

THOMAS C. FOSTER

JAK

CINEFILŮV PRŮVODCE

ČÍST

PO SVĚTĚ POHYBLIVÝCH OBRÁZKŮ

FILM

HOST

NEJLEPŠÍ KNIHA
SEZONY NA TEMA
HOLLYWOOD
THE NEW YORK TIMES
BOOK REVIEW

THOMAS C. FOSTER

JAK ČÍST FILM

CINEFILŮV PRŮVODCE
PO SVĚTĚ POHYBLIVÝCH
OBRÁZKŮ

THOMAS C. FOSTER

JAK

CINEFILŮV PRŮVODCE

ČÍST

PO SVĚTĚ POHYBLIVÝCH OBRÁZKŮ

FILM

BRNO 2017

Copyright © 2016 by Thomas C. Foster

Translation © Lucie Chlumská, 2017

Czech edition © Host — vydavatelství, s. r. o., 2017
(elektronické vydání)

ISBN 978-80-7577-421-7 (PDF)

ISBN 978-80-7577-422-4 (ePUB)

ISBN 978-80-7577-423-1 (MobiPocket)

<u>předmluva</u> Po skončení titulků 11	<u>kapitola 6</u> Obraz nadevše 107
<u>úvod</u> Svébytný jazyk 22	<u>kapitola 7</u> Blízko a daleko 121
<u>kapitola 1</u> Vidět znamená věřit 43	<u>kapitola 8</u> Umění bez barvy 132
<u>kapitola 2</u> Kamera přemýšlí za nás 55	<u>kapitola 9</u> Co se děje na plátně, než se pohodlně usadíte 144
<u>kapitola 3</u> Záběr, scéna, sekvence! 70	<u>kapitola 10</u> Kdo je tady hrdina? A jaký je jeho příběh? 156
<u>kapitola 4</u> Mlčeti zlato 89	<u>mezihra</u> 30—60—30: A jedem! 172
<u>kapitola 5</u> Mezi temnotou a světlem 99	

kapitola 11

**Kolik hlav?
A kde jsou?**

178

kapitola 12

V obraze

191

kapitola 13

Naprosto typické

207

kapitola 14

**Z románu
do filmu**

230

kapitola 15

Kouzlo filmu

249

kapitola 16

**Do stejného
filmu dvakrát
nevstoupíš**

266

kapitola 17

**Naslouchejte
hudbě**

281

domácí úkol

**(Velmi krátké
vyrušení)**

293

kapitola 18

Obrazně řečeno

295

kapitola 19

**Mistři všeho,
na co sáhnou**

311

kapitola 20

Otestujte to

327

závěr

**Buďte jako
kultovní režiséři**

343

příloha

**Kinematografická
cvičení aneb užijte si
zábavu s filmy**

351

Brendě: Navždy.

PO SKONČENÍ TITULKŮ

Takže, dva lidé vycházejí z kina. Já vím, zní to jako začátek špatného vtipu, ale vydržte. Říkejme jim třeba Lexi a Dave. Vyhodí do koše prázdné obaly od popcornu a kelímky, a jak pomalu mizí do tmy, Lexi řekne: „Celkově je ten film poměrně věrně originálu. Co na něj říkáš?“

„Paráda,“ odpoví Dave. „Prostě Šilenej Max. Velkolepý, hlasitý, ujetý. Přesně film pro mě. Co ty?“

„Taky skvělý. Ne ten příběh, i když ten taky nebyl špatnej. Ale spíš ta myšlenka za tím. Bylo to umělecký dílo.“ Lexi se na okamžik zamyslí. „Bláznivý, hlučný umělecký dílo.“

„Umělecký dílo? No to teda nevím. Umění jsou ti cizí chlápci. Bergman, Fellini, a jak se jmenuje ten Japonec? Možná i Woody Allen. Víš co, taková ta nuda.“

„Takže ty si jako myslíš, že akční film nemůže bejt umělecký dílo?“

„Chci říct, že je jedno, jestli to je umění, nebo ne. Je to dobrej příběh se spoustou akce. To stačí. Bouračky, exploze, sexy holky, kytary, ze kterejch šlehaj plameny. Co víc tam chceš hledat?“ Dave se teď cítí trochu vyčerpaný.

„No, všechno? Tu rychlost. To, jak ty věci vypadají — víš, jak byly ty akční scény naplánovaný, kde stála kamera, když se točil ten záběr. Nevím, prostě všechny ty věci, který z filmu dělají to, co je. A samozřejmě ta hudba,“ vysvětluje Lexi a snaží se, aby to neznělo povyšenecky. „Prostě všechny ty další věci.“

„Podle mě si všechny ty další věci vymejšlíš. Jako třeba co?“

„No já nevím,“ říká Lexi. „Vem si třeba toho hlavního padoucha. Jak se jmenuje? Nadsmrťas Joe? Je jako Darth Vader. Víš, jak mu musí pomáhat do té masky a dýchacích přístrojů, nebo co to bylo. I když možná je spíš jako Jabba Hutt.“

„No když jsme u tohohle přirovnání, tak Jabba Hutt byl spíš ten druhý týpek, ten, co měl chodidla jak květináče a stříbrnej nos — Požírač lidí. Ten byl dost nechutnej.“

„Když odhlídáme od postav, ten film byl prostě po vizuální stránce mistrovské kousky. Kdo jiný by dokázal vymyslet ty šílence na těch tyčích? Víš, který myslím, ty, jak se pohupují mezi autama jako střelení skokani o tyči nebo tak něco. A taky jak to bylo natočený. Celej ten film, každá scéna nebo záběr nebo jak se tomu říká, všechno to vypadalo dokonale. Jako dokonalá verze sama sebe. Nevím, jak to líp vysvětlit. Prostě umění, no. Buď to chápeš, nebo ne.“

„Jak myslíš, no,“ říká Dave se smíchem, když nasedají do auta. „Moc přemejšlíš, profesorko. Já zůstanu u obyčejnýho koukání na film. A jestli budeš dál takhle plácát, platíš celou pizzu.“

Vítejte ve světě neoficiální filmové kritiky. Necháme naše mladě jít do pizzerie samotné a mezitím si rozebereme důsledky jejich konverzace. Samozřejmě mají pravdu oba: Dave, který trvá na svém právu dívat se na filmy tak, jak chce on, což je, řekněme, pasivně, a brát je jako pouhou jednoduchou zábavu, i Lexi, která tvrdí, že jde možná o něco víc, než si její doprovod připouští nebo je schopen rozeznat.

Sluší se na tomto místě uvést, že zmíněným Maxem se myslí film *Šílený Max: Zběsilá cesta* (2015), nikoli jeho šestatřicet let starý originál nebo další snímek ze série, *Bojovník silnic*, a už vůbec ne *Dóm hromu*. Částečně za to může fakt, že rozpočet nejnovější verze by mohl rozpočet originálu slupnout jako jednohubku. Jednoduše řečeno, George Miller měl k dispozici takové zdroje, o nichž se mu v roce 1979 ani nesnilo. A všechny je použil.

Takže otázka zní: Co jsou to „ty všechny další věci“? Což vede k další otázce: A záleží na tom? A k další: Mělo by nás to zajímat, a pokud ano, proč?

Tyto tři otázky si zaslouží odpovědi, takže tady jsou, v lehece převráceném pořadí. Zaprvé, ať už myslíme „těmi všemi dalšími věcmi“ cokoli, záleží na nich ohromně. Když uděláte byt jen nepatrnou změnu, třeba jinak rozestavíte nábytek v místnosti, celá scéna bude najednou vypadat jinak, protože postavy nebudou moci projít prostorem stejně, jako to udělaly předtím. Namísto pravého profilu uvidíte jen temeno hlavy. Pokud jste to takhle chtěli, pak je to skvělé. A to je jen jedna drobná změna v jedné scéně. Ve filmu *Šílený Max: Zběsilá cesta*, který naši mladí přátelé právě viděli, je sekvence, kdy hrdinové musí uprostřed gigantické honičky, jež tvoří větší část filmu, projet úzkým průsmykem. Z toho se stane ucho jehly, neboť se tuny skály sesypou dolů a v průsmyku zbude, po odstranění závalu, jen úzká štěrbina, kterou musí kamiony projet — prakticky jen malý otvor ve skále uprostřed strmého kaňonu. Ten má pod palcem motorkářský gang, jehož členové se oblékají jako psychotičtí ewoci¹, živí se tím, že vydírají kohokoli, kdo chce projet, a drží stráž na skalách, přičemž u toho vypadají jako Apačové v polovině filmů s Johnem Wayneem v hlavní roli. Furiosa (Charlize Theronová) s motorkáři uzavře dohodu, kterou však oni nedodrží, a ona musí se svým lidským nákladem rychle uprchnout, zatímco gang odstřelí část kaňonu, aby zabránil útoku Furiosina nepřítele (a současně jejího šéfa) Nadsmrtáse Joea.

Tady je námátkou jen několik otázek, které bylo třeba u této scény vyřešit: s kolika motorkáři bude Furiosa vyjednávat, kde budou v rámci kaňonu rozmístěni ostatní z nich, co je vede k tomu, že se uprostřed pouště oblékají do kožichů, jak bude průjezd kaňonem vypadat před sesuvem skály a po něm a kde budou během vyjednávání další postavy. Každý

1 Jedná se o postavy z filmové série *Hvězdné války*.
(pozn. překl.)

záběr zahrnuje stovku takových rozhodnutí. Minimálně. Důkaz? Pojdme zkusit jiného režiséra. Tak třeba Judd Apatow, který se Georgi Millerovi podobá asi nejmíň ze všech režisérů, které znám, mluvil v pořadu *Fresh Air* stanice NPR o režírování filmu *Vykolejená* (2015) a o spolupráci s Amy Schumerovou, jež je autorkou scénáře a zároveň hraje hlavní roli: „[Při natáčení musíte udělat milion rozhodnutí. Tím myslím, že v každé vteřině jste mohli zabírat jiný obličej, mohli jste použít jiný vtip, využít jinou hudbu, takže je tam tolik věcí k diskuzi, a celkově to vlastně nemohlo dopadnout lépe.“ Nezáleží na tom, jestli jde o *Sedmou pečeť*, *King Konga* (kteréhokoli) nebo třeba *Vykolejenou*, princip zůstává stejný: každý záběr vyžaduje sérii rozhodnutí a výběrů, počínaje tím, kdo se objeví na obrazovce, a konče osvětlením nebo filtry na objektivěch.

Mezi další rozhodnutí, která je třeba při natáčení a následném zpracování scény udělat, patří: lidé (jejich postavení na scéně, počet, vzdálenost od kamery), úhel snímání, postavení a vzdálenost kamery, osvětlení, rekvizity, délka záběru, jasnost zvuku, hudba v pozadí a jaký záběr bude předcházet a následovat. Jinými slovy: kolik lidí je na scéně, co mají (nebo nemají) na sobě, zda jsou v tu chvíli snímáni dohromady, nebo zvlášť, zblízka, nebo zdálky, jaká (pokud vůbec nějaká) hudba hraje na pozadí, jak jasně je osvětlena scéna, mluví postavy zřetelně, nebo mumlají... zkrátka, kolik a jakých vizuálních a auditivních informací scéna unese, než se pod tím náparem zhroutí, a jak málo jich je potřeba, aby byla scéna funkční?

Zadruhé, musí nás to vůbec zajímat? Nemusí, jak je vidno z toho, že Dave se baví i tak: je spokojený s tím, co viděl, a nepotřebuje vidět víc. Koneckonců multiplex není filmová škola a nikdo nás z ničeho nezkouší. Na druhou stranu Lexi to zajímá. Všímá si ve filmu něčeho, co je nezávislé na jeho kvalitě: někdo zařídil, aby ten film vypadal a zněl a působil přesně tak, jak působí. Výsledek může být povedený, nebo nepovedený, ale v každém případě musel ten dotyčný absolvovat obrovskou řadu rozhodnutí a nezbytných kroků. Důležitější

však je, že Lexi se chce zajímat, a to je přesně to, co tyto dva přátele odlišuje a z čeho si můžeme vzít ponaučení.

