou neukončené, čímž se otevírá více prostoru a možností pro vlastní potěšení a identifikaci s uměleckým dílem. Podle Lunenfelda je neukončenost nejpřevratnějším objevem a přínosem digitální technologie, protože díky ní lze vstoupit do virtuálního prostoru a do iluzorních dimenzí bez hranic.⁴⁵⁶ V nových médiích se kategorie neukončeného příběhu⁴⁵⁷ projevuje volným prolínáním žánrů, druhů a forem média. Bez ohledu na ekonomický přínos poskytuje tato kategorie odlišný pohled i na estetickou povahu těchto opakujících se a recyklujících se „tranzitních“ prvků v odlišném prostředí.

Se strategií neukončenosti, která neumožňuje příběh zcela uzavřít souvisí strategie *smyčky*. Tento způsob reprezentace příběhového času tvoří novou formu digitálního vyprávění, jež postrádá skutečný začátek a konec. Neukončenost, smyčka a interakce je v protikladu k principům klasické narace, která prezentuje lidskou existenci jako lineární vývoj procházející skrze řadu jedinečných a neopakovatelných událostí.

⁴⁵² Termín *nová média* se váže k technologiím založeným na digitálním zpracování dat. Na rozdíl od staršího typu médií se vztahuje k počítačovým technologiím a jejich kultuře. Díky složitému systému vztahů mezi médii dnes však nelze *nová média* od starších absolutně oddělit.

⁴⁵³ *Vizuální komunikační strategie* jsou definovány jako způsob zobrazení obsahu, tedy jako způsob nakládání s rovinou příběhu (narace), s úrovní dějové a časové linie a s rovinou formálních obsahových prvků. Tyto strategie prostupují rovinami tvorby sdělení, jeho distribuce a reprezentace, i aktualizací sdělení na úrovni divácké aktivity. (srv. Lunenfeld, P.: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*)

⁴⁵⁴ Narativní text se uvnitř hypertextu ocitá ve stavu neukončenosti. V digitálním textu se mažou hranice textu a kontextu, linky (links) vytvářejí potenciálně neomezené způsoby čtení textu. Další dimenzí textu je tzv. *paratext*, utvářený sekundárními materiály a diskurzí, jež obklopují samotný objekt média (například přebaly, obaly, doplňkové a reklamní zboží atd.).

⁴⁵⁵ *Interakce* je přítomná v každé vizuální recepci na úrovni vnímání, poznávání a interpretace, a tak má vztah ke všem médiím. V kontextu digitálních médií je to možnost aktivně ovlivňovat a proměňovat zobrazované. Možnost manipulace a přímého vlivu na sdělení nebo na samotné médium je důležitou vlastností většiny nových médií. Tento druh interaktivity je nejvýraznější přítomný v počítačových hrách a v hypermédii.

⁴⁵⁶ Lunenfeld, P.: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, s. 14

⁴⁵⁷ *Neukončenými příběhy* jsou například komiksy, které se od svého vzniku vyvíjí jako seriálový příběh nebo počítačové hry. Neukončenost se vztahuje také na charakter a postavy, jež putují mezi médii a žánry, které vyžadují divákovu pozornost a strukturuji jeho očekávání.

11. 7. Kino atrakcí

Filmový historik Tom Gunning používá pojem „kino atrakcí“ pro definování přednarrativní kinematografie (přibližně 1889-1904), pro niž je charakteristická estetika šoku. Kinematografie atrakcí podle T. Gunninga neusiluje ani tak o to, aby byl divák vztažen do vyprávěného děje, ale spíše o to, aby si intenzívně uvědomoval filmový obraz. Divák se při sledování obrazů „kina atrakcí“ neztrácí ve světě fikce a dramatu, ale neustále si uvědomuje akt dívání se. Prvky kinematografie atrakcí přešly podle T. Gunninga i do dalších fází vývoje hraného filmu jako zdroje momentů filmového „vytržení“.⁴⁵⁸

