

STYL A MÉDIUM VE FILMU

Erwin Panofsky

© Princeton University, Department of Art and Archeology

Filmové umění je jediným uměním, které mohli naši současníci pozorovat od jeho opravdových začátků, a jeho vývoj je o to zajímavější, že probíhal v podmínkách opačných než vývoj ostatních umění. Nebyla to totiž umělecká naléhavost, která vedla k objevu a postupnému zdokonalování nové techniky, ale byl to technický vynález, který dal vzniknout objevu a postupnému zdokonalování nového umění.

Z toho vyplývají dvě základní skutečnosti. Za prvé fakt, že původním základem radosti z filmu (moving pictures) nebyl objektivní zájem o specifickou látku, tím méně estetický zájem o formální prezentování látky, ale čirá radost z toho, že věci vypadaly, že se hýbají, a nezáleželo na tom, jaké věci to byly. Za druhé fakt, že filmy – nejdříve předváděné v „kinetoskopech“, totiž kinematografických kukátkových zařízeních, ale schopné projekce na plátno od samých počátků v r. 1894 – jsou původně nefalšovaným výtvozem lidového umění (přitom platí, že lidové umění se odvozuje od toho, co je známo jako „vysoké umění“). V samých začátcích filmu nacházíme prosté zachycení pohybu: cválající koně, železniční vlaky, požární stříkačky, sportovní události a pouliční scény. A když se dospělo až k natáčení hraných filmů (narrative films), vytvářeli je kameramani, kteří byli vším jiným než „producenty“ nebo „režiséry“, hráli v nich lidé, kteří byli čímkoli jiným než herci, a radost z nich měli lidé, kteří by se byli urazili, kdyby je někdo nazval „milovníky umění“.

Obsazení těchto archaických filmů se obvykle utvářelo v „kavárně“, kam byli na určitou hodinu svoláni nezaměstnaní volní herci a běžní občané mající vyhovující vzhled. Podnikavý kameraman vstoupil dovnitř, najal čtyři nebo pět vyhovujících osob a natáčel film tak, že je pečlivě instruoval, co mají dělat: „Nyní budete předstírat, že jste uhodil tuto dámu do hlavy.“ Výtvořů tohoto typu byly předváděny spolu s čistě věcným záznamem „pohybu pro pohyb“ v několika

malých a omšelých kinech většinou navštěvovaných „nižšími třídami“ a ostrůvky mládeže toužícími po dobrodružství. (Náhodou si vzpomínám, že okolo roku 1905 bylo v celém Berlíně jedno obskurní a utahané kino se špatnou pověstí, které z nějakých nezjistitelných důvodů neslo anglický název „The Meeting Room“.) Je malý zázrak, že „lepší společnost“, když se pomalu začala odvažovat do těchto raných kin, nechodila do nich proto, aby zde hledala normální a pravděpodobně seriózní zábavu, ale proto, aby se s charakteristickou a sebevědomou shovívavostí tak snadno získávanou ve veselé společnosti vrhala do folkloristických hloubek Coney Island nebo evropského karnevalu; dokonce ještě před několika lety patřilo k nepsaným zákonům, že i sociálně a intelektuálně dobře situovaný člověk by se mohl přiznat, že se mu líbí přísně vzdělávací filmy typu *Sexuální život mořské hvězdice* nebo filmy s „krásnou scénérií“, ale nikdy by se nemohl přiznat k vážné náklonnosti k hraným filmům.

Dnes nikdo nemůže popřít, že hrané filmy jsou nejenom „uměním“ – a abych řekl pravdu, často ne dobrým uměním, ale to se může říci stejně tak dobře o ostatních uměních – ale také spolu s architekturou, karikaturou a „komerčním designem“ jediným vizuálním uměním, které je zcela živé. „Film“ („movies“) obnovil onen dynamický kontakt mezi uměleckou produkcí a spotřebou, který se z důvodů příliš komplexních, než abychom se jim mohli tady věnovat, bolestivě zmenšil, jestliže vůbec nezanikl, v mnoha jiných oblastech uměleckého snažení. Ať se nám to líbí, nebo nelíbí, je to film, který formuje více než jakákoli jiná síla názory, vkus, jazyk, oblékání, chování, a dokonce fyzický vzhled veřejnosti, přičemž působí na více než na 60 % populace na Zemi. Kdyby všichni vážní básníci, skladatelé, malíři a sochaři byli pomocí zákona donuceni přestat tvořit, jen malá část veřejnosti by si toho všimla a ještě menší část by toho vážně litovala. Kdyby se něco podobného stalo s filmem, sociální důsledky by byly katastrofální.

Na začátku tedy šlo o přímý záznam pohybu bez ohledu na to, co se pohybovalo, viz prehistorické předchůdce našich „dokumentárních filmů“ („documentaries“), a brzy poté se objevily rané hrané filmy (narratives), viz prehistorické předchůdce našich celovečerních hraných filmů (feature films). Potřeba děje mohla být uspokojena pouhými výpůjčkami ze starších umění a dalo by se očekávat, že přirozeným místem odkud si vypůjčit je divadlo, protože divadelní hra je zřejmě onen *genus proximum* k hranému filmu v tom, že děj je ztvárněn postavami, které se pohybují. Ovšem ve skutečnosti imitování divadelních her vstoupilo do vývoje filmu až relativně pozdě a zcela frustrujícím způsobem. To, co se stalo na začátku, bylo něco zcela jiného. Namísto imitování divadelních představení už vybavených jistým množstvím pohybu přidaly ty nejranější filmy pohyb k umění původně statickému, a tak oslňující technický vynález mohl získat svůj vlastní triumf bez toho, aby se vměšoval do sféry vysokého umění. Přirozený jazyk, který má vždycky pravdu, potvrdil tento citlivý výběr, když hovořil o „pohyblivých obrazech“ (moving picture) nebo prostě o „obrazech“ (pictures)

místo toho, aby přijal domýšlivou a od základu mylnou „hru na plátně“ (screen play).