Zajímat se o to, jak filmy fungují, je otázkou volby. Nemusíte to dělat. Některým filmům tím dokonce prospějete. Film nás navíc k pasivitě vybízí: už sám zážitek sezení v sále s plátnem, na němž se vše zobrazuje v nadživotní velikosti, kde například hlavy mohou mít tři metry na výšku, nás dokáže pohltit. Je snadné sledovat obří obrazovku, aniž bychom ji u toho analyzovali. A nejen to, uvážíme-li, jak jsou filmy v dnešní době nabitě akcí a prostě hlubších myšlenek, zkrátka určené jen pro pobavení (a přiznejme si, někdy je to opravdu zábava), je jednodušší a docela přirozené neklást si u letního trháku zbytečné otázky. Na co bychom se asi tak ptali? Proč mají na sobě postavy spandex?

Porovnejme to se čtením románů nebo poezie, kdy máme informace ve svých rukou — doslova. Sama podstata toho, co zažíváme, když otáčíme stránky a očima přejíždíme po řádcích textu, vyžaduje naši aktivní účast, což takřka nevyhnutelně vede k další aktivní interakci s textem. Myslím to takto: pokud chceme přerušit zážitek v kině, musíme vědomě vstát a odejít, kdežto při čtení tištěného textu už jsme aktivně zapojeni, takže chceme-li přestat, stačí jen zaklapnout knihu. Dokonce někdy ani to ne, což potvrdí každý, koho někdy s leknutím probudil zvuk knihy padající na zem. Jde o to, že v případě tištěného materiálu se v okamžiku ukončení naší interakce s ním posunujeme od činnosti k nečinnosti. Kdežto u filmu je naše základní zkušenost pasivní, takže jakékoli hlubší zapojení, včetně nejkrajnějšího projevu filmové kritiky — když při promítání odejdeme ze sálu —, představuje nutně aktivnější, a tudíž vědomější volbu. Rozhodnutí stát se aktivnějším studentem filmu nevyžaduje postoj všechno, nebo nic. Můžeme si zvolit, že si budeme všimát určitých aspektů filmů, aniž bychom se přitom museli stát filmovými teoretiky. Jeden z mých synů to dokonce střídá: některé filmy za trochu úsilí stojí, jiné nikoli. Někdy přijde z kina a popisuje film slovy: „Dost strašný, ale byla to sranda.“ Což mu v některých případech stačí.

To jsou ty filmy, však víte, s Adamem Sandlerem nebo Robem Schneiderem v hlavní roli. Nebo s oběma. Mimochodem, syn je opravdu dobrý filmový divák, když si myslí, že se mu investovaná energie vrátí i s úroky.

Po celou svou kariéru jsem se snažil přimět studenty, aby literaturu nejen četli, ale aby si také všímali, jak funguje. Většinou se mi to dařilo — nebo se tak v mých hodinách přinejmenším tvářili. Literární kritika, což je sám o sobě dost zatížený termín, nezkoumá, zda je lepší ten či onen spisovatel nebo jaký román či jaká báseň je nejlepší. Nebo alespoň ne v mém kurzu. Nechápejte mě špatně: samozřejmě že se snažím zadávat studentům kvalitní díla a ta mizerná vynechávat. Ale skutečným účelem kritiky, podle Fostera, je rozebrat knihy a básně a hry tak, abychom lépe pochopili, jak jsou složené dohromady. Jaké jsou stavební kameny tohoto sonetu, tohoto příběhu a jak v rámci vybraných textů fungují? Víte, zkrátka všechny ty ostatní věci. Velké věci jako symboly a obrazy. Maličkosti jako melodie slov a jejich umístění ve verši nebo na řádku. Ať už jsou konkrétní rysy jakékoli, základní otázka zůstává stejná: Jak se můžeme stát lepším čtenářem — pozornějším vůči detailům, aktivnějším, lépe naladěným na jemné nuance, všímavějším vůči všem významným stránkám daného díla? S filmy je to stejné. Samozřejmě, jsou tu rozdíly. Žádné délky verše, žádná metra nebo rýmová schémata, žádný vypravěč, u kterého bychom se museli pít po jeho věrohodnosti. Ale některé věci zas tak odlišné nejsou. Pořád tu máme postavy, pořád tu máme něco jako autorský pohled, obrazy, a dokonce symboly. Plus spoustu dalších věcí, které jsou vlastní právě jen filmům. Je nejenže možné, ale pro některé z nás i nevyhnutelné zacházet s filmem tak, jak zacházíme s jinými literárními počiny, tedy studovat jej, abychom zjistili, jak funguje. Za malý okamžik se do toho dáme.

Ale ještě předtím zbývá odpovědět na tu zásadní otázku. Proč by nás to mělo zajímat? Pro potěšení. Prostě a jednoduše: pro potěšení. No jistě, můžete tyto znalosti využít k tomu, abyste excelovali před celou třídou nebo se stali slavnými

kritiky s vlastním filmovým blogem. Můžete je dokonce využít k tomu, abyste jimi obtěžovali své přátele. Což nedoporučuji, ale je to koneckonců vaše věc. Navíc využívání analytických strategií je skvělým cvičením pro mozek a všem nám to může jen prospět. Ale o to tu nejde. Nejlepším argumentem, proč se naučit vidět na stříbrném plátně víc, je, že vám to přinese větší potěšení. Nemyslíte, že vědět, jak jsou udělány *Hvězdné války* nebo *Hobit*, je docela super? Nebo že si můžeme dobře popovídat i o jiných věcech, než je pouhá zápletka? Toto potěšení může mít samozřejmě mnoho podob. Tady je několik, které by vás mohly zaujmout:

- **Potěšení č. 1:** Pokud Lexi vytrvá na své cestě, naučí se mít v budoucnu ze sledování filmů větší potěšení než Dave, pro kterého filmy zůstanou jen povrchní zábavou — kdo co řekl a co se tam odehrálo a co bylo vtipné a co smutné atp. Na tom není samo o sobě nic špatného, ale může to být větší zábava. Navíc tím, že se naučíme vidět víc, o nic z té povrchní zábavy nepřijdeme. V naší kultuře panuje mylné přesvědčení, že když budeme díla, která čteme, posloucháme nebo sledujeme, analyzovat, tak tím zabijeme onu „prostou“ nebo „čistou“ zábavu. Vážně? Proč se pak všichni ti hudební nadšenci snaží ze všech sil proniknout do textů písní od Pink Floyd, Tupac, Beatles nebo Pearl Jam nebo bůhví koho všeho, aby odkryli i ten sebemenší významový detail? Proč by to dělali? A když jsme u toho, opravdu si myslíte, že po tom všem úsilí jim ta hudba přináší méně potěšení? Už jsem to někde říkal, ale opakování nezaškodí: nikdo, a tím myslím opravdu nikdo, nemá větší potěšení z četby než profesori literatury. Pravda, může to vypadat, že se jim kouří z hlavy, když přemítají o pěti nebo šesti nebo tuctu možných významů, závěrů a smyslů sdělení naráz, ale to, co se zvenčí může jevit jako zvuk zadřeného motoru, uvnitř zní spíš jako

velmi spokojené mručení. O zábavu tedy rozhodně nepřijdete, naopak, pravděpodobně si ji znásobíte.

- **Potěšení č. 2:** Můžete si užít i mizerné filmy. Abyste rozuměli, špatné filmy využívají mnoho stejných technik jako dobré filmy. Abych vám to dokázal, podíváme se spolu v průběhu i na některé snímky pochybné kvality. Nejde jen o to; jakmile zdokonalíte své kritické dovednosti, můžete prozkoumat méně kvalitní filmy a zjistit, v čem nefungují (nebo možná fungují navzdory, ba dokonce kvůli svým nedostatkům). Někdy je to ta jediná zábava, kterou vám mohou poskytnout. Druhá strana téže mince spočívá v tom, že začnete vnímat, co všechno skýtají velké filmy a co vám třeba dříve — když jste ještě byli méně zkušenými filmovými diváky — uniklo.
- **Potěšení č. 3:** Vědět víc je skvělý způsob, jak ohromit své přátele a zneškodnit své nepřátele. A koho by tohle nebavilo?

Pojďme si nyní udělat malou odbočku do pizzerie, kde Dave právě přemítá nad tím, jestli mu ve filmu něco neuniklo. Není si tím úplně jistý, samozřejmě — Lexiiny postřehy nebyly tak přesvědčivé, i když měřily správným směrem —, ale Lexiino viditelné nadšení z filmu jej přimělo o celé záležitosti znovu uvažovat. Ne že by jí to kdy přiznal. Ale zvažuje, že by se na příští film díval přece jen trochu jinak. Aby teda viděl, jestli v tom je nějaký to umění. Jako nic speciálního, rozumíš, jen možná jestli se tam jako něco neobjeví, když člověk dává trošku větší pozor, koukat, co se tam krom akce děje. Koukat na to jak ona.

Chcete vědět, jak to vypadá, když filmy dokonale chápete? Tohle prohlásil Anthony Lane o filmu *Šlený Max: Zběsilá cesta*:

Ten fantastický záběr [jak Max mizí v davu na konci filmu] umožnil Millerovi, aby získal odstup a podíval se na celou scénu shora. V tom spočívá klíč k jeho takřka mystické pověsti tvůrce

akčních filmů: jasný, instinktivní smysl pro to, kdy a kde se přestat zaměřovat na detail a přejít k širšímu záběru a zase zpátky. Tyto instinkty byly patrné už v prvním Šíleném Maxovi, který přes veškerou svou lacinost dokázal nabrat tempo, kdykoli se dostal na dálnici, a znovu se objevují i tady. Spojují Millera ani ne tolik se splašenými despoty moderních trháků typu Michaela Baye, jako spíš s režiséry hollywoodských muzikálů a s ranými choreografy honiček, v oněch němých dnech, kdy obrazy žily jen z pohybu. Ve filmu Šílený Max: Zběsilá cesta jsou Polecats — útočníci, kteří v plné rychlosti přeskakují z jednoho vozidla na další na dlouhých tyčích — následníky Bustera Keatona, jenž ve filmu Láska kvete v každém věku spadl ze střechy přes tři přístřešky a dopadl do úzkého okapu, který ho vynesl do vzduchoprázdna a zpátky skrz otevřené okno.

To je přece skvělé. Pozorování, porozumění, důraz na detail, pochopení filmové historie, to všechno v jednom. Lane, jak jeho čtenáři dosvědčí, je muž, který ví, co má a co nemá rád (jako v případě toho rýpnutí do Michaela Baye) a také proč si to myslí. Nemohu z vás udělat Anthonyho Lanea. Ksakru, ani ze sebe ho nedokážu udělat. Ani by to nebylo úplně žádoucí; dokonce i on by jistě souhlasil, že jeden takový docela stačí. Ale mohu z vás — z nás všech — udělat lepší filmové čtenáře. Informovanější. Uvědomělejší. Analytičtější. Díky čemuž za na oplátku bude váš filmový zážitek bohatší a dokonalejší, neboť začnete vnímat všechny možnosti, které toto fascinující médium nabízí.

Takže otázka na vás zní: jste jako Dave, nebo jako Lexi? Jste nejšťastnější, když nemusíte nad filmy přemýšlet, a bere te je jako spotřební zboží určené ke zhlédnutí a následnému zahození? Nebo doufáte, že ze sledování filmů vykřešete něco víc, třeba že objevíte věci, o kterých si budete moci povídat se svými přáteli nad hrnkem latté? Chtěli byste jednoduše porozumět aspektům filmu, o nichž víte, že tam jsou, ale neumíte je sami jasně identifikovat? A co je nejdůležitější, chcete převzít odpovědnost za své filmové zážitky, skutečně

si filmy přisvojit? Potom se se mnou vydejte na malý výlet. Stejně nechcete skončit sami; myslím, že možná i Dave by se rád svezl s námi.