Blockbusterové filmy, které začaly vznikat od počátku devadesátých let, jsou některými teoretiky připodobňovány k „novému kinu atrakcí“, které má díky svému spektakulárnímu charakteru a potlačování tradičního vyprávění blíž k rané přednarrativní fázi kinematografie než ke klasickému Hollywoodu.⁴⁵⁹ Vztah diváka a reprezentace je v těchto filmech založen na divákově úžasu, doprovázeném obdivem k technickému mistrovství skrytému ze konstrukcí spektakulární podívané. „Kino atrakcí“ je v tomto pojetí rysem „post-klasického stylu“, jenž opomíjí soudržnou dějovou strukturu a psychologickou motivaci postav. Filmy, které jsem podrobněji popsal v předchozích kapitolách těmto domněnkám jasně odporují. Snímky tvůrců „nového Hollywoodu“ a navazující generací sázejí na obrazovou zajímavost a digitální efekty, zároveň však obsahují klasickou aristotelovskou stavbu příběhu, jenž je zakončen katarzí.

V některých vysokorozpočtových snímcích je spektakularita kombinována s promyšlenou hrou obrazů, které se snaží oslovit diváka poučeného minulostí a neustále obklopeného zrychlující se vizualitou. Tyto filmy svojí formou komentují spouštění jistých mechanismů jako důsledek civilizační všudypřítomnosti projekčních ploch, jako biologickou nezbytnost umět se sžít s technologií. Například na hollywoodské poměry značně experimentální film *Hulk* (Ang Lee, 2003) požaduje percepci, která se liší od přirozeného, automatického "dívání se" a naopak nutně vyžaduje civilizačně naučené "čtení" obrazu. *Hulk* využívá všechny možnosti digitální simulace a úpravy obrazu a zároveň se svojí formou odklání od standardního modelu blockbustera. Akce - typická součást blockbustera, je v *Hulkovi* záměrně omezena a do vyprávění jsou autorsky zakódovány nejružnější popkulturní

⁴⁵⁸ Gunning, T.: Estetika úžasu. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 158

⁴⁵⁹ Szczepanik, P.: Úvod. In: Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, s. 19

metafory.⁴⁶⁰ *Hulk* komentuje tendenci Hollywoodu digitální éry "zrychlovat"⁴⁶¹ vizuální sdělení a také odkazuje na mediální praxi co nejvíce ukázat, informovat, prezentovat.

Spektakularizace komerčního filmu má vliv i na časté kombinování žánrů jako je fantasy, horror nebo science-fiction. Andrew Darley tvrdí, že v postmoderní kultuře intertextuality a radikálního eklektismu, který přinesl technický vývoj, hraje žánr mnohem omezenější strukturální roli. Hollywoodská kinematografie nabízí od počátku osmdesátých let snímky, v nichž jsou dříve samostatné žánry zkombinovány do nového tvaru. Žánrová eklektičnost, která neprezentuje ani jeden ze zvolených žánrů⁴⁶² v celé šíři, sebou většinou komplikuje divákovu orientaci v příběhu. Existují však i originálně pojaté výjimky.⁴⁶³

V některých filmech je skutečně patrné oslabení tradičního vyprávění a k upřednostnění spektakulárnosti, kterou umožňuje zejména digitální technologie.⁴⁶⁴ Tento jev však nelze vztahovat na celou hollywoodskou produkci. Propojení tradičních filmových postupů s nejnovější technologií není překážkou pro dodržování principů klasické filmové narace. Jak jsem ukázal, děj spektakulárních filmů kombinujících tradiční a novátorské techniky se zakládá na dobře strukturované a adekvátně motivované řadě událostí, které divák může poměrně snadno chápat.⁴⁶⁵ Jak je možné vidět ve filmech G. Lucase, S. Spielberga a dalších režisérů, nové technické podmínky přinesly nové možnosti v obrazové a zvukové sféře, ale nikoliv v konstrukci narativů.