Nehybné věci oživené v nejranějších snímcích byly opravdu obrázky: špatné obrazy z devatenáctého století a pohlednice (nebo voskové figuríny à la madame Tussaud) doplněné komickými karikaturami – nejdůležitějším kořenem filmového umění – a náměty z lidových písní, laciných časopisů a lidových románů; a film čerpající z tohoto dědictví zapůsobil přímo a velmi intenzívně na lidovou uměleckou mentalitu. Lidé oceňovali – často souběžně – za prvé, cit pro spravedlnost a mravnost, kdy čest a pracovitost byly odměněny, zatímco hříchy a lenost byly potrestány; za druhé, čistou sentimentalitu, kdy „tenká stružka zobrazovaného milostného zájmu“ dosáhne svého cíle „poněkud klikatými cestičkami“, nebo když otec, drahý otec, který přišel z hospody, našel své dítě, jak umírá na záškrť; za třetí, pudový instinkt pro krveprolití a krutost, když Andreas Hofer čelil střelícím četě, nebo když (ve filmu z r. 1893 – 94) hlava Marie, královny skotské, opravdu upadla; za čtvrté, smysl pro mírnou pornografii (s velkým potěšením vzpomínám na francouzský film kolem r. 1900, ve kterém se převlékala jedna zdánlivě zaoblená a jedna zdánlivě štíhlá dáma do koupacího oděvu – na čestnou a přímou pornografii mnohem méně spornou než jsou filmy s dnes již zesnulou Betty Boopovou, nebo, a je mně to líto říkat, než jsou některé z posledních výtvoří Walta Disneye); a konečně, ten drsný smysl pro humor názorně popisovaný jako „slapstick“, který je živěn sadistickými nebo pornografickými instinkty, buď jednotlivě, nebo v kombinaci.

Teprve okolo roku 1905 se film odvážil adaptovat *Fausta*¹⁾ (obsazení stále neznáme, což je dostatečně charakteristické) a teprve v r. 1911 Sarah Bernhardtová propůjčila svou prestiž neuvěřitelně roztomilé filmové tragédii *Královna Alžběta*²⁾. Tyto filmy představují první vědomý pokus přesadit film z lidové zábavy do „opravdového umění“, ale zároveň jsou svědectvím toho, že dosáhnout tohoto záhodného cíle není tak snadné. Brzy se přišlo na to, že napodobování divadelního představení s postaveným jevištěm, pevnými vstupy a výstupy a s jasnými literárními ambicemi je přesně ta věc, které se film musí vyhnout.

Legitimní cesty vývoje filmu byly otevřeny ne tím, že by se uteklo od lidového charakteru primitivního filmu, ale jeho rozvojem v rámci jeho vlastních možností. Ony prvotní archetypy filmových produkcí na lidové úrovni – úspěch nebo odplata, sentiment, senzáce, pornografie a drsný humor – mohly vyrůst do ryzí historie, tragédie a milostného románu, zločinu, dobrodružství a komedie, jakmile se poznalo, že mohou být zobrazeny ne pomocí umělecké injekce literárních hodnot, ale využitím unikátních a specifických vlastností nového média. Je důležité, že počátky tohoto legitimního vývoje předcházejí pokusům dotovat film vyššími hodnotami odjinud (rozhodující období bylo asi od r. 1902 do r. 1905)

¹⁾ Faust (r. Georges Méliès, 1904).

²⁾ La Reine Elisabeth (r. Louis Mercanton, 1912).

a že nejdůležitější kroky byly udělány lidmi, kteří byli laiky a outsidersy z hlediska seriózního jeviště.

Tyto jedinečné a specifické možnosti mohou být definovány jako *dynamizace prostoru* a, srovnatelně, *zprostornění času*. Toto tvrzení je tak zřejmé, že může být považováno za triviální. Avšak právě proto patří k onomu druhu pravd, na které se pro jejich trivialitu snadno zapomíná, nebo jsou zanedbávány.

V divadle je prostor statický, tzn. jak prostor prezentovaný na jevišti, tak prostorový vztah diváka k představení jsou nezměnitelně fixní. Divák nemůže opustit své sedadlo a uspořádání jeviště nemůže být změněno během jednání (vyjma takových jednotlivostí jako je vycházející měsíc nebo stahující se mračna, anebo nelegitimních zpětných výpůjček z filmu, jako jsou pohyblivé kulisy nebo ztrácející se umělý horizont). Avšak na vyrovnání této restrikce má divadlo tu výhodu, že čas, který je médiem pro emoci a myšlenku přenesitelnou řečí, je volný a nezávislý na čemkoli, co by se mohlo přihodit ve viditelném prostoru. Hamlet může recitovat svůj slavný monolog vleže na gauči, ve střední vzdálenosti, nedělat nic, může být jen matně rozeznatelný pro diváka a posluchače, a přesto pouhými slovy v nich vyvolá city nejintenzivnější emocionální akce.

U filmu je situace obrácená. Tady také divák zabírá určité místo, ale pouze fyzicky, nikoli jako subjekt estetické zkušenosti. Esteticky je v neustálém pohybu, protože jeho oko se identifikuje s objektivem kamery, který neustále mění vzdálenost i směr. A jako je pohyblivý divák, tak je také ze stejného důvodu pohyblivý prostor, který je mu představován. Nejenom tělesa se pohybují v prostoru, ale prostor sám se pohybuje, přibližuje se, vzdaluje, otáčí se, rozpouští se a znovu krystalizuje podle toho, jak se objevuje prostřednictvím řízeného pohybu a zaostřování kamery a prostřednictvím střihu a střihové skladby filmu, – a to se nezmiňuji o takových speciálních efektech jako jsou vize, transformace, zmizení, zpomalený a rychlý pohyb, zpětný chod a trikové filmy. To otevírá svět takových možností, o kterých jeviště nemůže ani snít. Necháme-li stranou takové kameramenské triky, jako je účast odhmotnělých duchů v seriálu *Přátelé z onoho světa*³⁾ nebo ještě efektivnější zázraky napsané Rolandem Youngem v *Muži, jenž činil zázraky*⁴⁾, máme k dispozici z čistě věcného hlediska nesčíslné bohatství témat, která jsou „běžnému“ jevišti tak nedostupná, jako mlha nebo sněhová bouře sochaři; všechny druhy mocných živelných jevů a naopak jevy natolik mikroskopické, že nemohou být viditelné za normálních podmínek (tak jako zachraňující injekce se sérem vstříknutým v posledním okamžiku nebo osudové kousnutí komára šířícího malárii; úplné bitevní scény; všechny druhy operací, nejenom ve smyslu chirurgickém, ale také scény jakékoli aktuální výstavby, boření nebo

³⁾ Topper (r. Norman Z. McLeod, 1937), Topper Takes a Trip (r. Norman Z. McLeod, 1937).

⁴⁾ The Man Who Could Work Miracles (r. William Dieterle, 1936).

experimentování jako v *Jednom z nesmrtelných*⁵⁾ nebo v *Madame Curie*⁶⁾; opravdu velký dav pohybující se mnoha místnostmi zámku nebo paláce. Rysy jako tyto, dokonce pouhé přenesení scény z jednoho místa na druhé prostřednictvím auta odvážně se pohybujícího hustou dopravou nebo motorovým člunem řízeným v nočním přístavu, nezajistí vždy pouze primitivní filmovou působivost, ale zůstávají také výrazně účinným prostředkem pro vyvolání emocí a vytvoření napětí. A navíc film má sílu, zcela upřenou divadlu, sdělovat psychologické zkušenosti tím, že přímo promítá jejich obsah na plátno, a předstírá, jako kdyby oko diváka patřilo vědomí postavy (jako když se představy a halucinace opilce z jinak přeceňovaného *Ztraceného víkendu*⁷⁾ objevují jako čistá realita, místo aby byly popisovány ve slovech). Avšak jakýkoli pokus sdělovat myšlenky a city výlučně, nebo dokonce primárně řečí nás nechává s pocitem rozpaků, nudy nebo obojího.