Poznámka k textu

Za celou historii kinematografie byly na celém světě natočeny tisíce filmů. Nebudeme se zmiňovat o všech, ale chvílemi to tak možná bude vypadat. V této knize se budu věnovat asi stovce snímků, některým jen letmo. I tak se vám z toho někdy může zatočit hlava. Pokusím se příklady vysvětlovat tak, abyste vše pochopili, i když jste daný film neviděli. Jestliže patříte k většině lidí, tak jste pravděpodobně neviděli starší, klasické filmy (pokud jste tedy nebyli mladí v době, kdy je dávali). Vyloučil jsem ze svého výběru takřka stejný počet filmů, jaký v něm nakonec zůstal, a snažil jsem se omezit svůj hlavní výklad na několik klasických děl, která reprezentují různé žánry: *Občan Kane* (experimentální/artový), *Shane*, *Přepadení* a *Šedm statečných* (klasické westerny), *Tenkrát na Západě* a *Butch Cassidy a Sundance Kid* (revizionistický western), *Annie Hallová* (ztřeštěná komedie), *Maltézský sokol* (kriminální/noir), *V žáru vášně* (kriminální/neo-noir), *Lawrence z Arábie* (výpravový), *Lev v zimě* (historický / adaptace hry), *Psycho* (horor/thriller), *Zlaté opojení²* a *Moderní doba* (němé veselohry / komedie), *Hvězdné války* (sci-fi), *Dobytelé ztracené archy* (akční/dobrodružný), *Čaroděj ze země Oz* (fantasy) a *Kmotr* (gangsterka). Většinu z nich opakovaně uvádějí nejrůznější televizní stanice, především ty zaměřené na klasická díla (kdo by to byl řekl, že?), a všechny jsou dostupné prostřednictvím předplacených služeb, jako je třeba Netflix. V ideálním světě by byly všechny volně ke zhlédnutí, ale v takovém světě bohužel nežijeme. U novějších filmů jsem

2 Známe také pod názvem *Zlatá horečka*. (pozn. překl.)

volil pestřejší výběr v naději, že čtenáři některé z nich viděli a jeden nebo dva příklady jim tak utkví v paměti, a navíc si člověk vždycky může film půjčit, chce-li si doplnit vzdělání. Ať tak či tak, nemám v plánu vás jakkoli zkoušet, takže se na ně můžete, ale nemusíte dívat, jak je libo. Ale věřím, že se podíváte.

A nyní k té poslední zbývající otázce (kterou jsme si položili jako první): co jsou to „ty všechny ostatní věci“? Nuže, chcete-li to opravdu vědět, račte dál.

SVÉBYTNÝ JAZYK

Předpokládejme, že máte — co? vynalézt? vytvořit? náhodou objevit? — úplně nové médium. Víte, že je nové, protože taková technologie tu doposud nebyla. Něco pohyblivého. Rádio. Hypertext. Ještě něco víc: pohyblivé obrázky. Najednou máte schopnost zachytit lidi, ostatní tvory, předměty, zkrátka všechno v pohybu tak jako v reálném světě. Jaký neskutečný vynález! Představte si všechny ty možnosti! Představte si, co všechno s tím můžete dělat! Má to jen jeden drobný háček:

Co to vlastně je?

Tato zdánlivě nevinná otázka trápí filmy od chvíle, kdy spatřily světlo světa. Takřka po celé více než století své existence kinematografie neví, co vlastně je. Nebo spíš ti povolání vždy nevědí, a ani my ne. Je film spíš jako hra, nebo jako román, jde v něm víc o příběh, nebo o podívanou, jsou pro něj důležitější dialogy, nebo spíš akce? Pravdivá odpověď zní: Ani jedno z toho, ale zároveň všechno dohromady. Film sdílí určité rysy s literárním i vizuálním uměním, využívá zvuk i obraz, nese prvky divadelního představení a dramatické scény, dokonce zahrnuje narativní rozhodování jako beletrie. Občas se v diskuzích o filmu ztrácí fakt, že je úplně jedno, jaký film je. Záleží na tom, co je.

O to jde především. Tyto sdílené vlastnosti nás mylně vedou k myšlence, že film je jednou z oněch věcí, s nimiž sdílí podobné rysy, že je něčím jiným, než ve skutečnosti je. Filmy jsou

filmy. Nejsou to romány, biografie, povídky, dramata, komedie, muzikály, eposy, komiksy (ačkoli si to dnes může leckdo po právu myslet), vyznání, fotografie, obrazy nebo posvátné texty. Film může, a často to i dělá, všechny tyto formy ostatních médií využívat. Sdílí tak určité rysy s každým z nich, ba dokonce i s několika současně. Ale není žádným z těchto médií. Je, čím je. Má vlastní očekávání, postupy, rituály a logiku, která náleží jen filmu. Ale především mluví svým vlastním jazykem, jenž má — jako každý jiný jazyk — svou gramatiku nebo soubor pravidel, která jsou pro něj specifická. Abychom tento jazyk mohli zcela dekodovat a pochopit tak, co je film a jak funguje, musíme porozumět pravidlům tohoto jazyka — gramatice filmu.

Možná bychom měli začít něčím tak základním, že bychom to až mohli přehlédnout. Co má film a žádné jiné médium (přinejmenším do doby jeho vzniku) ne? Příběh? Ne, těch je všude plno. Postavy? Ty jsou taktéž všude. Obrazové kulisy? Ty mají i divadelní hry. Takže co to je? Objektiv. Dobře, ano, fotografie ho má taky. Ale objektiv fotoaparátu umí vytvářet jen nehybné obrazy. Kdežto objektiv kamery dokáže snímat obrazy, které se pohybují. Může je také zastavit. Ale pohyb mu jde nejlépe. Objektiv takové kamery dokáže „vidět“ akci. Má dvě hlavní funkce, ale obvykle o nich mluvíme jako o jediném úkolu: na něco se zaměřit. Na jedné straně to znamená vnést do filmu ostrost, umožnit filmu v kameře (nebo digitálnímu nástupci filmu), aby zaznamenal ostrý obraz — nebo rozmazaný, zrnitý nebo jakýkoli ze stovky dalších variant, ale v každém případě obraz — v každém filmovém okénku. Na druhé straně to znamená vybrat, na co se soustředit, a co vypustit: objektiv dokáže pojmout jen určitou část scény a ani o kousek víc. Tento fakt hraje obrovskou roli, když chceme definovat, v čem je jazyk filmu zvláštní. Pokud například sledujete divadelní představení a na scéně je zrovna šest postav, můžete se zaměřit na kteroukoli z nich, všechny jsou vám k dispozici. Pravda, některé budou na jevišti stát dál a jiné blíž, což má také vliv na vaši pozornost, nebo mohou stát víc uprostřed, nebo naopak na kraji. Ale jde o to, že tam jsou všechny. Nějaký

bezohledný herec si tak může ukrást vaši pozornost tím, že si bude v nestřeženém okamžiku pohrávat s vázou nebo dělat obličejy nebo gestikulovat, čímž se z okrajové role dostane do centra dění, přestože mu to scénář nepředepisuje. Zítřka si možná bude hledat jinou práci, ale dnes se mu to povedlo. Ve filmu to ovšem nejde. Z těch šesti postav — které jsou pořád „přítomné“ na scéně — vidíme na plátně jen ty, které zabírá objektiv kamery. Může nám ukázat všech šest, nebo pět, nebo čtyři, nebo tři, nebo dvě, nebo jednu. Nebo jejich libovolnou kombinaci. Pokud ukáže jen jednu, může to být buď postava, co právě něco dělá, anebo nějaká jiná. Jak obrovský rozdíl je sledovat toho, kdo mluví, a toho, kdo poslouchá! Dokonce nemusí ukázat ani jednu z nich, ale něco úplně jiného — tikající hodiny, kokršpaněla, cokoli vás napadne.

Film zobrazuje akci, byť by byla úplně minimální. Ale dělá ještě něco víc: vybírá, jakou akci nám ukáže. Nejen to, kdo nebo co bude zrovna v záběru, ale jak blízko, či daleko, na jak dlouho a mnoho dalšího.

Tato rozhodnutí jsou důležitá, protože právě způsob, jakým film zobrazuje akci, k sobě dokáže přilákat naši pozornost. Film je jediné literární médium, v němž se sám text hýbe. Jako bych slyšel vaše námitky. Jistě, v divadelních hrách je také pohyb, ale kde se odehrává? Na jevištní scéně, v rámci představení, že? Ze své podstaty je divadelní představení pomíjivá záležitost, vázaná na konkrétní okamžik. Když sledujete a posloucháte kupříkladu jednu repliku od, řekněme, Arthura Millera, pak tato replika existuje jen po tu dobu, kdy ji herec vyslovuje, a pak je pryč. Nikdy už se neodehraje úplně stejně. To, co zůstává totožné, je scénář, který můžeme analyzovat. Tedy text hry. Kdežto text filmu je film sám.

A co filmový scénář? To je přece to stejné jako v případě divadelní hry.

Dobrá otázka. A dobrá odpověď, až na to slůvko „stejně“. Je to skoro jako v případě divadelní hry. Ovšem rozdíl je obrovský. Divadelní hra existuje jako psaný text, dostupný pro každého interpreta, který jej chce ztvárnit v představení. V případě

filmu však scénář není definitivním textem, nýbrž představuje jen jakýsi vzor pro konečné dílo, které se může na plátně značně lišit od původních slov na papíře. Toto dílo je vizuální a (často) auditivní konstrukt, který sám funguje jako definitivní text. Právě ten pak můžeme studovat a analyzovat. Říkáme: „Jdeme se podívat na hru“, ne „Jdeme se podívat na scénář“. Tento podstatný rozdíl není radno přehlížet. Mnoho z nás četlo divadelní hry ve škole; kdežto naprostá většina filmových fanoušků v životě v ruce nedržela, natožpak četla filmový scénář. Text má svůj vlastní jazyk, který má svá pravidla. Předmětem našeho zájmu zde bude, jak tato pravidla v jazyce fungují. Osvojíme si zcela nový jazyk: film.

Abychom si názorně předvedli tyto dvě specifické vlastnosti filmu (nenechte se ukolíbat, je jich mnohem víc), vyzkoušíme si jeden myšlenkový experiment. Představte si, že natáčíte první scénu svého režisérského debutu. Máme tu scénu se šesti lidmi, kteří se vyrovnávají s tragédií. Mladý chlapec měl právě autonehodu, která mohla, ale nemusela být pokusem o sebevraždu, a nyní bojuje o život. Scéna se odehrává v nemocnici. Dvě z postav představují rodiče zraněného chlapce, další dvě jsou jejich sousedi, manželský pár, přičemž ona má poměr s mužem z prvního páru. A konečně poslední dvě postavy jsou náctiletý syn sousedů (a nejlepší kamarád zraněného chlapce, který mu o této aféře řekl těsně před nehodou) a jeho mladší sestra (která nic neví ani netuší). Chcete natočit dvacetivteřinovou scénu, v níž manželka číslo dvě řekne svému milenci (manželovi číslo jedna) něco v tom smyslu, že „by si to neměl klást za vinu“.

Takže otázka zní, pane režisére nebo paní režisérko: Co během těch dvaceti vteřin uděláte s kamerou? Napadá mě několik desítek možností, koho nebo co byste mohli zahrnout do záběru, jednu osobu nebo více osob (nebo předmětů) v místnosti, a všechny by vyjadřovaly jiný význam. Jen si kupříkladu představte, jak by se záběr změnil, kdybyste ve chvíli, kdy to vysloví, ukázali nevěrnou ženu vedle jejího manžela (který nic neví) a kdybyste ji ukázali spolu s podváděnou manželkou

(která ví). Nebo jen našťvaného chlapce versus jeho spolu s nic netušící sestrou.

Tak co, máte to? Jste rozhodnutí? Výborně. Právě jste vyřešili dvacet vteřin svého filmu.

Teď to zopakujte ještě 359krát, aby z toho byl dvouhodinový snímek.

Nezapomeňte, tohle je jen vizuální stránka, a ještě k tomu jen jedna její část. Taky musíte nějak vyřešit zvuk. A tam toho máme taky k dispozici spoustu. Uděláme to ve stylu Roberta Altmana, kdy hlavní konverzaci slyšíte jen trochu, protože vnímáte i všechny ostatní hovory okolo, nebo celý dialog pojme staromódním způsobem, kdy všechny hlasy, které nejsou zrovna hlavní, zmizí na pozadí? A co hudbu? Ano, nebo ne? Hlasitě, nebo potichu? V popředí, nebo na pozadí? A znovu opakuji, tohle je jen jediný okamžik z přibližně dvou hodin. Poměrně nesnadný úkol, že? Než předáme vaše režisérské křeslo někomu jinému, pojďme se pokusit zjistit, co film je a jak funguje jeho magie.