⁴⁶⁰ *Hulk* je "komiksovější" než většina filmových adaptací komiksů, přestože se neodehrává v nijak výjimečném a esteticky ozvláštněném časoprostoru, jako třeba filmy o Batmanovi. Postavy filmu jsou snímány z mnohonásobných úhlů a současně jsou prezentovány na mnoha plochách. Vztahy mezi obrazovými poli a jejich obsahem jsou v *Hulkovi* v podstatě eklektické, což film přibližuje k tradičnímu kreslenému komiksu. K tematizaci komiksových okének zde slouží multiplikace obrazů, dále pak jejich překrývání a pohyb v rámci mizanscény. Věda je použita sice na rovině příběhu jako atrakce, ovšem v rovině stylu tento model dalece překračuje, když nechává vědu splynout s fantastikou a filmovému obrazu dává roli nositele progresivních významů. Manipulace s obrazy a mizancénou se zde staví proti konvencím klasického hollywoodského stylu a zdůrazňuje spektakularitu a přebujelost formy. Zmnožování a pohyb obrazů v *Hulkovi* ilustruje nutnost umět se dívat jinak - rychleji, hypertextově atp. (srv. Hauser, O.: *Hulk*. In: *Cinepur* 2005, č. 41)

⁴⁶¹ P. Virilio se v souvislosti se zrychlováním toku informací zmiňuje o pomalejším vnímání *efektu rychlosti*, jenž ztrácí svůj kýžený efekt, protože člověk je rychlost navykklý. Rychlost sledu obrazů v moderních filmech vyžaduje okamžitou reakci. Časté sledování rychle se měnících obrazů má za důsledek sníženou schopnost vnímat po delší dobu statické obrazy jako jsou například muzejní díla. (srv. Virilio, P.: *Informatická bomba*)

⁴⁶² Čistota žánrů, patrná například ve zlaté éře klasické kinematografie (30. a 40. letech), v některých filmech zjevně chybí a „montáž“ žánrů často nepřispívá k jejich kvalitě. (Darley, A.: *Visual Digital Culture*, s. 144)

⁴⁶³ Zdařilou kombinací žánrů představuje například snímek *Věčný svit neposkvrněné mysli* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004), jenž je směsí sci-fi a milostného melodramatu.

⁴⁶⁴ *Den nezávislosti* (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1996) a *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998) jsou typické příklady snímků typu „effect-driven thrill rides“, které spoléhají na působivost vizuálních efektů a do značné míry opomíjejí narativní logiku a přesvědčivou charakterizaci postav. (Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 351)

⁴⁶⁵ Thompson, K.: *Storytelling in the New Hollywood*, s. 8

ZÁVĚR

Hlavním cílem této práce bylo doložit hypotézu, že klasická filmová narace přetrvává i v digitální éře. Pokusil jsem se obhájit názor, že „klasický styl“ nebyl nahrazen stylem „post-klasickým“. Analýza filmového média v kontextu mediálních studií vytvořila základ pro mediálně teoretickou část práce. Po rozlišení literatury a filmu, jsem popsal základní aspekty narace a stylu jako formálního systému. Vycházel jsem především z textů D. Browella, K. Thompsonové a K. Staigerové, které se vyznačují metodologickou uceleností. Popis principů filmové narace a dílčích stylistických složek posloužil jako základna pro další zkoumání. S pomocí teorií wisconsinské školy jsem vyložil základní principy klasického hollywoodského stylu a prostředky, jimž tento mód filmového vyprávění udržuje svoji stabilitu. Při objasňování principů klasické stavby děje jsem zjistil, že jedním z důvodů přetrvávající působivosti a přitažlivosti tohoto modu je linearita prezentovaných událostí a postupná gradace zápletky.