Co míním myšlenkami a city „sdělovanými výlučně, nebo dokonce primárně řečí“, je prostě toto: Proti naivnímu očekávání vynález zvukové stopy v r. 1928 nebyl s to změnit základní fakt, že film, pohybující se obraz, i když se naučil mluvit, zůstává obrazem, který se pohybuje, a nemění se v dílo, které je napsáno a inscenováno. Jeho podstatou zůstává série vizuálních záběrů, které drží pohromadě nepřerušovaný tok pohybu v prostoru (ovšem s výjimkou takových zastavení a přestávek, které mají stejnou kompoziční hodnotu jako pauza v hudbě), a ne neustálá analýza lidského charakteru a osudu přenášená efektivní a samou o sobě „krásnou“ dikcí. Nemohu si nevzpomenout na tvrzení o filmu, které by bylo více zavádějící než výrok pana Erika Russela Bentleye v jarním čísle *Kenyon Review* z r. 1945: „Možnosti zvukového filmu (talking film) se liší od němého v přidání rozměru dialogu – který by mohl být poezií.“ Já bych navrhoval toto: „Možnosti zvukového plátna (talking screen) se liší od němého v tom, že spojuje viditelný pohyb s dialogem, který by proto raději neměl být poezií.“

Ti z nás, kteří jsou dostatečně staří, aby si vzpomněli na období před r. 1928, si mohou vyvolat z paměti starodávného pianistu, který s očima upřenými na plátno doprovázel události hudbou přizpůsobenou jejich náladě a rytmu; a my si také můžeme vyvolat z paměti tajuplný a strašidelný pocit, který se nás zmocnil v okamžiku, když pianista opustil své místo na několik minut a filmu bylo dovoleno, aby běžel sám – jenom tma naplněná monotónním klapotem stroje. Takže němý film nebyl nikdy němý. Viditelné představení vždy vyžadovalo a dostávalo slyšitelný doprovod, který od samých začátků odlišoval film od pantomimy a spíše jej – *mutatis mutandis* – zařazoval k baletu. Příchod zvukového filmu neznamenal ani tak „přidání“ jako transformaci: transformaci hudeb-

⁵⁾ *The Story of Louis Pasteur* (r. William Dieterle, 1936).

⁶⁾ *Madame Curie* (r. Mervyn Le Roy, 1944).

⁷⁾ *Lost Weekend* (r. Billy Wilder, 1945).

ního zvuku do artikulované řeči, a proto transformaci kvazi pantomimy do zcela nového druhu představení, které se liší od baletu a shoduje se s divadelní hrou v tom, že zvukový komponent se skládá ze srozumitelných slov, avšak liší se od divadelní hry a shoduje se s baletem v tom, že akustická část není oddělitelná od vizuální. Ve filmu to, co slyšíme, zůstává, ať už je to dobře nebo špatně, neoddělitelně promíšeno s tím, co vidíme. Zvuk, artikulovaný nebo neartikulovaný, nemůže vyjádřit nic víc, než je v téže době vyjádřeno viditelným pohybem, a v dobrém filmu se o nic takového ani nepokoušejí. Abych to řekl krátce, děj – nebo jak se tomu velmi vhodně říká „scénář“ – filmu je předmětem toho, co bychom mohli nazvat *princip koexpresibility*.

Empirický důkaz tohoto principu můžeme spatřovat v tom, že kdykoli dialogický nebo monologický element získá dočasnou převahu, objeví se s nevyhnutelností přírodního zákona „detail“. Co je účelem detailu? Když se nám ukazuje ve zvětšení buď obličej mluvčího, nebo obličej posluchače anebo se obličej střídají, kamera přeměňuje lidskou fyziognomii v rozsáhlé pole akcí, na němž – a to je dáno schopnostmi představitelů – každý subtilní pohyb rysů, který je téměř nezjistitelný z normální vzdálenosti, se stane výrazovou událostí ve viditelném prostoru, a tím se zcela začleňuje do výrazového obsahu mluveného slova. Naopak na jevišti má mluvené slovo spíše větší než menší vliv proto, že nám není dovoleno počítat vousy v Romeově knírku.

To neznamená, že scénář je zanedbatelný faktor ve výstavbě filmu. To jenom znamená, že jeho umělecký záměr se trochu liší od záměru hry, a mnohem více od záměru románu nebo poezie. Stejně jako úspěch gotické portálové sochy nezávisí pouze na jejích sochařských kvalitách, ale také, a dokonce více, na integrovanosti architektury portálu, stejně tak úspěch filmového scénáře – ne nepodobného operního libretu – závisí nejen na jeho kvalitě literární, ale také, a dokonce více, na jeho integrovatelnosti s událostmi na plátně.

Dalším empirickým důkazem principu koexpresibility je, že dobré filmové scénáře se špatně čtou a zřídka bývají publikovány v knize, zatímco, z druhé strany, dobré divadelní hry musejí být drasticky změněny, seškrtnuty nebo obohaceny o souvislosti, aby se z nich staly dobré filmové scénáře. Např. v Shawově *Pygmalionu*⁸⁾ byl moudře vypuštěn vlastní proces Lízina fonetického vzdělávání, a dokonce i její daleko důležitější závěrečný triumf na velkém večíрку; vidíme – ale spíše slyšíme – některé vzorky jejího postupného lingvistického zlepšování a nakonec se s ní setkáváme při jejím návratu z recepce, kdy je vítězná a nádherně oblečená, ale hluboce zasažená touhou po uznání a sympatii. Ve filmové adaptaci nejsou tyto dvě scény pouze doplněny, ale silně zdůrazněny; jsme svědky fascinujících činností v laboratoři s řadou točících se disků a zrcadel, varhanních píšťal a třepotavých plamenů a zúčastníme se večíрку na velvyslanectví s mnoha

⁸⁾ *Pygmalion* (r. Anthony Asquith, Leslie Howard, 1938).