Co takhle nějaký konkrétní příklad, abychom si tento rozhodovací proces lépe přiblížili? Jeden ze základních artiklů kinematografie je filmový souboj a jeden z nejlepších, vezmeme-li si relativně současné snímky, můžeme vidět ve filmu *Agent bez minulosti* (2002). Klíčová scéna, o kterou nám jde, je souboj v pařížském bytě Jasona Bournea (Matt Damon). Bourne, který si stále není jistý svou identitou, se vrací do svého bytu, kam jej svým autem veze Marie (Franka Potenteová), která ho následně doprovází nahoru. Bourne má telefonní hovor a dozvídá se nepříjemnou zprávu: jedna z jeho identit je mrtvá a leží v márnici. Taky nesnášíte, když se vám něco takového stane, že? Pod vlivem tohoto telefonátu a jistých zvuků, které ještě nedokáže přesně identifikovat, začne být Bourne obezřetný a vezme do ruky kuchyňský nůž. Když se Marie vynoří z koupelny a promluví na něj, vykloní se Bourne do chodby a pustí nůž špičkou ostří kolmo na dřevěnou podlahu, aby ji nevylekal. Pak si všimne něčeho zvláštního u dvojitého francouzského okna v pracovně a ve chvíli, kdy nedává kvůli

Marii pozor, se skrz okno do bytu zhoupne nájemný vrah s automatickou zbraní v ruce. V ten okamžik začíná vskutku fascinující bojová scéna, v níž se Bourne, perfektně trénovaný zabiják, setkává se svým protějškem, rovněž trénovaným zabijákem ze stejného programu. Jejich pohyby jsou zrcadlově totožné, oba vědí, co od druhého na začátku souboje čekat. Zásadní rozdíl ovšem je, že ten druhý muž jménem Castel (Nicky Naudé) má zbraň — no dobře, Bourne má plnicí pero, které s velkým úspěchem použije, ale i tak — a náš hrdina musí vyhrát, jinak je po filmu.

Choreografie souboje je mimořádná, samozřejmě, jinak bychom o ní vůbec nemluvili. Ale celá scéna je výjimečná především díky tomu, jak jsou jednotlivé záběry nasnímány a sestřihány. Začíná od naprosté nehybnosti: Bourne stojí bez hnutí u okna, potom Marie promluví ode dveří, pak zase Bourne u okna, ale dívá se přes rameno na Marii. A pak se okno roztrhne a vypukne peklo. Záběry jdou po sobě nějak takhle:

- 1) Bourne stojí u okna;
- 2) Marie promluví;
- 3) Bourne u okna, otočí se na ni;
- 4) Castel proletí oknem, samopal střílí;
- 5) Marie, vyděšená;
- 6) Bourne chytí Castela, podkopne mu koleno
a oba padají na zem, zbraň stále střílí;
- 7) Bourne a Castel zápasí o zbraň;
- 8) strop nad nimi prošpikuje klikatá řada kulek;
- 9) Bourne Castela odzbrojí;
- 10) zbraň odletí stranou z dosahu bojovníků;
- 11) Castel dostane Bournea do kravaty;
- 12) Bourne se vyprostí pomocí úderů kolenem a lokty;
- 13) Castel z otočky odkopne Bournea přes celou místnost;
- 14) Bourne sklouzne po podlaze, vstane;
- 15) Bourne, snímaný zezadu, se blíží
ke Castelovi, který jde směrem k němu;

- 16) Castel, zabíraný zezadu, napadne Bournea;
- 17) dvojjáběr (dvě osoby ve stejném filmovém políčku) na oba muže rozdávající úder;
- 18) dvojjáběr na Bournea a vyděšenou Marii, na kterou je zaostřen obraz;
- 19) Castel projde záběrem a zastíní při úderu Marii;
- 20) dvojjáběr zpoza Castela, Bourne kryje úder;
- 21) záběr na Bourneovu botu ohýbající Castelovo koleno;
- 22) Castel na zemi, překulí se do kleku, vytáhne vroubkovaný vystřelovací nůž;
- 23) Marie (sama v záběru) vykřikne „Jasone!“ jako varování;
- 24) trojjáběr snímaný zpoza Castela, Bourne před ním a Marie za Bournem;
- 25) dvojjáběr na horní části těla při souboji, potom jen nohy, poté zase horní část těla, jak se Castel ohání nožem;
- 26) samostatný záběr na Bournea, jak uhýbá před nožem a poté dává úder a ustupuje z chodby do pracovny;
- 27) dvojjáběr, jak Castelova hlava odletí dozadu, ale on kráčí dál a znovu se chystá k útoku;
- 28) dvojjáběr ze strany Bournea, který uhýbá a pak chytne Castelovu paži;
- 29) dvojjáběr, kdy kamera krouží okolo bojovníků, kteří se jeden druhého snaží napadnout;
- 30) dvojjáběr na Bournea, který se snaží Castela odzbrojit, ale ten ho odhazuje na zem nedaleko stolu;
- 31) samostatný záběr na Bournea ležícího na podlaze, jak se rychle snaží zaujmout obrannou pozici, Castel vchází do záběru;
- 32) Castel se blíží, z Bourneovy perspektivy, pak ho Bourne nohou odkopne zpátky;
- 33) samostatný záběr na Bournea, jak z lehu vyskakuje na nohy;
- 34) samostatný záběr na Marii, udivenou a zděšenou;
- 35) samostatný záběr na Castela, oči podlité krví, zvedá se na nohy;

- 36) samostatný záběr na Bournea u stolu, jak rukou šátrá mezi papíry a penězi na stole, až nahmatá propisku a za zády z ní sundá víčko;
- 37) záběr na Castela rozbíhajícího se k útoku;
- 38) samostatný záběr na Bournea, jak uhýbá před nožem, poté bodne Castela do předloktí propiskou, ten ji vytáhne a pošle Bournea úderem přes celou místnost;
- 39) Castel se zvedá, Bourne se k němu blíží (tentokrát jako agresor), kamera krouží s ním, tím se dostává do záběru i Marie, stále stojící ve dveřích;
- 40) Castel prudce vykopne, mine, pak divoce máchne nožem, znovu mine, Bourne zasadí úder, poté Castela chytne za ruku, v níž svírá nůž, a vrazí mu propisku do dlaně mezi prostřední klouby;
- 41) záběr na nůž padající na podlahu, Bourne jej nohou odsune pryč;
- 42) Bourne odkopne Castela přes stůl, Castel se svalí na zem;
- 43) dvojjaběr zpoza Bournea na Marii, naprosto vystrašenou;
- 44) samostatný záběr na Bournea v bojové pozici;
- 45) samostatný záběr na Castela, který vyskočí na nohy — vypadá ještě víc jako stroj — a vytáhne si propisku z ruky;
- 46) dvojjaběr na Castela, jak se zuřivě rozbíhá na Bournea, Bourne útok kryje, dupne Castelovi na holeň, zlomí ji, poté mu zlomí ruku a pošle ho k zemi;
- 47) samostatný záběr na Castela dopadajícího ve značně zbědovaném stavu na parkety;
- 48) samostatný záběr na Marii, které se dělá zle;
- 49) záběr zpoza Mariiina ramena na Bournea, jak strhává Castelovi batoh ze zad a hází ho Marii, aby v něm našla nějaké stopy;
- 50) samostatný záběr na Marii, která pouští batoh a nařiká hrůzou;

- 51) záběr na Bournea, který ukazuje na batoh a křičí na Marii, aby ho vysypala;
- 52) záběr na Marii, jak vysypává batoh;
- 53) dvojjáběr na Bournea, který se snaží z Castela dostat, kdo je a kdo ho poslal, a přitom mu mlátí hlavou o zem;
- 54) samostatný záběr na Marii, jak se dívá do papírů, z nichž se vyklubou jejich zatykače, zatímco v pozadí slyšíme, jak Bourne pokračuje ve výslechu;
- 55) Marie vykřikne: „Má moji fotku!“, záběr se zaměří na Bournea, stále se sklání nad Castelem, který už takřka není vidět v dolní části záběru;
- 56) samostatný záběr na Marii, vyděšenou a rozčilenou, která jde k polomrtvému Castelovi;
- 57) dvojjáběr na Bournea, jak silou odvádí Marii pryč od Castela;
- 58) trojjáběr, jak se Marie Bourneovi vysmekne, ten ji znovu chytí a kopající ji táhne pryč;
- 59) samostatný záběr na Bournea, který říká Marii, aby se nepřibližovala, že „se o to postará“;
- 60) dvojjáběr zpoza Bournea, s Marií, přecházející bez stříhu v trojjáběr, když se do obrazu najednou vztyčí Castel;
- 61) trojjáběr zpoza Mariina ramene přes Bournea na Castela, který nyní stojí, ale v mžiku se otočí, prorazí okno a vrhne se přes zábradlí balkonu vstříc jisté smrti;
- 62) samostatný záběr na Marii s vlasy přes obličej, není schopna slova;
- 63) samostatný záběr na Bourneova záda, jak jde k oknu a pohlédne dolů na mrtvolu, potom se podívá na hodinky a odhodlaně vykročí.

Tady naše dva protagonisty opustíme, souboj skončil. Proza tím nám tento popis stačí k tomu, abychom jim mohli poděkovat za skvělou podívanou.

Od chvíle, kdy Castel vletí do místnosti prvním oknem, do chvíle, kdy vyletí tím druhým, je to přesně 2 minuty a 17 vteřin. To je 58 záběrů ve 137 sekundách čili 2,36 sekundy na jeden záběr. Jinými slovy, spousta rychlých střihů, ba dokonce tolik, že naše oči i mozek si myslí, že sledujeme souboj v jednom souvislém záběru. Ale samozřejmě že nesledujeme. Souvislý záběr by byl mnohem méně efektivní než tato bleskurychlá série. A působil by pomaleji.

Pro naše účely jde ale hlavně o to, co se nachází za scénou: každyčkový z těchto záběrů — a střih, který je ohraničuje — představuje rozhodnutí. Vlastně řadu rozhodnutí, od toho, která ze tří postav bude v záběru, až po to, jak ho/ji/je snímat (kdo je v popředí a kdo v pozadí), kolik z které postavy bude vidět (například dvakrát vidíme jen kousek Mariiných vlasů, celé temeno Bourneovy hlavy a horní polovinu Castelova těla čelem ke kameře), jak velká část obrazu bude zaostřená, kolik ze scény objektiv zachytí a kdy záběr skončí. Před chvílí jsem zmínil způsob, jakým kamera v jednom záběru krouží kolem bojovníků. Takovou volbu neudělá nikdo náhodou, musíte přestat natáčet a udělat zvláštní přípravy, abyste takovou scénu natočili. Později ve vrcholném momentu souboje nevidíme Bournea, jak dupe Castelovi na holeň. Vidíme jen Bourneovu nohu, jak dupe na Castelovu holeň, a věříme přitom tomu, že zbývající části těl obou mužů jsou stále tam, kde mají být. V následujících okamžicích Bourne brutálně vyslýchá na břicho ležícího Castela a přitom mu mlátí hlavou (nebo něčím) o podlahu a křičí na něj „Kdo jsi?“. Říkám „nebo něčím“, protože to ve skutečnosti nevidíme. Násilí se odehrává mimo záběr a my místo toho vidíme hrůzu v Mariině tváři, vyvolanou ne Bourneovým jednáním, ale zjištěním, že útočník má v batohu jejich popis i s fotografiemi kvůli identifikaci hledaných. Rozhodnutí snímat v tu chvíli ji a jeho pouze slyšet v pozadí nijak neumenšuje brutalitu celé scény, jen ji činí spíš auditivní než vizuální. Kdybychom se na to dívali, nevnímali bychom zvuky násilí, protože pohled na ně by strhl veškerou naši pozornost. Ale žádný

strach, naše představivost nám dokáže dodat nezbytné obrazy a vyvolat veškeré znechucení z nich vyplývající. To nám divákům jde dobře.