Ve druhé části jsem popsal, jak s nástupem generace filmařů „nového Hollywoodu“, došlo v 70. letech k mnoha významným změnám v oblasti výroby, distribuce a marketingu filmů. Navzdory těmto změnám neopustili tito tvůrci principy klasické narace a nezavedli „post-klasický styl“, jak tvrdí někteří teoretici. Generace „nového Hollywoodu“ převzala všechny funkční prvky klasické narace a přinesla atraktivní vizualitu, kterou umožnila především nová technologie. V této části textu jsem se pokusil získanou metodologickou výbavu uplatnit v prakticko-teoretickém zkoumání konkrétních filmových děl. Na příkladech filmů George Lucase a Stevena Spielberga jsem se snažil ukázat, že klasická narace, jež upřednostňuje kauzalitu a protagonisty, kteří sledují konkrétní cíle, zůstala normou. Hlavní postavy hollywoodských filmů vzniklých po roce 1960 stále překonávají překážky při dosahování cílů; zápletky je vedena ve dvou liniích; v naraci jsou uplatněny časové limity a paralelní montáž; film dodržuje pravidla prostorové koherence a je posilován dojem, že narace je produktem jednání uvnitř příběhu.

Rozbor moci filmu jako technického obrazu, princip simulací a hyper-reality, a vliv nových technologií na filmovou naraci byl hlavní náplní poslední části věnované digitální éře. Při zkoumání této tematiky se ukázalo, že většina tvůrců „nového Hollywoodu“ a následujících generací využívá digitalizaci a přitom zachovává tradiční vyprávění, což potvrzuje pružnost klasického stylu a jeho schopnost začleňovat nové prvky a postupy. Filmaři se s příchodem převratné technologie nezřekli klasických pravidel narativní

konstrukce příběhů a principů kontinuálního stylu. Všechny výrazové prostředky se zdají být i nadále podřízené transparentnímu stylu reprezentace a narativní funkčnosti. Značné rozšíření stylistických možností, které přinesla digitální technologie, neovlivnilo strukturaci narativů. Změny ve vizuální stylistice, jako je například větší počet střihů nebo zjednodušení obrazových kompozic, stále podléhají principům kauzality a jednotného časoprostoru, které zajišťují srozumitelnost vyprávění.

V kapitole „Kino atrakcí“ jsem připustil, že v digitální éře lze u některých tvůrců pozorovat důraz na spektakularitu a oslabení logiky fabule. Domnívám se, že tento přístup by bylo možné najít v různých obdobích a u různých tvůrců. Lineární narativní výstavba děje, motivace postav, které odůvodňují kauzální akci a snaha o jeho realisticky působící prezentaci zůstává v jádru většiny hraných klasicky koncipovaných filmů. Lucasova šestidílná série *Hvězdné války* a Jacksonova trilogie *Pán prstenů* dokládají, že spektakly natočené v modu klasické filmové narace stále přitahují publika a jsou nejvýnosnějším produktem americké kinematografie.

Jsem si vědom toho, že citace z publikací uvedených autorů a zapojení jejich myšlenek v některých částech textu značně převýšilo mé vlastní úvahy a závěry. Snažil jsem se vyložit základní tematiku a na základě ideového a pojmového rejstříku relevantních textů doložit vlastní teze. Problematika filmové narace je velmi komplexní a bylo by jistě možné ji rozpracovat mnohem podrobněji a hlouběji. Stejně rozpracování by si zasloužila analýza aspektů filmového vyprávění v kontextu mediální teorie, o jejíž nastínění jsem se pokusil v první a třetí části textu. Přínosná by také mohla být studie časového souběhu klasické kinematografie s modernismem a postmoderní kulturou 20. století.