okamžiky hrozícími katastrofou a s málo protitahy, které by ji mohly oddálit. Bezesporu tyto dvě scény, zcela chybějící v divadelní hře a jistě nedostupné na jevišti, byly vrcholem filmu, zatímco shawovský dialog silně seškrtaný vyšel v některých momentech trochu ploše. A kdykoli, tak jak je tomu v mnoha jiných filmech, poetická emoce, hudební vzednutí nebo literární nápad (musím s politováním konstatovat, že i průpovídky Groucho Marxe) zcela ztrácejí kontakt s viditelným pohybem, vyhánějí citlivého diváka doslova z místa. Je opravdu hrozné, když se sentimentální muž po sebevraždě své partnerky dlouze podívá na její fotografii a řekne něco tak málo koexpresibilního v tom smyslu, že na ni nikdy nezapomene. Ale když namísto toho zarecituje něco tak vznešeně překoexpresibilního jako Romeův monolog u mrtvé Julie, je to daleko horší. Reinhardtův *Sen noci svatojanské*⁹⁾ je pravděpodobně nejnešťastnější velkofilm, který byl natočen a Olivierův *Jindřich V.*¹⁰⁾ vděčí za svůj relativní úspěch, necháme-li stranou všechno, až na šťastnou adaptovatelnost právě této hry, tolika skvělým výkonům, že snad díky bohu zůstane spíš výjimkou, než že by měl založit pravidlo. Je v něm zkombinován „uvážlivý střih“ s interpolací skvělé podívané, neverbální komedie a melodramatu, využívá prostředku nejlépe snad pojmenovatelného „nepřímý detail“ (krásná tvář pana Oliviera ponořena do sebe naslouchá, ale nevyslovuje velkou samomluvu) a nejzřetelnější je, že se pohybuje mezi třemi rovinami archeologické reality: rekonstrukcí alžbětinského Londýna, rekonstrukcí událostí z r. 1415, jak jsou vylíčeny v Shakespearově hře, a rekonstrukcí provádění této hry na Shakespearově jevišti. To všechno je naprosto legitimní; avšak i při tom se nejvyššího ocenění filmu dostávalo od těch, kteří jako kritik z New Yorkeru nemají rádi ani film v čisté podobě, ani čistého Shakespeara.

Podobně jako všechny současné detektivní příběhy potenciálně obsahují spisy Conana Doylea (až na drsné exempláře školy Dashiella Hammetta), stejně tak filmy natočené v období 1900 – 1910 předurčily látky a metody filmové tvorby i pro příští období. Tato éra vyprodukovala prvotisky westernů a kriminálních filmů (úžasná *Velká železniční loupež*¹¹⁾ od Edwina S. Portera), z nichž se vyvinuly moderní gangsterky, dobrodružné filmy a detektivky (detektivky, jestliže jsou dobře udělány, jsou stále jednou z nejčtetnějších a nejvlastnějších forem filmové zábavy, neboť prostor je zatížen časem dvakrát, protože se divák ptá nejen na to, co se stane, ale také na to, co se stalo předtím). V tom samém období se objevily i fantasticky imaginativní filmy (Méliès), které měly vést k expresionistickým a surrealistickým experimentům (*Kabinet doktora Caligariho*¹²⁾, *Krev básníka*¹³⁾

⁹⁾ A Midsummer Night's Dream (r. Max Reinhardt, 1935).

¹⁰⁾ Henry V (r. Laurence Olivier, 1944).

¹¹⁾ The Great Train Robbery (r. Edwin S. Porter, 1903).

¹²⁾ Das Kabinett des Dr. Caligari (r. Robert Wiene, 1919-1920).

¹³⁾ Le Sang d'un poète (r. Jean Cocteau, 1930).

atd.) na jedné straně a k daleko povrchnějším a okázalým pohádkám à la Tisíc a jedna noc na druhé straně. Komédie, které později triumfovaly v Charlie Chaplinovi, ve stále nedostatečně ceněném Busteru Keatonovi, v bratřech Marxových a v předhollywoodských pracích Reného Claira, dosáhly dobré úrovně u Maxe Lindera a ostatních. V historických a melodramatických filmech byly položeny základy pro filmovou ikonografii a filmový symbolismus a v raných pracích D. W. Griffitha nacházíme nejen pozoruhodné pokusy o psychologickou analýzu (*Svědomy zločinu*¹⁴⁾) a sociální kritiku (*Spekulant s obilím*¹⁵⁾), ale také takové základní technické inovace jako celek, retrospektiva a detail. A skromné trikové a kreslené filmy prošlapávaly cestu kocourovi Felixovi, Pepkovi námořníkovi a Felixově úžasnému potomkovi, myšákovi Mickeymu.

S omezením, které samy přijaly, představují ranější Disneyovy filmy a některé scény z jeho pozdějších filmů* jakoby chemicky čistou destilací filmových možností. Zachovávají nejdůležitější folklórní prvky – sadismus, pornografii, humor produkovaný oběma stranami a morální spravedlnost – téměř vždy neředěné a často přetavené do variací primitivního a nevyčerpatelného motivu Davida a Goliáše, triumfu očividně slabšího nad očividně silnějším; a jejich fantastická nezávislost na přírodních zákonech jim dává sílu spojit čas s prostorem tak perfektně, že prostorové a časové zkušenosti zraku a sluchu se zdají být vnitřně téměř zaměnitelné. Řada mýdlových bublin úspěšně propíchnutých vydává sérii zvuků přesně korespondujících výškou a hlasitostí s velikostí bubliny, tři čípky Velrybáka Williho – malý, velký a střední – rezonují s tenorem, basem a barytonem a představa statické existence je zcela zrušena. Žádný z objektů ve filmu, ať je to dům, piano, strom nebo budík, nepostrádá schopnost organického, ve skutečnosti antropomorfního pohybu, výrazu obličeje a fonetické artikulace. Shodou okolností dokonce v normálních realistických filmech může hrát oživený objekt hlavní roli, jestliže je dynamizovatelný tak, jako tomu bylo se starými lokomotivami ve filmech *Frigo na mašině* a *Frigo, oběť krevní msty*¹⁶⁾ od Bustera Keatona. Každý si pamatuje na to, jak rané ruské filmy využívaly možnost heroizovat všechny druhy strojů; a pravděpodobně to není jen náhoda, že díla, která se zapsala do historie filmu jako největší komický a největší vážný mistrovský film němého období, nesou jméno a učinily nesmrtelnými dvě velké lodi: *Navigátor*¹⁷⁾ (1924) od Keatona a *Potěmkin*¹⁸⁾ (1925) od Ejzenštejna.

Vývoj od těchto rozpačitých začátků k tomuto velkému vrcholu nabízí fascinující podívanou na nové umělecké médium, které si postupně uvědomuje svou

¹⁴⁾ *The Avenging Conscience* (r. David Wark Griffith, 1914).

¹⁵⁾ *A Corner in Wheat* (r. David Wark Griffith, 1909).