Takže rozhodnutí, rozhodnutí, rozhodnutí. Které postavy, v jakém prostorovém rozestavení, z jakého úhlu, při jakém osvětlení, z jaké vzdálenosti, s jakým ohniskem, při jaké činnosti? Pro režiséra Douga Limana spolu s kameramanem Oliverem Woodem a střihačem Saarem Kleinem (protože to, o čem tu mluvíme, se do značné míry týká střihu) představuje tato scéna 63 konečných rozhodnutí z — minimálně — stovek možných. Tady bychom se měli na chvíli zastavit a něco si objasnit. To, jak scéna ve finále vypadá, spočívá takřka výlučně v ruce střihače. Režisér rozhoduje, co natočit a jak — kolik záběrů, z kolika a jakých úhlů, z jaké vzdálenosti apod. —, a úkolem kameramana je toto zadání kamerou zrealizovat. Výsledkem pak může být cokoli od několika minut až po hodinu a více filmu, v závislosti na tom, kolik bylo natočeno záběrů. Následně střihač film sestříhá (v dnešní době zpravidla digitálně), aby dosáhl takového efektu, jakého chce docílit on nebo režisér. Někteří režiséři se do střihu zapojují více než jiní, ale hlavní úkol sestříhat scénu z dlouhých pásů filmu (používám tato slova, i když všichni víme, že ve výrobě většiny současných filmů už žádný „film“ nefiguruje, ale je to trefněji) na bůhvíkolik kratších kousků — a určovat, jak dlouhé ty kousky budou — je na střihači. Kupříkladu záběr, kdy Bourne dupe na Castelovu holeň, mohl být natočen úplně jinak než tímto extrémně detailním pohledem na nohu a holeň. Mohli jsme vidět cokoli od záběrů celého těla jednoho nebo obou protagonistů až po tento konečný výřez. Záběr mohl být natočen z mnoha různých úhlů s tváří jednoho nebo druhého obrácenou na kameru. Saar Klein zvolil toto konkrétní zúžení celého aktu na pouhé části těla, jež se dění přímo účastní. Bylo to těžké rozhodování? To nikdy nezjistíme. Víme jen, pro co se ve finále rozhodl. A to by nám mělo stačit.

Jakožto režisér jste právě s úspěchem vyřešili tři minuty filmu. Takřka hotovo, že?

Dobře, na jednu scénu to bylo až moc informací, ale můžeme si z toho odnést něco podstatného: v tom, jak film předává informaci, se nepodobá žádné jiné literární formě. Narativ souboje, od Homéra až po Chucka Palahniuka, se řídí tím stejným vzorcem — „a pak...“ —, ať už jde o orální tradici, jako v *Iliadě*, nebo o psanou, jako v *Klubu rváčů*. Kdykoli jsem studentům přednášel o prvním jmenovaném díle, jedním z mých nejoblíbenějších momentů byl ten, když jsem uprostřed akční sekvence konstatoval, že sportovní komentátorství se za posledních 2 500 let skoro nezměnilo. V díle, které pro většinu současných čtenářů zůstane navždy neznámé, se nacházejí popisy akce, ať už jde o souboj mezi dvěma hrdiny, nebo o koňský závod během pohřebních her, které by se mohly jen s několika drobnými úpravami i dnes objevit na stránkách *Sports Illustrated*. A to z toho důvodu, že narativ je takřka nevyhnutelně lineární, nikoli proto, že by si *Sports Illustrated* najímal klasicisty. Z povahy slov vyplývá, že události se odehrávají po sobě a že informace můžeme podávat jen jednu po druhé. Samozřejmě, na jevišti můžeme přijímat informace z více zdrojů, od pohybu, zvuku až po barvu nebo slova, ale to všechno se děje najednou. Veškerá akce v daný okamžik je divákům předkládána současně. Kdežto film, podobně jako mluvený nebo psaný příběh, je ze své podstaty lineární. Záběr následuje za záběrem v předvídatelném tempu, akce střídá akci. Současně je ale informační tempo mnohem rychlejší než u starších forem a zahrnuje velkou část souběžných událostí: v danou chvíli můžeme věci, dokonce zdánlivě nesouvisející, sledovat a zároveň slyšet. Podobně jako na divadle film předkládá akci přímo, nevypráví nám o ní. Nedočteme se o tom, že padl výstřel; vidíme ho. Avšak na rozdíl od divadelní hry nevidíme nutně veškerou akci, která se v prostoru v tu chvíli odehrává. Bourneův souboj je toho jasným příkladem.

Tato scéna zkrátka celá závisí na kameře, a taky na žiletce a lepicí pásce nebo jejich moderních ekvivalentech. V této scéně nám tento zázračný přístroj říká, co je podstatné, vybírá a vystřihuje ty detaily, na které nás chce režisér upozornit.

Jak v roce 1966 napsali Robert Scholes a Robert Kellogg v knize *Povaha vyprávění*, film je narativní, nikoli dramatické umění. A to především kvůli oné selekci, kterou provádí kamera, když vybírá, co ponechat a co vypustit, neboť základním stavebním kamenem narativu je výběr, nikoli prezentace informací. Jejich tvrzení z většiny platí, a proto také nikdy nebylo příliš jednoduché natočit divadelní inscenaci: výsledek vypadal, nu, inscenovaně.

Ale přesto toto ze své podstaty narativní médium není jako román nebo povídka. Vezměme si třeba ten Bourneův souboj, kterému jsme se doteď věnovali. V prozaickém díle spisovatel také vybírá, které akce a repliky nám předloží, ale tento výběr vyžaduje zásah vypravěče, narativního hlasu, který stojí mimo dialogy i akce, a tyto prvky nelze zapojit současně. Nejen to, vyjádřit na papíře takovou řádku emocí, které na plátně zhlédneme v pár vteřinách, na to by bylo potřeba minimálně sto slov. Dávkování informací v beletrii je strukturované, sekvenční, trvající určitou dobu, což nám zprostředkovává zcela jiný zážitek.

Níže uvidíte, jak vypadá popis zápasu v knize. Jedná se též o souboj z díla *Agent bez minulosti* (1980), od Roberta Ludluma. Nejde však o tutéž scénu, ta naše v knize není. Bournea zajali zabijáci, zranili mu levou ruku (ačkoli si myslí, že obě), nacpali ho na zadní sedadlo auta a tam si ho podává obrovský gauner.

Auto se řítilo po Steppdeckstrasse, zahnilo do nějaké vedlejší ulice a zamířilo na jih. Jason se zhroutil na zadním sedadle a začal lapat po dechu. Pistolník mu roztrhl oblek i košili a začal škubat opaskem. Během několika vteřin bude do poloviny těla nahý a pas, doklady, kreditní karty, peníze, vlastně vše nezbytně nutné pro útěk z Curychu bude pryč. Buď anebo. Zařval.

„Moje noha! Ztracená noha!“ Vrhł se dopředu a pravou rukou se ve tmě hořečně snažil dostat až pod okraj nohavice. Náhle ji ucítil. Pažbu své automatické pistole.

„Nein!“ křičel profesionál z předního sedadla. „Dávej na něj pozor!“ Instinktivně tušil, že se něco děje.

Bylo však již pozdě. Bourne držel ve tmě nad podlahou zbraň. Hromotluk s ním smýkl zpět. Jason se po nárazu do opěradla svalil, avšak revolver měl již ve vyšší pasu a mířil přímo na útočnickovu hrud'.

Dvakrát stiskl kohoutek. Výstřely muže odhodily. Jason vypálil znovu, tentokrát na jistotu. Muž s dírou v srdci se svezl na skládací postranní sedadlo.³

Tato pasáž nabízí tolik akce, že by uspokojila každého vyhladovělého fanouška thrillerů. Rozdíl mezi ní a popisovanou filmovou scénou je však jasně patrný. Ve prospěch knihy mluví to, že nám může říct o tom, co se postavám honí hlavou. Ve filmu, kde vše musí být viditelné zvenčí, to tak snadné není. Můžeme odvodit, co se postavě odehrává v hlavě, jako třeba Marino zděšení, když objeví svou fotku v popisu hledaných osob v útočnickově batohu, ale nemůžeme to zjistit přímo, pokud se tedy film neuchýlí k těžkopádnému řešení v podobě vypravěče. A stejně tak při čtení knihy si můžeme představit, co se odehrává, jen na základě popisu, pokud tedy považujete využití vlastní představivosti za plus (já ano). Vlastně si to představit musíme, protože je to jen popsáno, a ne ukázáno. Na velkém plátně akci sledujeme, kdežto na stránkách knihy se musíme stát spoluautory: pokud si to nepředstavíme, nevybavíme si to pro sebe, tak to nefunguje. Stáváme se tak — způsobem, který se nám ve filmu příliš často nenabízí — spolutvůrci významu. Kupříkladu nevíme s jistotou, jak Jason Bourne vypadá. Ve filmu ano: vypadá přesně jako Matt Damon. Na druhou stranu, jednou z výhod filmové verze této scény je, že z automatické pistole, pro kterou se Bourne natahuje, se předtím, než z ní stihne vystřelit, zázrakem nestane revolver (ledaže by to kulisáři opravdu zmotali) jako ve výše citované pasáži. Nikdy jsem netvrdil, že to je skvělá knížka.

3 Citovaný úryvek vychází z překladu Karla Šmejkal, Domino, 2002. Pro účely výkladu byl však překladatelkou mírně upraven. (pozn. překl.)

Takže ano, film je jiné médium s jinými rysy, než má beletrie. Jedním z nich je zobrazení času. Jen co filmaři objevili, co všechno jejich hračka umí, že čas lze měřit beze slov, hodiny získaly na popularitě — tikající, zastavené, dědečkovy, elektrické, řetízkové nebo nástěnné. Rodič se strachuje — pohled na hodiny. Bomba má co nevidět vybuchnout — pohled na hodiny. Vyjednává se o propuštění rukojmího — tisíc hodin. Za prvních deset let hollywoodské produkce filmaři zobrazili na plátně víc hodin, než kolik jich spisovatelé popsali za celou historii literatury a dramatu dohromady. Ale co kdybyste natáčeli film o Iliadě? Neexistovaly hodiny? Nevadí. Pravděpodobně byste mohli zobrazit sluneční, ale to je trochu prvoplánové. Ale určitě byste mohli využít délku stínů, jak se prodlužují a zkracují. Mohli byste zobrazit pohyb nebeských těles po obloze. Vesmír jako hodiny.

Další věc, kterou filmaři objevili takřka okamžitě, byl protiklad záběru — střih. Pomocí pestré řady nástrojů nás mohli přenést ze současného záběru do jiného rychlostí blesku. A samozřejmě, když můžete udělat jeden střih, můžete jich udělat třeba třicet sedm, čímž vytvoříte sestřih neboli montáž, což je původně francouzský výraz pro řadu věcí odehrávajících se v rychlém sledu a vzájemně propojených jen juxtapozicí. Nebo něco v tom smyslu. Mohli jste jej vidět, ačkoli v nijak závratné rychlosti, v klasických snímcích, jako je např. *Křížník Potěmkin* Sergeje Ejzenštejna. Ve filmu *Na Hromnice o den více* (1993) je k vidění sestřih Philova (Bill Murray) donekonečna se opakujícího dne, v němž je krom jiného záběr na hodiny, na nichž znovu a znovu naskakuje 6.00 místo 5.59. Ve filmu *Zprávař 2: Legenda pokračuje* (2013) jsme zase ušetřeni explicitních sexuálních scén, místo nichž sledujeme duhově sluníčkový sestřih „Take Me to Pleasure Town“. Sestřih získal v počátcích kinematografie na popularitě tak rychle, že se z něj takřka stejně rychle stalo klišé a v druhé polovině dvacátého století z velké části vymizel — s výjimkou osmdesátých let, kdy zazářil v rockových videoklipech. A ve filmech o Rockym. Modernistická literatura byla z prin-

cipu sestřihu nadšená, ale v románech trvá mnohem delší dobu tuto techniku rozvinout, protože próza je lineární, nikoli souběžná. Tak jak to s různými věcmi bývá, sestřih zažil jakýsi comeback, ačkoli jeho skokový, střemhlavý vývoj se v průběhu doby zpomalil.

Technika sestřihu zároveň odhalila další charakteristický rys filmů: fungují na principu posloupnosti, a tudíž jsou lineární. Ačkoli filmař může skákat z místa na místo, z určitého časového bodu do jiného to už tak snadné není. Pravda, dokáže hezky zobrazit cestovatele časem, ale i tam představují skoky do jiné doby spíš skoky do jiného prostoru. Obtížné je posunout postavu zpátky v čase v jejím životě, dokonce i pět minut může být matoucí. Obecně se filmy pohybují v čase jedním směrem a jakákoli odchylka se ukazuje být velmi náročná na sledování. Domnívám se, že to souvisí s řazením obrazů, že náš mozek zkrátka nemá rád, když časově předcházející obraz následuje za pozdějším.