Šlo mi především o přehledný popis principů klasické filmové narace, uchopení této tematiky v rámci filmové teorie a teorie médií a o potvrzení hlavní premisy. Při srovnání teoretických studií s konkrétními produkty hollywoodské praxe po roce 1960 jsem zjistil, že kvalitní filmová produkce stále odkazuje k tradici, jejíž prioritou zůstává přesvědčivost, srozumitelnost a schopnost maximálně vtáhnout diváka do děje. Můj předpoklad, že formální systém klasického narativu, který je základem hollywoodské a jiných mainstreamových komerčních kinematografických praxí, zůstal nejpoužívanějším narativním módem i v digitální éře, se ukázal jako správný. I když narativní strategie a technologické postupy spjaté s médiem filmu jsou v neustálém pohybu, základní pravidla klasického hollywoodského stylu přetrvávají. Klasická narace nadále zůstává pro hraný film živým a stabilním modelem.

LITERATURA

- David Bordwell, Kristin Thompson: *Film Art: An Introduction*, University of Wisconsin Press 2004
- David Bordwell, Kristin Thompson, Janet Staiger: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, Routledge, New York 1985
- David Bordwell: *Film History. An Introduction*, University of Wisconsin Press 2003
- David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press 1990
- David Bordwell: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press 1989
- David Bordwell: *On the history of Film Style*, Cambridge, London 1997
- David Bordwell: *The Way Hollywood Tells It*, University of California Press 2006
- Jean Baudrillard: *Dokonalý zločin*, překlad: Alena Dvořáčková, Periplum, Olomouc 2001
- Warren Buckland: *Directed by Steven Spielberg: Poetics of Contemporary Hollywood Blockbuster*, Continuum International Publishing Group, 2006
- Jiří Bystřický: *Virtuální a reálné*, Sofis, Praha 2002
- Francesco Casetti: *Theories of Cinema 1945 – 1995*, University of Texas Press, Austin 1999
- Andrew Darley: *Visual Digital Culture*, Routledge, New York 2000
- John L. Fell: *Film and the Narrative Tradition*, University of California Press, Berkeley 1986
- Syd Field: *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing, New York 2005
- Vilém Flusser: *Do universa technických obrazů*, překlad: Jiří Fiala, Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, Praha 2001
- Vilém Flusser: *Komunológia*, překlad: Alena Münzová, Media Institute, Bratislava 2002
- Vilém Flusser: *Moc obrazu. Výbor filosofických textů z 80. a 90. let*, Výtvarné umění 3-4, Praha 1996
- Vilém Flusser: *Za filosofii fotografie*, překlad: Božena a Josef Kosekovi, Hynek, Praha 1994
- Jim Hillier: *The New Hollywood*, Continuum, New York 1994
- Seymour Chatman: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*, překlad: Brigita Ptáčková, Luboš Ptáček, Univerzita Palackého v Olomouci 2000
- Kathryn Kalinak: *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*, The University of Wisconsin 1992
- Lev Manovich: *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge 2001
- Robert McKee: *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, HarperCollins, New York 1997

James Monaco: *How to Read a Film*, Oxford University Press, New York 1981

Burkhard Röwekamp: *Hollywood*, překlad: Radka Martínková, Computer Press, Brno 2004

Petr Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie*, Herrmann & synové, Praha 2004

Tony Thomas: *Film Score: The Art & Craft of Movie Music*, Riverwood Press, Burbank California 1991

Kristin Thompson: *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, Harvard University Press 1999

Kristin Thompson: *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, Princeton University Press 1988

Justin Wyatt: *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, University of Texas Press, Austin 1994