¹⁶⁾ *The General* (r. Buster Keaton, Clyde Bruckman, 1926), *Our hospitality* (Buster Keaton, Jack Blystone, 1923). [Panofsky uvádí film nepřesně jako *Niagara Falls* - pozn. red.]

¹⁷⁾ *Frigo Plave. Navigátor* (r. Buster Keaton, Donald Crisp, 1924).

¹⁸⁾ *Křižník Potěmkin. Broněnosec „Potěmkin“* (r. Sergej Ejzenštejn, 1925).

legitimitu, tj. výjimečné možnosti a omezení – podívanou nikoli nepodobnou vývoji mozaiky, která transponovala pomíjivé žánrové obrázky do mnohem trvanlivějšího materiálu a kulminovala v hieratickém supernaturalismu Raven-ny; nebo vývoj dřevorytu, který začal jako levná a dostupná náhražka knižních iluminací a kulminoval v čistě „grafickém“ stylu Dürerově.

Stejně tak němý film vytvořil svůj pevně vymezený styl přizpůsobený specifickým podmínkám média. Dosud neznámý jazyk byl uplatněn u publika, které jej ještě nebylo schopné číst, a čím více zkušeností s ním získávalo, tím více jemností se v jazyce mohlo vyvinout. Pro saského rolníka okolo roku 800 nebylo lehké porozumět obrazu znázorňujícího muže, jak lije vodu na hlavu jiného muže, a dokonce později bylo pro lidi těžké pochopit význam dvou dam stojících za trůnem vladařovým. Pro publikum okolo roku 1910 bylo neméně těžké pochopit význam němé akce na pohybujícím se obrázku, a tak producenti užívali vysvětlení podobná těm, která nacházíme na středověkém umění. Jedním z nich byly titulky a citace dopisů, překvapující ekvivalenty středověkých titulů a svitků (v ještě ranějších dobách bylo dokonce zvykem, že existovali vysvětlovači, kteří přímo živým slovem komentovali: „Nyní si myslí, že jeho žena je mrtvá, ale není.“ nebo „Nechci se dotknout přítomných dam, ale těžko by některá z nich udělala tolik pro své dítě.“). Jiná, méně dotěrná metoda vysvětlování vznikla zavedením pevné ikonografie, která od začátku informovala diváka o základních faktech a postavách, stejně jako ty dvě dámy za vladařem, když jedna držela meč a druhá kříž, byly jednoznačně určeny jako Statečnost a Víra. Podle standardního vzhledu, chování a doplňků vznikly a byly identifikovatelné dobře zapamatovatelné typy ženy Vamp, Prosté dívky (pravděpodobně nejpřesvědčivější ekvivalenty středověkých personifikací Hříchu a Ctnosti), Domáckého manžela, Zlosyna, který se vyznačoval černým knírem a vycházkovou holí. Noční scény byly na modrém, nebo zeleném filmu. Kostkovaný ubrus znamenal jednou provždy „chudé, ale čestné“ prostředí; šťastné manželství, které má být brzy ohroženo stíny z minulosti, bylo symbolizováno tím, že mladá žena rozlévá ranní kávu svému muži; první polibek byl stereotypně oznamován tím, že si mladá dáma něžně pohrávala s partnerovou kravatou, a byl stereotypně doprovázen pokopáváním levou nohou. Chování postav bylo podobně předurčeno. Chudý, ale počestný dělník, který po odchodu ze svého malého domu s kostkovaným ubrusem potkal opuštěné dítě, nemohl udělat nic jiného, než vzít je do svého domu a vychovávat je, jak nejlépe uměl; domácký manžel nemohl nic jiného než podléhat, ovšem dočasně, svodům ženy Vamp. Výsledkem toho všeho bylo, že tato raná melodramata byla vysoce uspokojující a utěšující v tom, že události získaly tvar bez komplikací s individuální psychologií a podle čisté aristotelovské logiky, s níž se tak těžko setkáváme v reálném životě.

Prostředky tohoto druhu se stávaly postupně méně nezbytnými, protože diváci si zvykli interpretovat samotné akce a byly skutečně zrušeny vynálezem zvukového filmu. Avšak i dnes přežívají – zcela legitimně, jak se domnívám – pozů-

statky principu „fixního přístupu a atributu“ a mnohem základnější, primitivní nebo lidová představa o výstavbě zápletky. Ještě dnes považujeme za jisté, že záskrt se u dítěte objeví, když rodiče jsou mimo, a když už se objeví, že vyřeší jejich manželské problémy. Ještě dnes vyžadujeme na decentní detektivce, aby číšník, ačkoli může být cokoli od agenta britské tajné služby po opravdového otce dcery v domě, se nestal vrahem. Ještě dnes máme rádi, když Pasteur, Zola nebo Ehrlich vyhrají nad hloupostí a špatností pomocí svých vážených manželek, které jim po celou dobu věří a věří. Ještě dnes dáváme přednost šťastnému konci před nejasným a trváme do poslední chvíle na respektování Aristotelova pravidla, že příběh má začátek, střed a konec – pravidla, jehož zrušení udělalo tolik pro odcizení veřejnosti od vyšších sfér moderní literatury. Primitivní symbolismus také přežil v takových zábavných detailech, jako je poslední scéna v *Casablanca*¹⁹⁾, v níž potěšitelně pokřivený a pravověrný prefekt policie hází prázdnou láhev od minerálky do koše na odpadky; a v takových výmluvných symbolech nadpřirozena jako smrt sira Cedrika Hardwicka v přestrojení za „džentlmena v pracovním plášti“ (*Vypůjčený čas*²⁰⁾), nebo postava Hermese Psychopompose v pruhovaných kalhotách ředitele letecké společnosti, vytvořená Claudem Raineem (*Záhadný pan Jordan*²¹⁾).

Nejvíce nápadný pokrok byl učiněn v režii, osvětlování, práci kamery, střihu a vlastním herectví. Avšak zatímco většina těchto oblastí vývoje pokračovala bez přerušení – ovšem nikoli bez úpadků, krachů a archaických recidiv – vývoj herectví pocítil náhlé přerušení způsobené vynálezem zvukového filmu, a to takové, že herectví v němém filmu může z retrospektivy už být považováno za ztracené umění, které snese srovnání se ztracenou technikou Jana van Eycka nebo, přidržíme-li se naší předcházející podobnosti, s ryteckou technikou Dürerovou. Brzy se přišlo na to, že hraní v němém filmu ani nebylo pantomimickým přeháněním herectví na jevišti (jak obecně a chybně předpokládali profesionální divadelní herci, kteří se stále častěji snižovali k tomu, aby hráli ve filmu), ani se vůbec nemohlo obejít bez stylizace; člověk krácející dolů z přístavního můstku všedním běžným způsobem vypadá, pokud se tento záběr objeví na plátně, zcela jinak, nikoli jako člověk scházející obyčejným způsobem po schůdcích. Pokud má obraz vypadat zároveň přirozeně a smysluplně, musí se vytvářet způsobem odlišným jak od stylu jeviště, tak od běžného života; při vytváření organického spojení mezi herectvím a technickým postupem kinematografie se musí stát řeč postradatelná – stejně jako na Dürerových otiscích se stala barva postradatelná při vytváření organického vzhledu a techniky rytiny.