Ale zpátky k naší otázce, co je film a jaký je, nebo není — pojďme si udělat krátký seznam. Podobně jako drama je i film prezentační médium. To znamená, že nám nikdy nemůže o postavě jen vyprávět, musí nám ji předvést. Tím mimochodem připomíná hodinu geometrie, ale pojďme dál. Část této prezentace je vizuální: diváci skutečně vidí postavy v akci. Další část je auditivní: slyšíme rozhovor i situační zvuky, od klapotu podpatků až po skutečnou hudbu. Ve skutečnosti existuje celý segment průmyslového odvětví, který se věnuje jen zvuku, a specialisté, po jednom z prvních mistrů řemesla Jacku Donovanu Foleyem nazývaní „Foleyho umělci“, kteří dokážou přesně propojit zvuk s akcí, což není nic jednoduchého. V románu nic z toho není potřeba. Ale film také můžeme označit za narativ, a to proto, že vybírá, které informace odhalí a které zatají. V tom smyslu je selektivní. To ho odlišuje od dramatu a přibližuje zase o kousek víc románu. Ovšem stále je od něj na hony vzdálený, protože využívá odlišnou, zcela moderní technologii, pohyblivou kameru, a jeho základní významovou

jednotkou je záběr, což je statický snímek (nebo skupina snímků tvořících jeden obraz) z celkového počtu 24 (výjimečně i 48 nebo jen 18 v dřívějších dobách) snímků, které vzniknou za jedinou sekundu. A jelikož tyto záběry obsahují jak obraz, tak zvuk, prezentují nám informace souběžně. Tady je tedy seznam základních rysů filmu. Film:

- 1) je prezentační;
- 2) je vizuální;
- 3) je zvukový;
- 4) je narativní;
- 5) je selektivní;
- 6) vychází z nové technologie: kamery a filmu;
- 7) využívá záběr jako základní stavební jednotku;
- 8) při přechodu z jednoho záběru na druhý pracuje se střihem, zatmívačkami či prolínačkami.

Tyto specifické postupy si však necháme na později. Prozatím nám stačí porozumět tomu, že film, jako jakékoli jiné umění, využívá zvláštní jazyk. Tento jazyk zahrnuje řadu nejrůznějších prvků: vizuální a zvukové efekty, hudební podkres, hru světla a stínů, načasování, prostorové uspořádání, akci a často také mluvu. Některé rysy tohoto jazyka najdeme i v jiných uměních, ale jejich kombinace, bohatství filmového jazyka, je vlastní jen této jedné umělecké formě. Především však těch několik prvků funguje velmi specifickým způsobem, který se řídí sestavou pravidel — představme si je jako operační systém tohoto média —, jež můžeme analyzovat a tím kousek po kousku získat povědomí o celku. Jediný způsob, jak porozumět této umělecké formě, spočívá v tom, že do detailu rozebereme tato pravidla — gramatiku jejího jazyka. Nebojte se, dostaneme se k nim postupně. Jedním z důvodů, proč jste se kdysi nedokázali naučit tu „normální“ gramatiku, bylo, že vám ji nacpali do hlavy najednou. Pět slovních druhů za jednu vyučovací hodinu? Prosím vás! A taky to bylo o poznání nudnější než tahle gramatika.

Existují pravidla a vzorce, které jsou společné všem literárním žánrům, a pak takové, které se týkají jen konkrétního žánru. Ve své knize *Jak číst literaturu jako profesor* jsem se o těchto univerzálních rysech zmiňoval, např. jak interpretujeme déšť nebo sníh, zimu nebo léto, ponoření do vody nebo společnou večeři. A v knize *Jak číst romány jako profesor* jsme se věnovali těm prvkům, které jsou typické pro knižní beletristická prozaická díla. Pokud přší ve filmu, můžeme, abychom tomu porozuměli, využít našich vědomostí o tom, jak déšť fungoval v „Deštivém dni“ (báseň Henryho Wadswortha Longfellowa), ve *Sbohem, armádo!* (Hemingwayův román) nebo v „Nebe pláče“ (bluesový song Elmora Jamese, který proslavil Stevie Ray Vaughan). Ale pokud chceme pochopit, jak fungují filmové scény, nemůžeme se odrazit od strofické struktury Longfellowovy básně nebo od členění kapitoly v Hemingwayově románu. Pokud chceme porozumět, jak fungují scény v *Kódu Enigmy* nebo v *Selmě* (oba z roku 2014), není jiné cesty než nastudovat si zvláštní dialekt filmů.

Jestliže chcete porozumět jazyku filmu, ovládnout jeho gramatiku, pravidlo číslo jedna zní: filmy se hýbou. Já vím, zní to dost hloupě, když to člověk takhle řekne. Vždyť to přece všichni víme, ne? No, ano i ne. Celý život jsme to měli před očima, ale dokud jsme to neřekli nahlas nebo neviděli černé na bílém, nepronikla tato prostá pravda do našeho vědomí.

Trošku to připomíná zákon o gravitaci: lidé to věděli i předtím, než jim to Newton oznámil, a jakmile to pronesl, takřka všichni s tím hned souhlasili. Koneckonců, věděli, že něco nutí předměty padat dolů, a ne nahoru. Ale stejně, bylo třeba to říct nahlas. Netvrdím, že jsem Newton (ale to jste si, počítám, už asi všimli) nebo že tento výrok je jen můj. Každý, kdo někdy přemýšlel o filmech, dospěl ke stejnému závěru. Ale někde začít musíme.

Můžeme náš první filmový princip trochu rozšířit: filmy se hýbou, zobrazují události v čase a prostoru, v němž se postavy, předměty nebo nástroje k jejich zachycení mohou v libovolné kombinaci hýbat. První případ je jasný: lidé se

hýbou. Představte si Tonyho Manera v podání Johna Travolty v *Horečce sobotní noci* (1977), jak tančí na ulici. Vlastně si můžete představit Travoltu v jakékoli scéně toho filmu. Nebo Luka Skywalkerera v podání Marka Hamilla v jeho X-Wing bitevníku, jak se řítí na Hvězdu smrti v *Hvězdných válkách* (1977). V tomto případě se hýbe i předmět. Někdy však jsou lidé statictí a hýbou se jen věci. Třeba takový vlak přijíždějící do stanice. S úpadkem železnice jsme o tento magický okamžik už skoro přišli, o tento moment, který poprvé využili bratři Lumièrové (1896), aby vyděsili své diváky a zahájili tím jednu éru kinematografie, v níž se obdobná scéna opakovala snad v polovině všech westernů. Ale příjezd vlaku do stanice byl ve skutečnosti po více než století opravdovou událostí. Bohudíky za Harryho Pottera, jehož filmy jako jedny z posledních opakovaně využívají motiv vlaků a nádraží. Ve filmu příjezd vlaku obvykle signalizoval začátek nějaké nové akce (nebo v případě Anny Kareniny akci úplně poslední). Když vlak ve filmu *Tenkrát na Západě* přiveze do stanice Charlese Bronsona s jeho pistolí a harmonikou, sám příjezd je první akcí: tři ozbrojení muži, kteří na něj čekají, jsou ztělesněním nehybnosti, jejich statictost je až přehnaná, aby okamžik čekání působil ještě delší, než je. Když se vlak znovu rozjede a náš protagonista se vynoří z oblaku dýmu jako nějaký řecký bůh, můžeme si být jisti, že nás čeká spousta akce.

Někdy však akce závisí jen na kameře, když švenkuje nebo zoomuje v rámci jinak zcela statického záběru. Pokud například režisér potřebuje ukázat nástěnnou malbu nebo exteriér budovy, které se zjevně nehodlají pohnout, musí být kamera v této rovnici oním pohyblivým prvkem. Dokumentaristé se bez tohoto typu záběru neobejdou: kdyby nebylo možné pohybovat objektivem nad fotografií bitevního pole od Mathewa Bradyho nebo nad mušketou armády Konfederace, nenatočil by Ken Burns *Občanskou válku* a nepostavil si na ní kariéru. Podíváme-li se na jednodušší úroveň dramatické filmařiny, úvodní záběr — ten první pohled na město nebo na obydlí, který „uvozuje“, kde se v rámci tohoto imagi-

nativního světa nacházíme — zpravidla využívá pohyblivou kameru, aby zmapoval jinak statickou scénu. Na jiném místě jsem se zmiňoval o začátku filmu *Občan Kane* Orsona Wellese, kdy kamera prochází mřížemi brány, které jinak brání vstupu do sídla hlavní postavy, a poté sleduje vyhlédnutý objekt, až konečně zaostří na jediné rozsvícené okno v záběru. Je zjevné, že toto monumentální panství se samo nepohne, proto musí kamera za ním. Welles využívá techniky pohyblivé kamery opakovaně, ať už jízdu (jede s kamerou před nebo za, nebo dokonce paralelně s tím, co nebo kdo je snímán, po kolejkách na malém kamerovém vozíku), zoom (přibližuje nebo oddaluje předmět či osobu v záběru pomocí změny ohniskové vzdálenosti objektivu, zatímco kamera sama se nehýbe) nebo švenkování (pohybuje kamerou ze strany na stranu z jediného bodu, aby zachytil vizuální informaci laterálně). V jednom z nejoceňovanějších záběrů kamera přelétá podél prázdného skladu, který je nacpaný Kaneovými nesčítnými trofejemi, objevy a nákupy, jako by katalogizovala toto „muzeum šílenství“. Ať už je však povaha pohybu kamery jakákoli, platí jedno základní pravidlo: pokud se scéna, ať už je to rašelinště, pohoří, nebo Údolí monumentů, odmítá pohnout, je třeba pohnout s kamerou.

Často se dočkáme pohybu od všech tří prvků na scéně, jako v Hitchcockově filmu *Na sever severozápadní linkou* (1959), kdy v jedné z nejslavnějších scén je Roger Thornhill (Cary Grant) pronásledován zlověstně vyhlížejícím praškovacím letadlem. Letadlo krouží a nalétává a útočí, Thornhill utíká a vrhá se k zemi a kutálí se a kamera se pohybuje s ním. V tomto případě se kamera drží Rogerova pohledu na to, co se děje, takže letadlo i blížící se kamion, který hrdinu nakonec zachrání, nejprve sledujeme zdálky a teprve poté se před objektivem postupně zvětšují. Když kamion Thornhilla přejede, přejede s ním i kameru. Když Thornhill předtím vběhne do silnice, kamera jej sleduje, jak stojí uprostřed vozovky — ne přímo ze vzdálenosti kamionu, ale kousek stranou od silnice. Poté, jak se nákladák víc a víc přibližuje, kamera přebírá Rogerův

pohled, takže vidíme jen automobil, který se stále zvětšuje, až je kabina přes celý záběr. Máme pocit, jako by nás brzdící tahač srazil k zemi, a pak se kamera oddálí a odhalí Rogera, který leží nezraněn pod kabinou vozu. O mnoho let později využil stejné techniky i Peter Jackson, když natáčel Froda Pytlíka, jak prchá nebo se skrývá před Černými jezdci. Ve světě filmu se na ty dobré věci nikdy nezapomíná.

Nuže, protože opakování je matka moudrosti, tady máte ještě jednou první pravidlo kinematografické gramatiky: filmy se hýbou. Dokonce to mají i v názvu: pohyblivé obrázky. Cokoli dalšího o nich řekneme, bude vycházet z této premisy, že film je jedinou literární formou, která je založena na zachycení, uchování a prezentaci pohybu. Mezi vší tou aktivitou a hemžením mohou nastat i okamžiky klidu a nehybnosti, ale jejich význam se vyjeví pouze v kontrastu s takřka nepřetržitým — a očekávaným — pohybem. Jakmile pochopíme tuto první zásadu, zbytek už je snadný.

VIDĚT ZNAMENÁ VĚŘIT

Jestliže se máme naučit číst filmy, budou nám v tom muset samy trochu pomoci. Dát nám nějakou náповědu. Poskytnout vodítka, tvrzení, důkazy. Jak například rozeznáme kladné postavy od záporných? Na barvu se tu s jistotou spoléhat nemůžeme. Jistě, Darth Vader je celý v černém, ale to je i Joaquin Phoenix coby Johnny Cash. Nehledě na to, že stormtrooperi byli zase celí v bílém, a rozhodně je nešlo považovat za společenský vzor. Takže tady odpověď nehledejme, ačkoli princip je jasný: pokud se máme o postavách něco dozvědět, musí nám to ony samy ukázat. A nejde jen o dobro nebo zlo jako takové, ale spíš o stupně dobra, o změnu nebo růst, zkrátka cokoli, co by nás u postavy mohlo zajímat.