Sekundární literatura

- Theodor W. Adorno: *Estetická teorie*, Praha, Panglos, 1997
- Rick Altman: *Film/Genre*, British Film Institute, 1999
- Rudolf Arnheim: *Film as Art*, University of California Press 2006
- Roy Ascott (ed.): *Art, Technology, Consciousness: Mind at Large*, Intellect Books, 2000
- André Bazin: *Co je film?*, překlad: Ljubomír Oliva, Český filmový ústav, Praha 1979
- Raymond Bellour: *The Analysis of Film*, Indiana University Press 2000
- Walter Benjamin: *Dílo a jeho zdroj*, překlad: Věra Saudková, Odeon, Praha 1979
- Henri Bergson: *Hmota a paměť*, překlad: Alan Beguivin, Oikoyomenh, Praha 2003
- Jan Bernard: *Jazyk, Kinematografie, Komunikace*, Národní filmový archiv, Praha 1995
- Jay David Bolter; Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999
- Jon Boorstin: *Making Movies Work*, Silman-James Press, Los Angeles 1995
- Joy Gould Boyum: *Double Exposure: Fiction into Film*, Penguin Books, Ontario 1985
- Edward Branigan: *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, New York 1984
- Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London 1992
- Robert Bresson: *Poznámky o kinematografu*, překlad: Miloš Fryš, Dauphin, Praha 1998
- Warren Buckland: *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge University Press 2000
- Jiří Bystřický: *Texty k postmoderně II.*, Fakulta humanitních studií UK, Praha 2001
- Jiří Bystřický; Ivan Mucha: *Simulace, systémy a kontingence*, Vydavatelství a tiskárna 999, Praha 2002
- Jiří Bystřický; Ivan Mucha: *Normy, zprostředkování a estetický význam*, Vydavatelství a tiskárna 999, Praha 2003
- Sean Cubitt: *The Cinema Effect*, The MIT Press, Cambridge 2004
- Jacques Derrida: *Texty k dekonstrukci*, překlad: Miroslav Petříček jr., Archa, Bratislava 1993
- Gilles Deleuze: *Rokovania*, překlad: Miroslav Marcelli, Bratislava Archa, 1998
- Gilles Deleuze: *Film 1: Obraz - pohyb*, překlad: Jiří Dědeček, Národní filmový archiv, Praha 2000
- Gilles Deleuze: *Film 2: Obraz - čas*, překlad: Čestmír Pelikán, Národní filmový archiv, Praha 2006
- Edward Dmytryk: *Cinema: Concept and Practice*, Focal Press, Boston 1988

- Mojmír Drvota: *Základní složky filmu*, Národní filmový archív, Praha 1994
- Umberto Eco: *Mysl a smysl. Sémiotický pohled na svět*, překlad: Jiří Fiala a Zdeněk Frýbort, Moraviapress, Praha 2000
- John L. Fell: *Film and the Narrative Tradition*, University of California Press, Berkley 1986
- Vilém Flusser: *Bezedno*, překlad: Božena Koseková, Josef Kosek, Hynek, Praha 1998
- Jane Gaines (ed.): *Classical Hollywood Narrative. The Paradigm Wars*, Duke University Press, Durham 1992
- Torben Grodal: *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford University Press, New York 1997
- Marcus Hearn: *The Cinema of George Lucas*, Harry N. Abrams, Inc., 2005
- Jim Hillier (ed.): *American Independent Cinema: A Sight and Sound Reader*, British Film Institute, London 2001
- Tomlinson Holman: *Sound for Film and Television*, Focal Press, Boston 1997
- Stanislav Hubík: *Postmoderní kultura*, Votobia, Olomouc 1991
- Roman Ingarden: *Umělecké dílo literární*, překlad: Antonín Mokrejš, Odeon, Praha 1989
- Frederic Jameson: *Signatures of the Visible*, Routledge, New York 1990
- Steven D. Katz: *Film Directing: Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, Michael Wiese Productions 1991
- Steven D. Katz: *Film Directing: Cinematic Motion*, Michael Wiese Productions 2004
- Shlomith Rimmon-Kenan: *Poetika vyprávění*, překlad: Vanda Pickettová, Host, Brno 2001
- Geoff King: *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I. B. Tauris, New York 2000
- Geoff King: *New Hollywood Cinema*, Columbia University Press, New York 2002
- Petr Kyloušek (ed.): *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*, překlad: Jaroslav Fryčer, Petr Horák, Petr Kyloušek, Jiří Šrámek, Host, Brno 2002
- Susan S. Lanser: *The Narrative Act: Point of View in Prose Fiction*, Princeton University Press 1981
- Marshall H. McLuhan: *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*, Odeon, Praha 1991
- Marshall H. McLuhan: *Člověk, média a elektronická kultura - Výbor z díla*, Jota, Brno 2000
- Lee T. Lemon; Marion J. Reis (ed.): *Russian Formalist Criticism: Four Essays*, University of Nebraska Press, Lincoln 1965
- Peter Lunenfeld: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, The Massachusetts Institute of Technology Press 1999
- Jean-François Lyotard: *Putování a jiné eseje*, překlad: Jiří Pechar, Herman & synové, Praha 2001