¹⁹⁾ *Casablanca* (r. Michael Curtiz, 1942).

²⁰⁾ *On Borrowed Time* (r. Harold S. Bucquet, 1939).

²¹⁾ *Here Comes Mister Jordan* (r. Alexander Hall, 1941).

To je přesně to, čeho velcí herci němé éry dosáhli, a je důležité, že ti nejlepší z nich nepřišli z jeviště, jehož vykrystalizovaná tradice zabránila jedinému filmu Eleonory Duseové *Popel*²²⁾, aby se stal něčím více než drahocným záznamem herečky. Namísto toho přicházeli z cirkusu nebo z varieté, jako tomu bylo v případě Chaplina, Keatona a Willa Rogerse; nebo nepřicházeli z ničeho zvláštního jako v případě Thedy Bary nebo jejího velkého evropského protějšku – dánské herečky Asty Nielsenové nebo Grety Garbo; nebo z čehokoli pod sluncem jako v případě Douglase Fairbankse. Styl těchto „starých mistrů“ byl opravdu srovnatelný se stylem rytin v tom, že musel být přehnaný ve srovnání s jevištním herectvím (stejně jako ostře vryté a prudce zakřivené stopy rydla jsou přehnané ve srovnání s tužkou nebo štětcem), avšak bohatší, bystřejší a nekonečně přesnější. Příchod zvukového filmu zredukoval, jestliže nezrušil, tento rozdíl mezi filmovým a jevištním herectvím, a tak postavil herce a herečky němé éry před vážný problém. Buster Keaton podlehl pokušení a propadl. Chaplin nejříve zkusil zůstat věrný sám sobě a být výjimečným tradicionalistou, ale nakonec se vzdal a měl jen mírný úspěch (*Diktátor*²³⁾). Pouze slavný Harpo uspěl, když odmítl říci jediný artikulovaný zvuk, a pouze Gretě Garbo se do jisté míry podařilo principiálně proměnit styl. Ale ani v jejím případě se nemůžeme zbavit pocitu, že její první zvukový film *Anna Christie*²⁴⁾, v němž se mohla ukrýt po většinu času do nemluvné nebo jednoslabičné mrzutosti, byl lepší než její pozdější výkony; a v druhé, zvukové verzi *Anny Kareninové*²⁵⁾ je nejslabší okamžik jistě ten, když pronásí dlouhou ibsenovskou řeč k svému muži, a nejsilnější ten, když tiše kráčí po nástupišti nádraží, zatímco její beznaděj získává tvar v souladu jejího pohybu (výrazu) s pohybem nočního prostoru okolo ní naplněného reálnými zvuky vlaků a imaginárním zvukem „malých mužů se železnými kladívky“, který ji dohání neúprosně a téměř, aniž si toho všimne, pod kola.

Je malý zázrak, že se občas pociťuje jistý druh nostalgie pro němou éru a že byly vypracovány prostředky, které kombinují přednosti zvuku a řeči s přednostmi němého hraní takové jako „nepřímý detail“ už zmíněný ve spojení s *Jindřichem V.*, tanec za skleněnými dveřmi ve filmu *Pod krovy Paříže*²⁶⁾, nebo ve filmu *Román podvodníka*²⁷⁾ líčení S. Guitryho o událostech z mládí, které na plátně doprovází „němá“ sekvence. Avšak tento nostalgický pocit není sám o sobě argumentem proti zvukovému filmu. Jeho vývoj ukázal, že v umění každý zisk zahrnuje z druhé strany i ztrátu, ale že zisk zůstává ziskem vzhledem k tomu, že základní podstata média je realizována a respektována. Člověk si může předsta-

22) *Cenere* (r. Febo Mari, Arturo Ambrosio, 1916).

23) *The Great Dictator* (r. Charlie Chaplin, 1940).

24) *Anna Christie* (r. Clarence Brown, 1930).

25) *Anna Karenina* (r. Clarence Brown, 1935).

26) *Sous les toits de Paris* (r. René Clair, 1930).

27) *Le Roman d'un tricheur* (r. Sacha Guitry, 1936).

vit, že když jeskynní člověk z Altamiry začal malovat své býky v přirozených barvách namísto toho, aby pouze zachycoval kontury, konzervativnější jeskynní lidé předpověděli konec paleolitického umění. Ale paleolitické umění pokračovalo a stejně tomu bude s filmem. Nové technické vynálezy mají vždy tendenci zmenšit hodnoty už dosažené, obzvláště u média, které vděčí za svou existenci technickému experimentování. První zvukové filmy byly jistě horší než už vyspělé němé filmy a mnohé současné barevné filmy jsou horší než nyní vyspělé zvukové, černobílé filmy. A dokonce, když se splní noční můra Aldouse Huxleyho a chuťové, čichové a hmatové vjemy budou přidány ke zrakovým a sluchovým, dokonce tehdy budeme moci říci spolu s apoštolem, podobně jako jsme to řekli, když jsme byli poprvé konfrontováni se zvukovou stopou a barevným filmem: „Máme potíže na každé straně, ale nesoužíme se; jsme rozpačití, ale nejsme zoufalí.“

Ze zákona o časově vázaném prostoru a prostorově vázaném čase vyplývá, že scénář nemá na rozdíl od divadelní hry *žádnou estetickou existenci nezávislou na svém předvedení a že jeho postavy nemají žádnou estetickou existenci mimo jejich ztvárnění herci.*

Autor divadelní hry píše v radostné naději, že se jeho práce stane nesmrtelným klenotem v pokladnici civilizace a bude předváděna ve stovkách představení, která nejsou ničím jiným než přechodnými variacemi na „dílo“, které je věčné. Scenárista na druhé straně píše pro jediného producenta, jednoho režiséra a jedno obsazení. Jejich práce je na stejném stupni tvořivosti jako ta jeho; a kdyby tentýž scénář byl zfilmován jiným režisérem s jinými herci, výsledkem by byla úplně jiná „hra“.