Jak poznáme, jaký názor máme na postavu mít? Řekněme, že máme mít někoho rádi, nebo k němu alespoň chovat sympatie. Ovšem je to profesionální zabiják. Možná to dělá z dobrých důvodů, ale jaksi nelze obejít fakt, že se živí tím, že zabíjí ostatní lidi. Tento problém nám předkládá Clint Eastwood v *Americkém sniperovi* (2014), v příběhu skutečného válečného hrdiny Chrise Kylea, který se po odchodu ze služby stal obětí vraždy. Jednou z největších výzev je představit Kylea (Bradley Cooper) jako někoho, kdo trpí a díky svým zkušenostem roste — i když se navenek prezentuje jako uzavřený a emocionálně netečný voják. Můžeme si domyslet, že je to jen jeho způsob, jak sám se sebou žít, ale nevíme to jistě. Nemůžeme to vědět, až na pár

scén. Na začátku filmu sledujeme jeho první smrtící výstřely. Matka a její malý syn, kterému může být tak devět nebo deset, se objeví na ulici v irácké Fallúdži a Kyle je sleduje ze střechy. Všimne si, že se něco děje, protože matka nějak zvláště kráčí, jako by něco nesla v podpaždí. To něco je ruský protitankový granát, který podá svému synovi, aby ho donesl blíž k Američanům, než ho na ně hodí. Přesně v okamžiku, kdy zvedne ruku s granátem, Kyle poprvé vystřelí a okamžitě chlapce zabije. Matka běží za ním a zvedne granát, se stejným výsledkem. Dva výstřely, dvě zabití: matka a její dítě. To není zrovna hrdinský začátek. Po celou dobu sledujeme jeho obličej — pohled na jeho obličej nám film nabízí až nutkavě často, protože jeho vnitřní život a emoce jsou nečitelné — a on na sobě nedá skoro nic znát. To je jeho práce, a pokud je někdy nepříjemná, tak to tak zkrátka je. Teprve když ho jeho spotter/pozorovatel začne vychvalovat za vynikající mušku a Kyle mu odsekne, ať drží hubu, pochopíme, jakou daň střelec platí za svůj čin. Porovnejte tuto scénu s jinou, která pro Kylea představuje zlo-
mový bod: je to druhá scéna, kdy má na mušce dítě. Krátce před svým vrcholným střetem se sniperem rebelů Mustafou zastřelí Kyle muže, jenž míří raketometem na americké vojenské vozidlo, a ještě mladší chlapec, ne víc než osmiletý, přiběhne k muži a snaží se zbraň zvednout. V jakémkoli jiném kontextu by jeho zápolení s obrovským odpalovacím zařízením působilo komicky, ale v tomto případě můžou být následky smrtící. Během hochova počínání si Kyle směrem k chlapci mumlá, aby zbraň nezvedal, a poté, aby ji pustil, přičemž je čím dál nervóznější (a vulgárnější). Díky střihům mezi záběry na chlapcovo lopotné snažení a na Kyleův zděšený obličej tentokrát chápeme, že Kyle si je zcela vědom všech důsledků, jestliže dítě zabije. Když se chlapec konečně podaří posadit si raketomet na rameno, v jednom záběru vidíme Kylea téměř v slzách s vidinou toho, co bude následovat, a v dalším jeho prst, pomalu se blížící ke spoušti. Kyle nedokáže situaci zabránit. Ale zachrání jej sám chlapec, který náhle zbraň odhodí a uteče. Poté, co kamera znovu zabere Kylea, vidíme, že je na pokraji

pláče, zrychleně dýchá a snaží se překonat nutkání ke zvracení. Dokonce to v jednu chvíli vypadá, jako by jeho oči hleděly do prázdna. Cooper zde předvádí fantastický výkon. Nikdy, ani uprostřed největší bitevní vřavy, nepadá tak vyděšeně jako v tomto okamžiku, kdy nepadne jediný výstřel. Nyní víme něco, co nám žádná slova nedokážou sdělit: tento muž musí z války pryč, než jej úplně zničí. Nemá ještě zcela splněno, ale zoufale potřebuje mít. Zároveň nám tato scéna říká, že ještě neztratil cit pro morálku, že dospěl do bodu, kdy jej můžeme obdivovat jako válečníka a vážit si ho za jeho lidskost.

Že chcete nějakého skutečného zloducha? Máte ho mít! Ve filmu *Shane* (1953) je scéna, kdy se jeden z farmářů, který už se sebou nechce nechat zametat, dostane do konfliktu s hlavním padouchem, Jackem Wilsonem, nájemným zabijákem, jehož si najal bohatý rančer, aby terorizoval nově přichozí farmáře. Wilson, kterého hraje Jack Palance ještě předtím, než se zbavil „Waltera“ před svým jménem, je vysoký, štíhlý a bez poskvrnky a stojí sebejistě na dřevěné verandě před saloonem. Plantážník, Stonewall Torrey, v podání Elishy Cooka Jr. (který si už jednou zahrál nešťastného rádoby drsníka Wilmera v *Maltézském sokolovi*, kde jej zesměšní a poníží o poznání drsnější Sam Spade v podání Humphreyho Bogarta), je malý, drobný, špinavý po práci a stojí na bahnitě cestě. Od prvního okamžiku víme dvě věci: že dojde k boji a že si soupeři rozhodně nejsou rovni. Nejenže je Stonewall drobnější postavy (dokonce i jeho postoj signalizuje, že není fyzicky nejzdatnější), ale je i v horším postavení — stojí níž a na nepevném podkladu. Neví, co dělá. Kdežto Wilson to ví moc dobře.

A je to ještě horší. S neomylným instinktem predátora si Wilson pohrává s nejistotou a strachem své oběti. Vysmívá se jeho jménu, prohlašuje, že je jižanský „odpad“ a že dokonce i hrdinové Konfederace — Stonewall Jackson, Robert E. Lee, zkrátka všichni — nebyli nic jiného. Provokuje Torreyho tak dlouho, až je přestřelka nevyhnutelná. Ale zatímco si jej dobírá, dělá u toho ještě dvě další věci: obléká si koženou rukavici,



Obr. 1. Wilsonovi pobavení diváci dotvářejí celou scénu. Se svolením Paramount Pictures / Getty Images

aby mohl rychle tasit zbraň, a usmívá se. Ví dobře, kam to směřuje. Samozřejmě, vždyť to sám řídí. A ještě si to užívá. Protože ví, stejně jako my, kdo vyhraje. Jakmile konečně sáhne k pasu, Torrey taky tasí revolver, ale pak udělá něco velmi výmluvného: zaváhá. Když vytáhne zbraň z pouzdra, zaráží se, neboť si najednou uvědomí tu hrůzu. Skloní revolver, pak jej zase nepatrně zvedne, jako kdyby věděl, že to musí dokončit, ale nechce. Wilson není v ohrožení a celou přestřelku by mohl snadno zastavit. To však není jeho úkol, a proto vystřelí. Jednou. Přesně. A znovu se usměje. Úkol splněn. Téměř. Poté, co bahnem přiklopýtá Stonewallův kamarád Swede, aby odnesl tělo, Wilson jej zmrazí pohledem, pak se otočí, lehce povytáhne pažbu svého koltu — jsem připraven a můj revolver taky, pokud jste si toho nevšimli — a odkráčí zpět do saloonu.

A nyní víme o Wilsonovi vše, co potřebujeme.

V kurzech tvůrčího psaní se traduje jedna stará moudrá rada: ukaž, nepopisuj. Vlastně nebude tak stará. Takovému Dickensovi ji asi nikdo neřekl, soudě dle jeho románů. Nebo

Tolstému. Nebo Cervantesovi. Ale je stará ve smyslu počátků kurzů tvůrčího psaní. Zhruba tak od dob Hemingwaye. A pokud se tato poučka vztahuje na beletrii, pro film platí dvojnásob. Dokud diváci něco nevidí, jako by to neexistovalo. Neříkejte nám, nebo to nenechte říct jinou postavu, že je nějaký protagonistista laskavý ke zvířatům — ukažte nám, jak ze svých skromných zásob krmí toulavé psy.

Nuže, co se dozvídáme o Jacku Wilsonovi, když zastřelí Stonewalla Torreyho? Že chce vyhrát. Že ví, jak na to, a nebojí se hrát špinavou hru. Že je zcela bezcitný a nemilosrdný. Že je dobrý v tom, co dělá. A že si to užívá. A to je důležité. Abychom pochopili, proč po něm — až nastane čas — Shane jde, musí být Wilson skutečný padouch. Nemůže jen páchat zlo, musí být opravdu zlý. Tyran. Někdo, kdo se nebojí využít nečestné výhody. Někdo, koho netrápí, že zabil „zase jednoho farmáře“. Někdo, kdo si zaslouží dopadnout tak, jak dopadne. A tím vším on je.

Než to někdo zapomene, pojďme si to zopakovat: film je vizuální médium. Krom toho můžeme dodat následující upřesnění: v němž jsou obrazy v pohybu. Ano, může zahrnovat a zahrnuje další prvky. Kupříkladu zvuk. Taky má většinou příběh. Obrazy mohou být barevné nebo černobílé. Pohyb může být skutečný nebo animovaný. A tak dále. Ale základní poučka zní, že film obsahuje obrazy, které se hýbou. V naší kultuře jsme si na frázi „pohyblivé obrázky“ tak zvykli, že už si vůbec neuvědomujeme, jaký to je ve skutečnosti zážrak. Dnes už nežije nikdo, kdo by si pamatoval, jaké to bylo, když se ještě obrazy nehýbaly. Ani jediná živá duše. Ale ta doba, kdy se obrazy nehýbaly, tu byla, a není to tak dávno, a stejně tak tu ještě předtím byla doba, kdy trvalo dny nebo týdny, než obrazy vznikly. Za těch tisíc let od jeskynních maleb až po obraz „Whistlerovy matky“ se toho, snad krom materiálů, moc nezměnilo. V celé historii lidstva představuje přechod od maleb a kreseb k fotografii a později ke kinematografii pouhou nanosekundu.

Tím se dostáváme k druhé straně naší rovnice o filmu: filmové publikum tvoří lidé. Pro schopnost porozumění filmům jsou zásadní dvě věci. První z nich je, že zrak je naším zdaleka nejsilnějším smyslem. Druhá je, že na rozdíl od psů a koček a dalších sousedů z říše predátorů se lidé brzy museli naučit používat mozek, aby nějak vykompenzovali fakt, že nejsou schopni dohnat žádnou kořist, snad až na tuřín a tak podobně. Vytrvalost, vychytralost, paměť, trpělivost, strategie, týmová práce: to jsou klíčové vlastnosti, které dělají z člověka úspěšného predátora. Všechny vlastnosti, vyjma té první, zahrnují rozvoj percepčních a analytických dovedností, díky nimž umíme velmi dobře vytvářet a dekodovat vizuální příběhy. Když Charles Foster Kane upustí na zem skleněné těžítka a utrousí na samém začátku filmu své poslední slovo v životě, jsme schopni čekat až na úplný konec v naději, že zjistíme, co myslel tím „poupátko“. Vlastně bychom byli schopni podpálit celé kino, kdybychom se to nedozvěděli. Krom toho, že uchovává naše kinosály v bezpečí, má tato naše schopnost i další využití. Jedno z nich jsem někde nazval „principem Indiany Jonese“: pokud máte jinak neohroženého hrdinu a potřebujete, aby se v kritickém okamžiku projevila nějaká jeho slabost, musíte tuto slabost ukázat co nejdřív. Proto Indy v *Dobytých ztracené archy* ztropí takovou scénu, když se v kokpitu svého hydroplánu potká s hadem Reggiem, protože později jej čeká setkání snad se všemi hady na světě. V tu chvíli pak už rozumíme, proč je tak paralyzován a co všechno musí překonat, aby se mohl pohnout z místa.

To je vlastně princip Čechovovy pistole. Mistr jiného vizuálního média, divadelního jeviště, Anton Pavlovič Čechov řekl mnohokrát něco v tom smyslu, že pokud se v prvním aktu hry objeví pistole, musí se z ní v druhém aktu vystřelit, jinak by se neměla vůbec ukazovat. Myslel to samozřejmě jako varování spisovatelům: nepředkládejte čtenářům rozsáhlý vizuální materiál a zvláště ne ten, který s sebou nese velká očekávání. Pokud se v některé z předešlých scén objeví raketa, publikum si hned nezačne myslet, že někdo v další

scéně „spáchá“ tenis. Ovšem u pistolí tak nějak očekáváme, že se z nich bude střílet, a pokud ne, báli jsme se kvůli této falešné stopě zbytečně.