- Brian McFarlane: *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Clarendon Press, Oxford 1996
- Christian Metz: *Imaginární Signifikant. Psychoanalýza a Film*, překlad: Jiří Pechar, Český filmový ústav, Praha 1991
- Jan Mukařovský: *Studie z estetiky*, Odeon, Praha, 1971
- R. Barton Palmer (ed.): *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, AMS Press, New York 1989
- Paul Ricoeur: *Čas a vyprávění II. Konfigurace ve fiktivním vyprávění*, překlad: Miroslav Petříček jr., Oikoymenh, Praha 2001
- D. N. Rodowick: *Reading the Figura, or, Philosophy after New Media*, Duke University Press, London 2001
- Adrew Sarris: *The American Cinema: Directors and Directions: 1929 - 1968*, Dutton, New York 1968
- Neil Sinyard: *The Films of Steven Spielberg*, Bison Books, London 1986
- Murray Smith: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford University Press 1995
- Alan Spiegel: *Fiction and the Camera Eye: Visual Consciousness and the Modern Novel*, University Press of Virginia, 1976
- Robert Stam, Alessandra Raengo (ed.): *A Companion to Literature and Film*, Blackwell, Oxford 2004
- Donald Spoto: *The Art of Alfred Hitchcock*, Doubleday, New York 1998
- Philip M. Taylor: *Steven Spielberg*, B.T. Batsford Ltd., London 1992
- Michael Töteberg (ed.): *Lexikon světového filmu*, Orpheus, Praha 2005
- François Truffaut: *Rozhovory Hitchcock - Truffaut*, překlad: Ljubomír Oliva, Český filmový ústav, Praha 1987
- Josef Valušiak: *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*, Akademie múzických umění v Praze, 2000
- Paul Virilio: *Stroj videnia*, překlad: Mária Ferenčuhová, Slovenský filmový ústav, Bratislava 2002
- Paul Virilio: *Informatická bomba*, překlad: Michal Pacvoň, Nakladatelství Pavel Mervart, Červený Kostelec 2004
- Vlastimil Zuzka (ed.): *Sborník filmové teorie I. – Angloamerické filmové studie*, překlad: Vlastimil Zuzka, Stanislav Ulver, Český filmový ústav, Praha 1991

POPIS OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

1. *Vesmírná odysea 2001*

(2001: *Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968)

1. 1. Kost, která se stříhem promění v kosmickou loď, představuje první nástroj pokroku.
1. 2. Astronaut vypíná centrální počítač HAL, který se postavil proto člověku.
1. 3. Závěr filmu je naplněný mnohoznačnou symbolikou a nabízí různé interpretace.

Zdroj: Warner Home Video, 2001

2. *Čelisti*

(*Jaws*, Steven Spielberg, 1975)

2. 1. Šerif Brody se dozvídá o zmizení dívky na pláži, kterou pravděpodobně napadnul žralok.
2. 2. Quint se snaží připoutat ke žralokovi první barel, který bude sloužit jako ukazatel jeho pozice.
2. 3. Brody, Hooper a Quint pronásledují žraloka v jedné z akčních scén.