Othello a Nora jsou konečné, skutečné postavy stvořené dramatikem. Mohou být hrány dobře nebo špatně, mohou být interpretovány jedním nebo druhým způsobem, ale ony docela přesně existují nezávisle na tom, kdo je hraje, nebo jestli je vůbec někdo hraje. Postavy filmu však žijí a umírají s hercem. Neexistuje entita „Othello“ interpretovaná Robesonem nebo entita „Nora“ interpretovaná Duseovou; jsou jen entity „Greta Garbo“ převtělená do postavy nazývané Anna Christie nebo entita „Robert Montgomery“ převtělená do vraha, který z hlediska toho, co víme, nebo chceme vědět, může navždy zůstat anonymní, ale nikdy nepřestane pronásledovat naši paměť. Dokonce i v tom případě, že jména postav jsou Jindřich VIII. nebo Anna Kareninová, král, který vládl Anglii od r. 1509 do r. 1547, a žena vytvořená Tolstým, neexistují mimo osobnosti Garbo a Laughtona. Jsou pouze prázdnými a netělesnými náčrtky jako stíny v Homérově Hádu a získávají charakter reality pouze, když jim vdechne život herec. A opačně, jestliže je filmová role špatně zahráná, nezůstává z ní doslova nic bez ohledu na to, jak zajímavá byla psychologie postavy nebo jak byl zpracován text.

Co platí pro herce, platí mutatis mutandis pro většinu ostatních umělců, kteří se podílejí na výrobě filmu: režiséra, zvukaře, velmi důležitého kameramana a dokonce maskéra. Divadelní představení se zkouší, dokud není všechno připra-

veno, a pak se opakovaně předvádí ve třech po sobě jdoucích hodinách. Na každém představení musí být každý po ruce a dělá si svou práci a po představení jde domů a jde spát. Práce divadelního herce může být proto přirovnána k práci hudebníka a práce divadelního režiséra s prací dirigenta. Tak jako oni mají určitý repertoár, který nastudovali a provedli v řadě úplných, ale pomíjivých představení, ať je to Hamlet dnes, Duchové zítra, nebo Život s otcem na věčné časy. Činnosti filmového herce a filmového režiséra jsou naopak srovnatelné spíše s činnostmi sochaře nebo architekta než s aktivitami hudebníka nebo dirigenta. Jevištní práce je nepřetržitá, ale pomíjivá, filmová práce je přetržitá, ale permanentní. Jednotlivé záběry jsou točeny kus po kuse a napřeskáčku podle nejúčinnějšího využití zařízení a personálu. Každá epizoda se opakuje znovu a znovu, dokud nesedí, a když je celek sestřihán a zkomponován, je to jednou provždy. Není třeba zdůrazňovat, že tato procedura nemůže než podtrhnout společnou podstatu, která existuje mezi osobnostmi filmového herce a jeho rolí. Když se tvoří kousek po kousku bez ohledu na přirozenou posloupnost událostí, „postava“ může vyrůst do sjednoceného celku pouze tehdy, jestliže se herci podaří být – nikoli je pouze hrát – Jindřichem VIII. nebo Annou Kareninovou po celé období únavného natáčení. Mám z nejlepších zdrojů, že s Laughtonem bylo opravdu těžké žít po šest nebo osm týdnů během nichž hrál – ale spíše byl – kapitánem Blightem.

Mohlo by se říci, že film, který se tvoří společným úsilím, v němž všechny příspěvky mají stejný stupeň trvalosti, je nejbližší moderní ekvivalent středověké katedrály; role producenta koresponduje více či méně s rolí biskupa nebo arcibiskupa; role režiséra je srovnatelná s hlavním architektem; role scenáristy s rolí scholastických poradců, kteří stanovovali i ikonografický program; a herci, kameramani, střihači, zvukaři, maskéři a různí technici mohou být srovnáni s těmi, kdo zajišťovali fyzickou realizaci dokončeného výtvoru – od sochařů, malířů skla, litců bronzu, tesařů a zedníků až ke kameníkům a dřevařům. A když si promluvíte s kýmkoli z těchto spolupracovníků, každý vám s naprostou dobrou vírou řekne, že jeho práce je opravdu nejdůležitější – což je zcela pravda v tom smyslu, že je nepominutelná.

Toto srovnání se může zdát být svatokrádežné nejenom proto, že je proporčně méně dobrých filmů, než je dobrých katedrál, ale také proto, že film je komerční. Ovšem, kdyby komerční umění mělo být definováno jako umění, které není produkováno, aby prvotně uspokojilo tvůrčí potřebu svého tvůrce, ale primárně určené k tomu, aby uspokojilo požadavky zákazníka nebo kupující veřejnosti, pak se musí říci, že nekomerční umění je spíše výjimkou než pravidlem, a to výjimkou spíše nedávnou a ne vždy šťastnou. I když je pravda, že komerční umění je vždy v nebezpečí, že skončí jako prostitutka, je stejně pravda, že nekomerční umění je v nebezpečí, že skončí jako stará panna. Nekomerční umění nám dalo Seuratovu „Grande Jatte“ a Shakespearovy sonety, ale mnoho z toho je tak výjimečné, až na hranici nesdělnosti. Na druhé straně komerční umění nám

dalo mnoho z toho, co je vulgární nebo snobské (to jsou strany téže mince) až na hranici nechutnosti, ale také Dürerovy tisky byly částečně dělány na objednávku a částečně, aby byly prodávány na tržišti, a že Shakespearovy hry – oproti ranějším maskám a interludiím, které byly produkovány u dvora aristokratickými amatéry, a mohly si proto dovolit být tak nesrozumitelné, že dokonce ti, kteří je v monografiích popisují, občas nejsou schopni pochopit jejich zamýšlený význam – byly zamýšleny tak, aby se líbily, a ony se líbily, nejen několika vybraným, ale každému, kdo byl ochoten dát šilink za vstupné.

Je to požadavek sdělnosti, který dělá komerční umění životnější než nekomerční, a proto potenciálně mnohem efektivnější jak v tom dobrém, tak zlém. Komerční producent může obojí, jak vychovávat, tak kazit publikum, a může dovolit publiku – nebo spíše své představě o publiku – se nechat veřejností vychovávat, nebo kazit. Jak se prokázalo na mnoha vynikajících filmech, které se staly velkým kasovním úspěchem, publikum neodmítá přijímat dobré produkty, jestliže se k němu dostanou. To, že se k němu nedostávají příliš často, není způsobeno ani tak komercí jako takovou, ale příliš malou prozíravostí a, ačkoli se to zdá paradoxní, příliš velkou bázlivostí při jejím uplatňování. Hollywood věří, že musí produkovat to, „co publikum chce“, zatímco publikum by vzalo cokoli, co Hollywood vyprodukuje. Kdyby se Hollywood rozhodl sám, co chce, prosadil by se s tím, i kdyby se rozhodl „rozloučit s dobrým i špatným“. Neboť, když se vrátíme tam, kde jsme začali, v moderním životě je film to, co ostatní formy umění postrádají, nikoli ozdoba, ale nutnost.