Tato zásada je totiž dvojsečná: (a) pokud to nevidíme, pak ta věc — vlastnost, fakt, ba dokonce osoba — jednoduše neexistuje, a (b) pokud už nám něco ukážete, tak to taky koukejte využít.

Musíme například vidět nejen problém, ale i to, jak se k němu schyluje. Když ve filmu *Přepadení* (1939) posádka dostavníku zastaví na noc na mezistanici, už cesta sama o sobě se ukáže být náročná. Zatímco cestovatelé odpočívají, aby přes noc nabrali síly na cestu (a jedna z nich rodí), jedna z Apaček se vytratí do tmy a dá echo svému kmeni, že dostavník bude projíždět bez doprovodu. Jinými slovy: snadná kořist. Proč? No, už od dob nepřilíš osvícených názorů Johna Forda se, na utvrzení historek o indiánské proradnosti, traduje — co není možné zkrotit, tomu nejde věřit. Uznávám, není to nejlepší argument, ale minulost je minulost. Krom toho tu byl ten praktický důvod, že v boji o holou existenci nedávalo smysl, aby skupiny přepadávající dostavníky naslepo křížovaly Údolím monumentů v naději, že se naskytne příležitost loupit. Možná jsou zrovna na válečné stezce, ale hloupí nejsou. A konečně, tím, že sledujeme ženu, jak se plíží nocí pryč, nám film ukazuje blížící se nebezpečí: vždyť přece právě kvůli následnému útoku indiánů jsme do kina přišli. Zhruba půltucet ztracených existencí v přeplněném dostavníku by jen málokdo považoval za dobrou podívanou. Ovšem jen co přistane první šíp, ta stejná skupinka nešťastníků nám rázem připadá enormně zajímavá. Čin indiánské ženy tak představuje příslib budoucího vzrušení a napětí.

Nebo řekněme, že chcete zachytit zoufalou situaci v těžebním táboře jako Charlie Chaplin ve své němé klasice *Zlaté opojení*. Vycházejme tedy z toho, že stejně jako on nemůžete použít slova, kromě těch, která se vejdou na mezititulek (takové ty cedule, které se pravidelně objevují mezi scénami). Můžete

nechat malého tuláka, Chaplinovu kultovní postavu, zbůhdarma okusovat tkaničku od boty. A můžete nechat jeho obrovského spolunocležníka ze srubu, který hlady blouzní, aby jej naháněl okolo malého, prázdného stolu. Ale pokud chcete s jistotou ukázat, jak špatně na tom jsou, můžete Charlieho proměnit v očích jeho vyhladovělého kamaráda v kuře. Tento obraz nejenže výborně vystihuje, jak strašlivý mají hlad, ale ještě k tomu je neskutečně vtipný.

Co to tedy všechno znamená? V první řadě to, že jsme závislí na vizuálních datech, že je umíme velmi dobře zpracovávat a že je umíme nejen uchovávat po dlouhou dobu v paměti, ale také si je v případě potřeby vyvolat zpátky. Pro filmaře to jsou skvělé zprávy, protože kdyby diváci postrádali tento speciální soubor dovedností, přišli by autoři filmů na mizinu.

Někdy i v případě základní poučky, že vidět znamená věřit, může dojít k nečekanému zvratu. Všichni jsme někdy zažili při sledování hororu nebo thrilleru, že postava, která se zdála být úplně mrtvá, ve skutečnosti tak docela mrtvá nebyla. Můžete si vybavit své filmové zážitky. Pro mě se takový okamžik odehrál v době mých studií, kdy jsem společně s dvanácti sty studenty sledoval ve školní tělocvičně film *Čekaj do tmy* (1967). Slepou Susie v podání Audrey Hepburnové několik hodin terorizují nejdříve kumpáni padoucha Roata (Alan Arkin) a potom Roat sám (poté, co své kumpány zabije, aby dostal své pověsti hnusného zloducha). Susie rozbije všechny žárovky v domě, ovšem zapomene na tu v ledničce, jejíž dveře nejdou kvůli překážce zavřít, což ona ovšem netuší. Ve chvíli obrovské odvahy bodne Roata, který ji vede do ložnice, aby ji zabil, nožem a my si myslíme, že je vetřelec po smrti. Ale v kuchyni, osvětlené jedinou slabou žárovkou, se Roat najednou vynoří ze tmy a chytí Susie za kotník a... šest set dívek (no dobře, a nemálo chlapců) sborově vyjekne. Jsem si jist, že tělocvična se tehdy otřásla v základech a na mém sluchu to zanechalo trvalé následky. Ale vzal jsem si z toho ponaučení, které musí

znát každý dobrý filmový čtenář: zkontroluj pulz. Ve světě filmu není konečná nikdy konečná. Což dobře víte, pokud jste viděli Pátek třináctého na Elm Street o Halloweenu s motorovou pilou.

Takže jedno šikovné pravidlo: dokud si nejste úplně jisti, že mrtvola je opravdu mrtvola, může se přihodit spousta ošklivých věcí. A občas také příjemných. Jen málo věcí v Hollywoodu je tak nepředvídatelných jako stav právě zesnulých. My diváci si musíme dávat obzvláštní pozor, zda kůl skutečně prošel srdcem. Tedy ne že by v oddělení falešných úmrtí měly monopol jen horory, což může ostatně dosvědčit každý, kdo viděl zářícího Gandalfa Bílého, jak jede zachránit své přátele poté, co padl do zdánlivě jisté záhuby, ve filmu *Pán prstenu: Společenstvo prstenu*.

Někdy za velmi dlouhou dobu je k tomu zapotřebí filmové pokračování. Konkrétní příklad: dva nejoblíbenější kumpáni, okolo roku 1970, Paul Newman a Robert Redford. Tolik modrooké blondátosti, až to bolí. Ale zlý starouš George Roy Hill (ten režisér, ne ten tlouštík) je ve filmu *Butch Cassidy a Sundance Kid* nechal zemřít. Taková věc může pokračování trochu zkomplikovat. Jenže na stromě Redford—Newman pořád visí tolik zelených bankovek, že nikdo v Hollywoodu nenechá takovou úrodu ladem. U následujícího rozhovoru jako by se už roztáčela kola:

„Jo, prostě je znova vytáhnem, rozumíš?“

„Ale vždyť jsou mrtvý!“

„Dobře, tak — stejní chlápci, jiný jména. Jiný místo, jiná doba.“

„A zase bankovní lupiči?“

„Ne, to je na tom právě dobrý. Tentokrát podvodníci. Pořád lumpové, ale sympatičtí, chápeš? A... v Chicagu. Jo, v Chicagu.“

„V době velký hospodářský krize.“

„Jasně. Takže budou stejní jak minule, ale jiní. A točit to bude zas Hill.“

A jak řekli, tak udělali. A jelikož tušili, že je čeká kritika, přišli s geniální upoutávkou: „Tentokrát jim to možná vyjde.“ Dokonalé.

A nakonec taky skoro bylo, neboť snímek získal sedm Oscarů, včetně toho za nejlepší film.

A taky se postaral o pořádné překvapení. Ve vrcholné scéně zobrazující „velký podfuk“, onen podraz z názvu filmu, těsně poté, co se našim dvěma podvodníkům podaří obrát Doyla Lonnegana (přesvědčivě nebezpečného Roberta Shawa) o jeho půl milionu dolarů, dovnitř vtrhne FBI, aby je zatkla — nebo alespoň Henryho Gondorffa v podání Newmana. Hlavní federál, Polk, nechá Redforda alias Johnnyho Hookera jít a poděkuje mu za pomoc při řešení tohoto případu. Rozzuřený Gondorff střelí Johnnyho do zad, čímž donutí ke střelbě Polka. Vidíme krev vytékající z Johnnyho úst a z Gondorffova hrudníku a uprostřed vši té hrůzy a šoku Lonnegan s pomocí zkorumpovaného policisty zmizí, bez peněz.

Ale to snad ne! Takový konec se nám minule nelíbil. Naděje zmařeny, znovu se objevuje ten hnusný pocit, jako když jsme sledovali, jak Butche a Sundance zasypávají kulky. Až na to...

Až na to, že „Polk“ není žádný agent FBI, ale jeden ze starých spolupracovníků Henryho Gondorffa. Řekne našim hrdinům, že je vzduch čistý, a oni vstávají z mrtvých — nebo alespoň z podlahy. Všichni se usmívají, umělá „krev“ se utře a peníze rozdělí rovným dílem.

Ale není to podfuk? Trošku lstivý závěr, nebo ne?

Ano, ke lsti dojde, ale těmi podvedenými nejsme my. V Hollywoodu bychom našli miliony takových konců, které bychom mohli považovat za podraz na divákovy. Bez jakékoli přípravy na to, co má přijít, naprosto proti vši logice, jednoduše vycucané z prstu. Ne však v tomto případě. Krása tohoto finále spočívá v tom, že vyplývá přímo z děje filmu. Jedna z postav dokonce pronese, že Lonnegan se nikdy nevzdá, jestliže zjistí, že byl podveden. To znamená, že naši hrdinové musí na dobro zmizet a kriminálník se nesmí dozvědět, že na něj ušili

boudu. Neexistuje lepší způsob, jak definitivně zmizet, než zemřít. A tím skutečným podrazem ve filmu není hromada peněz, ale právě ono zmizení. I když ty peníze jsou hezký bonus.

Na to, že jde o vizuální médium, nám filmy sdělují dost zvláštní věc: nevěřte tomu, co vidíte. Nebo co si myslíte, že vidíte. V krimi thrilleru ve stylu neo-noir *V žáru vášně*⁴ (1981) vidíme — nebo si myslíme, že vidíme — Matty Walkerovou (Kathleen Turnerová) zemřít při výbuchu bomby, která vypadá úplně stejně jako ta, již její milenec Ned Racine (William Hurt) použil, aby se zbavil těla jejího manžela. V dalších minutách filmu je Ned obviněn a odsouzen za obě vraždy. Zatímco trpí ve vězení, začne mu docházet, že to na něj někdo narafčil, že si jej někdo od samého začátku vybral jako obětního beránka a že to Matty do puntíku naplánovala ještě před svou svatbou. Byla k tomu zapotřebí falešná identita a ještě jeden chladnokrevný vrah a samozřejmě zničení Nedova života, ale postačí, když řekneme, že plán zafungoval dokonale. A že Matty je živá a popíjí na pláži koktejly. V průběhu našeho povídání se k tomuto filmu ještě vrátíme, ale prozatím stačí říct, že naše jistota, a také Nedova jistota, neboť on byl svědkem její „smrti“, se ukáže být o poznání nejistější, než bychom si my nebo on pomysleli. Tento prvek zdánlivě jisté smrti se stal součástí filmového inventáře a jeho úspěch téměř vždy spočívá v tom, že vidíme skoro všechno, co máme vidět. Až na nějaký nepatrný detail. Někdo si sundá oblečení, skočí do moře, ale nevidíme, jak se utopí. Někdo vyjde na rušnou ulici a zmizí. V tomto případě vidíme Matty, jak jde směrem k přístřešku, kde je nastrožena bomba, a předpokládáme, že do něj vešla — což se samozřejmě nestalo. Naše mysl jen doplní informaci, kterou oči ve skutečnosti neviděly. Ve filmech zkrátka některé staré triky pořád fungují.

Mluvili jsme tu o mrtvolách, ale toto pravidlo platí obecně. Filmy využívají toho, co si myslíme, že vidíme, nikoli toho,

4 Známe také pod názvem *Žár těla*. (pozn. překl.)

co vidíme. Ve skutečnosti samozřejmě ve vymyšleném filmu nezemře nikdo, ale spousta postav ano, nebo to tak alespoň vypadá. A mnohdy zkrátka nepostřehneme, že jsou jaksi míň mrtví, než by se zdálo. Film je založen na ošálení diváka, který nejenže má věřit událostem, jež se nikdy nestaly nikdy neexistujícím osobám, ale ještě si má myslet, že něco je pravda (v kontextu filmu), ačkoli dost často je to přesně naopak. Takže naše pravidlo „zkontroluj pulz“ můžeme rozšířit následovně: nic není jisté, dokud to na vlastní oči nevidíme. Jinými slovy, přesvědčte se, že vidíte to, co si myslíte, že vidíte.

Protože jinak kdo ví, kvůli čemu vyjeknete příště.