Zdroj: Universal Home Video, 2001

3. *Blízká setkání třetího druhu*

(*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977)

3. 1. Hlavní protagonista Roy zjišťuje, že jeho vize hory se zakládá na realitě.
3. 2. Roy a Jillian poprvé pozorují horu Devil's Tower, k níž podnikli strastiplnou cestu.
3. 3. Kombinovaný záběr (process shot) modelu mimozemské lodi a reálné scény.

Zdroj: Columbia / Tri Star Home Video, 2001

4. *Jurský Park*

(*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993)

4. 1. Závěr scény, v níž byli poprvé v historii filmu představeni digitálně vytvoření dinosauři.
4. 2. Digitální animace T-Rexe byla zakomponována do obrazu reálného prostředí.

Zdroj: Universal Home Video, 2001

5. *Schindlerův seznam*

(*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993)

5. 1. Obarvením kabátu židovské dívky v černobílém filmu Spielberg zdůraznil nevinnost obětí.
5. 2. Schindler se Sternem sepisují seznam Židů, které je možné zaměstnat a tím zachránit.

Zdroj: Universal Home Video, 2004

6. *Zachraňte vojína Rayna*

(*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998)

6. 1. Američtí vojáci před vyloděním na Omaha Beach v Normandii v roce 1944.
6. 2. Spielberg natočil scénu v pseudo-dokumentárním stylu, jenž přispěl k větší realističnosti.

Zdroj: Paramount Home Video, 2001

7. *Minority Report*

(Steven Spielberg, 2002)

7. 1. Přesvědčivá vize Washingtonu roku 2054 vznikla kombinací fyzických a digitálních modelů.
7. 2. Policisté se chystají zatknout svého velitele Andertona, který je podezřelý z plánované vraždy.
7. 3. Lana, která umožňovala hercům pohyb, byla v postprodukci digitálně vyretušována.

Zdroj: Twentieth Century Fox, 2003

8. *Hvězdné války – Nová naděje*

(*Star Wars – New Hope*, George Lucas, 1977)

8. 1. Proslulý úvodní záběr s křižníkem Impéria, který pronásleduje loď rebelů.
8. 2. Obi-Van Kenobi bojuje se svým bývalým žákem Darth Vaderem a přijímá svůj Osud.
8. 3. Slavnostní ceremonie, v níž jsou vyznamenáni hrdinové, uzavírá první dobrodružství.

Zdroj: Lucasfilm, Twentieth Century Fox, 2004

9. *Hvězdné války – Klony útočí*

(*Star Wars – Attack of the Clones*, George Lucas, 2002)

9. 1. Obi-Van Kenobi pronásleduje nebezpečného atentátníka na planetě Coruscant.
9. 2. Chrám rytířů řádu Jedi, jímž postavy procházejí, vznikl kompletně v počítačích.
9. 3. Stovky postav vojáků Impéria byly vytvořeny ve speciálním počítačovém programu.

Zdroj: Lucasfilm, Twentieth Century Fox, 2003

10. *Hvězdné války – Pomsta Sithů*

(*Star Wars – Revenge of the Sith*, George Lucas 2005)

10. 1. Vizuální stránka úvodní bitvy překonala vše, co vzniklo do roku 2005 v žánru filmové sci-fi.
10. 2. Digitální animace Mistra Yody je založena na mechanické loutce z původní trilogie.
10. 3. Závěrečný záběr svojí atmosférou a kompozicí symbolicky propojuje první a druhou trilogii.

Zdroj: Lucasfilm, Twentieth Century Fox, 2005

11. *Pán prstenů: Návrat Krále*

(*Lord of the Rings: Return of the King*, Peter Jackson, 2003)

11. 1. Magicky působící záběr je výsledkem digitálního spojení několika obrazových vrstev.
11. 2. Převážná část Sauronovy armády vznikla v počítačovém programu Massive.
11. 3. Hrdinové vyjíždějí do epické bitvy na pozadí zvětšeného modelu města Minas Tirith.

Zdroj: Warner Home Video, 2004