Že by tomu tak mělo být, je zřejmé nejen ze sociologického, ale také z kunsthistorického pohledu. Procesy všech dřívějších reprezentačních umění se shodují ve větší či menší míře s idealistickou koncepcí světa. Tato umění, abych tak řekl, operují od vrcholu k podstavě a ne od podstaty k vrcholu; začínají s myšlenkou, která má být promítnuta do beztvare hmoty, a ne s objekty, které konstituují fyzický svět. Malíř pracuje na čisté zdi nebo na plátně, které přetváří do podoby věcí a lidí podle své myšlenky (nezáleží na tom, nakolik byla tato myšlenka živena realitou); nepracuje s věcmi a lidmi samotnými, dokonce ani když „pracuje podle modelu“. To samé platí o sochaři s jeho beztvarou hroudou hlíny nebo neopracovaným blokem kamene či dřeva, o spisovateli s jeho listem papíru nebo diktafonem, a dokonce o divadelním architektovi s jeho prázdným a bolestně omezeným výsekem prostoru. Je to film a jenom film, který dává za pravdu materialistické interpretaci světa, která, ať se nám to líbí, nebo nelíbí, prostupuje současnou civilizací. S výjimkou příliš speciálního případu animovaných kreslených filmů organizuje film materiální věci a osoby, nikoli neutrální médium do kompozice, která získává svůj styl, a může se dokonce stát fantastickou nebo nechtěně symbolickou ani ne tak interpretací v umělcově mysli, jako skutečnou manipulací s fyzickými objekty a záznamovou technikou. Médium filmu je sama fyzická realita jako taková: fyzická realita Versailles z 18. století – a nezáleží na tom, zda je to originál, nebo hollywoodské faksimile nerozeznatelné od originálu

pro všechny estetické záměry a předpoklady – nebo realita předměstského domu ve Wetchesteru; realita Rue de Lappe v Paříži nebo pouště Gobi, realita bytu Paula Ehrliche, realita newyorských ulic v dešti; fyzická realita motorů a zvířat, Edwarda G. Robinsona a Jimmiho Cagneye. Všechny tyto objekty a osoby musejí být uspořádány do uměleckého díla. Mohou být uspořádány různým způsobem („uspořádání“ ovšem zahrnuje takové věci jako nalíčení, osvětlování a práci kamery), ale nelze jim uniknout. Z tohoto hlediska je zřejmé, že pokus o podmanění světa uměleckou přestylizací, jak tomu bylo v expresionistické výpravě filmu *Kabinet doktora Caligariho* nemohlo být nic jiného než vzrušující experiment, který mohl mít jen malý vliv na hlavní běh událostí. Přestylizovat realitu před jejím poznáním znamená vyhýbat se problému. Problém je manipulovat s nestylizovatelnou realitou a natáčet ji tak, aby výsledek měl styl. To je téma ne méně skutečné a ne méně obtížné, než jsou témata ve starších uměních.

Přeložil Otakar Šoltys

*Dělám tento rozdíl proto, že podle mé zkušenosti znamenal ústup ze slávy, když byla ve *Sněhurce*²⁸⁾ zavedena lidská postava a když ve *Fantazii*²⁹⁾ byl pokus vizualizovat slavnou světovou hudbu. Základní čteností animovaného kresleného filmu je oživit, t.j. obdařit neživé věci životem, nebo živé věci jiným druhem života. Jedná se o metamorfózu a taková metamorfóza je zázračně přítomná v Disneyových zvířatech, rostlinách, bouřkových mracích a vlcích. Kdežto jeho trpalíci, princezny, lesáci, hráči baseballu, růžoví kentauři a *amigos* z Jižní Ameriky nejsou transformace, ale v nejlepším případě karikatury a v nejhorším padělky nebo vulgarity. Pokud jde o hudbu, může se zdát, že její filmové užití není už nadále připisováno principu koexpresibility, ale filmovému užití mluveného slova. Je hudba, která dovoluje, nebo dokonce vyžaduje doprovod vizuální akcí (jako je taneční hudba, baletní hudba a jakákoli operní hudba), a hudba, o které platí pravý opak; a opět platí, že nejde o kvalitu (většina z nás dá přednost Straussovou valčíku před Sibeliovou symfonií), ale o záměr. Ve *Fantazii* byl hroší balet úžasný a části Pastorální symfonie a „Ave Maria“ žalostné ne proto, že výtvarná úroveň hrošího baletu byla daleko lepší (srov. výše), a jistě ne proto, že Beethoven a Schubert jsou příliš svatí, aby mohli být zobrazeni, ale prostě proto, že Ponchielliho „Tanec hodin“ je koexpresibilní a Pastorální symfonie a „Ave Maria“ nejsou. V takových případech, jako jsou tyto, se bude dokonce nejlepší představitelná hudba a nejlepší kreslený film spíše potlačovat, než by navzájem posilovaly svůj účinek.

²⁸⁾ Snow White and the Seven Dwarfs (r. Walt Disney, 1937).

²⁹⁾ Fantasia (r. Walt Disney, 1940).

Experimentální důkaz pro všechno řečené přinesl Disneyův poslední film *Zahrajte tu mou*³⁰⁾, v němž světová hudba byla šťastně redukována na Prokofjeva. Dokonce mezi ostatními sekvencemi byly nejúspěšnější ty, z nichž byla lidská přítomnost vyloučena, nebo redukována na minimum; Velrybák Willie, Balada Johnnyho Fedora, Alice s modrou čepičkou a především opravdu skvělý Goodmanův kvartet.

Redakční poznámka

Esej Erwina Panofského vznikl postupně. Základní koncept textu byl přednesen v Princetonu při příležitosti zahájení činnosti Filmové knihovny Muzea moderního umění. Autor ho publikoval pod názvem *On movies* (Princeton University, Department of Art and Archeology, Bulletin, 1936, s. 5-15). O rok později byla zveřejněna jeho revidovaná verze pod názvem *Style and Medium in the Moving Pictures* (Transition, XXVI, 1937, s. 121-133). Po druhé světové válce autor studii dále doplnil a publikoval její víceméně definitivní verzi pod titulem *Style and Medium in the Motion Pictures* (Critique, I. 1947, č. 3, s. 5-38).

Český překlad byl pořízen na základě textu, otištěného ve sborníku *Film Theory and Criticism*. (Ed. Gerald Mast – Marshall Cohen, New York-London-Toronto 1974). Redakce po konzultaci s pracovníky Filmového archívu ČFÚ doplnila filmografické údaje.

³⁰⁾ *Make Mine Music* (r. W. Disney, Jack Kinney, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Robert Cormack, Joshua Meador, 1946).